

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juegos grupales para mejorar la socialización en niños de 4 años -  
Institución 683, Bambamarca-2018.**

**Trabajo de Investigación para optar el Grado de Bachiller de Educación**

**Autora:**

**Mejía Walter Gladis Elit**

**Asesora:**

**Lucy Joaneth Varas Boza**

**Nuevo Chimbote - Perú**

**2018**

## ÍNDICE

|  |            |
|--|------------|
| <b>PALABRAS CLAVE</b>                              | <b>i</b>   |
| <b>TITULO</b>                                      | <b>ii</b>  |
| <b>RESUMEN</b>                                     | <b>iii</b> |
| <b>ABSTRACT</b>                                    | <b>iv</b>  |
| <b>INDICE</b>                                      | <b>v</b>   |
| <b>I. INTRODUCCION</b>                             |            |
| 1. ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA        | 1          |
| 1.1. Antecedentes                                  | 1          |
| 1.2. Fundamentación Científica                     | 4          |
| 1. JUSTIFICACIÓN                                   | 34         |
| 2. PROBLEMA  | 35         |
| 3. CONCEPTUACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES | 38         |
| 5. HIPÓTESIS                                       | 41         |
| 6. OBJETIVOS                                       | 40         |
| 7. METODOLOGÍA                                     | 42         |
| 7.1. Tipo y Diseño de la Investigación             | 42         |
| Población y Muestra                                | 43         |
| 7.2. Técnicas e instrumentos de la investigación   | 43         |
| 8. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN      | 44         |
| 9. RESULTADOS                                      | 44         |
| Análisis y Discusión de los resultados             | 61         |
| 10. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS                     | 65         |
| 11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS                     | 67         |
| <b>ANEXOS</b>                                      |            |

## 1. PALABRAS CLAVE:

---

|                     |                            |
|---------------------|----------------------------|
| <b>TEMA</b>         | - <b>JUEGOS GRUPALES</b>   |
|                     | - <b>SOCIALIZACIÓN</b>     |
| <b>ESPECIALIDAD</b> | - <b>EDUCACIÓN INICIAL</b> |

---

## KEYWORDS:

---

|                  |                          |
|------------------|--------------------------|
| <b>Theme</b>     | - <b>GROUP GAMES</b>     |
|                  | - <b>SOCIALIZATION</b>   |
| <b>Specialty</b> | <b>INITIAL EDUCATION</b> |

---

## LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

---

| <b>LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN</b> | <b>Área</b>       | <b>Sub Área</b>          | <b>Disciplina</b> |
|--------------------------------|-------------------|--------------------------|-------------------|
| Teoría y métodos educativos.   | Ciencias Sociales | Ciencias de la Educación | Educación General |

---

## **2. TÍTULO**

**Juegos grupales para mejorar la socialización en niños de 4 años -  
Institución 683, Bambamarca-2018.**

### **TITLE:**

**Group games to improve socialization in 4-year-old children -  
Institution No. 683, 2018.**

### **3. RESUMEN:**

Una de las experiencias más documentadas en el entorno al aprendizaje educativo y de la forma en que los individuos aprenden a relacionarse social y culturalmente, es a través del juego grupal. Este proyecto tuvo como propósito utilizar los juegos grupales para promover el proceso de socialización en niños de 4 años de la I.E.I. N° 683 Tandalpata, a fin de incentivar el desarrollo integral del niño para desempeñarse con éxito dentro de la sociedad. Por lo tanto, siendo conscientes del rol que debe asumir el maestro y la maestra del nivel inicial; se realizó el presente estudio investigativo de tipo explicativo, con diseño pre experimental; cuyo objetivo es demostrar de qué manera la aplicación de juegos grupales mejorará la socialización en los niños y niñas objeto de estudio. Ya que se busca la transformación de la realidad educativa con la participación de los agentes educativos y con la aplicación de juegos grupales, favoreciendo con ello el proceso socializador del niño.

#### **4. ABSTRACT**

One of the most documented experiences in the environment of educational learning and the way in which individuals learn to relate socially and culturally, is through group play. The purpose of this project was to use the group games to promote the process of socialization in children of 4 years of the I.E.I. N ° 683 Tandalpata, in order to encourage the integral development of the child to perform successfully within society. Therefore, being aware of the role that should be assumed by the teacher and the teacher of the initial level; the present explanatory research study was carried out, with a pre-experimental design; whose objective is to demonstrate how the application of group games will improve socialization in the boys and girls under study. Since it seeks the transformation of the educational reality with the participation of educational agents and the application of group games, thereby promoting the socializing process of the child.

## **5. INTRODUCCIÓN:**

### **5.1. Antecedentes y fundamentación científica.**

Durante la investigación se encontraron algunos estudios relacionados con el tema de estudio que nos compete, los cuales citaremos a continuación:

#### **5.1.1. Antecedentes:**

**Berio y Torres. (2016).** En el trabajo de investigación que realizó, cuyo título es “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos”, la que fue presentada a la Universidad de Cartagena de Indias – Colombia, realizada con el objetivo de analizar cuáles son las causas que existen para que tanto los padres de familia así como los estudiantes, muestran desinterés por el desarrollo cognitivo y las actividades académicas, llegó a las conclusiones siguientes: Las actividades lúdicas o de juego son actividades que se pueden combinar para sacarlas provecho en favor del aprendizaje, los conocimientos y saberes que proceden de las actividades lúdicas se convierten en aprendizajes significativos y duraderos por cuanto nacen a partir de las actividades en las que el niño encuentra disfrute y satisfacción; es decir, aprender de la manera más divertida, convirtiéndose así el juego no sólo en una actividad de necesidad e interés para los niños sino que es indispensable en su desarrollo en todos los aspectos vitales que debe alcanzar.

**Lachi, (2015).** En su tesis titulada juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años presentada a la Universidad San Ignacio de Loyola-Lima con el objetivo Validar los juegos tradicionales como estrategia didáctica con juicio de expertos para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 404 de la comunidad de Moralillo, distrito de San Juan Bautista, región Loreto conclusiones:

Utilizar a los juegos tradicionales como herramienta educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área curricular de matemática, permite al área de la matemática convertirse en un área cuyo aprendizaje es divertido y dinámico, porque los juegos tradicionales implican el trabajo en equipo, involucrando de esta manera a todos los niños participantes de este estudio. Pero el hecho de practicarlos permite a los niños conocer de su historia, mantenerlos vivos en el tiempo y así los juegos tradicionales puedan transmitirse de generación en generación, ya que muchos de ellos por la invasión de la tecnología van quedándose en desuso y corren el riesgo de perderse. Los juegos tradicionales no hacen más que representar aspectos cotidianos y contextuales, hecho que facilita el desarrollo de la competencia de número y operaciones. De manera tal que los y las docentes del nivel inicial debiéramos fomentar el desarrollo de este tipo de prácticas educativas en nuestras aulas ya que se convierten en enriquecedoras tanto para los docentes como para los estudiantes. Específicamente en cuanto a la presente investigación se refiere, la presente es un trabajo realizado el mismo que se fundamenta en el enfoque socio cognitivo y en el enfoque e resolución de problemas, teniendo en cuenta para esto los pasos de Brousseau. En nuestro caso la presente propuesta tuvo su validación por un juicio de experto en el área del nivel inicial y conocedoras del tema de investigación por la vasta experiencia que poseen en el campo educativo, especialmente en el nivel inicial.

**Simbaña y Verástegui (2014)** En el trabajo de investigación que realizara cuyo título es “Programa De Juegos “Divirtiéndome Con Mis Amigos” para mejorar la socialización en los niños de 5 años presentada en la I.E. N° 206 “saber y fantasía con maría” de la ciudad de Trujillo, en el 2013, el mismo que fue realizado para lograr el objetivo de Determinar si aplicación del Programa de Juegos “Divirtiéndome con mis amigos” mejora la socialización de los niños de 5 años de la I.E. N° 206 “Saber y Fantasía con María”, de la ciudad de Trujillo, en el 2013. Arribando a las conclusiones:



Los niños seleccionados como grupo de muestra para el desarrollo de la presente investigación, en la evaluación diagnóstica del pre test; evidencian un gran déficit en el proceso de su socialización, pues tal como se muestra en los análisis estadísticos durante esta evaluación diagnóstica el puntaje obtenido, es el 8% quienes se encuentra en el nivel bajo, han logrado desarrollar de manera regular su socialización el 72%; mientras que únicamente un total del 20% se han desarrollado socialmente de manera satisfactoria.

El programa de juegos “Divirtiéndome con mis amigos” es innovador, con el empleo de material diverso, las actividades fueron previamente seleccionadas y de bajo presupuesto.

El desarrollo y ejecución de la propuesta pedagógica “Divirtiéndome con mis amigos”, permitió que los niños de la I.E N° 206 “Saber y Fantasía Con María” alcanzando de manera satisfactoria su socialización, logrando verificar y comprobar la hipótesis planteada para la investigación; así como logra los objetivos propuestos.

**Chavieri.** (2016). En su tesis titulada Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. presentada a la Escuela de pos Grado Universidad Cesar Vallejo Con su objetivo de Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Por la cual ha llegado a las siguientes conclusiones

Primera: Existe relación positiva( $r=0,980$ ) y significativa ( $p=0,000$ ) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Segunda: Existe relación positiva( $r=0,797$ ) y significativa ( $p=0,000$ ) entre la cooperación y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.

**Vásquez** (2014). En su tesis titulada “programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial “presentada en la I.E.I. N° 329, Sarabamba – Chota, con el objetivo de poder Determinar la influencia el programa de juegos recreativos en la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial. En la cual han llegado a las siguientes conclusiones:

La Aplicación del Programa de Juegos Recreativos influye significativamente en la Socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba, Chota – 2014, pues así se constatan en los resultados procesados estadísticamente, dichos resultados se obtuvieron en la evaluación diagnóstica o de entrada y en la evaluación de salida.

Los resultados obtenidos, en la evaluación diagnostica durante la aplicación del pre test demuestran que el nivel de socialización que evidencia la mayoría de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba, Chota - 2014” es el nivel de inicio.

Al ejecutar la presente propuesta de los juegos recreativos mejoró de manera significativa su nivel de socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba, Chota – 2014.

En función a los datos obtenidos en la evaluación diagnóstica del pre test, se procedió la propuesta de los Juegos recreativos, el mismo que se desarrolló utilizando actividades pedagógicas previamente diseñadas y planificadas en función a los objetivos propuestos, con el único propósito de mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014.

## **5.2. Fundamentación científica:**

### **5.2.1. Teorías que sustentan la investigación:**

La realización de la presente investigación, tiene su fundamento teórico y científico en importantes estudios realizados en el tema del juego, así como en la socialización; estudios e investigaciones que han sido realizados por importantes personalidades que han contribuido trascendentalmente al campo de la educación; así citaremos a las siguientes teorías con sus respectivos defensores:

#### **A) Teorías del Juego Infantil.**

Estas teorías están divididas en teorías clásicas y teorías modernas; las mismas que lo resumimos de la manera siguiente:

##### **a) Las clásicas:**

Dentro de las teorías clásicas en relación al juego, tenemos las aportaciones de:

##### **▪ Herbert Spencer, creador de la teoría de la Energía Sobrante:**

Apoya su teoría en los estudios realizados anteriormente por Schiller. Tanto Spencer como Schiller manifiestan que los seres humanos al igual que otros seres vivos disponemos de una determinada cantidad de energía para realizar nuestras actividades diarias; sin embargo, no todos gastamos dicha energía.

Así la energía con la que contamos necesariamente se gasta en la satisfacción de nuestras necesidades; la misma que va cambiando, dependiendo del ser vivo que se trate. Pero no toda la energía se consume, quedando energía disponible para ser utilizada, así por ejemplo en el caso de los niños, quienes, no consumen su energía

en otras actividades más que las de sus necesidades básicas; el juego o actividades lúdicas son el medio más eficaz para liberar la energía sobrante, por ello, más de una vez habremos oído: de dónde sacan tanta energía estos chicos que no se cansan”; pues la única forma extraordinaria de liberar energía en los niños es mediante sus actividades de juego.

- **Teoría de la Relajación. Moritz Lázarus,** Este autor nos dice que el juego relaja a los individuos, no produce gastos de energía, recupera energía en un momento de energía.

Lazarus hace diferencia entre la energía física y la energía mental. Así mismo, explica que, cuando el cerebro llega a un estado de cansancio, es necesario realizar un cambio de actividad hacia el ejercicio físico y así se restablecerá la energía nerviosa. Esto es porque para realizar el juego, se utilizan casi en su totalidad el sistema neuromuscular no agotado y así entonces podemos recuperar el equilibrio y las energías perdidas.

En la teoría de este filósofo alemán nos da a conocer que mediante el juego se logra liberar el stress, de tal manera que incluso al distraernos, puede nuestro cerebro descansar y así permitirle un mejor funcionamiento.

El juego es una actividad para compensar la fatiga producida por la realización de otro tipo de actividades, en palabras simples, el juego es una de las actividades de preferencia para conseguir en el relajamiento, nos entretiene, a la vez que también permite mantener nuestro organismo en condiciones óptimas tanto física como emocionalmente.

- **Teoría de la Recapitulación. Teoría creada por Stanley Hall.**  
En 1904, este autor formuló esta teoría, en la misma que explica que, estudiar la forma como se desarrolla el niño, significa realizar

comparaciones breves del progreso y evolución del género humano. El juego para Stanley, es un comportamiento y particularidad innata y principal en el comportamiento ontogenético del niño. Mediante él, el niño reproduce o recrea manifestaciones de las formas de vida y las diversas actividades cotidianas.

Quienes defienden esta teoría apoyan la misma, centrados en el hecho de que uno realiza estas actividades porque así evocamos acciones y comportamientos hechos por nuestras generaciones pasadas. De Sosoaga (2004, p. 56), sin embargo, critica a la teoría de Hall y afirma que: es una equivocación que se pretenda erróneamente pensar que las actividades lúdicas se hereden de manera genética además porque no concuerda que el juego de tipo simbólico y el que lo realizan de manera esporádica los adultos no son considerados dentro del comportamiento de juego por este autor.

#### **b) Teorías Modernas.**

- **Teoría general del juego. F.J.J Buytendijk:**

El juego, desde el punto de vista de este autor, es una forma que tiene el niño para expresar su autonomía e independencia, reconociéndose en esta actividad tres impulsos que se manifiestan: Integración con su entorno, impulso de la libertad y rutina o automatismo para jugar siempre a lo mismo; estos impulsos dan, la importancia debida a la función que cumple el objeto con el que realiza el juego o con el que se juega.

- **Teoría de la Ficción, del autor Claparede:**

Claparede menciona en su teoría de la ficción que, las diferentes manifestaciones o actividades del juego, es la forma que tiene de

interactuar de quien juega, su actitud de su organismo ante la realidad, pues para él, lo más importante en el juego es la ficción e imaginación, esta teoría afirma que gracias al juego el niño puede satisfacer y cumplir muchos de sus deseos incluso aquello que lo tienen prohibido; por ejemplo, a los niños se les prohíbe coger las tijeras, entonces en una actividad de juego, ellos cogen otro objeto que les pueda servir como tijera y simular realizar cortados; así si no pueden coger la caja de herramientas de papá porque se lastiman, ellos crean su propia caja de herramientas y entonces simular componer o arreglar algo que tienen descompuesto, etc.

Esta teoría elaborada y sustentada por este autor, precisa algunas consideraciones vitales sobre la trascendencia que tienen los juegos o actividades lúdicas realizadas en grupo; puesto que todos contribuyen para la formación social e integral del niño **como parte de un grupo social al que pertenece**. Pues para Claparede, el juego permite desplegar una gran potencialidad de imaginación y creatividad; de manera tal que un niño puede pasarse horas y horas de incansable juego puesto que como producto de su imaginación un juego es capaz de dar origen a otro y éste a otro y así sucesivamente. porque lo matizan sus figuras, **su interpretación de los juegos infantiles se conoce como “Teoría de la derivación por ficción”, a través del “figurarse” donde la imaginación sustituye a la realidad; la “derivación por ficción” se asemeja o guarda una estrecha relación en cierto modo a una “conducta mágica”,** conducta que también los autores modernos de la corriente existencialista, lo tratan con amplitud, manifestando que para el niño, el juego, es una especie de sortilegio o encantamiento, puesto que los niños, incluso también los adultos se refugian en un mundo ficticio, virtual, no-real, un mundo posible, imaginario, que sustituye al mundo real, y así la ficción se convierte en un

ingrediente básico en los juegos de los niños; a mayor imaginación desarrollada en ellos, más posibilidades diversas de juego.

El autor citado, “manifiesta que, mediante las actividades lúdicas se pretende alcanzar y desarrollar la imaginación, la ficción y la idealización, así el juego en los niños les permite por un momento idealizar lo que harían si fuesen adultos. Esta postura, en el mundo del niño, nos revela que el juego se convierte en una especie de guarida donde puede desempeñar roles como los de un adulto”, que es un deseo que los niños anhelan; por ello les vemos muchas veces inclusive vistiéndose con la ropa de los papás o calzándose sus zapatos.

El juego, según esta teoría, es una actitud abierta a la ficción, pudiendo ser modificable a partir de ubicarse en el “como sí”, y lo que caracteriza fundamentalmente al juego es la función simbólica, así para Claparède, es la función simbólica la que caracteriza la naturaleza del juego, considerando que en los juegos los niños pueden desarrollar su protagonismo que la sociedad de los adultos o los más grandes les niega (Navarro, 2002, p. 75).

El niño tiene por naturaleza la necesidad de ser el centro de atención quiere ser el principal actor en la actuación de la vida en las actividades que se realizan en su entrono de manera cotidiana; pero como se observa por su edad esto es imposible sí que en sus actividades lúdicas es el único espacio y momento para que éste tome verdadero protagonismo, y de esta manera pueda el niño sentirse que posee gran valía dentro de su grupo y sentirse útil, importante y capaz de realizar muchísimas actividades que en cierta forma le preparan para su vida de adulto.

- **Teoría del Psicoanálisis de S. Freud.**

Freud considera que el juego, permite a los niños desarrollar la fuerza e importancia de su “yo”, ya que el juego está motivado por el principio de placer, entonces puede disminuir la tensión física que domina sobre las experiencias angustiosas y abrumadoras.

