



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO

**JUEGO INFANTIL: ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE COGNITIVO EN
NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 1144/Mx-U PAMPAHUASI SAN ANTONIO
DE ANTAPARCO ANGARAES HUANCAMELICA**

PRESENTADO POR:

EDITH TORRE PAUCAR

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL**

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

JUEGO INFANTIL: ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE COGNITIVO EN
NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 1144/Mx-U PAMPAHUASI SAN ANTONIO
DE ANTAPARCO ANGARAES HUANCAMELICA

PRESENTADO POR

EDITH TORRE PAUCAR

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADA POR:

PRESIDENTE

:


Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON

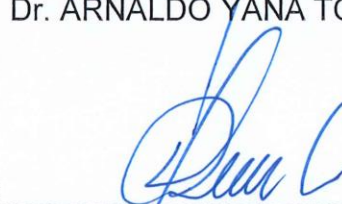
PRIMER MIEMBRO

:


Dr. ARNALDO YANA TORRES

SEGUNDO MIEMBRO

:


Dr. RAMIRO AMILCAR BOLAÑOS CALDERON

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG18

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°581-2024-SEP-EPG/UANCV**

Juliaca, 04 de diciembre del 2024

VISTO:

El Expediente N°2024-27851 de la Egresado (a): **TORRE PAUCAR EDITH** con DNI N°42023127 y Código N°1810100668 del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **EDUCACIÓN INICIAL** Sede **JULIACA** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **EDUCACIÓN INICIAL** Sede **Juliaca** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "j" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - NOMBRAR a los **miembros de Jurado** que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico del egresado (a): **TORRE PAUCAR EDITH** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **EDUCACIÓN INICIAL** en la Sede Juliaca de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo Jurados los siguientes Docentes:

Presidente	:	Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON
Primer Miembro	:	Dr. ARNALDO YANA TORRES
Segundo Miembro	:	Dr. RAMIRO AMILCAR BOLAÑOS CALDERON

SEGUNDO. - DETERMINAR que **LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO** se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

Fecha	:	jueves 05 de noviembre del 2024
Hora	:	02:30 am.
Lugar	:	Aula N° 207 - EPG - UANCV - JULIACA

TERCERO. - AUTORIZAR la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Corti
DIRECTOR (e)



JUEGO INFANTIL: ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE PARA NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1144/Mx-U PAMPAHUASI SAN ANTONIO DE ANTAPARCO ANGARAES HUANCAMELICA

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

15%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Andina Nestor
Caceres Velasquez

Trabajo del estudiante

4%

2

Submitted to Universidad Nacional de San
Cristóbal de Huamanga

Trabajo del estudiante

3%

3

www.slideshare.net

Fuente de Internet

1%

4

siga.regionlambayeque.gob.pe

Fuente de Internet

1%

5

es.slideshare.net

Fuente de Internet

1%

6

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
JUEGO INFANTIL: ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE COGNITIVO EN NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1144/Mx-U PAMPAHUASI SAN ANTONIO DE ANTAPARCO ANGARAES HUANCAVELICA	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	EDITH TORRE PAUCAR
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	42023127
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0002-3077-0818
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	No aplica
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	No aplica
URL de ORCID	No aplica
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29433035
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-5849-7764
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	ARNALDO YANA TORRES
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41414676
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6740-5024



Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	RAMIRO AMILCAR BOLAÑOS CALDERON
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29565004
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-4274-3040
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG18
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	Dirección: PAMPAHUASI País: PERÚ Departamento: HUANCANELICA Provincia: ANGARAES Distrito: SAN ANTONIO DE ANTAPARCO -13.06519, -74.43366 https://maps.app.goo.gl/AXNFHXGj3SJUEfN39 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2023 – 2024
URL de disciplinas OCDE	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01
https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	

UNIVERSIDAD NACIONAL "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSTGRADODr. Segundo Ortiz Cansaya
DIRECTOR
DE INVESTIGACIÓN - EPG

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo EDITH TORRE PAUCAR, identificado con DNI

Nro. 42023127 en mi condición de egresado de:

☐ Escuela Profesional

☒ Programa de Segunda Especialidad,

☐ Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL

informo que he elaborado el/la ☐ Tesis o ☐ Trabajo de Investigación, ☒ Trabajo Académico denominada:

JUEGO INFANTIL: ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE COGNITIVO EN NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN

EDUCATIVA INICIAL N° 1144/Mx-U PAMPAHUASI SAN ANTONIO DE ANTAPARCO ANGARAES HUANCavelica

Asesorado por: _____

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 12 de Diciembre del 2024



FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A Dios, mi gran inspiración



AGRADECIMIENTO

A los catedráticos de la UANCV.



ÍNDICE

ÍNDICE	v
INTRODUCCIÓN	vi
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	ix

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TITULO DEL TRABAJO ACADÉMICO.....	1
1.1.1 Institución Educativa donde se ejecuta la práctica.....	1
1.1.2. Duración	1
1.1.3. Sección: única.....	1
1.1.4. Responsable	1
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
1.3.JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO	3

CAPÍTULO II

2.2.1 Objetivo General	4
2.2.2 Objetivos Específicos	4

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. BASES TEÓRICAS	5
3.1.1. Orígenes de los juegos	5
3.1.2. El juego como medio de socialización.....	7
3.1.3. Necesidad del juego en la vida de los niños/as	8
3.1.4. Importancia de los juegos	9
3.1.5. El juego como instrumento educativo	10
3.1.6. El juego y la educación	11
3.1.7 Clasificación de los juegos.....	13
3.1.8 Función de los juegos.....	14
3.1.9. El juego y la infancia.....	15

CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

4.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES.....	19
4.1.1. Unidad de Aprendizaje.....	19
CONCLUSIONES	28
SUGERENCIAS	29
ANEXOS	



INTRODUCCIÓN

La sistematización del presente trabajo académico es el Juego infantil: actividad de aprendizaje cognitivo en niños de 03 y 04 años en la institución educativa inicial N° 1144/Mx-U Pampahuasi San Antonio de Antaparco Angaraes.

En el desarrollo del presente trabajo vamos a describir la práctica de actividades propias de los niños y las niñas de 05 años de edad. Las escuelas es una institución que tiene la posibilidad de adaptarse a las necesidades de los niños, donde se inserte a la socialización mediante varias actividades en la formación personal y social, donde el juego es una de las actividades imprescindibles para un aprendizaje creativo y significativo.

Según el enfoque educativo contemporáneo de hoy en día, el juego ayuda a los niños a socializarse y a aprender sus deberes en la sociedad y en casa. En este sentido, el principal objetivo de la educación es crear individuos capaces de producir bienestar en una sociedad ferozmente competitiva, tecnológicamente avanzada y globalizada, sin dejar de tener fuertes convicciones democráticas.

La estructura del presente trabajo académico está organizada en tres capítulos, con sus concernientes especificaciones:

El Primer Capítulo hace narración a los semblantes habituales del trabajo académico, la descripción y el planteamiento de los objetivos

El Segundo Capítulo hace referencia a la fundamentación teórica que viene a ser el soporte del trabajo.

El Tercer Capítulo se desarrolla la programación, cumplimiento y consecuencias de las diligencias pedagógicas. Finalmente, se consideran las conclusiones, las sugerencias y la bibliografía utilizada.