Este autor es el creador de una teoría totalmente innovadora acerca de la psicología del hombre a la que lo llamó Teoría del Psicoanálisis. A través de esta teoría, los seres humanos en sus primeros años de vida somos incapaces totalmente de controlar y ejercer dominio sobre la naturaleza biológica con la que estamos formados.

Freud, en sus estudios afirma que cuando nacemos, poseemos una cantidad de energía, ésta energía permite que podamos actuar en el recién nacido a través de impulsos que le permiten manifestar sus necesidades y deseos como su llanto o movimientos cuando está incómodo o simplemente realizar movimientos como parte de su exploración con lo que lo rodea.

Estas fuerzas que no podemos dominarlas y que ejercen poder sobre nuestra voluntad, son las llamadas o conocidas como las necesidades biológicas; así un niño pequeño no controla sus necesidades vitales de hambre de ir al baño, de dolor, etc., sin embargo, conforme vayamos creciendo y tomando madurez, estas fuerzas ya van siendo más controladas y manejadas.

Así mismo Freud afirma que en el proceso de maduración y dominio de estas fuerzas son varios los factores que influye en este proceso, pues algunas malas experiencias podrían retardar este proceso y por el contrario pueden afectar seriamente el normal



desarrollo social del niño. Cuando este tipo de experiencias el niño las va reviviendo a través de las formas variadas de juego, mientras juega puede ir madurando y de a pocos ir manejando y controlando estas fuerzas.

Hay quienes descartan esta afirmación y manifiestan que son casos muy extremos en los que los niños y niñas vivan situaciones traumáticas siendo pequeños; por lo general son muy bien protegidos y cuidados; de tal forma que en la cantidad de veces que repitan en sus actividades de juego los niños solos o con ayuda de un adulto guía o tutor irá superando aquellas situaciones de riesgo.

- **Teoría de Karl Gross:** Groos realizó estudios importantes en filosofía y psicología; formulando su teoría denominada: "El juego como Anticipación Funcional"; en dicha teoría, éste autor estudia al juego desde el punto de vista psicológico; de cuyos estudios es uno de los primeros en concluir que el juego cumple un papel valioso e importante en el desarrollo de la mente y del pensamiento; y que éstas al desarrollarse permite la funcionabilidad de todas las otras actividades. Gross apoya su teoría en los estudios realizados por Darwin; quien manifiesta que existen diferencias sustanciales entre las especies, y que una de esas diferencias es la adaptación a diversos medios y contextos ya que no todas las especies logran sobrevivir cuando el cambio es radical.

De lo anteriormente especificado podemos afirmar que los juegos o actividades lúdicas realizadas por los niños y niñas, son actividades que le van adiestrando para su vida futura de adulto; pues las actividades realizadas por los niños en sus juegos no son sino el reflejo de lo que el adulto realiza, así los juegos sirven como un ensayo o preparación para la vida adulta.

Para Groos, el juego es pre ejercicio o la preparación de funciones necesarias que se desarrollarán en la vida del adulto, así el juego, le permitirá desempeñarse de manera más efectiva las actividades en las que posiblemente se realice en su vida adulta, pues a través de sus juegos se adiestra y prepara para ello.

Cuando el niño recrea a ser electricista, chofer, carpintero, doctor, etc., y la niña a ser mamá, enfermera u otras acciones; el niño y la niña no hacen otra cosa que prepararse para desempeñarse en roles diversos en el contexto y circunstancias que tengan frente en su vida. Así podemos afirmar en concordancia con este postulado que el niño que más actividades recree o que más posibilidades de juego tenga, estará mejor preparado y capacitado para desarrollar

actividades en su vida futura, de ahí, la importancia de dejar a los niños jugar y más aún si son juegos libres.

- **Teoría del Desarrollo de la Inteligencia de Jean Piaget:**

Piaget, sostiene que el juego forma parte de la inteligencia del niño, ya que las actividades de juego representan la asimilación funcional o reproductiva del contexto de la realidad; sin embargo, esta realidad está directamente asociada a cada momento del desarrollo del ser humano.

Las capacidades y habilidades psicomotoras, de ensayo y razonamiento o lógica, son actividades que conforme el niño va creciendo van condicionando las conductas de juego en el niño; un niño que haya logrado desarrollar su creatividad e imaginación serán las que en el niño vayan descubriendo un gran despliegue de actividades lúdicas y de recreación.

Un punto de vista "activo", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" y que son indispensables pues permitirán que los niños desarrollen su capacidad sensoria motora; su lenguaje, el razonamiento lógico; vale decir todas las funciones cognitivas del niño.

Este autor, incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para este autor las actividades del juego se caracterizan fundamentalmente por la asimilación de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación, esa asimilación de la realidad le permitirán y facilitarán su adaptación a diferentes medios, de ahí que por experiencia propia sabemos que es más fácil para un niño que para un adulto adaptarse a diferentes contextos; pero como bien señala este autor esta adaptación dependerá de la capacidad de asimilación de las nuevas experiencias y realidades que toque vivir.

Los aportes de este autor, se resume en la idea expresada en "La formación del símbolo en el niño". En esta teoría el autor explica de manera general, pero a la vez detalla sus especificaciones relacionadas al juego y a la gran variedad de su clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean juegos de ejercicio, juegos simbólicos o juegos de reglas.

### **Principios teóricos de la Teoría de Piaget:**

En la teoría de Piaget, se incluyen los siguientes principios:

- Cuando el bebé al segundo mes de nacido empieza a chupar el pulgar, o a los cuatro a cinco meses aprende a estirar la mano

para atrapar las cosas que le rodean, en torno a los cuatro o cinco meses y cuando estos objetos los agita o aprende a lanzarlos, participa ya de actividades en las que se genera; esta manera de actuar en los niños se evidencia mediante dos procesos importantes: **Proceso de acomodación**, Cuando el niño entiende que tiene que coger, agacharse, quedarse quieto, etc., y otro proceso mecánico llamado **Proceso de Asimilación** por medio de la cual el niño va aprendiendo a comprender y tener uso de razón de su entorno. Así Piaget establece dos formas en las que se produce la asimilación:

**1. Asimilación funcional o reproductora:** Este tipo de asimilación se produce cuando los niños van estableciendo patrones repetitivos de comportamientos y acciones que se van consolidando y que el niño las va aprendiendo debido a la continua repetición; mientras más las repita más las aprenderá de manera asertiva y se convertirá en un nuevo aprendizaje.

**2. Asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible.** Todo cuanto forma parte del entorno del niño, éste lo va adquiriendo y asumiendo que cumple una determinada función que es su razón de ser o existir; es decir, un “sirve para algo”, para jugar, para tirar, para atrapar, jalonear, llevarle a la boca, etc.

Es necesario indicar que este tipo de asimilación de su entorno, es una asimilación no concreta; es decir, no es objetiva, "no es apoyada por la ciencia o científicamente", es de carácter egocéntrico, producida de manera natural por el niño.

A medida que el niño va repitiendo acciones, actividades por "asimilación reproductora", los objetos son asimilados a través de conductas, acciones y costumbres y las acciones a su vez, en ese momento se transforman en esquemas, a los cuales Piaget les denomina esquemas de acción. Así se forman esquemas por ejemplo el esquema de "algo para chupar", "algo para succionar", etc.

Así se va produciendo una auténtica y original revolución cognitiva, revolución que permite a los esquemas convertirse en ideas o conceptos.

### **El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget:**

**El juego infantil:** Este tipo de juego, el que nace o resulta de la asimilación, es decir de lo que percibe de su entorno más próximo; así pone en juego en este momento " a la gran imaginación y creatividad que poseen los niños.

Así luego que los niños aprenden a realizar actividades de manera natural, poco a poco va desarrollando y perfeccionando estas conductas por el solo hecho de que encuentra satisfacción al hacerlo. Así va repitiendo conductas sin que requieran un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional".

**Juego de ejercicio:** Este tipo de juego, es el que el niño realiza de manera repetitiva, al realizar ciertas acciones porque al hacerlo siente satisfacción y al hacerlo además logra dominar

algunas otras actividades de coordinación como observar, manipular, etc.

Estas actividades pueden iniciarse no siempre con carácter lúdico, sino por el simple hecho natural que el niño tiene de querer explorar su entorno, pero terminan como actividades de juego o lúdicas cuando el niño al hacerlo siente satisfacción de la actividad que realiza, estas acciones también son un tipo de conducta de las cuales Piaget manifiesta lo siguiente: "...un esquema no es jamás lúdico o no lúdico por sí sólo, siendo que su característica de juego provienen necesariamente del contexto en el que se desarrolla en el momento en el que inicia el niño a reproducir tal o cual actividad. Así por ejemplo a partir de lo que existe a su alrededor el niño inicia con sus primeras imitaciones de lo que le rodea de acuerdo a la imagen mental que el niño tiene de los animales, cosas, personas adultas, otros niños, etc., de esta manera lo imitado se transforma para el niño en un símbolo, al cual representa, pero al mismo tiempo logra sustituirlo, así un carro lo sustituye por un cartón, a la madre o hermanitos por las muñecas, a una pista por la mesa, etc.

Con este tipo de conductas y actividades, los niños evolucionan significativamente en el proceso de su desarrollo pasando de la etapa sensorio-motor a la etapa del pensamiento representativo.

**Juego simbólico:** Este tipo de juego, según Piaget constituye o forma parte de una de las cinco conductas que nacen como parte de la expresividad en la función semiótica-simbólica, propia de la etapa de la función preoperatoria, actividades que

posteriormente darán paso a las estructuras lógicas elementales en la etapa de las operaciones concretas.

En la etapa del juego simbólico el pensamiento del niño aún no se muestra metódico y ordenado, sus movimientos aún son torpes por así decirlo y carecen de precisión, entonces el juego simbólico se convierte en una conducta o en un actuar preferentemente asimiladora y en este contexto entonces los objetos o seres que el niño no tiene a la vista, pero si guarda en su recuerdo también será fácilmente representado por el niño y así van apareciendo las primeras ideas o conceptos de la relación existente entre el significado y el significante, entonces el lenguaje aparece al lado del juego como la principal actividad socializadora y como vía de adquisición de conocimientos.

Entonces el ambiente o contexto en el que los niños van desarrollándose es el ambiente, lenguaje y conductas o acciones de los adultos que lo rodean; convirtiéndose así todo el contexto circundante de los niños en significantes que ellos mismos elaboran o crean a los cuales Jean Piaget los denomina “símbolos motivados”. Este tipo de conductas aparecen alrededor de los 2 años y se prolonga hacia los 4 años de edad, en la que alcanza su máximo desarrollo de esta etapa. El juego simbólico así se caracteriza porque se aleja el juego como simple ejercicio para convertirse en juegos en los que el niño ya no solo imita o representa lo que tiene a su alcance sino que incluso reproduce conductas, parámetros y funciones de seres u objetos que incluso los guarda en su memoria o subconsciente y que en algún momento determinado los evoca; así cuando van al mercado a realizar las compras, el niño o la niña cuando retornan a casa, recrean esta actividad,

recordando lo vivenciado al momento de ejecutar la acción, lo mismo sucede si van a la playa o de viaje a otro lugar, días después simulan encontrarse en el mismo sitio y recrean estas actividades.

Cuando el niño pasa de los cuatro años hasta que llega a los siete, en esta etapa, estos juegos van dejándose o van perdiendo protagonismo en sus actividades, pues su pensamiento va organizándose y en el niño va creciendo la necesidad de representar, reproducir o imitar de manera más real y exacta a lo que quiere imitar. En este momento o etapa según el autor citado manifiesta que las actividades de juego o lúdicas van evolucionando para lograr formas que se adapten o ligen más a la realidad objetiva.

**El Juego de Reglas:** Este tipo de juegos van haciendo su aparición en la vida de los niños a partir del momento que inician su escolaridad entre los 3 a 4 años los niños se involucran en juegos donde necesariamente participan dos o más, entonces se hace necesario establecer normas y reglas para el juego; juegos que van tomando complejidad a partir de los 6 a 11 años.

Para la realización de estos juegos se hace necesario que, además de seguir normas y reglas se pongan en práctica las destrezas y habilidades que el niño adquirió durante las etapas anteriores; así se producen combinaciones sensorio-motoras o intelectuales con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la direccionalidad o regularización de una regla normativa que se relaciona con la naturaleza y características del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.



"La regla - sostiene Piaget - tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica"

Así el establecimiento de las reglas se relacionará con la edad, con la complejidad y naturaleza del juego, con las características que tendrán la victoria o la derrota, la de la competitividad.

Al principio, en el desarrollo de estos juegos los jugadores suelen ser pocos y las alteraciones de las normas muchas, ya que, al niño no le gusta jugar bajo condiciones de juego, pues le resulta mucho más dinámico y divertido el juego libre, sin reglas que seguir. Pero con el paso a la escolaridad se irá incorporando, adaptando y alcanzando un equilibrio ligero entre el principio asimilador del Yo, a cada juego y la adecuación de éste a la vida lúdico-social, así el niño va explorando nuevos juegos y va encontrando también en ellos el placer y gozo que la lúdica produce, llegando incluso, el niño a querer conocer más juegos de reglas en los que pueda competir, pues a un niño le gusta la idea de "ser ganador".

▪ **Vygotsky su teoría del desarrollo próximo:**

Según Vygotsky (1924), manifiesta que las actividades lúdicas en el niño aparecen como una necesidad innata al encontrarse en contacto con las personas que constituyen su entorno.

Estos tipos de juegos que se van produciendo, son y se producen de manera innata, natural y social; este tipo de juegos permite posteriormente a los niños vayan representando acciones que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Vygotsky sostiene que, en el proceso de desarrollo del ser humano, existen dos parámetros de cambio permanente y constante; uno de

esos parámetros es el de tipo evolutivo biológicamente hablando y es que pasa por las funciones de preservación, conservación y reproducción de la especie. El otro parámetro tiene que ver con el aspecto de socialización en el contexto cultural en el que el individuo se desenvuelve.

Para este autor, el juego, es la actividad que tiene como característica exclusiva su carácter social, puesto que el niño y la niña para llevar a cabo sus actividades lúdicas necesitan complementarse con su entorno natural y cultural y con otros seres de su entorno, con los cuales se complementan intercambiando roles. De ahí la importancia de dejar al niño jugar con otros, interactuar lúdicamente con otros niños de su edad o con un adulto que adopte las características de niño, le será sin duda muy beneficioso. Este autor se ocupa fundamentalmente del juego simbólico señalando la forma como el niño transforma algunos objetos para convertirlos en su imaginación en otros los cuales imaginariamente les da un distinto significado, por ejemplo, cuando se arrastra en una caja como si fuera su carro o coge un plato para simular su timón, y con este manejo de estos objetos se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

## **B). Teorías de la socialización:**

En relación a esta variable tomada para esta investigación, se han tomado en consideración a las teorías siguientes; las mismas que han centrado mucho sus investigaciones en el proceso social del individuo; entre estas tenemos:

**a. Estructuralismo-Funcionalismo de Radcliffe-Brown.** Para este autor, la socialización se tiene que entender dentro del marco general de una concepción de la acción social.

La función del proceso socializador del niño implica la posibilidad que tiene para interiorizar normas, actitudes y valores aceptados de

manera social y en la consolidación y aceptación de estas funciones y roles.

**b. Teoría de Herbert Blumer:** Este autor acuña el término de Interaccionismo simbólico, por primera vez en 1938; en esta teoría manifiesta que el ser humano actúa en su entorno más próximo de acuerdo a la interpretación que el sujeto realiza de lo que lo rodea; es decir de los significados que tiene de los objetos y personas de su entorno, a estos significados los denomina símbolos. Estos símbolos les permiten incrementar sus conocimientos de su realidad, así como a desarrollar significativamente su imaginación y creatividad.

Estos estudios de la presente teoría manifiestan que la comunicación es esencial en el interaccionismo simbólico; pues a través de él el individuo logra comunicar los sentimientos, necesidades, emociones que le va causando su entorno más inmediato

Según el autor el ser humano no nace social, sino que, se hace social conforme va desarrollándose a medida que va conociéndose a sí mismo y descubriendo su mundo que le rodea, este proceso le lleva a examinar de manera reflexiva su ser como parte de un todo llamado sociedad.

En esta teoría la capacidad para comunicarse que posee el ser humano, cobra importancia, pues afirma que esta actividad le permite intercambiar roles de emisor y receptor; o al utilizar los monólogos en sus juegos le permite salirse de su “yo” y observarse en diferentes dimensiones mirándose como objeto.

En la época de la niñez se observa claramente cuando el niño al jugar va intercambiando roles, y así va adquiriendo diversas formas de conducta y comportamiento para enfrentar al mundo.

Así los niños en sus monólogos de sus actividades lúdicas, habla y responde en diferentes roles; por ejemplo, observamos mucho a las niñas que al jugar conversan consigo mismas como si estarían dialogando con una vecina, comadre, con el o la señora de la tienda o el mercado, etc., conversa y se responde; incluso utilizando gestos propios en cada caso de personaje; de esta manera va reforzando su socialización; pues estas conductas le permiten afianzar su interrelación con los demás de su entorno.

#### **A. Vygotsky y el planteamiento de la Teoría del Desarrollo Social:**

Este autor, mediante el planteamiento de esta teoría manifiesta que la socialización del niño influye poderosamente en el proceso de aprendizaje y adquisición de nuevos conocimientos. Es decir, en el proceso de socialización el ser humano va percibiendo y tomando conciencia del rol que desempeña en un determinado contexto social y va asumiendo que es parte de un contexto social.

De la misma forma, Vygotsky, explica que las diferentes actividades de carácter lúdico en el que se inician los niños que le permiten su desarrollo mental, así como el armar un rompecabezas, cuando el niño se enfrenta por primera vez a éste, en un inicio le parecerá difícil y hasta cierto punto quizá imposible, pues se desempeña muy pobremente; sin embargo, si lo hace con la guía y orientación de un adulto tratará de organizar las piezas de la manera correcta. De esta forma el niño o niña va aprendiendo o adquiriendo este nuevo conocimiento en presencia o compañía de alguien. El adulto, en casa los padres o cuidadores, y en el colegio el o la docente.

El adulto, los padres o los docentes es necesario e indispensable que cumplamos el rol de acompañamiento, orientación y guía en la adquisición de aprendizajes y conocimientos, orientación que debe consistir en dar indicaciones, hacer correcciones, sugerencias, etc., más no respuestas y soluciones, sino permitir que sean los niños los que las encuentran; esto es un aprendizaje significativo, pues únicamente de esta manera haremos que los niños vayan desarrollando habilidades y destrezas que le convertirán cada vez en una persona más capaz y competente.

La teoría del Desarrollo social del Vygotsky, abarca conceptos fundamentales relacionados al desarrollo social; siendo éstos los siguientes:

- **La Interacción Social y su función en Desarrollo Cognitivo del niño:** Esta teoría manifiesta que el hecho de que el niño interactúe socialmente, su calidad de interacción, cumple un papel trascendental e importante en el proceso de la mejora del desarrollo cognoscitivo. La teoría de Vygotsky, con esta concepción se opone a la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget, ya que Piaget afirma que una persona experimenta primero el desarrollo antes de lograr el aprendizaje, mientras que por su parte Vygotsky en su teoría sostiene que el aprendizaje social sucede antes de su desarrollo o que en todo caso van de la mano ambos o se complementan uno con otro, existiendo una relación de interdependencia entre aprendizaje y desarrollo social.
- **El Otro con Más Conocimiento:** Este concepto quiere decir que, en el aprendizaje significativo del niño, necesariamente se hace necesario la relación: niño-experto (alguien que posee un mayor nivel de conocimiento). Cuando se habla de otro con más conocimiento nos referimos a un adulto, que puede ser uno de los padres, un profesor o

un experto. Así cada aprendizaje será importante y fácil de adquirirlo dependiendo de quién acompañe este proceso de aprendizaje. Por ejemplo, un niño aprenderá a desarrollar ejercicios de matemática de manera eficiente si tiene a un experto en la materia sino en la forma cómo ayude al niño a aprender la solución de dichos ejercicios. Lo mismo sucederá con todos los campos de los conocimientos, incluso con el arte; así un niño con habilidades por el dibujo, pintura, baile se volverá más diestro dependiendo de la calidad del experto que oriente y guíe su aprendizaje. Sin embargo, no siempre este experto es un adulto sino también se puede tratar de los mismos amigos o compañeros de clase, e incluso dispositivos electrónicos, tales como computadoras y teléfonos celulares. Así no siempre será un adulto que guíe el aprendizaje sino incluso los mismos niños pueden ayudarnos a aprender cosas que los adultos no sabíamos, por ejemplo, el manejo de dispositivos electrónicos lo aprendemos porque nuestros hijos nos enseñan.

- **La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP):**

La ZDP, según Vygotsky es el medio que separa a lo que el niño ya tiene como conocimiento previo; es decir, aquello que ya conoce o sabe con lo que le falta por conocer o lo que aún desconoce.

En este espacio se producen dos tipos de capacidades que el niño o llamado aprendiz desarrolla, un proceso en el que tiene la capacidad de aprender de manera independiente y otro en el que para desarrollar una determinada tarea o acción es necesario de la orientación y guía de otro sujeto con mayor conocimiento.

Para el autor de la teoría del desarrollo social participan como “factores” del proceso socializador; los siguientes:

- **El grupo familiar:** La familia, es esencia el principal canal viabilizador que interviene como agente socializador, el rol que cumpla la familia, será sin duda la fundamental en el individuo en el resto de su vida, y bueno la familia acompaña por un largo periodo este proceso;
  
- **El grupo de pares,** Se refiere al grupo de amigos, compañeros con los que el niño comparte e interactúa cotidianamente, de este grupo, también el niño tiene muchísimo que aprender, pues en el grupo de amigos también adquirimos reglas, principios y distintas maneras de ser o pensar.
  
- **La escuela:** Aquí en este espacio o contexto el niño tiene una gran gama de posibilidades para interactuar y desarrollarse socialmente; pero también se fomenta la participación en disciplinas como el deporte y el arte, influyen en el desarrollo social.

### **1.2.2. Juegos grupales:**

#### **A. Concepto.**

Los juegos grupales, que nacieron como parte natural de la interacción social; posteriormente han sido adoptados por el campo educativo como técnicas que influyen decididamente en el aprendizaje y desarrollo socioemocional de los niños y niñas, este tipo de juegos son conocidas como dinámicas de grupo, y permiten que las personas que las desarrollan o practiquen experimenten nuevas formas y medios que les posibilite obtener mejores resultados tanto en su proceso de socialización como en su aprendizaje.

Por la experiencia y estudios realizados para la investigadora los juegos grupales, son aquellos considerados como una forma específica que tienen los niños de relacionarse con otros seres

humanos y con el mundo en general y que en esta relación el niño aprende y adquiere conductas que le ayudarán a reconocerse y desarrollarse como un ser social.

Los juegos grupales, son actividades con naturaleza dinámica, motivadora, integradora y socializadora, actividades en las que se promueve, sugiere y desarrolla la participación entusiasta de cada niño para integrarse socialmente entre ellos donde la comunicación es necesaria y fundamental para la participación grupal.

Gracias a este tipo de juegos los niños se pueden socializar; estos juegos tienen que formar parte necesariamente de la convivencia diaria del niño con su entorno más próximo ya que con esta integración se logrará mejorar su desarrollo social y su aprendizaje de manera eficaz y eficiente.

## **B. Importancia del juego en el desarrollo social de los niños de inicial:**

Antes de especificar la importancia del juego o actividades lúdicas en el desarrollo social de los niños de nivel inicial; es necesario detenernos para reflexionar que el jardín o el centro de educación inicial, será para el niño el segundo contexto significativo después de su familia que el niño tendrá en su desarrollo social; por tanto la integración y adaptación a este primer nivel de escolaridad dependerá fundamentalmente y en gran medida de la calidad de dinamismo, familiaridad, y confianza que el maestro y maestra genere desde el momento en el que se pone en contacto con los niños, vale decir desde el primer día de clase, que es generalmente en el que se pone en contacto; recordando que el niño cuando empieza a ir al nivel inicial, inicia su primer contacto con su entorno social, pues antes solo se relacionaba con su familia y círculo más cercano de parentesco, para enfrentarse a una nueva experiencia como lo es la experiencia de la vida escolar; esa relación docente

- alumno que se establece en el jardín, está marcada por las diferentes



actividades que el docente será capaz de hacer en favor de esta nueva experiencia a la que se enfrentan los niños y niñas.

Para desarrollar este grado de relación empática entre niño-docente; es importante señalar que en el aula debe proveerse ciertas condiciones tales como: el docente antes de recibir el primer día de clases al niño, debe realizar mínimamente actividades de acercamiento y conocimiento de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño a través de un dialogo con padres.

De esta manera, en el nivel de educación inicial, una manera efectiva y saludable para que los niños y niñas inicien su proceso de interacción es el juego o la realización de actividades lúdicas, los niños en edad pre escolar encuentran su mayor placer y satisfacción al participar de actividades de juego; por tanto estas actividades tienen que ser aprovechadas a fin de que los niños se adapten socialmente a diferentes grupos pero también pueden ser utilizados como fuente generadora de conocimientos y aprendizajes. Para lograr que el niño se desenvuelva sin dificultades en un nuevo grupo, será necesario acompañar a sus actividades de juego de normas y reglas de convivencia establecidas por ellos mismos; normas que les permitan una socialización con éxito.

Por esta razón y en el afán de generar un ambiente acertado al niño y la niña, y entendiendo que una de las actividades que le gusta desarrollar más al niño y niña es el juego; por tanto, las actividades lúdicas han tomado vital trascendencia e importancia en el campo educativo donde se ha tomado como una herramienta e instrumento que permite motivar y generar aprendizajes y conocimientos y que a la vez contribuyen en la formación integral de los niños; pues gracias a las actividades lúdicas los niños alcanzan a desarrollar capacidades, habilidades y destrezas que de otra forma no podrían lograrse

Por lo anteriormente expuesto se concluye que el nivel de trascendencia que tiene el juego en el desarrollo psicomotor y en otras áreas del desarrollo integral de los niños; es fundamental e importante; por tanto, necesariamente

se tiene que incluir a éste como parte de cada actividad pedagógica tanto en nuestra Planificación a largo alcance como en la de corto alcance.

Básicamente, en el nivel preescolar, ha sido motivo de vital preocupación del estado a través del MINEDU, a fin de garantizar en los niños y niñas en esta edad la oportunidad de que el contacto con un nuevo contexto social distinto al de su familia pueda ser un ambiente de posibilidades y oportunidades para afianzar su desarrollo integral en el aspecto psicomotor, afectivo y social y así los niños puedan tener condiciones básicas para el inicio de su desarrollo social.

El niño de 3 a 6 años, tiene mucha más capacidad y agilidad, para adaptarse y ampliar su campo de relación afectiva, interactúa con los demás sin apariencias, lo hace de manera natural.

Es en resumen, el niño y la niña en edad de 3 a 5 años, que es la edad en la que se enfrentan al mundo escolar, son seres cargados de sentimientos emotivos, con ganas de sobresalir y ser los mejores, pero además de un explorador y descubridor en potencia; que quiere conocer impacientemente todo cuanto pueda, la edad de las mil preguntas; entonces será necesario que los maestros podamos crear estrategias que le permitan satisfacer estas características peculiares de todo niño o también puede haber casos contrarios en los que por ser la vez primera que se desprende del seno familiar, el niño y la niña se muestre cohibido, sin ganas de participar, cargado de miedos; etc., en estos dos contextos diferentes pero reales, resultan las actividades lúdicas ser herramientas muy adecuadas, pues permite al niño y niña sentirse en un ambiente familiar y natural; así por ejemplo los juegos que lo realizan al aire libre y de los cuales disfrutan significativamente, sirven también como motivadores, actividades gastadoras de energía ya que requieren de mucha actividad física.

Habiendo señalado lo anterior entonces concluimos que el empleo del juego con niños del nivel inicial, estimula de manera efectiva su desarrollo integral, desde el desarrollo psicomotor, físico, emocional, cognoscitivo y social, entendiendo que su desarrollo social es el conjunto de actividades que

le permiten al niño desarrollarse en espacios en los cuales los niños van experimentando un conjunto de cosas nuevas; pues cada vez van conociendo y relacionándose en diferentes contextos, contextos en los cuales encontrará dificultades diversas que superar, así como experimentar, desarrollar su creatividad e imaginación para adquirir nuevas habilidades, habilidades que conforme el niño va creciendo y desarrollándose van implementándose en el aspecto social, físico, cognoscitivo e inclusive en la formación de su personalidad.

Por ello es necesario que las actividades lúdicas estén presentes en las actividades pedagógicas por la multiplicidad de beneficios que estas actividades generan en la educación y formación de los niños; así como todo cuanto el o la docente se proponga que los alumnos aprendan, si lo hace a través del juego, aprenderá de manera más eficaz. El juego pues permite el despliegue de una gran gama de posibilidades de aprendizaje, de ahí el rol del docente para preparar y dirigir estos juegos ya sea dentro o fuera el aula.

Es necesario recalcar, que aun con el conocimiento de la importancia que tiene el juego para un niño o niña y los efectos gratificantes y positivos que este puede causar al utilizarse con fines pedagógicos en este caso particular para estimular el desarrollo e integración social de los mismos.

Conviene por tanto el trabajo meticuloso por parte del docente del nivel inicial, a fin de seleccionar y preparar los juegos en los que el educando tenga en cuenta en su planificación y ejecución.

Para ello, se hace necesario que el docente conozca qué tipo de juegos debe desarrollar, al tiempo de también conocer cuáles son aquellas que el educando practica en su cotidianidad y cuales son propias del contexto, para lo cual el docente debe recordar que él sólo no será el que trabaje para generar aprendizajes en los niños sino que debe activarse el óptimo funcionamiento de la triada escuela-familia-comunidad, sólo realizando un trabajo mancomunado se logrará una, verdadera planificación contextualizada, atractiva, centrada en el niño y sus necesidades de aprendizaje, así como sus estilos.

Entonces el rol que debe asumir el docente del nivel inicial, es de responsabilidad; puesto que es en este nivel en el que el niño o niña necesita, sin duda sentar las bases para aprendizajes significativos y desarrollar su socialización a través de situaciones, actividades y experiencias, que le abran camino para su desarrollo integral, faciliten para vivir en sociedad y estimulen sus habilidades y potencialidades; teniendo en cuenta los enfoques educativos que permitan el real cumplimiento de los principales fines de la educación inicial; pero al mismo tiempo teniendo en cuenta sobre todo que es este nivel el cimiento o base de su vida escolar futura y que por tanto es aquí don el niño y niña tiene que aprender la necesidad de la educación como fuente esencial de su formación personal.

En este sentido, como lo expresan Craig, y Woolfolk, (1999), es necesario utilizar el juego o diversas actividades lúdicas como herramienta de aprendizaje, donde el juego satisface muchas necesidades en la vida de un niño; principalmente, de explorar y experimentar sin que esto implique riesgo alguno. Al mismo tiempo que el juego es indispensable y útil en el desarrollo infantil, puesto que favorece el desarrollo de las capacidades sensoriales así como de las habilidades físicas, brindándole al niño muchísimas oportunidades de ejercitar, desarrollar y ampliar las capacidades intelectuales y conocimientos recién descubiertos.

Montenegro. (2009). Define al juego como una forma y medio de expresión; que es utilizado por los infantes para expresar a través de él su mundo interior; permitiéndole también sus actividades de juego integrarse y compartir con otros el mundo interior que tiene; por tanto, la utilización de los juegos en actividades pedagógicas se hace indispensable, sobre todo en esta edad de la educación inicial y más aún si queremos lograr objetivos claros como en el caso de la presente investigación en que para la realización social de un niño, es el juego la actividad principal para que se logre.

El niño en edad preescolar, todo su día es un día de ocupación absoluta en actividades de juegos; pero a la vez se encuentra en una edad propicia para que adquiera de manera paulatina una serie de hábitos, destrezas y habilidades y conocimientos sobre los que se apoyará, su escolaridad futura;

por ello si el juego, en esta edad, es la actividad principal en la vida del niño y la niña; entonces debemos sacarla provecho para el desarrollo de sus habilidades, destrezas, potencialidades y capacidades.

Además, teniendo en cuenta que el juego es su principal actividad, y que el lenguaje y la comunicación son indispensables en el desarrollo socializador del niño; es importante entonces conocer también que mediante las actividades lúdicas se puede aprovechar para desarrollar la oralidad del niño; ya que, todo juego o actividad lúdica que éste realiza, necesariamente implica comunicación; pues no se ha visto a un niño que, aunque esté jugando solo, no converse, aunque sea consigo mismo.

### **C. Las actividades lúdicas y el desarrollo del pensamiento en el niño:**

En el proceso de desarrollo del pensamiento del niño; es necesario que exista una interacción entre éste y el grupo en el que se desenvuelve; en las actividades que estos intercambian, por ello el grupo que rodee al niño, en este caso en primera instancia la familia que es el grupo con el que se relaciona primero será de vital importancia para configurar su organización y por lo tanto su convivencia.

De acuerdo a como se desarrollen las relaciones entre el grupo familiar, así lo reflejarán con los demás, es decir, cuando esté en el aula con sus compañeros de clase. Por ello, si el niño, en el hogar es agredido, o agrede a los demás, viviendo en un ambiente de hostilidad, entonces en el momento que llegue a tener contacto con sus compañeros tendrá la misma conducta y verá a esta conducta como natural y normal y los llevan a la práctica como en este caso se ha planteado.

Uno de los psicopedagogos que estudió el desarrollo del pensamiento del niño, fue Lev Vygotsky, quien en su teoría afirma que el desarrollo cognoscitivo, del pensamiento y de la calidad de aprendizaje en los niños depende poderosamente de la calidad de las particularidades de cada experiencia vivida en su proceso socializador. Siendo el medio o contexto

geofísico, social, cultural e histórico el que influye en el desarrollo del niño; así afirma que el ser humano y la sociedad están íntimamente ligados por formar parte ambos de cada uno de ellos; así el niño se desarrollará con éxito en la medida en la calidad de experiencias que la sociedad le aporte; y la sociedad se transformará permanente y continuamente encaminada al éxito dependiendo de la calidad de seres humanos que la constituyan.

Al grupo social en el que los niños se desarrollan, Vygotsky lo denominó ZDP o zona de desarrollo potencial o próximo; el mismo que tiene en la vida de los niños dos niveles; el primer nivel donde el niño interactúa y aprende por su propia cuenta en sus exploraciones y descubrimientos sin ayuda de ningún guía u orientador y el otro nivel donde sus descubrimientos de lo que lo rodea necesariamente necesita de un apoyo que puede ser un adulto como los padres o el docente o un compañero de clases.

El mismo autor hace una profunda reflexión sobre la importancia que toma el lenguaje y desarrollo del mismo en este proceso de socialización del niño; sin el cual tal como lo afirma el mencionado autor no sería posible o sería casi imposible que el ser humano vaya evidenciando su aprendizaje, así como cada experiencia emocional y de sentimientos que vaya experimentando.

Por tanto, el papel del docente en este proceso, es de suma importancia; pues tiene éste que ser creador de estrategias y técnicas que permitan al niño desarrollarse en un ambiente donde la agresividad y la falta a las reglas y normas no tengan lugar y, por el contrario, permitir que el niño asimile el porqué de las sus conductas agresivas y la forma cómo éstas afectan no sólo a los agredidos sino también a los agresores; en este caso el desarrollo de la estrategia de los juegos, principalmente de los juegos

colectivos o en grupo permitirán al niño integrarse y participar con el resto de los integrantes del grupo.

Entendemos entonces, que el juego y las actividades lúdicas son esencialmente básicas para que el niño y la niña desarrollen una socialización de manera acertada y que la presencia de un adulto guía en el desarrollo de estas actividades es fundamental a fin de que estas actividades se orienten en un ambiente que facilite construir un proceso socializador de manera más eficiente.

### **1.2.3. Socialización:**

#### **A. Concepto:**

Después de haber recurrido a varios apuntes y aportes de diversos escritores y expertos en el tema; podemos concluir diciendo que la socialización es el proceso que permite a las niñas y niños, desarrollar su interacción con su entorno (familia, amiguitos del barrio, compañeros de clase, docentes, etc.), esta interacción con su entorno implica desarrollar también las maneras concebir lo que nos rodea o sea de ese “algo”, actividades que son esenciales para su integración y participación eficaz en la sociedad.