RESUMEN

En la ejecución del Trabajo Académico cuyo **Título** es: Juego infantil: actividad de aprendizaje cognitivo en niños de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 1144/Mx-U Pampahuasi San Antonio de Antaparco Angaraes el **Objetivo general**, fue: Desarrollar las habilidades del juego infantil con la finalidad de mejorar el aprendizaje cognitivo con infantes del nivel inicial, Y el **Planteamiento del problema** fue: motivar y ejecutar actividades lúdicas dentro del aula y fuera en el patio, con juegos ancestrales, o juegos occidentales, del tal forma que los niños mejoren su forma de ser, cambiar de conducta, mejorar en el control de sus emociones, compartir sus saberes en equipos de trabajo, cuyas **Variables de estudio** fueron: X1: juego infantil y X2 : aprendizaje cognitivo, la **Metodología** aplicada fue la investigación básica el método inductivo, **Diseño de investigación**, fue la investigación no experimental, con una **Población** fue de 8 niños de 3 y 4 años de edad del nivel inicial del jardín de niños N° N° 1144/Mx-U Pampahuasi, San Antonio de Antaparco Angaraes – Cusco, siendo la **Muestra** compuesta por 8 niños del nivel inicial, finalmente se llegó a las siguientes **Conclusiones**, donde el 95% de infantes desarrollaron sus habilidades lúdicas relacionados a los juegos ancestrales y juegos occidentales, con orientación del docente de aula, consolidando su formación integral, desarrollar su pensamiento lógico, practicar la autorreflexión personal de la mejora de sus aprendizajes en el aula, junto a sus compañeros del nivel inicial.

Palabras claves: Aprendizaje, actividades lúdicas, juegos, control y Evaluación.



ABSTRACT

In the execution of the Academic Work whose Title is: Children's game: cognitive learning activity in children of 3 and 4 years in the Initial Educational Institution No. 1144/Mx-U Pampahuasi San Antonio de Antaparco Angara, the general objective was: Develop the children's play skills with the purpose of improving cognitive learning with infants at the initial level, and the problem statement was: motivate and execute playful activities inside the classroom and outside the classroom. patio, with ancestral games, or Western games, in such a way that children improve their way of being, change their behavior, improve the control of their emotions, share their knowledge in work teams, whose study variables were: X1: children's game and No. N° 1144/Mx-U Pampahuasi, San Antonio de Antaparco Angaraes – Cusco, the Sample being composed of 8 children of the initial level, finally the following Conclusions were reached, where 95% of infants developed their playful skills related to games ancestral traditions and Western games, with guidance from the classroom teacher, consolidating their comprehensive training, developing their logical thinking, practicing personal self-reflection to improve their learning in the classroom, together with their peers at the initial level.

Keywords: Learning, recreational activities, games, control and Evaluation.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TITULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

Juego infantil: actividad de aprendizaje cognitivo en niños de 03 y 04 años en la Institución Educativa Inicial N° 1144/Mx-U Pampahuasi San Antonio de Antaparco Angaraes

1.1.1 Institución Educativa donde se ejecuta la práctica

Institución Educativa Inicial N° 1144/Mx-U Pampahuasi San Antonio de Antaparco Angaraes.

1.1.2. Duración

Fecha de inicio : 07 de marzo de 2023

Fecha de término : 31 de marzo de 2023

1.1.3. Sección: única

Número de alumnos: 08 niños y niñas

1.1.4. Responsable

Edith Torre Paucar



1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Durante los años que vengo trabajando en el nivel inicial se ha encontrado diversos problemas, especialmente relacionados a los problemas de aprendizajes, donde los infantes vienen de sus casas, con varias debilidades como son: no se adaptan fácilmente al jardín de niños, no son comunicativos, no quieren jugar en grupos, se convierte yeístas, para ello se desarrolló diversas actividades especialmente motivadoras para socializar, acostumbrar a la vida escolar, promover el diálogo empático, aprender a convivir en grupos, conocer a sus compañeros del aula, identificar a su docentes y reconocerse como persona.

Para ello formulamos algunas interrogantes como:

Pregunta general:

¿Cuál es la importancia de juego infantil en el aprendizaje cognitivo en niñas de 03 y 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 1144/Mx-U Pampahuasi San Antonio de Antaparco Angaraes?

Preguntas secundarias:

¿Se puede aplicar estrategias metodológicas de juego infantil como actividad de aprendizaje cognitivo, con participación activa de los niños en el aula?

¿Podemos mejorar el aprendizaje cognitivo mediante juegos infantiles dentro y fuera del aula?

¿Se puede desarrollar actividades prácticas de trabajo en grupos, colaboración armónica entre los compañeros mediante el juego infantil en el aprendizaje cognitivo?



1.3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

La mayoría de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1144/Mx-U Pampahuasi San Antonio de Antaparco Angaraes provienen de hogares donde sus padres se dedican a las actividades agrícolas y ganaderas, no disponen de tiempo suficiente para dedicarse a la recreación de sus hijos, además, los hijos e hijas tienen que realizar tareas de cuidado de sus animales al pastoreo, arreglo y limpieza de sus casas, transporte de agua de manantes (puquiales o riachuelos, entre otros actividades, no disponen tiempo para el juego y la socialización con los demás niños y niñas de su misma edad.

La actividad lúdica en la actualidad, es considerada fundamental como una actividad recreativa a partir el punto de vista pedagógico, ya que el aprendizaje se vuelve más significativo; a la vez que al realizar esta actividad va a lograr perder el miedo a socializar con otros niños y niñas.



CAPÍTULO II

2.1. OBJETIVOS

2.1.1 Objetivo General

Identificar la importancia de juego infantil en el aprendizaje cognitivo en niñas de 03 y 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 1144/Mx-U Pampahuasi San Antonio de Antaparco Angaraes.

2.1.2 Objetivos Específicos

OE1. Aplicar estrategias metodológicas de juego infantil como actividad de aprendizaje cognitivo, con participación activa de los niños en el aula.

OE2. Mejorar el aprendizaje cognitivo mediante juegos infantiles dentro y fuera del aula.

OE3. Desarrollar prácticas de trabajo en grupos, colaboración armónica entre los compañeros mediante el juego infantil en el aprendizaje cognitivo.



CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. BASES TEÓRICAS

3.1.1. Orígenes de los juegos

Los orígenes de los juegos datan de varios años antes de cristo. Con esta actividad empezó la socialización y ha estado considerada como un semblante primordial desde épocas antiguas. Estos eventos se comercializaban como espectáculos que incluían concursos ecuestres, carreras y luchas, entre otros eventos. Se entregaba una corona de olivo al vencedor, que recibía una importante distinción cuando un heraldo pronunciaba su nombre y los de su padre y parientes.

El juego era un pasatiempo habitual en la vida cotidiana de los niños de la Antigüedad, tanto en Grecia como en Roma. Pelotas de cuero, canicas, peonzas y muñecas de hueso, marfil o barro son algunos ejemplos de juguetes de esta época. En cambio, los niños de la Edad Media utilizaban materiales naturales para jugar, mientras que los de las clases sociales más altas utilizaban juguetes diseñados específicamente para ellos. El juego tenía una estructura básica, pocas reglas y pocos objetos. La mayoría de ellos eran perezosos, sencillos y se jugaban al aire libre sin tener muy en cuenta el resultado.