Podemos afirmar también que la socialización es el proceso que transforma al individuo, porque en este proceso es en el que el niño y la niña adquiere capacidades y habilidades que le permiten y facilitan participar como un miembro afectivo en el grupo mayor llamado contexto social, pues en la sociedad en la que el niño se desarrolle, se inculca también la cultura, las costumbres, la manera de actuar, pensar, sentir, las normas, reglas y los valores. Incluso no sólo se puede hablar de un proceso de desarrollo de socialización en el contexto del niño, sino que también en el adulto; puesto que los seres humanos no somos estáticos, sino que, en aras de encontrar satisfacción a nuestra realización personal, muchas veces nos vemos en la necesidad de dejar nuestro contexto social primario y

emigramos hacia otros contextos, por tanto, es necesario que desde nuestra primera infancia aprendamos formas y estrategias de socialización favorable.

Es necesario también anotar que los primeros y principales agentes de la socialización son, la familia, el lugar donde vivimos, la escuela, el grupo de compañeros, el trabajo y los medios de comunicación de masa; por ello se debe procurar en un proceso de socialización del niño, tener como principales aliados a estos grupos, pues cada uno de ellos tienen que asumir responsablemente su rol socializador a fin de garantizar la adecuada socialización del niño y la niña.

De lo anteriormente expuesto podemos concluir diciendo que la socialización, es el acto de relacionarse de manera eficaz dentro de un determinado contexto, demostrando en ese contexto el aprendizaje de actitudes y valores en sus determinados momentos.

## **B. Desarrollo social del niño de Nivel Inicial:**

En el desarrollo social del niño en el nivel inicial; es interesante anotar el resumen a lo que se ha llegado luego de haber leído aportes de importantes estudiosos en la materia; se concluye pues, que la formación y desarrollo del pensamiento del niño guarda estrecha relación con el juego.

El desarrollo del pensamiento social es producto o resultado del intercambio de las actividades que se desarrolla dentro de un grupo social, la forma cómo este colectivo dé respuesta a cada uno de los integrantes del grupo, irá perfilando la adaptación y desarrollo social del individuo, así es necesario tener en cuenta el sistema de normas y reglas que dirigen y regulan estos intercambios en el grupo.

Así, las actividades primarias y esenciales que los niños realizan son actividades de juego, juego que no queda en casa cuando llega el momento



del inicio de la escolaridad, que se fortalece, amplía y crea nuevas formas de juego cuando el niño empieza a tener en su entorno un grupo social mayor al que estaba acostumbrado (familia); pues empieza a conocer nuevos amigos con nuevas costumbres y actividades; que al unirse con la que cada uno trae de casa, iniciándose así un gran despliegue de nuevas formas de jugar e interrelacionarse con los demás. En estas circunstancias es imprescindible la orientación, guía y mediación de un “experto”, que en el jardín será la o el docente; quien manejará cuidadosamente este proceso de socialización en el grupo que le toque dirigir. Sin embargo, el docente hará más efectivo el proceso de socialización del niño, cuando se orienten actividades en los que se involucre a toda la comunidad educativa, donde los padres de familia cumplan también un rol protagónico.

### **C. Desarrollo social de los niños de 3 a 5 años:**

El proceso del desarrollo de la socialización de los niños en edad de educación inicial tiene sus propias características y peculiaridades propias de estas edades; principalmente porque el niño deja el seno familiar que es el vínculo social más próximo en el que hasta este momento ha estado acostumbrado, para incorporarse e integrarse a un contexto social más amplio pues se inicia a los 3 años su vida escolar en el nivel de educación inicial.

La socialización en los niños en edad de educación inicial entre los 3 a 5 años, tiene una característica particular, surgen los primeros amigos; es decir, se inicia la interrelación entre pares. El niño ya no únicamente se siente parte del grupo de su familia, sino que hoy se reconoce como parte de un grupo mayor su sección se clase; comenzando con ellos a relacionarse mediante diversas actividades integradoras, una de ellas el juego con otros niños, entonces esta integración da como resultado la aparición de un nuevo grupo social llamado amigos y compañeros.

El desarrollo social de los niños de inicial, se caracteriza entonces por el comienzo de las relaciones con los iguales a los que se les llama pares, pues surgen en esta etapa los primeros amigos.

Desde los 2 a 3 años de edad, los niños empiezan a relaciones con otros de su misma edad, principalmente porque muchos de ellos comienzan a ir a una Institución Educativa. Hasta los 2 años, la experiencia social de los niños se basa en relaciones con adultos. Así, los niños de 3 a 5 años se enfrentan a una nueva perspectiva social en esta etapa.

Las relaciones con otros niños deben ser cuidadosamente guiadas por parámetros que les permitan desarrollarse en un marco de igualdad, reciprocidad, solidaridad, empatía y cooperación entre sus semejantes.

El niño en el grupo de iguales debe aprender a ganarse por méritos propio consideración y el respeto. Dentro del grupo familiar, este lugar está garantizado, pero con los iguales, el niño tiene que conseguirlo, por ello el rol de la familia es fundamental en el acompañamiento de esta nueva etapa de socialización.

Mediante las relaciones con los iguales, el niño irá aprendiendo una serie de competencias, dentro de ellas una de las más importante, el manejo de los conflictos, que son más difíciles de aprender en la relación con los adultos.

Cuando el niño empieza a relacionarse con otros seres de sus mismas características o grupo etáreo; se inician las primeras relaciones amicales de auténtica amistad. Para que la amistad se produzca es necesario que quienes empiezan una relación de amistad existan características similares tanto en edad como en intereses y necesidades.

Este tipo de amistades surgen alrededor de los 3 años, época cuando los niños empiezan a relacionarse son más niños de sus mismas características cuando inicia su vida de escolaridad.

En esta etapa las relaciones de amistad se caracterizan básicamente porque los niños se muestran muy solidarios con sus pares; son muy empáticos, demuestran muchas muestras de afecto, cariño y consuelo, pese a que también existen muchos conflictos entre ellos; conflictos que son resueltos inmediatamente para seguir jugando y divirtiéndose.

En este proceso el desarrollo del lenguaje se hace cada vez más necesario; pues cuando los niños han desarrollado de manera acertada su lenguaje, hasta se comunica e interactúa socialmente mejor; puesto que le permitirá al niño expresar sus gustos y disgustos, sus acuerdos y desacuerdos, sus sentimientos y emociones. Así el desarrollo del lenguaje oral es un canal eficaz y eficiente en el proceso socializador en sus primeros años de vida.

#### **D. Dimensiones:**

Para la elaboración y ejecución del presente estudio y con la finalidad de corroborar, verificar y comprobar el logro de nuestros objetivos, así como, la veracidad de nuestra hipótesis; estas dimensiones serán evaluadas mediante sus respectivos indicadores e ítems respectivamente; estas son:

- a. La Comunicación:** significa “interactuar con otros por medio de signos y símbolos convencionales”. El proceso de la Comunicación, es un proceso social en el que se emite, pero a la vez también se recibe o recepciona mensajes e información. Todo ser humano y animal tiene la capacidad de comunicarse con los demás; Esta dimensión será evaluada mediante los indicadores.
  - Habla y escucha con pertinencia.
  - Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

- Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común.

**b. Interacción:** Se concibe como el conjunto de acciones o eventos que se producen entre dos seres o en un grupo social; donde actúan recíprocamente en función a una actividad central que desarrollan previo acuerdo o como resultado de las circunstancias de contexto.

Esta dimensión será evaluada mediante los indicadores.

- Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás.
- Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales.
- Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás.

## **5.2. Justificación de la investigación**

El ser humano, no ha sido creado para vivir aislado; sino que, es un ser sociable por naturaleza; sin embargo, en los últimos años este proceso de socialización no se ha estado direccionando de manera correcta muestra de ello es los continuos y múltiples consejos y problemas sociales en los que vive la sociedad, hoy en día esto debido a que cuando el niño sale de su primer núcleo social llamado familia a la sociedad encuentre estereotipos diferentemente marcados que no concuerdan muchas veces con los estereotipos aprendidos en casa generando en los niños un conflicto interno que no le hace o no le permite adecuarse a la sociedad de la manera más correcta, esto se suma a la cantidad de factores emocionales, sociológicos, culturales de las familias de las que procede, estos factores influyen poderosamente en el proceso de socialización por tanto siendo conscientes del rol que desempeña la educación inicial en los primeros años de socialización de los niños es que planteo el desarrollo del trabajo titulado “Juegos grupales para mejorar la socialización en niños de 4 años - Institución N° 683, 2018”; el mismo que adquiere importante trascendencia debido a que es un trabajo que nos va permitir desarrollar la socialización de una manera adecuada y correcta haciendo

uso para ello de los juegos grupales a través de los cuales con el trabajo en grupo el niño aprenderá a socializarse de manera correcta según Las dimensiones y los indicadores propuestos para el siguiente trabajo.

La aplicación de juegos grupales es de gran importancia porque ayuda a resolver los diferentes problemas que se presenten en la institución para así poder ir incrementando la socialización, así lograremos en el futuro niños integrados, sociables, afectivos; por otra parte, la realización del presente estudio servirá de base para nuevas investigaciones que se realicen en el tema.

Este trabajo es importante porque nos ayudará a identificar de qué manera, con juegos grupales se podrá desarrollar y alcanzar niveles óptimos y de calidad para socializarse entre los integrantes del grupo denominado grupo muestra en el presente trabajo, niños de 4 años de la I.E.I. N° 683 Tandalpata; si entendemos el uso correcto de la aplicación de juegos podemos optimizar resultados en la socialización.

Es conveniente porque mejorará la socialización en la institución ya que conoceremos más a fondo a los niños en su interacción.

La aplicación de juegos grupales permitirá desarrollar con éxito la dinámica de la socialización en los niños de la I.E.I. N° 683 Tandalpata, beneficiará a los niños a interactuar de manera sociable.

La aplicación de juegos grupales es de gran importancia porque ayuda a resolver los diferentes problemas que se presenten en la institución para así poder ir incrementando la socialización, no se ve afectada teniendo dificultades en la aplicación de juegos grupales, así lograremos en el futuro niños integrados, sociables y afectivos.

### **5.3. Problema:**

Vivimos inmersos en una sociedad de continuos cambios estructurales con cambios vertiginosos, producto de la continua transformación tecnológica, que influye poderosamente en la estructura social y personal de los individuos que constituyen una sociedad, convirtiendo a ésta en una sociedad inmersa en un vertiginoso y acelerado crecimiento de la cultura del conocimiento. Estamos involucrados en un continuo actuar de violencia participando de diferentes maneras de ella, causando grandes estragos sociales; es decir, los conflictos sociales también se producen en las escuelas, como podemos ver el caso del bullín generalizado en los diferentes países del mundo como causa de la discriminación social. La escuela debe ser el espacio donde los niños aprendan a ser mejores ciudadanos en relación con sus compañeros y la comunidad educativa.

Nuestro país, así como la gran mayoría de países latinoamericanos; la problemática de los casos de violencia social se evidencia en todas las esferas sociales; desde las más altas esferas políticas y culturales hasta los estratos sociales de pobreza y pobreza extrema; y los más grandes de todos y que envuelve al país entero la corrupción, la delincuencia y el maltrato a los más vulnerables como los niños y a la mujer. Ahora que está en moda el famoso bullying los niños por miedo a las agresiones ya no quieren ir a las escuelas porque a través de los medios de comunicación se observa a diario problemas de esta naturaleza. Por esta razón, el Estado viene implementando innumerables acciones en todas las esferas y ministerios con la finalidad de aminorar esta problemática; sin embargo, pese a los múltiples esfuerzos no se avizoran resultados favorables. El Ministerio de Educación, por su parte, ha hecho de la solución de esta problemática uno de los principios de la educación; así como se han establecido enfoques transversales a través de los diferentes planes y programas curriculares que se trabajan en todos los niveles y ciclos a fin de contrarrestar esta problemática social que dicho de paso limita en gran medida la realización y superación personal; así como el desarrollo de una sociedad equitativa, justa y sin violencia. Lamentablemente estos esfuerzos se ven mermados cuando fuera de la escuela la situación es otra, aquí también se necesita el trabajo conjunto de la comunidad educativa; por otra parte, los medios de comunicación como la televisión y el internet se está utilizando negativamente

y los niños copian modelos y formas que observan y actúan de esa manera en contra de sus compañeros de clase.

Siendo el nivel inicial el grupo inmediato después del círculo familiar en el que los niños empiezan a relacionarse en un nuevo círculo social; es necesario tener en cuenta que, sea este el espacio en el que la educación afirme los cimientos sólidos para este proceso, asegurando para los niños espacios saludables de convivencia en los que participen sintiéndose parte indispensable de este grupo social y uno de los principales medios que permiten ejercer una socialización más saludable son las actividades de juego que además de ser una necesidad natural e inherente en los niños podemos aprovecharlo para que los niños aprendan jugando, como docentes debemos trabajar esta estrategia en la escuela para recuperar niveles positivos de socialización.

La Educación en el ámbito distrital de Bambamarca, provincia de Hualgayoc, región de Cajamarca ha evolucionado de diferentes maneras debido a las diferencias económicas, políticas, sociales y culturales que existe sin embargo en los estudiantes de la I.E.I. N° 683 de la comunidad de Tandalpata se observa que, en los niños y niñas, específicamente en los niños de 4 años; en cuanto a sus conductas debido a estereotipos socioculturales que tienen, les hace muy difícil para agruparse entre compañeros, los varones no les permiten a las mujeres integrarse en su grupo al momento del juego libre que ellos tienen.

Los varones se expresan y se comportan de manera machista que no les quieren compartir los juguetes y materiales, y no aceptan de ninguna sus propuestas de juego por ninguna manera, lo que ellos prefieren hacerlo quieren que los demás acepten, de lo contrario lo ven molestia, mientras que otros se muestran distanciados que no les gusta jugar en grupo y quieren jugar por si solos y se les hace difícil trabajar en grupo.

Niños inquietos, la desmotivación para trabajar en equipo, niños aislados que no manifiestan un clima de confianza, Baja autoestima, falta de motivación, poca

socialización, poca coordinación con sus compañeros, poca autonomía, poca participación.

En efecto consideramos que uno de los problemas que requiere inmediata atención es el que se relaciona con la socialización; el cual, me propongo solucionarlo a través de juegos socializadores, y es el eje principal para poder desarrollar habilidades y destrezas que vamos adquiriendo día a día.

Teniendo en cuenta esta realidad, nos proponemos la pregunta siguiente:

**¿De qué manera los juegos grupales mejorarán la socialización en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 683, de la comunidad de Tandalpata, en el distrito de Bambamarca, durante el año 2018?**

#### **5.4. Conceptuación y operacionalización de variables:**

##### **5.4.1. Conceptuación de variables:**

**A. Variable independiente:** Aplicación de juegos grupales:

###### **Definición científica:**

Juego de tipo colectivo, como una forma específica que tienen los niños de relacionarse con otros o sus pares de su entorno y con el mundo en general.

**B. Variable dependiente: La socialización:**

###### **Definición científica:**

Es el proceso por el cual las niñas y niños, en su interacción con los demás, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad, bajo parámetros de valores y normas.

Mediante este proceso el ser humano va siendo un ente modificable y cambiante de acuerdo a los contextos en los que le toca desenvolverse. Por lo que su conducta de socialización se evidenciará en sus diferentes formas de actuar y comportarse en situaciones distintas.



#### 5.4.2. Operacionalización de variables:

| VARIABLES   | DIMENSIONES                                  | INDICADORES   |
|---|--|---|
| <p><b>V. I</b></p> <p><b>Juegos grupales</b></p> <p><b>Definición Operacional:</b><br/>Es donde se promueve y se sugiere la participación entusiasta de cada niño o niña para socializarse entre ellos donde principalmente interviene la comunicación y participación grupal que requiere de la colaboración de cada niño o niña para la consecución del fin común</p> | Fundamentación de la propuesta               | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se sustenta en la teoría constructivista.</li> <li>▪ Se fundamenta en el pensamiento de Vigotsky. Jean Piaget y Groos.</li> <li>▪ Evidencia principios claros de la teoría del constructivismo, la teoría psicogenética y las diversas teorías del juego, que son las teorías que orientan el funcionamiento de la propuesta.</li> </ul>   |
|   | Objetivos                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los propósitos están bien definidos</li> <li>▪ Son viables en su ejecución los objetivos.</li> <li>▪ Son alcanzables en el tiempo los objetivos.</li> <li>▪ Son coherentes los propósitos</li> <li>▪ Guardan relación directa con la fundamentación teórico-científica.</li> </ul>   |
|   | Diseño de la propuesta                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Muestra grado de secuencialidad e integralidad en todos sus componentes.</li> <li>▪ Las actividades programadas están orientadas al desarrollo de competencias.</li> <li>▪ Busca desarrollar en los niños la socialización teniendo como herramienta clave los juegos grupales</li> <li>▪ Busca interrelacionar sus necesidades e intereses como parte de un grupo social no de manera aislada.</li> </ul> |
|   | <b>Concreción del diseño de la propuesta</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Manifiesta concreción de los objetivos trazados.</li> <li>▪ Las actividades programadas son viables en su ejecución.</li> <li>▪ Está orientada a la solución de la problemática.</li> <li>▪ Despierta el interés de los niños para involucrarse en su grupo social próximo en el marco de una adecuada y saludable convivencia escolar</li> </ul>  |

| VARIABLE  | DIMENSIONES         | INDICADORES  | ITEMS   | INSTR. DE EVAL.      |
|---|---------------------|--|---|----------------------|
| <b>V. D</b><br><br><b>La socialización:</b><br><br><b>Definición Operacional:</b><br>Es el acto de relacionarse de manera eficaz demostrando los valores en sus determinados momentos | <b>Comunicación</b> | Habla y escucha con pertinencia  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aporta ideas cuando trabajan en equipo</li> <li>- Escucha con atención cuando le hablan</li> </ul>   | Ficha de observación |
|   |                     | Se apoya en gestos y movimientos al decir algo   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menciona con alegría las acciones que realiza cuando juega en grupo</li> <li>- Utiliza sus manos para transmitir su mensaje</li> <li>- Propone algunas formas de gestos que podrían utilizar para agruparse</li> </ul> |                      |
|   |                     | Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifiesta como se siente al jugar con sus compañeros en grupo</li> <li>- Expresa los juegos que más les gusta jugar con sus compañeros</li> <li>- Expresa sus ideas de manera coherente</li> </ul>                    |                      |
|   | <b>Interacción</b>  | Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se integra con facilidad en el grupo de juego</li> <li>- Respeta a los integrantes de los otros grupos</li> </ul>  |                      |
|   |                     | Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agrupa objetos, materiales usando criterios que le dan los demás.</li> <li>- Acepta las ideas propuestas por los demás en su grupo de juego</li> <li>- Comparte los materiales con</li> </ul>                          |                      |
|   |                     |  |   |                      |

|  |  |   |  |  |
|--|--|---|--|--|
|  |  |   | sus compañeros del grupo   |  |
|  |  | Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa con entusiasmo en los juegos grupales programados</li> <li>- Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo</li> <li>- Se acerca a los demás de manera positiva</li> </ul> |  |

### 5.5.Hipótesis:

Los juegos grupales mejorarán significativamente la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 683 Tandalpata-2018.

### 5.6.Objetivos:

#### 5.6.1. Objetivo General:

Demostrar de qué manera la aplicación de juegos grupales mejora de manera significativa la socialización en los niños y niñas de 4 años la I.E N° 683 Tandalpata-Bambamarca.2018.

#### 5.6.2. Objetivos Específico(s):

**5.6.2.1.** Identificar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la I. E. I. N° 683 Tandalpata –Bambamarca 2018, antes de la aplicación de juegos grupales.

**5.6.2.2.** Identificar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 683 Tandalpata –Bambamarca 2018, después de la aplicación de juegos grupales.

**5.6.2.3.** Comparar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la I.E. I. N°683 “Tandalpata”–Bambamarca 2018, antes y después de la aplicación de juegos grupales.

## **6. METODOLOGÍA:**

### **6.1.Tipo y Diseño de la Investigación:**

#### **A. Tipo de Investigación:**

La investigación que se realiza es de tipo explicativa; que, según Hernández, este tipo de investigación que está orientada a determinar e identificar los factores que producen una determinada circunstancia o fenómeno.

Este tipo de investigación, se trata de una investigación de tipo cuantitativa que permite reconocer e identificar el motivo o los motivos por los cuales se produce un determinado fenómeno, así como el alcance o consecuencias que éste puede alcanzar. Para explicar los fenómenos que se producen, sus causas, así como sus consecuencias y alcances es necesario explicarlas a través de teoría o leyes que lo sustenten su razón por la que se afirma o niega algo.

Este tipo de investigación, permite reconocer características del fenómeno que se estudia y poder proponer acciones de apoyo a la solución inmediata a corto o largo plazo que nos pueda facilitar el plantear alternativas de solución.

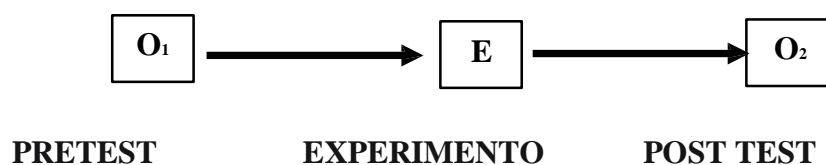
En esta investigación se pretende determinar los factores que dan origen al fenómeno objeto de estudio; por lo mismo se habla de una investigación postfacto.

Los investigadores que realizan trabajos enmarcados en la investigación explicativa considera que el análisis de cómo se producen e interactúan los fenómenos objetos de estudio.

### B. Diseño de investigación.

El diseño de investigación es del tipo experimental con dos observaciones: una inicial y otra final, tras la ejecución de juegos grupales.

Tenemos el esquema de investigación siguiente:



**Donde:**

**O1** : Observación antes del estímulo

**E** : Experimento

**O2** : Observación después del estímulo

### 6.2.Población y muestra

En la presente investigación se tomó como población a los niños y niñas de 4 años; que hacen un total de 8 niños; dicha población es también la muestra, seleccionada de manera no aleatoria y probabilística de acuerdo a los objetivos y características de la investigación. Esta población se distribuye de la manera siguiente:

| Sección | Sexo    |         | N° de niños/as |
|---------|---------|---------|----------------|
|         | Mujeres | Varones |                |
| 4 años  | 04      | 04      | 08             |

|       |    |
|-------|----|
| Total | 08 |
|-------|----|

Fuente: Nóminas de Matrícula de la I.E.I. N° 683-Bambamarca.

### **6.3. Técnicas e instrumentos de evaluación**

#### **- Fichas de observación:**

Este instrumento será utilizado para recoger la información durante la evaluación diagnóstica en el pre test y en la evaluación final o de salida, durante el pos test; la misma que nos permitirá conocer el nivel de Expresión Oral en estos dos momentos claves de la investigación; así como en cada una de las actividades pedagógicas programadas.

Para la elaboración del presente instrumento de evaluación se ha contado con la revisión y validación de un experto; validación que se adjunta como anexo al presente trabajo de investigación.

## **7. RESULTADOS:**

Para el análisis de los resultados se ha previsto recoger la información tanto antes de la aplicación de la Propuesta de los Juegos Grupales como al final de la misma, mediante la aplicación de la Ficha de Observación en un Pre y Pos Test, respectivamente.

Los resultados obtenidos son presentados a través de cuadros y gráficos estadísticos; los mismos que son el resultado de lo trabajado durante cada actividad pedagógica que se ha planificado trabajar.

## **PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS CUADROS**

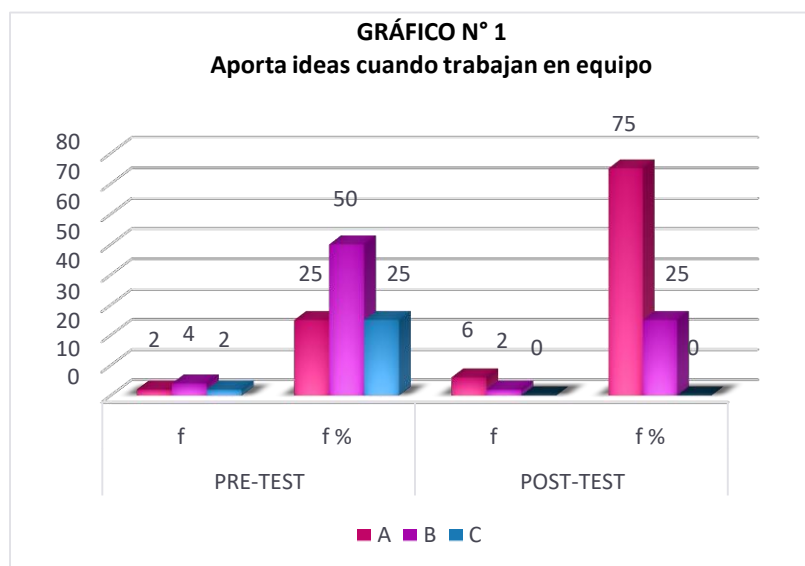
### **CUADROS COMPARATIVOS DEL PRE Y POST TEST**

## CUADRO N° 1

**DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN**  
**INDICADOR: Habla y escucha con pertinencia**  
**ITEM: Aporta ideas cuando trabajan en equipo:**

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | f        | f %        | f         | f %        |
| A            | 2        | 25         | 6         | 75         |
| B            | 4        | 50         | 2         | 25         |
| C            | 2        | 25         | 0         | 0          |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° - 683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



**FUENTE:** Cuadro N° 1

**INTERPRETACIÓN:** El cuadro y gráfico anteriores; nos permiten observar que, en este indicador, durante el Pre Test; únicamente 2 niños, el 25%, lo logra realizar; entre tanto 4 niños el 50% lo hace de manera regular, y 2 niños el 25% no logra desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados mejoran de manera favorable, puesto que; 6 niños, el 75 % lo logra; y los otros 2 niños, el 25% lo hace de manera regular.

## CUADRO N° 2

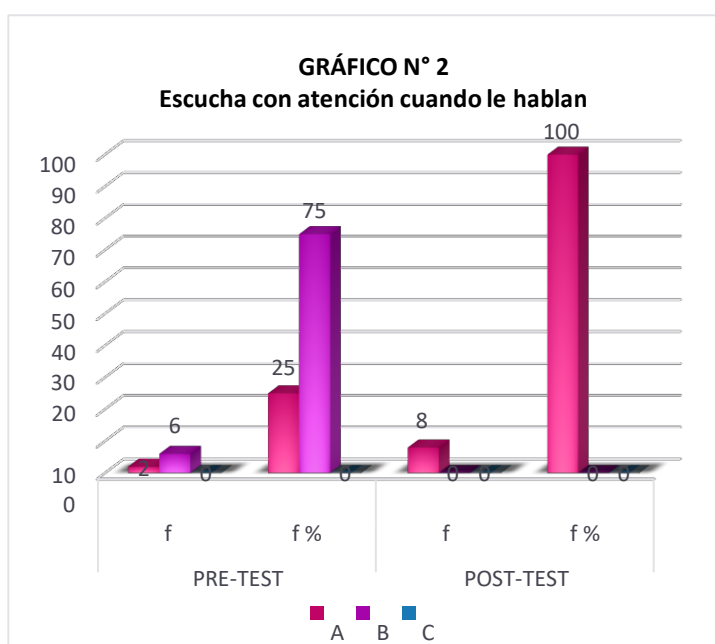
### DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN

**INDICADOR: Habla y escucha con pertinencia**

**ITEM: Escucha con atención cuando le hablan**

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | f        | f %        | f         | f %        |
| A            | 2        | 25         | 8         | 100        |
| B            | 6        | 75         | 0         | 0          |
| C            | 0        | 0          | 0         | 0          |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° - 683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018



**FUENTE:** Cuadro N° 2

**INTERPRETACIÓN:** El cuadro y gráfico anteriores; nos permiten observar que, en este indicador, durante el Pre Test; 2 niños, el 25%, lo logra realizar; entre tanto 6 niños, el 75% lo hace de manera regular. En el pos test, los resultados mejoran de manera favorable, puesto que; los 8 niños, es decir el 100% lo logra desarrollar.



### CUADRO N° 3

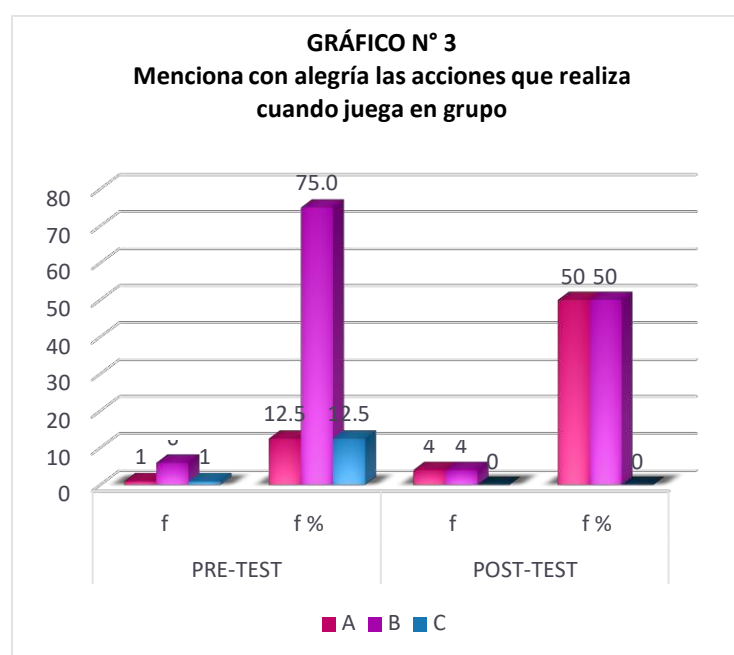
#### DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN

**INDICADOR: Se apoya en gestos y movimientos al decir algo**

**ITEM: Menciona con alegría las acciones que realiza cuando juega en grupo**

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | f        | f %        | f         | f %        |
| A            | 1        | 12.5       | 4         | 50         |
| B            | 6        | 75.0       | 4         | 50         |
| C            | 1        | 12.5       | 0         | 0          |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° -683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



**FUENTE:** Cuadro N° 3

**INTERPRETACIÓN:** El cuadro y gráfico anteriores; nos permiten observar que, en este indicador, durante el Pre Test; únicamente 2 niños, el 11%, lo logra realizar; entre tanto 8 niños el 42% lo hace de manera regular, y 9 niños el 47% no logra desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados mejoran de manera favorable, puesto que; 8 niños, el 42 % lo logra, 7 niños, el 37% lo hace de manera regular y 4 niños, el 21% aún no lo logran.

#### **CUADRO N° 4**

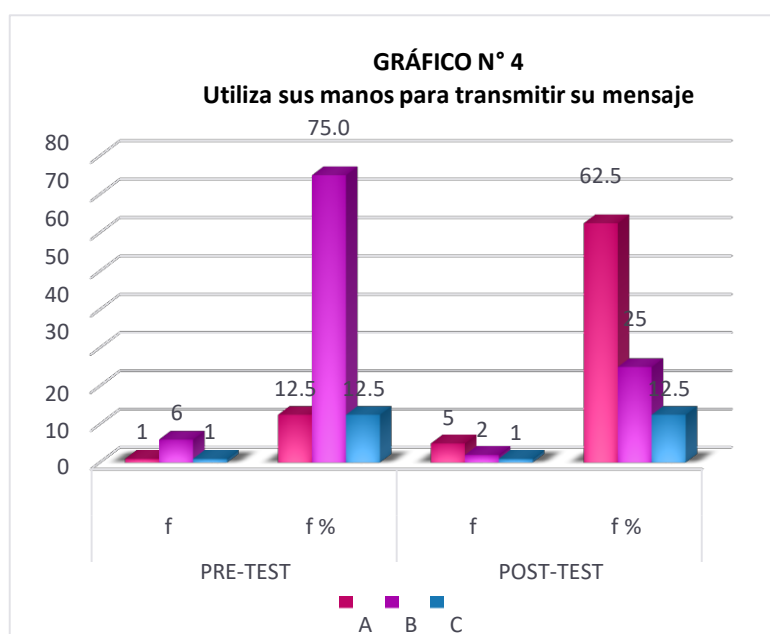
**DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN INDICADOR: Se apoya**

**en gestos y movimientos al decir algo**

**ITEM: Utiliza sus manos para transmitir su mensaje**

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | f        | f %        | f         | f %        |
| A            | 1        | 12.5       | 5         | 62.5       |
| B            | 6        | 75.0       | 2         | 25         |
| C            | 1        | 12.5       | 1         | 12.5       |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° - 683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



**FUENTE:** Cuadro N° 4

**INTERPRETACIÓN:** Según los resultados gráficos del pre-test y el Post Test observamos la diferencia favorable a favor del logro de este indicador, ya que al inicio únicamente el 11% de los estudiantes lo hacía; es decir únicamente 2 niños, mientras que al final tenemos un 42%, que lo logra de manera satisfactoria.

## CUADRO N° 5

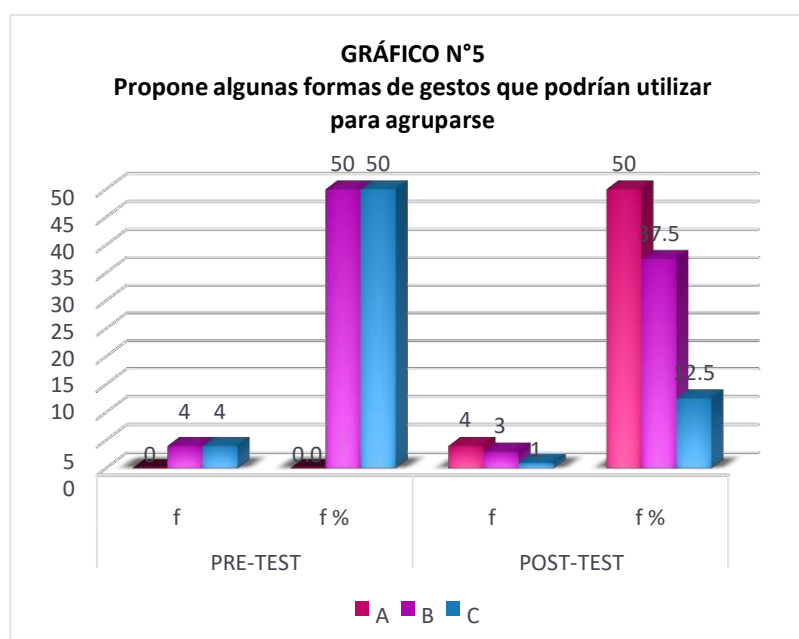
### DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN

**INDICADOR: Se apoya en gestos y movimientos al decir algo**

**ITEM: Propone algunas formas de gestos que podrían utilizar para agruparse**

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | f        | f %        | f         | f %        |
| A            | 0        | 0.0        | 4         | 50         |
| B            | 4        | 50         | 3         | 37.5       |
| C            | 4        | 50         | 1         | 12.5       |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° - 683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



**FUENTE:** Cuadro N° 5

**INTERPRETACIÓN:** Según el gráfico del pre-test observamos que ninguno de los alumnos alcanzó el indicador; entre tanto 4 niños lo hacía de manera regular, el 50%; y el otro 50% no lograba desarrollarlo. En cambio, en el Post Test 4 niños, el 50% alcanzaron dicho indicador de logro; 3 lo hacía de manera regular, el 37,5% y únicamente 1 niño el 12,5% aún no lo logra.

## CUADRO N° 6

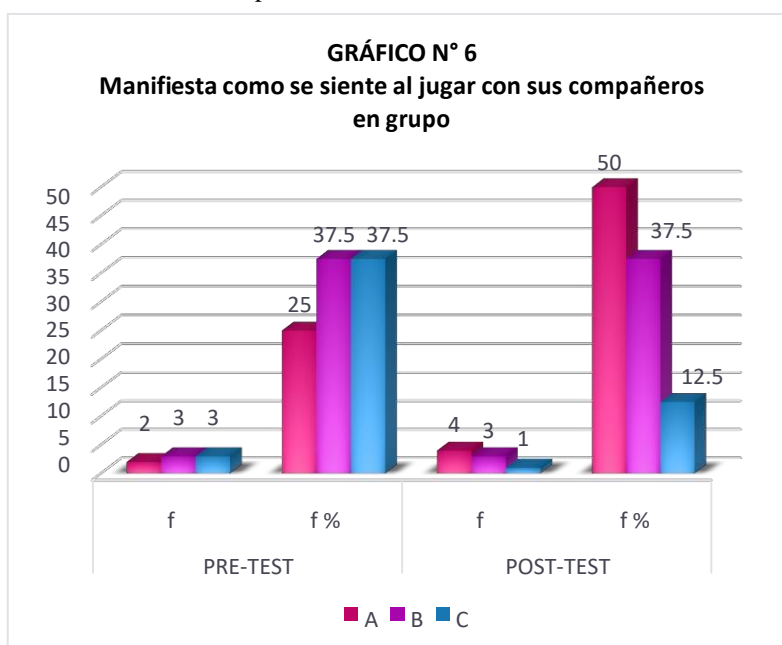
### DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN

**INDICADOR: Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común**

**ITEM: Manifiesta como se siente al jugar con sus compañeros en grupo**

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | f        | f %        | f         | f %        |
| A            | 2        | 25         | 4         | 50         |
| B            | 3        | 37.5       | 3         | 37.5       |
| C            | 3        | 37.5       | 1         | 12.5       |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° -683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



**FUENTE:** Cuadro N° 6

**INTERPRETACIÓN:** Según los resultados gráficos se observa que, durante el pre test, 2 de los niños lograba desarrollar satisfactoriamente este indicador, 25%, el 37,5% lo hacía de manera regular, y otro porcentaje igual no lo lograba desarrollar. Durante el Pos test, 4 niños, el 50% lo logra; 3, el 37,5% lo hace de manera regular y únicamente 1 niño, el 12,5% no lo desarrollar.