Más recientemente, varios autores han examinado e interpretado el juego a la luz de los nuevos enfoques teóricos que la psicología está desarrollando y mejorando. Estos autores han enfatizado la importancia del juego en los procesos de desarrollo tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas. Además, Sternberg (2019) se suma a la idea piagetiana. De acuerdo con la idea piagetiana, varios autores han destacado el valor del juego.

El juego tiene un objetivo en sí mismo; se juega por sí mismo, sin expectativas concretas. Lo que importa es el proceso, no el resultado. Romero y Gómez, (2018).

Los jóvenes pueden ser quien quieran y trascender los límites de la realidad en este juego ambientado en un mundo ficticio. Martín; Ramírez; Martínez; Gómez; Arribas (2018).

El juego revela la etapa de desarrollo de un niño, ya que los juegos cambian en función de la edad a medida que el pequeño madura. Los niños desarrollan sus habilidades en función de su edad y su nivel de experiencia con los distintos juegos.

Como facilita la conexión entre niños y niñas y les enseña a trabajar juntos, el juego les ayuda en su proceso de socialización. Su uso fomenta la formación de conductas de cooperación, convivencia y colaboración. Los equipos que obtienen mejores resultados en las distintas habilidades son los que están mejor socializados.

En resumen, el juego es un medio de relacionarse con la realidad, el contexto y las peculiaridades de cada comunidad. Es apropiado para los niños y debe elegirse libremente. Todo juego tiene una base

psicológica que le da propósito y cambia a medida que el niño crece, reflejando en cada etapa la forma en que el niño ve el mundo y las conexiones que tiene con aquello.

3.1.2. El juego como medio de socialización

El juego es esencial porque ayuda a los niños a desarrollar conexiones positivas con la realidad y les expone agradablemente al ámbito de las interacciones sociales. En general, los niños son capaces de comunicarse a través de esta actividad. A través de escenarios que incluyan la investigación del propio potencial físico y la resolución de problemas motrices, los juegos deben fomentar la activación de los sistemas cognitivos y motores en los distintos grupos de edad. El juego va activar en los participantes diversas opciones de movimiento y a su vez, desarrollar capacidades motrices y habilidades básicas.

El rechazo es una experiencia común para niños, adolescentes e incluso adultos que luchan por establecer vínculos saludables con los demás. Esto puede provocar sentimientos de soledad, retraimiento, ansiedad o irritación, que pueden dificultar su capacidad para adaptarse a entornos sociales, profesionales y educativos. Por el contrario, quienes tienen buenas habilidades sociales tienen más probabilidades de ser aceptados por su entorno, lo que favorece su integración social y académica y les ayuda a obtener mejores logros académicos. (Monjas, 2018, p. 45)

En la escuela, los niños desarrollan sus habilidades sociales y cognitivas para poder comunicarse con los demás y compartir sus

experiencias. Según Rodrigo (2019) y Sadurní (2018), la escuela es reconocida como una institución educativa y formativa cuya finalidad es socializar a los niños, es decir, proporcionarles un conjunto de habilidades, disposiciones e intereses que les permitan integrarse con éxito en la sociedad.

La enseñanza de las habilidades sociales debe seguir la misma metodología que la de otras asignaturas, según Monjas:

Para integrar el desarrollo de la competencia interpersonal en los programas educativos y curriculares de forma conceptual, metodológica y organizativa, la escuela debe incluir la enseñanza directa y sistemática de las habilidades sociales. Esto significa fomentar la competencia social en todos los alumnos como objetivo general del centro, del ciclo y del curso. La enseñanza de las habilidades sociales también debe incorporarse al currículo ordinario, lo que exige reservar un tiempo específico en el horario, definir los objetivos y contenidos, organizar las actividades para alcanzar esos objetivos, desarrollar técnicas de evaluación y fomentar sistemas de coordinación entre la escuela y las familias. (Monjas, 1992)

3.1.3. Necesidad del juego en la vida de los niños/as

El juego es el principal medio de avance del niño. Una actividad importante que influye en el desarrollo del niño es el juego. La zona de desarrollo próximo del niño se establece a través del juego. Durante el juego, el niño se comporta sistemáticamente por encima de su edad y comportamiento típicos (Vygotsky, 2019).



Según Barbara Kaufman (1994), las actividades lúdicas pueden ofrecer las mejores oportunidades para el desarrollo cognitivo y socioemocional del niño. La autora presenta una serie de estudios de casos que ponen de relieve la importancia de incluir el juego en los programas de desarrollo infantil.

3.1.4. Importancia de los juegos

Ahora bien, como dice Moreno (2002):

Un fenómeno antropológico crucial para comprender al ser humano es el juego. Impregna todas las civilizaciones y está íntimamente relacionado con la literatura, el arte, las tradiciones, la magia, lo sagrado, el amor, la cultura, la historia y los conflictos. Además, el juego ha facilitado la comunicación y el entendimiento entre los individuos al actuar como puente entre ellos. (p.11).

En referencia al significado del juego, Calero (2003) dice:

A la luz de este hecho, la nueva escuela representa un cambio fundamental en la filosofía y la práctica de la instrucción. Nació como reacción a la escuela medieval, autoritaria, momificadora y dogmática del Renacimiento y el Humanismo. Respetar la independencia, autonomía, vitalidad, individualidad y colectividad de los niños es una de sus virtudes. Se articula en torno a los paidos. El centro de la actividad educativa es el niño. El juego es realmente la herramienta educativa más significativa (p.24).

Sobre el punto, Pugmire-Stoy (1996) añade:

El desarrollo integral del cuerpo, la mente y la personalidad del niño depende del juego tanto como su capacidad para sobrevivir y prosperar como ser humano depende del acceso a alimentos, ropa, vivienda, aire fresco, ejercicio, descanso y protección contra enfermedades y accidentes (p.19).

3.1.5. El juego como instrumento educativo

El juego como instrumento educativo va a despertar motivaciones especiales. Según Romero (2005) menciona:

El sistema de influencias educativas que se planifica, desarrolla, gestiona y orienta para alcanzar los objetivos de desarrollo de cada niño desde su nacimiento hasta que entra en la escolarización obligatoria se conoce como educación de la primera infancia. En consecuencia, la educación de la primera infancia se produce utilizando diversas modalidades formales, institucionales o convencionales, así como formas y métodos no formales o no tradicionales (p.28).

De esta manera, el juego como instrumento educativo va a tener repercusiones diversas en el surgimiento de emociones. Es conceptualizado como:

Afirmamos que el juego refuerza la capacidad de comunicación de las personas, desarrolla su imaginación y refleja simbólicamente la realidad, al tiempo que las introduce en la cultura. El juego es una actividad que combina anomalías biológicas y culturales; es placentero,



deliberado, tiene límites temporales definidos, es fundamentalmente ficticio y se realiza a través de la irrealidad (Moreno, 2002, p.25).

Asimismo, indicaremos que dentro del desarrollo del ser humano, nos remontamos a los primeros años de vida en los cuales, el juego es un elemento indispensable, según Calero (2003) dice al respecto:

El éxito de la educación del niño a esta edad depende de que sus padres y su familia cuiden, alimenten y desarrollen la vida a la que se siente tan unido en la naturaleza (p.34).

E incidiendo en cuanto a esta actividad humana como la más lúdica e importante en el desarrollo de la personalidad, Martin (2006) indica:

Los niños y adolescentes tienen derecho al ocio, el juego, la relajación y otras actividades recreativas que son un elemento natural de su desarrollo cultural y artístico. Además, tienen derecho al reconocimiento, respeto y estímulo de sus conocimientos y experiencias culturales (p.30).

3.1.6. El juego y la educación

Según Rousseau (1979, p. 12), "el juego es una forma libre y espontánea de aprender". Este autor sostiene que el niño debe aprender por sí mismo experimentando, experimentando y jugando a través de propuestas atractivas e interesantes, convirtiendo el juego en una herramienta educativa fundamental.



Contreras (1990), en su obra Enseñanza, currículo y profesorado, ofrece un enfoque crítico, analítico e ilustrativo de la didáctica. El autor afirma que este campo se encarga de comprender y dilucidar los procesos de enseñanza-aprendizaje para dirigir su ejecución de manera coherente con los fines educativos predeterminados (p. 19).

Según Méndez de Seguí (2011), las estrategias didácticas son un conjunto de actividades realizadas por el instructor con un objetivo educativo específico y bien definido. Sirven como herramientas para la actividad real del profesor, que combina supuestos teóricos y prácticos. Las elecciones didácticas del profesor tienen sentido y valor porque se inscriben en un marco más amplio.

Según Sarlé (2019), en este sentido, el juego es una herramienta didáctica útil para captar la atención de los alumnos y mejorar el ambiente de aprendizaje en cualquier asignatura. Las actividades lúdicas son agradables y muy interactivas; ayudan a los niños a establecer relaciones con sus compañeros, aprender, divertirse y sentirse bien consigo mismos.

Según Piaget (1988), el juego es un comportamiento simbólico privilegiado que es crucial para el proceso de socialización y da a los niños la oportunidad de explorar con el mundo exterior. Según él, los contactos sociales son esenciales para el crecimiento moral e intelectual del niño. Además, sostiene que el juego promueve el crecimiento moral, social y cognitivo, además del desarrollo emocional y político a través de los juegos de reglas. Según la Teoría Cognitiva de Piaget, en este contexto concreto:

El juego sirve de mediador para aprender cómo funciona el mundo, o de estimulante para los esquemas intelectuales de las personas. En una línea similar, Brunner afirma que los niños alcanzan mejor el objetivo que se les asigna cuando «sienten» que están jugando.

3.1.7 Clasificación de los juegos

a) Juegos funcionales y manipuladores

- Motores. Fomentan el desarrollo de la musculatura a través de ejercicios que involucran brazos, piernas y otros grupos musculares.
- Sensitivos. Se llevan a cabo con la ayuda de diferentes objetos que entrenan la mano, la vista y otros sentidos.
- Repetidores y exploradores.
- Artísticos. Permiten el ejercicio libre de la fantasía y apoyan la apreciación estética según las inclinaciones, habilidades y talentos individuales.

b) Juegos figurativos y simbólicos

- Las actividades lúdicas con los propios miembros de su cuerpo.
- Las actividades lúdicas con los objetos.
- Las actividades lúdicas de imitación.
- Actividades lúdicas recreativas.



2.1.8 Función de los juegos

a) Según su función educativa.

- ✓ Mediante el entrenamiento muscular de brazos y piernas, los juegos que hacen hincapié en el movimiento (motor) tienden a mejorar el elemento muscular.
- ✓ Los juegos diseñados para los sentidos sensibles se practican con diversos elementos que enseñan el tacto, el oído, la vista y otros sentidos. Estos procesos se aplican de forma gradual.
- ✓ Los juegos que desarrollan el intelecto son los que ayudan a saciar la curiosidad natural de los niños, mejoran su capacidad de observación y favorecen el crecimiento del intelecto. Por ejemplo, adivinanzas, rompecabezas y tantos juegos.
- ✓ Los juegos que ayudan al desarrollo de los instintos sociales y al dominio de la voluntad se consideran juegos afectivos para el desarrollo de la sensibilidad y la voluntad. Es responsabilidad de la familia y de la escuela elegir los juegos que no favorecen el desarrollo de hábitos positivos.
- ✓ Según las inclinaciones, habilidades y aptitudes de los niños, los juegos artísticos fomentan su cultura estética y satisfacen su creatividad desenfrenada.

b) Según su naturaleza biológica

Los juegos de azar, los juegos de herencia y la pasión natural del ser humano por las aventuras se atribuyen a la herencia. Los juegos de lucha, la caza, la persecución, el escondite y la huida son algunos ejemplos.



- La tendencia a imitar las acciones de las personas con propensión intuitiva se observa en los juegos de imitación. Como ejemplo, considérense los juegos de las tropas, los bomberos, los juguetes y la dramatización.
- A través de los juegos de imaginación, las emociones e imágenes de los niños adquieren protagonismo en su vida espiritual, lo que les lleva a inventar, descubrir, transformar y realizar otras actividades. Por ejemplo, un juego de imitación, el movimiento de objetos o animales, etc.

2.1.9. El juego y la infancia

El juego en la infancia es un periodo muy emotivo y ameno porque permite la socialización del niño con su entorno. Como plantea Benítez (2019), Todos los niños juegan, que es una actividad humana, aunque los tipos de juego varían en función de las influencias culturales de los distintos grupos sociales. La inclinación a considerar el juego como una inofensiva «pérdida de tiempo», habitual en la infancia, se ha superado en su mayor parte, ya que se ha demostrado que el juego es una experiencia de aprendizaje que merece la pena. Sin embargo, no es así; el juego es crucial para el desarrollo sano de la personalidad del niño.

Un momento afortunado para aprender, crear y soñar ocurre durante el juego. Según Winnicott (2018), el juego es una experiencia en el continuo espacio-tiempo y es constantemente creativo. La vida en su forma más fundamental (p. 75). De este modo, crea un nicho en el que la invención puede permitirse una libertad total sin las limitaciones de la vida cotidiana.

El juego es el principal medio por el que los niños establecen interacciones sociales con sus compañeros en este entorno escolar, y estas relaciones dependen en gran medida de la etapa de desarrollo del niño. Esto lleva a la formación de una serie de vínculos sociales que se basan en los rasgos de los niños de cada grupo de edad (Molina, 2008).