## **CUADRO N° 7**

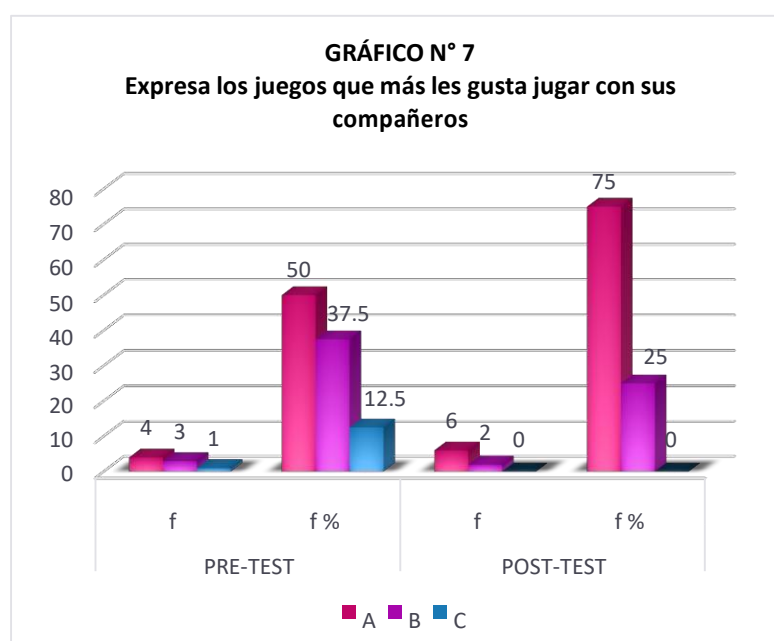
### **DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN**

**INDICADOR: Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común**

**ITEM: Expresa los juegos que más les gusta jugar con sus compañeros**

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | F        | f %        | f         | f %        |
| A            | 4        | 50         | 6         | 75         |
| B            | 3        | 37.5       | 2         | 25         |
| C            | 1        | 12.5       | 0         | 0          |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° -683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



**FUENTE:** Cuadro N° 7

**INTERPRETACIÓN:** Tanto el cuadro como el gráfico estadístico evidencian que, al inicio en la evaluación diagnóstica, únicamente 4 niños, el 50% lograba este indicador satisfactoriamente; 3, el 37,5% lo hacía de manera regular y 1 niño, el 12,5% no lo lograba. En el Pos Test se tiene a 6 niños, el 75% que lo logra; 2 niños, el 25% lo hace de manera regular

## **CUADRO N° 8**

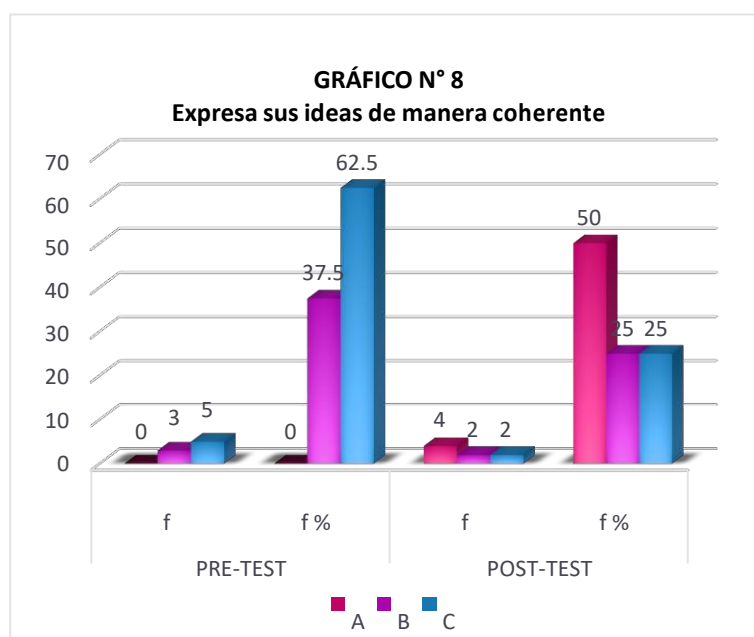
### **DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN**

**INDICADOR: Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común**

**ITEM: Expresa sus ideas de manera coherente**

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | f        | f %        | f         | f %        |
| A            | 0        | 0          | 4         | 50         |
| B            | 3        | 37.5       | 2         | 25         |
| C            | 5        | 62.5       | 2         | 25         |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° - 683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



**FUENTE:** Cuadro N° 8

**INTERPRETACIÓN:** Según los resultados gráficos se observa que 3 niños logran satisfactoriamente este indicador, representando el 16%; 11 el 58% lo hace de manera regular y 5, el 26% no lo logra. En la evaluación final, sin embargo, tenemos a 12 niño que son el 63% que lo logra, 5 niños, el 26% lo hacen de manera regular; únicamente 2, el 11% no lo logra desarrollar.

## CUADRO N° 9

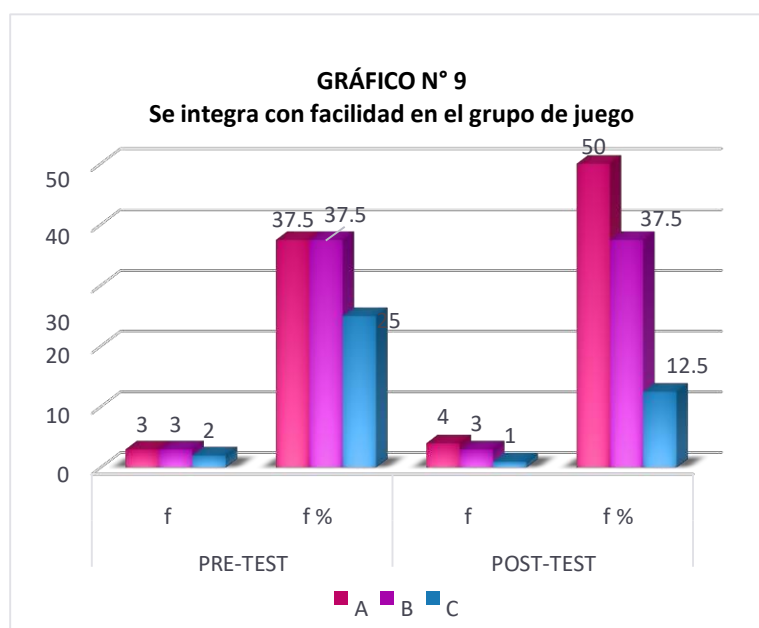
### DIMENSIÓN: INTERACCIÓN

**INDICADOR: Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás**

**ITEM: Se integra con facilidad en el grupo de juego**

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | f        | f %        | f         | f %        |
| A            | 3        | 37.5       | 4         | 50         |
| B            | 3        | 37.5       | 3         | 37.5       |
| C            | 2        | 25         | 1         | 12.5       |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° -683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



**FUENTE:** Cuadro N° 9

**INTERPRETACIÓN:** En este Indicador, durante el pre test, únicamente son 3 niños los que lo logran desarrollar, el 37,5%; una cantidad y porcentaje igual lo hace de manera regular y dos niños, el 25% no lo sabe desarrollar, sin embargo, durante el pos test, lo logran el 50%, es decir 4 niños.

## CUADRO N° 10

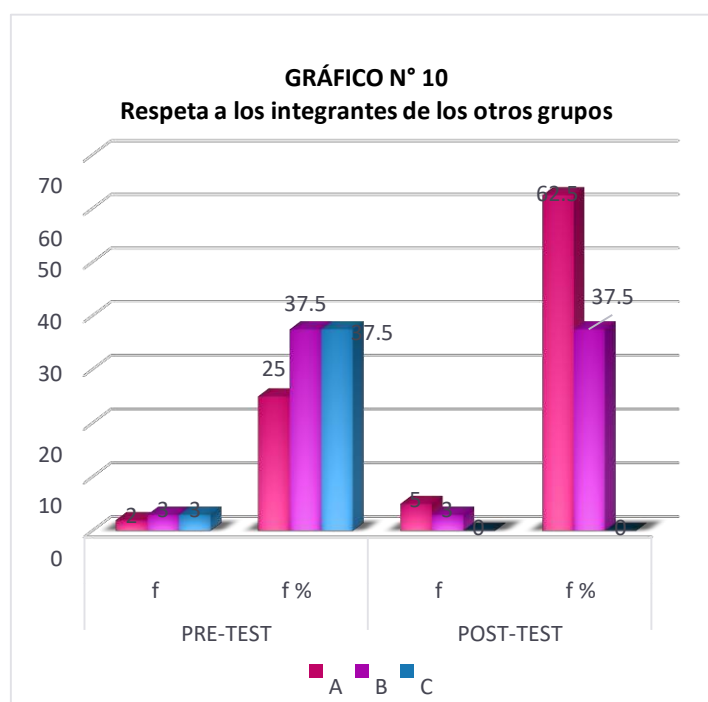
### DIMENSIÓN: INTERACCIÓN

**INDICADOR:** Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás

**ITEM:** Respeto a los integrantes de los otros grupos

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | f        | f %        | f         | f %        |
| A            | 2        | 25         | 5         | 62.5       |
| B            | 3        | 37.5       | 3         | 37.5       |
| C            | 3        | 37.5       | 0         | 0          |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° -683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



**FUENTE:** Cuadro N° 10

**INTERPRETACIÓN:** El cuadro y gráfico anteriores nos muestran que en relación a este indicador e ítem, en el pre test 6 niños, 32% logran este indicador; 12, el 63% lo hace de manera regular y un niño el 5% no lo logra. Durante el Pos test, son 13 niños, el 68% los que logran este indicador y los 6 niños restantes, el 32% lo hace de manera regular



## CUADRO N° 11

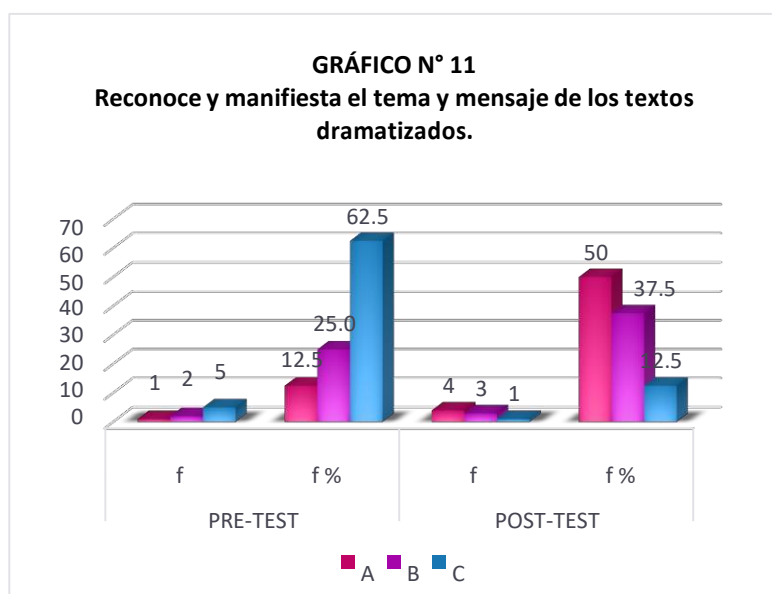
### DIMENSIÓN: INTERACCIÓN

**INDICADOR: Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales**

**ITEM: Agrupa objetos, materiales usando criterios que le dan los demás.**

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | F        | f %        | f         | f %        |
| A            | 1        | 12.5       | 4         | 50         |
| B            | 2        | 25         | 3         | 37.5       |
| C            | 5        | 62.5       | 1         | 12.5       |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° -683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



**FUENTE:** Cuadro N° 11

**INTERPRETACIÓN:** El cuadro y gráfico anteriores nos muestran que en relación a este indicador e ítem, en el pre test 1 niño, 12,5% logran este indicador; 2 el 25% lo hace de manera regular y 5 niños, el 62,5% no lo logra. Durante el Pos test, son 4 niños, el 50% los que logran este indicador; 3 niños, el 37,5% lo hace de manera regular y únicamente 1 aún no lo logran, el 12,5%.

## CUADRO N° 12

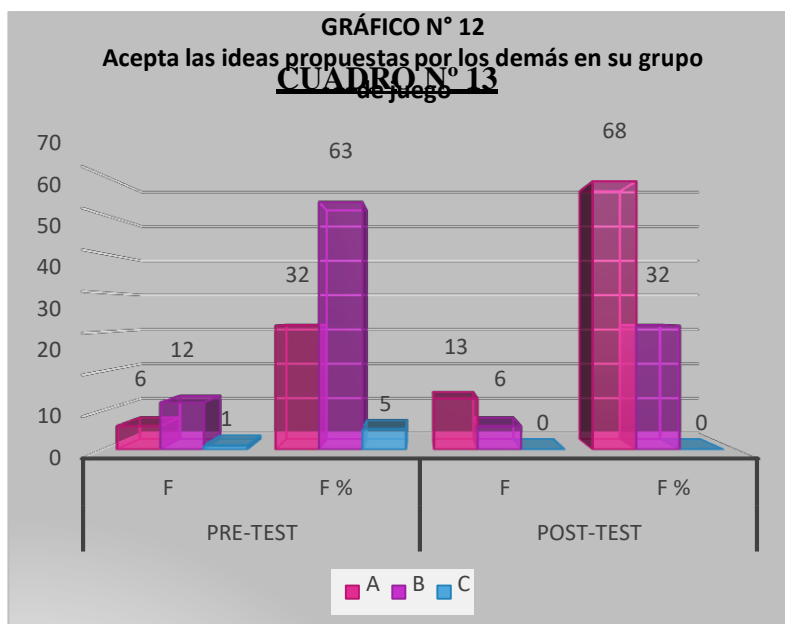
### DIMENSIÓN: INTERACCIÓN

**INDICADOR:** Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales

**ITEM:** Acepta las ideas propuestas por los demás en su grupo de juego

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | F        | f %        | f         | f %        |
| A            | 1        | 12.5       | 4         | 50         |
| B            | 2        | 25         | 3         | 37.5       |
| C            | 5        | 62.5       | 1         | 12.5       |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° -683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



**FUENTE:** Cuadro N° 12

**INTERPRETACIÓN:** Según los resultados gráficos se observa que 3 niños logran satisfactoriamente este indicador, representando el 16%; 11 el 58% lo hace de manera regular y 5, el 26% no lo logra. En la evaluación final, sin embargo, tenemos a 12 niños que son el 63% que lo logra, 5 niños, el 26% lo hacen de manera regular; únicamente 2, el 11% no lo logra desarrollar.

### CUADRO N° 13

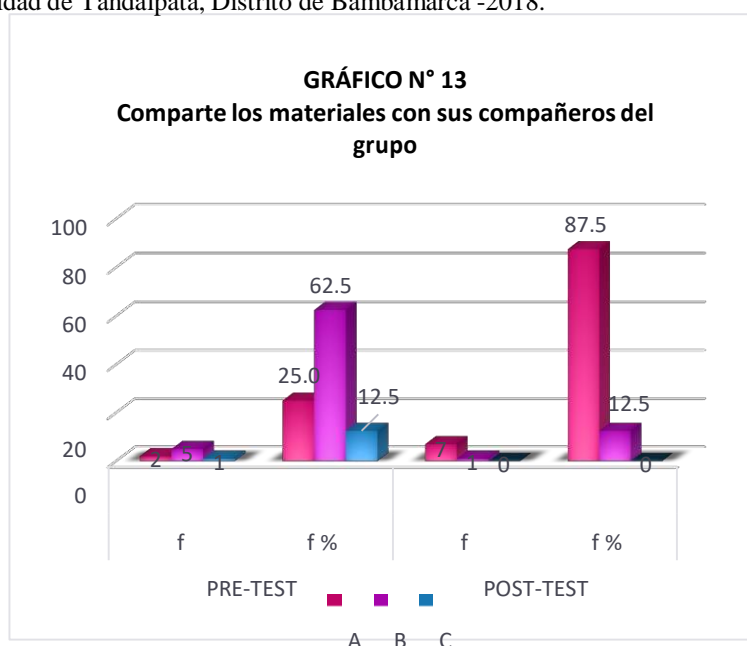
#### DIMENSIÓN: INTERACCIÓN

**INDICADOR: Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales**

**ITEM: Comparte los materiales con sus compañeros del grupo**

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | f        | f %        | f         | f %        |
| A            | 2        | 25.0       | 7         | 87.5       |
| B            | 5        | 62.5       | 1         | 12.5       |
| C            | 1        | 12.5       | 0         | 0          |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°- 683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



**FUENTE:** Cuadro N° 13

**INTERPRETACIÓN:** Según los resultados gráficos se observa que, en el pre test, 2 niños logran este indicador, el 25%; 5 el 62,5% lo hace de manera regular y 1, el 12,5% no lo logra desarrollar. En la evaluación final, sin embargo, tenemos únicamente a un niño que lo hace de manera regular, mientras que los restantes, es decir 7, el 87,5% lo logra de manera satisfactoria.