Cabe indicar que el juego como parte formativa del desarrollo, convivencia y como el nexo socializador, Martín Criado (1998) menciona:

Los juegos pueden clasificarse en función de varios factores. Por ejemplo, podemos dividirlos en interiores y exteriores en función de la zona en la que se practiquen. Los juegos que se practican en solitario, en parejas o en grupos más o menos grandes pueden distinguirse en función del componente social del juego.

a) El juego en la primera infancia

Desde la infancia hasta los tres años. Este periodo es el preludio de las actividades lúdicas que se realizan en casa y que incluyen ambientación, incentivación y estimulación. Poco a poco empieza a experimentar las cosas que le rodean en su entorno social. El primer juguete que llega a sus manos son sonajeros u otras cosas, que modifican su imaginación. Por ejemplo, un simple palo puede transformarse en un caballo, una escopeta o un arma defensiva. Como resultado, se puede utilizar una variedad infinita de juguetes para manipular y morder, y el niño imita a la mamá y al papá.

b) Juegos de la segunda infancia

Abarca las edades de tres a siete años. En comparación con la etapa anterior, en la que el niño entra por primera vez en el jardín y se le enseña mediante actividades educativas, en esta etapa del desarrollo el niño proyecta el entorno con más profundidad e interés. Al principio, el niño se limita a practicar la imitación con sus propios miembros. Las niñas conversan, alimentan, cocinan, se bañan y juegan con sus muñecas. Para estos niños deben seleccionarse juegos con música y repetición. Utilizan su imaginación para jugar con tierra, arena y agua; al escondite; pintar, colorear, dibujar, moldear arcilla, recortar y pegar papel; jugar con muñecas y crear sus propios disfraces; jugar a la escuela; jugar en casa; jugar a la guerra; jugar a vaqueros; a policías y ladrones; a la jardinería; y mucho más. A esta edad, son olvidadizos y tienen muchos impulsos. Teniendo en cuenta su etapa de desarrollo.

c) Juegos de tercera infancia

Esta etapa, que se corresponde aproximadamente con los periodos de estudios de primaria y secundaria parcial en el caso de los varones, abarca de los 8 a los 13 y 14 años. Durante este periodo, los juegos educativos, motrices y psicológicos son los más comunes. Los niños de esta edad son extrovertidos. Les gusta practicar deportes agresivos, mientras que las chicas son más sensibles, ordenadas y prefieren las actividades domésticas. Suelen ayudar a sus madres en casa. En este punto, destacan lo creativos que son los jóvenes y cómo actúan por iniciativa propia sin tener en cuenta las limitaciones o restricciones del mundo real.

d) El juego simbólico

La etapa preoperacional es cuando se produce el juego simbólico. A medida que se desarrollan el lenguaje y la capacidad simbólica, los niños empiezan a acceder a un mundo de dramatización, simulación, fantasía e imaginación en su segundo año de vida (Martínez, 1998, p. 64). A esta edad, el niño puede utilizar el juego para representar diversos aspectos de la realidad, como personas, cosas o acontecimientos presentes o ausentes en su entorno.

e) Juego de construcción:

Según Romero y Gómez (2016), p. 34, este tipo de juego puede describirse como una serie de actos coordinados con un objetivo particular -crear componentes más cercanos a la realidad- en los que los materiales utilizados adquieren un significado único. A través de este juego, el niño puede aprender habilidades como el orden, el ritmo y la creatividad.

f) El desarrollo cognitivo

El desarrollo de las distintas capacidades cognitivas de un niño está relacionado en primer lugar con su desarrollo sensoriomotor (López, 2010). Según el mismo autor, el potencial genético del niño determinará estas capacidades cognitivas.

Los niños aprenden jugando porque se encuentran con cosas nuevas, tienen la oportunidad de triunfar o fracasar, se enfrentan a diversos problemas, etc. (Ness y Farenaya, 2007, cit. en Carreras, Navarro y Martín, 2019).



CAPITULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

3.1.1. Unidad de Aprendizaje

UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I.E.I : 1144/Mx-U Pampahuasi
1.2. LUGAR : Pampahuasi
1.3. DISTRITO : San Antonio de Antaparco
1.4. PROVINCIA : Angaraes
1.5. UGEL : Angaraes
1.6. PROFESORA DE AULA : Edith Torre Paucar
1.7. SECCIÓN : Única
1.8. EDAD : 3 y 4 años
1.9. DURACIÓN : 20 días

Nombre de la Unidad	"practiquemos los Juegos ancestrales y modernos".
DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	La necesidad y el deseo de los niños de jugar y aprender sobre los juegos ancestrales en los que sienten placer jugando en grupo a juegos tradicionales con reglas establecidas condujeron a esta iniciativa. En los escenarios de juego y exploración, sugiere varios enfoques para abordar la misma cuestión.



	Los juegos tradicionales son los propios de una región o nación y se practican sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos. En su lugar, se valen de su propio cuerpo o de recursos naturales fácilmente disponibles, como piedras, ramas, tierra, flores, etc., o de objetos domésticos, como botones, hilos, cuerdas, tableros, etc. Frente a una cultura tecnológica que fomenta el sedentarismo y contribuye al aumento de la obesidad infantil, su práctica regular en la comunidad y en la escuela se considera una expresión de la independencia de los niños que favorece el desarrollo de habilidades y destrezas motrices al fomentar el juego activo y participativo entre los niños. Aunque suelen centrarse en la interacción de dos o más jugadores, su objetivo puede cambiar y pueden llevarse a cabo de forma independiente o en grupo.
--	--

II. PRE- PLANIFICACIÓN

¿QUÉ HARÉ?	¿CÓMO LO HARÉ?	¿QUÉ NECESITARÉ?
➤ Realizar la organización y la pre planificación con los niños y niñas. ➤ Buscar información en internet y libros sobre el juego. ➤ Leer el fascículo de las rutas de aprendizaje. ➤ Elaborare materiales para cada sesión de aprendizaje.	• Generando espacios de dialogo. • Organizando a los niños y niñas en equipos de trabajo. • Dramatizando, jugando, cantando, etc. • Pintando, cortando, pegando y armando. • Con la participación activa de los niños, niñas.	Cartulina, tijera, goma, colores, Cartón cartulina, tempera, tijera, pincel, pintadores, goma, plumones, papelote, tizas, etc.
Evaluar la Unidad	Observamos la participación y el desenvolvimiento de los niños y niñas en todo momento durante la Unidad.	Papelote con las actividades de la Unidad.

III. ¿QUÉ LOGRARAN LOS NIÑOS CON ESTA UNIDAD? SELECCIÓN DE COMPETENCIAS CAPACIDADES E INDICADORES

FASCICULO	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
COMU.	Produce textos escritos.	utiliza normas de escritura para textualizar sus puntos de vista.	Narra lecturas a su instructor, asegurándose de incluir el tema, el destinatario y el objetivo. Desarrolla sus ideas sobre un tema para transmitir un mensaje. Hace uso de palabras de su entorno familiar y local.
	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	comunica pensamientos y emociones en varios idiomas mediante creaciones creativas.	aporta ideas, representa situaciones y personajes de diversos cuentos y expresa sus sentimientos, opiniones y puntos de vista durante juegos dramáticos en grupo. Manipula marionetas para crear cuentos en grupo o en pareja, utilizando diversas voces y movimientos.
		Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Utiliza intencionalmente algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, coser, hacer collage u otras técnicas pertinentes y posibles en su contexto como tejer o tomar fotografías, etc.
		utiliza su cuerpo y sus sentidos para investigar y experimentar con los	Respeto su espacio personal y grupal al dramatizar y bailar. examina cómo se caracterizan los personajes por su lenguaje corporal, sus gestos y el uso del espacio, otros objetos y materiales.



		materiales y componentes de los múltiples lenguajes del arte.	identifica y utiliza voces con diferentes timbres, intensidades y tonos para cantar y dramatizar.	
	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	utiliza la motricidad en los deportes y otras actividades físicas, que se consideran métodos formativos.	Utiliza las opciones del juego y ejerce tu iniciativa al seleccionar los distintos objetos y recursos.	
			Resuelve, en compañía del adulto, algunas dificultades dentro del juego.	
		Demuestra sus habilidades sociomotoras participando en diversas actividades físicas con otras personas.	Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás	sugiere y participa en actividades de grupo, relacionándose con sus compañeros e intercambiando diversos recursos.
MA.	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	matematiza situaciones	nociones aditivas Reconoce cantidades y cómo sumar o restar hasta cinco cosas en situaciones divertidas y concretas.	
		elabora y usa estrategias	nociones aditivas sugiere pasos para resolver dificultades aditivas básicas con un máximo de cinco elementos. utiliza métodos de ensayo y error y el recuento para resolver problemas aditivos utilizando material concreto como apoyo.	
	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre	matematiza situaciones	Problemas con datos cualitativos Identifica la información que se refiere a sus temas preferidos en contextos cotidianos y educativos, agrupándola en listas con materiales tangibles.	
		comunica y representa ideas matemáticas.	Tablas y gráficos selecciona acontecimientos de su clase que le llaman la atención para recopilar datos cualitativos. utiliza sus propios términos para describir lo que entiende sobre los datos de las listas.	

IV.- PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Pre planificación	"Juguemos a: que pase el rey".	"Juguemos a: San Miguel"	"Juguemos a las escondidas	"Juguemos a la Mata gente"
"Juguemos a la chepa, chepa"	"Me gusta jugar con agua mojándome"	"Jugamos a los pecesitos y a la ballena"	Creamos un cuento sobre el juego."	Creamos una poesía sobre el juego.
Juguemos a la gallinita ciega.	Elaboramos mascararas para jugar.	Realizamos el juego con origami.	Juguemos en mundo.	Elaboramos una receta.
Juguemos en canicas	Juguemos en compra y venta	Creamos rimas sobre el juego.	Juguemos en futbol.	Juguemos vóley.

V.B. DIRECTOR

Prof. de Aula+



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA UNIDAD	"Practiquemos los Juegos ancestrales y modernos".
AREA	Comunicación
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Pre planificación con los niños y niñas y "Juguemos en el bosque".
EDAD	3,4 años
FECHA	Lunes 18 de marzo
PROPOSITO	Que los niños y las niñas expresen sus ideas, pensamientos en la planificación y Participan en las actividades de juego.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES

ARE.	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INST. DE EVAL.
COMU.	Produce textos escritos	Textualiza sus ideas según las convenciones de escritura.	Narra lecturas a su instructor, asegurándose de incluir el tema, el destinatario y el objetivo. Desarrolla sus ideas sobre un tema para transmitir un mensaje. Hace uso de palabras de su entorno familiar y local.	Registro auxiliar
MA.	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	matematiza situaciones	nociones aditivas demuestra la suma y la resta de hasta cinco cosas en situaciones entretenidas y concretas.	Registro auxiliar
		elabora y usa estrategias	nociones aditivas Sugiere pasos para resolver dificultades aditivas básicas con un máximo de cinco elementos. Utiliza métodos de ensayo y error y el recuento para resolver problemas aditivos utilizando material concreto como apoyo.	

III. DESARROLLO.

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: Los niños y niñas deciden a que jugar. ORGANIZACIÓN. - Los niños y niñas organizan su juego y deciden ¿a qué jugar? ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con qué jugar? EJECUCIÓN. - Los niños y niñas juegan libremente de acuerdo al sector escogido ORDEN. - Con una canción los niños y niñas guardan los materiales de trabajo. SOCIALIZACIÓN. - Dialogan sobre el juego de los niños y niñas, cuentan a que jugar REPRESENTACIÓN. - Los niños y niñas dibujan los que más les gustó	Todos los materiales de los sectores
INICIO	MOTIVACIÓN: se hará mediante un juego titulado: pirhualla pirhuay, que dice así: Empecemos comencemos pirhualla pirhuay, En esta pampa redonda pirhualla pirhuay, Todos bailando pirhualla pirhuay El que no lo hace paga la multa... SABERES PREVIOS: luego se hará las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A qué jugamos? ¿Les gusto?	Laminas preguntas Masking
DESARROLLO	Se dará con los siguientes pasos: Planificación: les hare conocer que realizaremos la pre planificación a través de las siguientes preguntas: ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué necesitaremos? Con estas preguntas generare lluvia de ideas de los niños y niñas. Textualización: En este proceso los niños dictan sus ideas de acuerdo imaginación mientras yo en la mitad de un papelote las ideas de los niños y niñas. Revisión: se realizará recuento de la lectura agregando quitando las palabras que no están correctas, es decir se realiza la corrección juntamente con los niños y niñas. Publicación: Elección de cómo se va publicar por parte de los niños y niñas. Se pegará en la parte visible de todos los niños y niñas. Seguidamente saldremos al patio a jugar: "juguemos al lobo" para lo cual antes de salir realizaremos acuerdos y reglas de juego los cuales tiene que ser dictados cumplidos por los niños mismos. Retornando al aula se les hará las siguientes preguntas: ¿les gusto el juego? ¿Qué problemas tuvimos al momento de jugar? ¿Cómo hemos solucionado el problema? Los niños reflexionan y dan sus sugerencias. Dibujan lo que más les gusto de juego	



CIERRE	Recordaremos lo que hicimos durante la mañana. Reflexionamos sobre: ¿Que aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para que aprendimos?	
--------	---	--

III. ACTIVIDAD GRAFICO PLASTICO: Dramatización

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTR. DE EVAL.
Desarrollo de la expresión en lenguajes artísticos	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	utiliza creaciones creativas en varios idiomas para transmitir pensamientos y emociones.	Aporta conceptos, representa situaciones y personajes de diversos cuentos y expresa sus sentimientos durante la realización de actividades teatrales en grupo. Manipula marionetas para crear cuentos en grupo o en pareja, utilizando diversas voces y movimientos.	Registro auxiliar
ACTIVIDAD Dramatización: me gusta actuar.	ASAMBLEA: Realizamos acuerdos durante el trabajo. EXPLORACIÓN DEL MATERIAL: Les presentar los materiales correspondientes (titiritero, títeres, etc.) DESARROLLO: Realizan la dramatización utilizando los materiales necesarios. ACTIVIDADES DE SALIDA. Espontáneamente comenta su trabajo. Dibujan lo que más les gusta de la dramatización.		Materiales de dramatización: títeres, cuento, pintura.	

EVALUACIÓN

REGISTRÓ AUXILIAR

NOMBRES										
INDICADORES										
Dicta textos a su docente, indicando el tema, el destinatario y el propósito.										
Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir un mensaje.										
Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local.										
nociones aditivas: 4 años										
Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones ⁵ lúdicas y con soporte concreto										
Participar en juegos dramáticos de grupo ofreciendo sugerencias, representando situaciones, personas y sus sentimientos, percepciones y pensamientos.										