## CUADRO N° 14

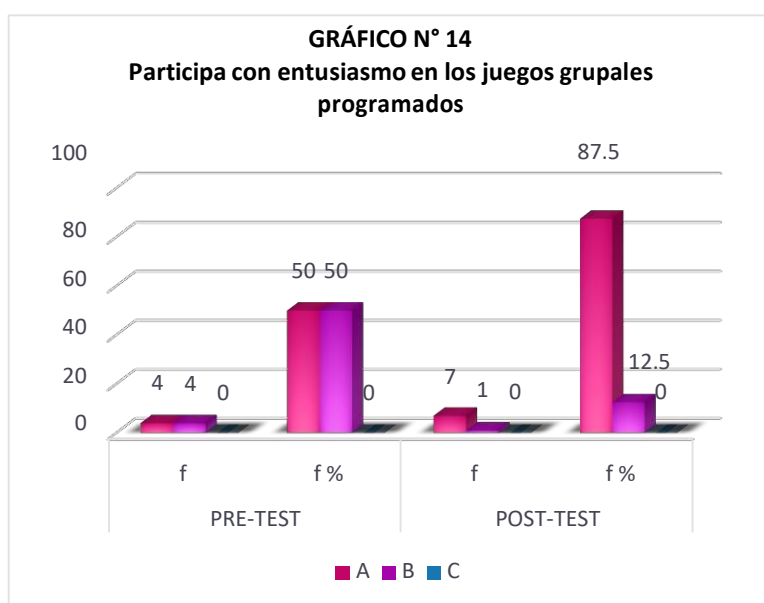
### DIMENSIÓN: INTERACCIÓN

**INDICADOR: Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás**

**ITEM: Participa con entusiasmo en los juegos grupales programados:**

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | F        | f %        | F         | f %        |
| A            | 4        | 50         | 7         | 87.5       |
| B            | 4        | 50         | 1         | 12.5       |
| C            | 0        | 0          | 0         | 0          |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° - 683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



FUENTE: Cuadro N° 14

**INTERPRETACIÓN:** Según los resultados gráficos se observa que, en el pre test, un solo niño logra este indicador, lo que representa el 5%; 3 el 16% lo hace de manera regular y 15, el 79% no lo logra. En la evaluación final, sin embargo, tenemos a 5 niños que son el 26% que lo logra; 10 niños, el 53% lo logra hacer de manera regular; mientras que 4 niños, el 21% aún no lo logra desarrollar.

## CUADRO N° 15

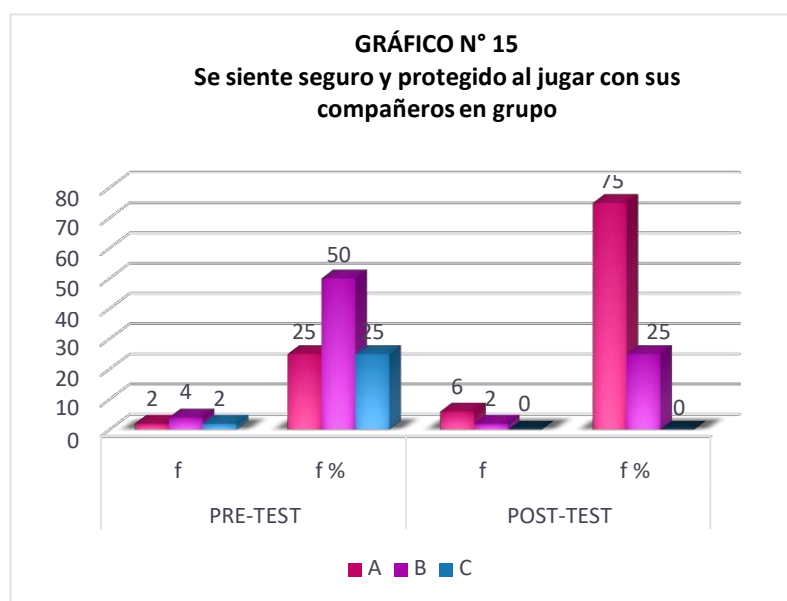
### DIMENSIÓN: INTERACCIÓN

**INDICADOR: Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás**

**ITEM: Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo**

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | F        | f %        | F         | f %        |
| A            | 2        | 25         | 6         | 75         |
| B            | 4        | 50         | 2         | 25         |
| C            | 2        | 25         | 0         | 0          |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° -683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



FUENTE: Cuadro N° 15

**INTERPRETACIÓN:** Según los resultados gráficos se observa que, en el pre test, únicamente 2 niños logran este indicador, lo que representa el 25%; 4 el 50% lo hace de manera regular y 2, el 25% no lo logra. En la evaluación final, sin embargo, tenemos a 6 niños que son el 75% que lo logra; 2 niños, el 25% lo logra hacer de manera regular.

## **CUADRO N° 16**

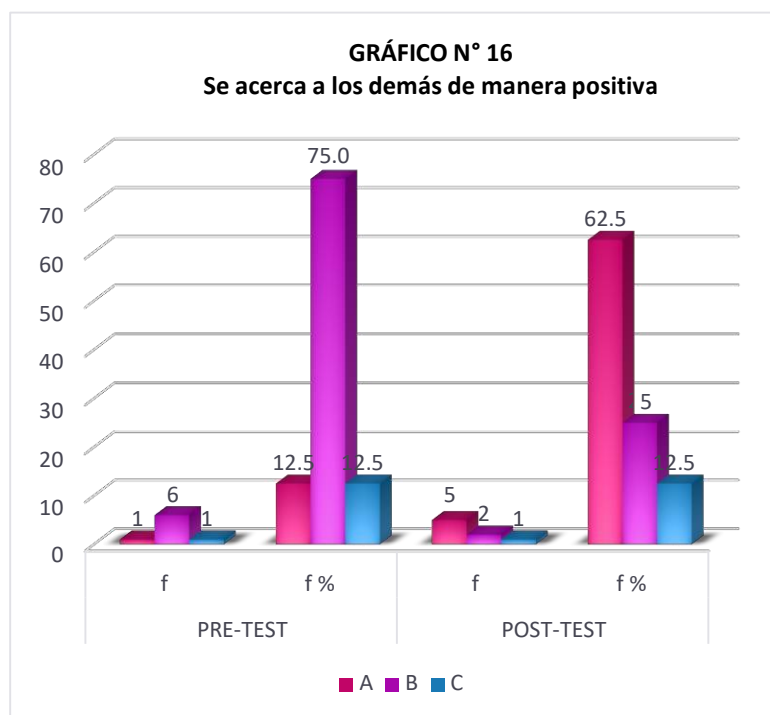
### **DIMENSIÓN: INTERACCIÓN**

**INDICADOR: Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás**

**ITEM: Se acerca a los demás de manera positiva**

| INDICADORES  | PRE-TEST |            | POST-TEST |            |
|--------------|----------|------------|-----------|------------|
|              | f        | f %        | f         | f %        |
| A            | 1        | 12.5       | 5         | 62.5       |
| B            | 6        | 75.0       | 2         | 25         |
| C            | 1        | 12.5       | 1         | 12.5       |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

**FUENTE:** Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° -683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



**FUENTE:** Cuadro N° 16

**INTERPRETACIÓN:** Según los resultados gráficos se observa que, en el pre test, 1 niños logran este indicador, lo que representa el 12,5%; 6 el 75% lo hace de manera regular y otro niño, el 21% no lo logra. En el pos test, sin embargo, en el pos test tenemos a 5 niños que son el 62,5% que lo logra, 2 niños, 25% y otro niño, el 12, 5% aún no lo logra desarrollar.

## EN RESUMEN:

Tenemos los resultados del Pre test; con resultados que se presentan a continuación:

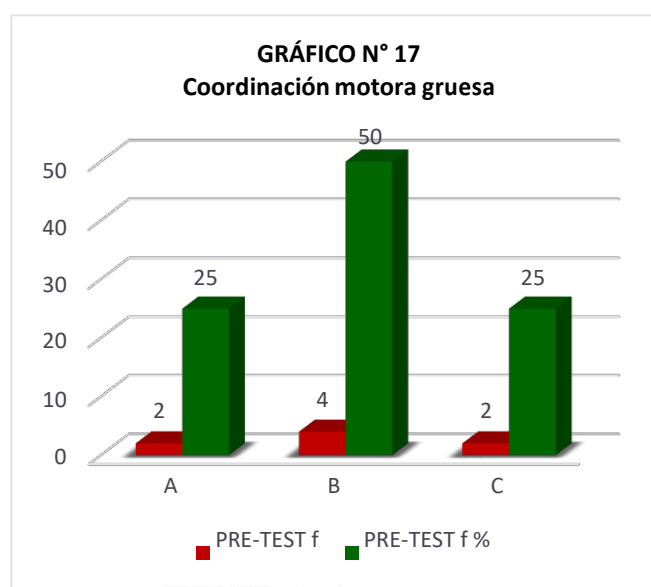
### CUADRO N° 17

#### PRE TEST

#### SOCIALIZACIÓN

| INDICADORES  | PRE-TEST |            |
|--------------|----------|------------|
|              | f        | f %        |
| A            | 2        | 25         |
| B            | 4        | 50         |
| C            | 2        | 25         |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b> | <b>100</b> |

FUENTE: Pre Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° -683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



FUENTE: Cuadro N° 17

## INTERPRETACIÓN:

Como se aprecia, en los resultados del cuadro y gráfico anterior, durante el pre test; 2 niños, el 25% no desarrollaba su nivel de socialización, 4 niños de manera regular, 50%, 2 niños el 25% no logra desarrollarlo.

## EN RESUMEN:

Tenemos los resultados del Pos test; con resultados que se presentan a continuación:

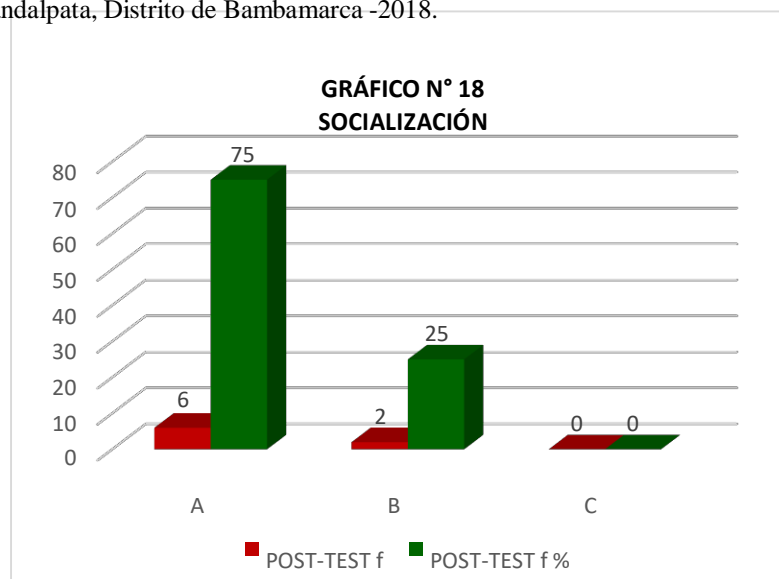
### CUADRO N° 18

#### POS TEST

#### SOCIALIZACIÓN

| INDICADORES  | POST-TEST |            |
|--------------|-----------|------------|
|              | f         | f %        |
| A            | 6         | 75         |
| B            | 2         | 25         |
| C            | 0         | 0          |
| <b>TOTAL</b> | <b>8</b>  | <b>100</b> |

FUENTE: Pos Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° -683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018.



FUENTE: Cuadro N° 18

## INTERPRETACIÓN:

Como se aprecia, en los resultados del cuadro y gráfico anterior, durante el Pos Test; 6 niños, el 75% ha logrado desarrollar su nivel de socialización, mientras que los otros 2 niños lo hacen de manera regular, representando al 25% restante.



## 8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

**Berrio y Torres. (2016).** En el trabajo de investigación que realizó, cuyo título es “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos”, la que fue presentada a la Universidad de Cartagena de Indias – Colombia, realizada con el objetivo de analizar cuáles son las causas que existen para que tanto los padres de familia así como los estudiantes, muestran desinterés por el desarrollo cognitivo y las actividades académicas , llegó a las conclusiones siguientes: Las actividades lúdicas o de juego son actividades que se pueden combinar para sacarlas provecho en favor del aprendizaje, los conocimientos y saberes que proceden de las actividades lúdicas se convierten en aprendizajes significativos y duraderos por cuanto nacen a partir de las actividades en las que el niño encuentra disfrute y satisfacción; es decir, aprender de la manera más divertida, convirtiéndose así el juego no sólo en una actividad de necesidad e interés para los niños sino que es indispensable en su desarrollo en todos los aspectos vitales que debe alcanzar.

En relación a lo citado anteriormente a estos autores, podemos afirmar que el juego en los niños es una muy buena estrategia para desarrollar aprendizajes significativos; además de ser una actividad que permite el desarrollo integral de los niños, ya que en los juegos representan la vida misma; por lo tanto concluimos que en nuestro caso el juego de tipo grupal, permitió desarrollar un proceso de socialización en los involucrados de manera lúdica, divertida e integradora a todos los participantes.

**Lachi. (2015).** En su tesis titulada juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años presentada a la Universidad San Ignacio de Loyola-Lima con el objetivo Validar los juegos tradicionales como estrategia didáctica con juicio de expertos para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 404 de la comunidad de Moralillo, distrito de San Juan Bautista, región Loreto conclusiones:

Utilizar a los juegos tradicionales como herramienta educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área curricular de matemática, permite al área de la matemática convertirse en un área cuyo aprendizaje es divertido y dinámico, porque los juegos tradicionales implican el trabajo en equipo, involucrando de esta manera a todos los niños participantes de este estudio. Pero el hecho de practicarlos permite a los niños conocer de su historia, mantenerlos vivos en el tiempo y así los juegos tradicionales puedan transmitirse de generación en generación, ya que muchos de ellos por la invasión de la tecnología van quedándose en desuso y corren el riesgo de perderse. Los juegos tradicionales no hacen más que representar aspectos cotidianos y contextuales, hecho que facilita el desarrollo de la competencia de número y operaciones. De manera tal que los y las docentes del nivel inicial debiéramos fomentar el desarrollo de este tipo de prácticas educativas en nuestras aulas ya que se convierten en enriquecedoras tanto para los docentes como para los estudiantes. Específicamente en cuanto a la presente investigación se refiere, la presente es un trabajo realizado el mismo que se fundamenta en el enfoque socio cognitivo y en el enfoque e resolución de problemas, teniendo en cuenta para esto los pasos de Brousseau. En nuestro caso la presente propuesta tuvo su validación por un juicio de experto en el área del nivel inicial y conocedoras del tema de investigación por la vasta experiencia que poseen en el campo educativo, especialmente en el nivel inicial.

En nuestro trabajo, si bien las actividades de juego no estuvieron orientados al desarrollo de capacidades de un área específica; sin embargo al realizar juegos grupales, como en el caso del juego de los yases), nos dimos cuenta que también permite desarrollar las matemáticas, y se logra de una manera divertida, es decir, se aprende matemáticas jugando y en el caso nuestro esto también desarrolló significativamente el proceso de socialización; ya que el juego grupal integraba a todos los participantes y por tanto todos desarrollaban las actividades que se planifican en un ambiente de comunicación e interacción saludables.

**Simbaña y Verástegui. (2014).** En su tesis titulada “programa de juegos “divirtiéndome con mis amigos” para mejorar la socialización en los niños de 5 años presentada en la I.E. N° 206 “Saber y Fantasía con María” de la ciudad de

Trujillo, en el 2013. con el objetivo de llegar a Determinar si aplicación del Programa de Juegos “Divirtiéndome con mis amigos” mejora la socialización de los niños de 5 años de la I.E. N° 206 “Saber y Fantasía con María”, de la ciudad de Trujillo, en el 2013. En la cual han llegado a las siguientes conclusiones.

Los niños seleccionados como grupo de muestra para el desarrollo de la presente investigación, en la evaluación diagnóstica del pre test; evidencian un gran déficit en el proceso de su socialización, pues tal como se muestra en los análisis estadísticos durante esta evaluación diagnóstica el puntaje obtenido, es el 8% quienes se encuentra en el nivel bajo, han logrado desarrollar de manera regular su socialización el 72%; mientras que únicamente un total del 20% se han desarrollado socialmente de manera satisfactoria.

El programa de juegos “Divirtiéndome con mis amigos” es innovador, con el empleo de material diverso, las actividades fueron previamente seleccionadas y de bajo presupuesto.

El desarrollo y ejecución de la propuesta pedagógica “Divirtiéndome con mis amigos”, permitió que los niños de la I.E N° 206 “Saber y Fantasía Con María” alcanzando de manera satisfactoria su socialización, logrando verificar y comprobar la hipótesis planteada para la investigación; así como logra los objetivos propuestos.

**Chavieri.** (2016). En su tesis titulada Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. presentada a la Escuela de pos Grado Universidad Cesar Vallejo

Con su objetivo de Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Por la cual ha llegado a las siguientes conclusiones: Existe relación positiva( $r=0,980$ ) y significativa ( $p=0,000$ ) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Segunda: Existe relación positiva( $r=0,797$ ) y significativa ( $p=0,000$ ) entre la cooperación y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la

Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.

Coincidimos mucho con el autor citado anteriormente ya que en nuestro trabajo las cifras obtenidas tanto en el pre test como en el Pos test; muestran cierta diferencia de lo que evidencia la gran influencia que tienen los juegos grupales en el desarrollo de la socialización de los niños en el nivel inicial, considerando que el juego es la actividad que ocupa su primera actividad de disfrute de los niños de esta edad.

**Vásquez.** (2014). En su tesis titulada “programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial “presentada en la I.E.I. N° 329, Sarabamba – Chota, con el objetivo de poder Determinar la influencia el programa de juegos recreativos en la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial. En la cual han llegado a las siguientes conclusiones.

La Aplicación del Programa de Juegos Recreativos influye significativamente en la Socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba, Chota – 2014, pues así se constatan en los resultados procesados estadísticamente, dichos resultados se obtuvieron en la evaluación diagnóstica o de entrada y en la evaluación de salida.

Los resultados obtenidos, en la evaluación diagnóstica durante la aplicación del pre test demuestran que el nivel de socialización que evidencia la mayoría de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba, Chota - 2014” es el nivel de inicio.

Al ejecutar la presente propuesta de los juegos recreativos mejoró de manera significativa su nivel de socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba, Chota – 2014.

En función a los datos obtenidos en la evaluación diagnóstica del pre test, se

procedió la propuesta de los Juegos recreativos, el mismo que se desarrolló utilizando actividades pedagógicas previamente diseñadas y planificadas en función a los objetivos propuestos, con el único propósito de mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014.