V.B. DIRECTOR

Prof. de Aula



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA UNIDAD	"Practiquemos los Juegos ancestrales y modernos".
AREA	Matemática
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	"Juguemos a: San Miguel"
EDAD	3, 4 años
FECHA	Martes 19 marzo
PROPOSITO	Que los niños y las niñas actúan y piensan matemáticamente en situaciones de cantidad y realiza las habilidades sociométricas en el juego.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES		INST. DE EVAL.
MA	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	matematiza situaciones	nociones aditivas Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones ⁵ lúdicas y con soporte concreto		
	Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás.	Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.	Registro auxiliar

III. DESARROLLO.

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: Los niños y niñas deciden a que jugar. ORGANIZACIÓN. - Los niños y niñas organizan su juego y deciden ¿a qué jugar? ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con qué jugar? EJECUCIÓN. - Los niños y niñas juegan libremente de acuerdo al sector escogido ORDEN. - Con una canción los niños y niñas guardan los materiales de trabajo. SOCIALIZACIÓN. - Conversamos sobre el juego de los niños y niñas, cuentan a que jugar REPRESENTACIÓN. - Los niños y niñas dibujan los que más les gustó	<i>Todos los materiales de los sectores</i>
INICIO	LA MOTIVACIÓN: se hará mediante un cuento titulado: "Gavilán y los pollitos" SABERES PREVIOS: se hará las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A qué jugamos? ¿Les gusto? ¿Cuántos pollitos tenía la gallina? ¿Cuánto quedo? ¿Por qué creen que se o comió?	Laminas preguntas Masking
DESARROLLO	Luego de responder a las interrogantes se realiza los siguientes procesos de la matemática: COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA ¿Cómo haríamos para saber en cuantos pollitos tenía la gallina? ¿por qué? BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Niños busquen las estrategias para que resuelvan las situaciones problemáticas ¿Cómo resolvemos el problema?, ¿Qué deberíamos hacer primero?, ¿Cómo haríamos para llegar a la respuesta?, ¿Qué materiales debes utilizar para resolver el problema? REPRESENTACIÓN a través de un juego titulado: " San Miguel ", formando 1 equipo grande en una columna uno detrás del otro, luego se hará las siguientes preguntas: ¿cuántos niños hay en total? ¿Cuántos niños se lo robo el ratero? ¿Cuánto quedan? ¿Por qué no se los llevó a todos? FORMALIZACIÓN Se realiza a través de materiales del aula, cada niño explora, manipula, palitos, donde juegan en ¿qué equipo tiene más niños? y ¿qué equipo tiene menos niños?, comunicando como lo ha realizado. REFLEXIÓN ¿Cómo lo hicimos? ¿Se dificultaron en realizar el trabajo? ¿Cómo podríamos hacer de otra manera?	



	TRANSFERENCIA Luego se les proporciona hojas de aplicación con la siguiente consigna: Dibuja cuantos niños han sido robados y cuantos niños quedaran.	
CIERRE	Recordaremos lo que hicimos durante la mañana. Reflexionamos sobre: ¿Que aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para que aprendimos?	

ACTIVIDAD DE DRAMATIZACION:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTR. DE EVAL.
Desarrollo de la expresión	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes	Participa en juegos dramáticos grupales aportando ideas y representando escenarios, personajes en historias diversas,.	Registro auxiliar
ACTIVIDAD Dramatización:	Inicio: los niños y niñas se sientan de manera circular u otra, en un espacio del aula y en Asamblea dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas. Le contare un cuento y les motivare a realizar las representaciones. Desarrollo de la actividad: Niños y niñas exploran libremente el material y luego acuerdan su propuesta de representación de juego simbólico con el material elegido previamente para manifestar sus creaciones. Cierre: la docente invita a los niños y niñas a verbalizar lo que han hecho, comenta la propuesta de juego dramático ya sea de manera individual o grupal. Se puede realizar un recuento de lo vivido en el taller y su sentir en relación al mismo.		Máscaras,	

EVALUACIÓN

REGISTRÓ AUXILIAR

NOMBRES									
INDICADORES									
nociones aditivas Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto									
3 ANOS: Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás									
4 ANOS: Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.									
Participa en juegos dramáticos grupales aportando ideas y representando escenarios, personajes en historias diversas, transmitiendo en ello sus emociones, percepciones y pensamientos.									

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE Del PROYECTO	"Practiquemos los Juegos ancestrales y modernos".
AREA	Personal social
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	"Juguemos a las escondidas (chancas latas)"
EDAD	3,4 años
FECHA	miércoles 20 de marzo
PROPOSITO	Que los niños y las niñas participen en juegos en interacción con el entorno.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INST. DE EVAL.
PS	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas, que son consideradas medios formativos.	Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales.	

III. DESARROLLO.

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: Los niños y niñas deciden a que jugar. ORGANIZACIÓN. - Los niños y niñas organizan su juego y deciden ¿a qué jugar? ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con qué jugar? EJECUCIÓN. - Los niños y niñas juegan libremente de acuerdo al sector escogido ORDEN. - Con una canción los niños y niñas guardan los materiales de trabajo. SOCIALIZACIÓN. - Conversamos sobre el juego de los niños y niñas, cuentan a que jugar REPRESENTACIÓN. - Los niños y niñas dibujan los que más les gustó	<i>Todos los materiales de los sectores</i>
INICIO	La motivación se hará mediante un cuento titulado: "la gallina y sus pollitos", luego se hará las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A qué jugamos? ¿Les gusto? ¿Cuántos pollitos tenía la gallina? ¿Cuántos se escondieron? ¿Cómo se ha sentido al no encontrarlos a sus pollitos? ¿habrá hecho bien en esconderse?	Laminas preguntas Masking
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO VIVENCIA DE EXPERIENCIAS a través de un juego titulado: "las escondidas" formando un circulo grande contaremos cuantos niños y niñas busque. hay en total y cuantas necesitamos para que busque a los niños y niñas que están escondidas. A través de una aliteración sacaremos a una niña o niño para que pueda buscar, se hará las siguientes preguntas: ¿cuántos niños y niñas hay en total? ¿Cuántos niños están buscando? ¿Cuánto quedan? DIÁLOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA ¿Qué pasó durante el juego?, ¿Cómo se llama el juego? ¿Cuántos niños han sido encontrados? ¿A cuántos no pudimos encontrarlos? ¿Cumplieron con las reglas? TRANSFERENCIAS A OTRAS SITUACIONES Dibuja lo que has jugado.	
CIERRE	Recordaremos lo que hicimos durante la mañana. Reflexionamos sobre: ¿Que aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para que aprendimos?	



ACTIVIDAD DE DRAMATIZACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTR. DE EVAL.
Desarrollo de la expresión en lenguajes artísticos	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	utiliza creaciones creativas en varios idiomas para transmitir pensamientos y emociones.	Participar en juegos dramáticos de grupo ofreciendo sugerencias, representando situaciones, personas y sus sentimientos, percepciones y pensamientos.	Registro auxiliar
ACTIVIDAD Dramatización: me gusta actuar.	Inicio: Durante una asamblea, los niños discuten sus planes teniendo en cuenta las reglas mientras están sentados en círculo o en otra disposición en el aula. Les inspiraré para que realicen las representaciones contándoles una narración. Desarrollo de la actividad: Los jóvenes examinan libremente los materiales antes de decidirse a utilizar los previamente seleccionados para exponer sus creaciones en el juego simbólico. Cierre: El instructor pide a los alumnos que compartan sus ideas sobre la obra dramática propuesta y lo que han hecho, individual o colectivamente. Pueden describir la experiencia del taller y sus reflexiones al respecto.		Máscaras,	

EVALUACIÓN

REGISTRÓ AUXILIAR

INDICADORES	NOMBRES									
	Carlos	Rosmary	Roberto	María	Betty	Rodrigo	Angelo	Antonieta	Rina	Rigoberto
4 ANOS: Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales.	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
Participar en juegos dramáticos de grupo ofreciendo sugerencias, representando situaciones, personas y sus sentimientos, percepciones y pensamientos.	AD	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Se integra a los grupos de trabajo en forma voluntaria, y en los grupos de los juegos libres y creativos en el aula junto a sus compañeros.	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
RESULTADOS	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

EQUIVALENCIAS:

AD: Logrado destacado

A : Logro esperado

B : En proceso

C : En inicio

V.B. DIRECTOR

Prof. de Aula.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Se logró identificar la importancia de juego infantil en el aprendizaje cognitivo, con ejercicios prácticos y actividades lúdicas dentro y fuera del aula con niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1144/Mx-U Pampahuasi San Antonio de Antaparco Angaraes.

SEGUNDA: Se logró aplicar estrategias metodológicas de juego infantil como actividad de aprendizaje cognitivo, con participación activa de los niños en el aula, demostrando que las actividades lúdicas son de interés de los niños.

TERCERA: Se logró mejorar el aprendizaje cognitivo mediante los juegos infantiles, dando importancia a las actividades lúdicas dentro del aula con sus compañeros del nivel inicial.

CUARTA: Se logró desarrollar prácticas de trabajo en grupos mediante la colaboración armónica, participación activa entre los compañeros mediante el juego infantil, para generar aprendizajes significativos y mejorar sus aprendizajes.



SUGERENCIAS

PRIMERA: Se sugiere las autoridades educativas de la UGEL Angaraes motivar e incentivar la interacción de los niños y niñas mediante el juego como actividad de aprendizaje, guiados por su docente de aula del nivel inicial.

SEGUNDA: Se sugiere que docentes y padres de familia, desarrollen actividades de aprendizaje cognitivo mediante los juegos infantiles, dentro y fuera del aula, demostrando que mediante el juego se promueve el aprendizaje.

TERCERA: A los infantes desarrollar prácticas en forma directa con el trabajo grupal en equipo mediante la colaboración armónica mediante el juego infantil, con la finalidad de promover el aprendizaje significativo en el aula de educación inicial.

CUARTA: Sugiero a los padres y tutores de familia, apoyar con la educación de sus hijos, iniciando en sus hogares, luego a nivel institucional del jardín de niños existentes en su localidad, de tal forma cumplir con su rol de padre.



REFERENCIAS

- Benítez, M. (2019). *Innovación y experiencias educativas. El Juego como Herramienta Educativa*. 16.
- Calero, M. (2018). *Educar jugando*. México: Alfaomega
- Contreras Domingo, J. (2021). *Enseñanza, currículum y profesorado*. Madrid, España: Akal Ediciones.
- Kaufman, B. (2019): *Day by day: Playing and learning. Internacional Journal of Play Therapy*. Vol. 3(1) págs. 11-21.
- López, E.C. y Delgado, A. (2019). *El juego como generador de aprendizaje en preescolar*. Revista Criterios, 20(1), 203-218. Recuperado de: <http://www.umariana.edu.co/ojseditorial/index.php/criterios/article/view/376/310>
- Martín Criado, G. (2018). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.
- Martín, A; Ramírez, C; Martínez, A; Gómez, V y Arribas, L. (2021). *Actividades Lúdicas. El juego, alternativa de ocio para jóvenes*. Popular: Madrid
- Martin, P. (2018). *Convención sobre los derechos de las niñas y los niños*. Colombia: UNICEF.
- Martínez, G. (2018). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro, S.L.
- Méndez de Seguí, M. (2019). *Estrategias didácticas*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Puerto Creativo.
- Molina, R. (2019). *El juego como medio de socialización. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, (14),
- Monjas, (2018, p. 45), *En la escuela se desarrollan habilidades cognitivas y habilidades sociales para que el niño pueda interactuar y compartir experiencias con los demás*.
- Moreno, J. (2022). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.
- Ness, D. y Farenha, S.J. (2019). *La construcción del conocimiento: Importancia en el desarrollo del niño espacial y geométrico*. Lanham, MD: Rowman y Littlefield.
- Piaget, J. (2019). *Seis estudios de psicología*. Barcelona, España: Labor, S.A.



- Pugmire-Stoy, M.C. (2018). *El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid: NARCEA S.A. de ediciones.
- Sarlé, P. (2018). *Lo importante es jugar... Cómo entra el juego en la escuela Sternberg (2019), también aporta a la teoría piagetiana.*
- Rodrigo (2019) y Sadurní (2018) *nos dicen que la escuela es una institución reconocida como educadora y formadora de los niños.*
- Romero, T. (septiembre, 2018). *Pensar la primera infancia: re-pensar la educación*. Educación y Cultura, 69, 26 -29.
- Romero y Gómez, (2018) *se juega por el placer de jugar, sin esperar nada en concreto. Lo importante es el proceso, no el resultado final.*
- Romero, V y Gómez, M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Altamar: Barcelona (2016).
- Rousseau, J. (2019). *Emilio*. Buenos Aires, Argentina: Campana.
- Vygotsky,(2019). *El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño.*
- Winnicot, D. (2022). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.



ANEXOS

ANEXO 1

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DEL TRABAJO ACADÉMICO



REALIZANDO UNA CLASE EN EL AULA CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.N. 1144 -

PAMPAHUASI



JUEGOS RECREATIVOS

REALIZANDO EL JUEGO DE CHUTA CHUTA CON LA I.E. DE MAICENA Y PAMPAHUASI ES UN MOMENTO DE SOCIALIZACION CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.N 1144 - PAMPAHUASI



REALIZANDO EL JUEGO DE SALTA SOGA CON LA I.E. DE MAICENA Y PAMPAHUASI ES UN LINDO MOMENTO COMPARTIR CON OTROS NIÑOS Y NIÑAS.





ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital ☒

Fecha de entrega: 17/12/2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: EDITH TORRE PAUCAR

Dirección: JR. BUENA VISTA MZ. E LT. 01

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 42023127

Teléfono: 945884006 email: edithpaucar22@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL

Título o Grado Académico a optar: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Asesor: _____

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación ☐ Tesis ☐ Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ Trabajo Académico ☒

Título: JUEGO INFANTIL: ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE COGNITIVO EN NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN

EDUCATIVA INICIAL N° 1144/Mx-U PAMPAHUASI SAN ANTONIO DE ANTAPARCO ANGARAES HUANCVELICA

Palabras claves, (3 a 5 términos): Aprendizaje, actividades lúdicas, juegos

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1, 2}?

1,2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

☐ Bachiller ☐ Título ☒ 2da Especialidad ☐ Maestría ☐ Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- ☒ Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- ☐ Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- ☐ No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- ☐ Sí autorizo
- ☒ No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

☒ Internacional

☐ Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG18

Firma de Autor



huella digital

17/12/2024

Fecha