## **9. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS:**

### **9.1. Conclusiones:**

- a.** Los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°- 683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018; antes de la aplicación de la propuesta de los Juegos Grupales para desarrollar la socialización, presentaban un bajísimo nivel de socialización; llegando únicamente al 25% de satisfactorio.
- b.** Al finalizar la propuesta y evaluar el pos test; encontramos a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°- 683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018; quienes gracias a los juegos grupales habían alcanzado niveles de socialización óptimos, tal como se demuestra en los cuadros y gráficos estadísticos, llegando al 75% de logro satisfactorio.
- c.** Al comparar los resultados del pre y pos test; en cuanto se refiere al nivel de socialización; los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°- 683 comunidad de Tandalpata, Distrito de Bambamarca -2018, muestran una diferencia del 50% de logro en relación a los resultados obtenidos durante el pre test.

### **9.2. Sugerencias:**

- a.** A los maestros del nivel inicial y de todos los niveles y modalidades escolares, buscar que nuestros estudiantes se integren en el grupo de una manera acertada, en un marco de respeto mutuo, solidaridad, con justicia, equidad y sin discriminación; esto se puede lograr gracias a técnicas creativas que nos permitan cimentar un proceso de socialización saludable para que podamos formar una sociedad más justa.

- b. A las diferentes instituciones Educativas de carácter públicas y privadas, facilitar la ejecución y realización de este tipo de trabajos, ya que los beneficiarios directos son nuestros niños y niñas.
- c. Considerando que, en el campo de la Educación, así como en la investigación, es un continuo aprendizaje e innovación, consideramos que el presente no es un trabajo acabado, sino que esperamos sirva de inicio o ase para continuar profundizando en el tema y/o ampliando a otros niveles; puesto que el juego es una actividad que debe ser imprescindible en todas las etapas de la escolaridad.

## **10. Referencias bibliográficas:**

**Berrio y Torres, (2016).** El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín” A” del hogar infantil asociación de universidad de Cartagena (cread) de indias D.T.Y c.

**Simbaña y Verástegui (2014).** Programa de juegos “divirtiéndome con mis amigos” para mejorar la socialización en los niños de 5 años presentada en la I.E. N° 206 “saber y fantasía con maría” de la ciudad de Trujillo

**Chavieri. (2016).** Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, Universidad Cesar Vallejo

**Fletcher y Welton. (2010).** Chief Writings ALMEIDA, I. (2011) Módulo de Psicología Infantil, Editorial s/n, Quito-Ecuador, Edición 2011.

- Borges y Gutiérrez. (2009)** Manual de juegos socializadores, para docentes.
- Erráez (2011).** Estrategias Lúdicas para la Socialización de niñas y niños, Tesis de Grado. El Oro Ecuador, 2010-2011.
- Grupo Norma, (2009).** Guía del docente: Aprendizaje Lúdico y contextualizado, Grupo Editorial Norma S.A.C Quito- Ecuador., año 2009, Edición DL. 822.
- Molina, (2011).** El juego como medio de socialización. Innovación y Experiencias Educativas, N° del volumen 14 (18055).
- Perdono y Sandoval. (2010).** Investigación sobre Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización, Edit. Era, México, 2010.
- Platón:(2009).** “Las Leyes”, Editorial Gredos (Biblioteca Clásica Gredos 265). Madrid.
- Reyes (2010).** El juego, proceso de desarrollo y socialización: contribución de la Psicología, Editorial Universia año de Edición 2010.
- Tomasini. (2012).** La Escolaridad Inicial como Contexto Socializador: complejidad y conflictividad en la trama interactiva cotidiana, Revistas Mexicana de Investigación Educativa. Distrito. Federal, México., enero-marzo, año/vol. 13.
- Torres. (2012).** El Juego como Estrategia de Aprendizaje, Edición 2002, Código H152-99-04-C.
- Ugalde. (2011).** El juego como estrategia para la socialización en niños del pre escolar. Universidad Pedagógica Nacional UPN.

<https://www.monografias.com/trabajos17/karl-deutsch/karl-deutsch.shtml>

<https://www.monografias.com/trabajos17/karl-deutsch/karl-deutsch.shtml>

<http://www.definicion.org/actividad>).

<https://edukavital.blogspot.pe/2013/02/parvulo.html>)

<http://conceptodefinicion.de/relaciones-humanas/>

<http://www.efdeportes.com/efd130/la-coordinacion-y-el-equilibrio-en-el-area-de-educacion-fisica.htm.cx>

<file:///C:/Users/USUARIO/Desktop/TECNICO%20DEPORTIVO/T37736.>

<https://explorable.com/es/la-teoria-del-desarrollo-social>

<https://www.monografias.com/trabajos48/socializacion/socializacion2.shtml#teorias>

<http://eljuegogrupal.blogspot.com/>

<https://2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>



# ANEXOS



**ANEXO N° 1  
MATRIZ DE CONSISTENCIA  
TÍTULO:**

**Juegos grupales para mejorar la socialización en niños de 4 años - Institución N° 683, 2018.**

| PROBLEMA  | OBJETIVOS  | HIPÓTESIS   | VARIABLES       | DIMENSIONES    | INDICADORES   | ITEMS | INSTR.   |
|---|--|---|-----------------|----------------|---|-------|--|
| ¿De qué manera los juegos grupales mejorarán la socialización en los niños de la I. E. I. N° 683 de la comunidad Tandalpata - 2018? | <b>General:</b><br>Demostrar de qué manera la aplicación de juegos grupales mejora de manera significativa la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I N° 683 Tandalpata-2018<br><b>Específicos:</b><br>- Identificar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la I.E. I. N°683 Tandalpata – Bambamarca 2018, antes de la aplicación de juegos grupales.<br>- Identificar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la I.E. I. N°683 Tandalpata – Bambamarca 2018, después de la aplicación de juegos grupales.<br>- Comparar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la I.E. I. N°683 “Tandalpata”– Bambamarca 2018, antes y después de la | Los juegos grupales mejorarán significativamente la socialización en los niños de la I.E.I. N° 683 Tandalpata-2018. | Juegos Grupales | Fundamentación | - Se sustenta en la teoría constructivista.<br>- Se fundamenta en el pensamiento de Vigotsky. Jean Piaget y Groos.<br>- Evidencia principios claros de la teoría del constructivismo, la teoría psicogenética y las diversas teorías del juego, que son las teorías que orientan el funcionamiento de la propuesta.   |       | Portafolio docente<br><br>Ficha de observación |
|   |  |   |                 | Objetivos      | - Muestra grado de secuencialidad e integralidad en todos sus componentes.<br>- Las actividades programadas están orientadas al desarrollo de competencias.<br>- Busca desarrollar en los niños la socialización teniendo como herramienta clave los juegos grupales<br>- Busca interrelacionar sus necesidades e intereses como parte de un grupo social no de manera aislada. |       |  |

|  |                               |  |  |  |  |   |  |
|--|-------------------------------|--|--|--|--|---|--|
|  | aplicación de juegos grupales |  |  | Diseño de la propuesta                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifiesta concreción de los objetivos trazados.</li> <li>- Las actividades programadas son viables en su ejecución.</li> <li>- Está orientada a la solución de la problemática.</li> <li>- Despierta el interés de los niños para involucrarse en su grupo social próximo en el marco de una adecuada y saludable convivencia escolar</li> </ul> |   |  |
|  |                               |  |  | <b>Concreción del diseño de la propuesta</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifiesta concreción de los objetivos trazados.</li> <li>- Las actividades programadas son viables en su ejecución.</li> <li>- Está orientada a la solución de la problemática.</li> <li>- Despierta el interés de los niños para involucrarse en su grupo social próximo en el marco de una adecuada y saludable convivencia escolar</li> </ul> |   |  |
|  |                               |  |  | <b>V. D:</b>                                 | <b>comunicación</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habla y escucha con pertinencia</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aporta ideas cuando trabajan en equipo</li> <li>- <u>Escucha con atención cuando le hablan</u></li> </ul> |
|  |                               |  |  |  |  |   |  |

|  |  |  |                   |                    |  |   |  |
|--|--|--|-------------------|--------------------|--|---|--|
|  |  |  | La socialización. |                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se apoya en gestos y movimientos al decir algo</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menciona con alegría las acciones que realiza cuando juega en grupo</li> <li>- Utiliza sus manos para transmitir su mensaje.</li> <li>- Propone algunas formas de gestos que podrían utilizar para agruparse.</li> </ul> |  |
|  |  |  |                   |                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común.</li> </ul>                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- manifiesta como se siente al jugar con sus compañeros en grupo.</li> <li>- Expresa los juegos que más les gusta jugar con sus compañeros.</li> <li>- Expresa sus ideas de manera coherente</li> </ul>                    |  |
|  |  |  |                   | <b>interacción</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se integra con facilidad en el grupo de juego.</li> <li>- Respeta a los integrantes de los otros grupos.</li> </ul>  |  |
|  |  |  |                   |                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agrupa objetos, materiales usando criterios.</li> <li>- Acepta las ideas propuestas por los demás en su grupo de juego.</li> <li>- Comparte los materiales con sus compañeros del grupo.</li> </ul>                      |  |
|  |  |  |                   |                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás</li> </ul>                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa con entusiasmo en los juegos grupales programados.</li> <li>- Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo.</li> <li>- Se acerca a los demás de manera positiva</li> </ul>                |  |





|  |          |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|----------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  | 5.3      | Comparte los materiales con sus compañeros del grupo                             |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | <b>6</b> | <b>Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás</b> |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 6.1      | Participa con entusiasmo en los juegos grupales programados                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 6.2      | Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo                |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 6.3      | Se acerca a los demás de manera positiva   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**LEYENDA:**

A LOGRADO

B PROCESO

C INICIO



# PROPUESTA PEDAGÓGICA



## “JUEGOS GRUPALES PARA LA SOCIALIZACIÓN”

**2 018**



# PROPUESTA PEDAGÓGICA

## “JUEGOS GRUPALES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN”

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. DRE : Cajamarca  
1.2. UGEL : Hualgayoc-Bambamarca  
1.3. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 683  
1.4. LUGAR : Tandalpata  
1.5. DIRECTORA : Pérez Zamora Nélica  
1.6. INVESTIGADORA : Mejía Walter Gladis Elit

### II. FUNDAMENTACIÓN:

El proceso de socialización de los niños de educación inicial indica que estaría en condiciones de realizar los siguiente, según Piaget, citado por Flavell (1995): la etapa pre operacional, en cuyo espacio de su edad que dura entre los 3 y los 12 años, el niño empieza a manipular todo tipo de materiales con una intención determinada en cada caso: las acciones representacionales en vez de la acción directa, concreta, el inicio de las operaciones mentales significativas del lenguaje, pasar sostenidamente a un pensamiento más lógico, el socializado cumple normas sin dificultades, pasa del egocentrismo a la objetividad, a la extroversión.

Al finalizar los 5 años, los niños y las niñas deben estar socializados para que sean capaces de iniciarse en una nueva etapa que, según Piaget, et. al (1995), debe ser obligatoria, caso contrario tendría graves problemas con respecto a un niño normal en la realización de las siguientes capacidades: adquisición de un marco de referencia bien estructurado que representa al mundo concreto, opera en base a estructuras cognoscitivas superiores similar a una organización asimilativa rica e integrada que funcione equilibradamente liberándose de condicionantes concretos, realiza operaciones representacionales de una trama organizada de actos conexos, ejemplo: operaciones lógicas de suma, resta, multiplicación y división, correspondencias, operaciones numéricas o infralógicas que suponen: cantidad, medición, espacio, tiempo, operaciones a sistemas de valores; ejecuta operaciones de seriación y clasificación, su memoria es más amplia y fiel, posee comprensión implícita de las relaciones lógicas: reciprocidad, transitividad, reversibilidad; se enfrenta con estructuras abstractas: grupos, reticulados, agrupamientos. Lo que permite operar en la realidad misma y utilizar los diversos juegos recreativos, son las diversas estrategias activas que diseñe, valide y aplique la profesora para mejorar el proceso de

socialización y asegurar el desarrollo de capacidades requeridas para pasar a la siguiente etapa, construir aprendizajes significativos y útiles a las siguientes exigencias.

### **III. OBJETIVOS:**

#### **3.1.Objetivo General:**

Mejorar el proceso de socialización de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución grupales.

#### **3.2.Objetivos Específicos:**

- Descubrir los niveles de socialización de los niños de 5 años del nivel inicial.
- Diseñar, validar y aplicar estrategias que permitan desarrollar los diversos juegos recreativos para mejorar el proceso de socialización de los estudiantes de 5 años de educación inicial.
- Analizar e interpretar los resultados de la aplicación del programa de juegos recreativos para desarrollar la socialización de los niños de 5 años de educación inicial.

### **IV. METODOLOGÍA:**

La metodología que utilizará la profesora para aplicar el programa de juegos recreativos de los estudiantes de 4 años de educación inicial será activa que les permita construir sus habilidades sociales, perceptivas, emocionales, confianza, equilibrio, etc.

**4.1.DURACIÓN:** del mes de octubre al mes de diciembre del 2018.

### **V. RESPONSABLE:**

**Investigadora:** Gladis Elit Mejía Walter.



# SESIONES DE APRENDIZAJE



**Docente Responsable: *Prof.***

***Gladis Elit Mejía Walter***

**2018**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1



### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. N° : 683
- 1.2. LUGAR : Tandalpata
- 1.3. DISTRITO : Bambamarca
- 1.4. DIRECTORA : Pérez Zamora Nélida
- 1.5. DOCENTE : Cubas Blanco Luz Maribel
- 1.6. INVESTIGADORA: Mejía Walter Gladis Elit

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

JUGAMOS AL “TUMBA LATAS”

### III. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS

| Desempeño          | Indicador  | ITEM   |
|--------------------|--|--|
| <b>Interacción</b> | Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales | Comparte los materiales con sus compañeros del grupo |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

| MOMENTOS PEDAGÓGICOS     | ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS   | RECURSOS                                       |
|--------------------------|---|--|
| <b>ASAMBLEA (INICIO)</b> | Dentro del aula<br><br>Reunidos y sentados en el piso recordamos nuestras normas de convivencia, la docente dice el juego que van a realizar e indica los cuidados que debemos tener, y se organizan en grupos. Los niños escuchan con atención las indicaciones que les da la maestra y les dice: (Estratégicamente) ¿Con qué materiales desean jugar? Los niños manifiestan : Tarros de colores | Alfombras, cartel de las Normas de Convivencia |

|                                      |  |  |
|--------------------------------------|--|--|
| <p><b>DESARROLLO</b></p>             | <p>Fuera del aula.</p> <p>La docente presenta en cajas los materiales como tarros pintados de diferentes colores y pelotas. Los niños y niñas cogen los materiales</p> <p>Traza en el piso el lugar para los tarros, mide las distancias de donde van a lanzar las pelotas, se agrupan, comparten materiales y se inicia el juego, la docente irá haciendo diferentes preguntas como: ¿Cuántos tarros vas tumbando? ¿Qué colores son tus tarros? ¿Cuántos tarros tiene este grupo?, etc.</p> | <p>Cajas, tarros de colores, pelotas</p> |
| <p><b>SOCIALIZACIÓN (CIERRE)</b></p> | <p>Dicen: Qué hicieron, cómo lo hicieron, qué materiales han empleado, Qué les pareció esta actividad, para qué nos servirá, dicen cómo pueden jugar en casa.</p>  | <p>Diálogo</p>                           |

---

Gladis Elit Mejía Walter  
Investigadora



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR SOCIALIZACIÓN

| DIMENSIONES  | INDICADORES/ ITEMS                       |   | TOTAL |   |   |
|--------------|--|---|-------|---|---|
|              |  |   | A     | B | C |
| Comunicación | <b>1</b>                                 | <b>Habla y escucha con pertinencia</b>  |       |   |   |
|              | 1.1                                      | Aporta ideas cuando trabajan en equipo  |       |   |   |
|              | 1.2                                      | Escucha con atención cuando le hablan   |       |   |   |
|              | <b>2</b>                                 | <b>Se apoya en gestos y movimientos al decir algo</b>   |       |   |   |
|              | 2.1                                      | Menciona con alegría las acciones que realiza cuando juega en grupo   |       |   |   |
|              | 2.2                                      | Utiliza sus manos para transmitir su mensaje  |       |   |   |
|              | 2.3                                      | Propone algunas formas de gestos que podrían utilizar para agruparse  |       |   |   |
|              | <b>3</b>                                 | <b>Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común</b>                                  |       |   |   |
|              | 3.1                                      | manifiesta como se siente al jugar con sus compañeros en grupo  |       |   |   |
|              | 3.2                                      | Expresa los juegos que más le gusta jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 3.3          | Expresa sus ideas de manera coherente    |   |       |   |   |
| Interacción  | <b>4</b>                                 | <b>Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás</b>  |       |   |   |
|              | 4.1                                      | Se integra con facilidad en el grupo de juego   |       |   |   |
|              | 4.2                                      | Respeto a los integrantes de los otros grupos   |       |   |   |
|              | <b>5</b>                                 | <b>Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales</b> |       |   |   |
|              | 5.1                                      | Agrupar objetos, materiales usando criterios  |       |   |   |
|              | 5.2                                      | Acepta las ideas propuestas por los demás en su grupo de juego  |       |   |   |
|              | 5.3                                      | Comparte los materiales con sus compañeros del grupo  |       |   |   |
|              | <b>6</b>                                 | <b>Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás</b>                                |       |   |   |
|              | 6.1                                      | Participa con entusiasmo en los juegos grupales programados   |       |   |   |
|              | 6.2                                      | Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 6.3          | Se acerca a los demás de manera positiva |   |       |   |   |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2



### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. N° : 683
- 1.2. LUGAR : Tandalpata
- 1.3. DISTRITO : Bambamarca
- 1.4. DIRECTORA : Pérez Zamora Nélida
- 1.5. DOCENTE : Cubas Blanco Luz Maribel
- 1.6. INVESTIGADORA: Mejía Walter Gladis Elit

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

JUGAMOS A “CAZAR GLOBOS”

### III. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS:

| COMPETENCIA | INDICADOR   | ITEM  |
|-------------|---|---|
| INTERACCIÓN | Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás | Se integra con facilidad en el grupo de juego |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

| MOMENTOS PEDAGÓGICOS | ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS   | RECURSOS                            |
|----------------------|---|-------------------------------------|
| ASAMBLEA (INICIO)    | Sentados en el piso recordamos las normas de convivencia e indicamos la Actividad a realizarse y los materiales a utilizarse.<br><br>Entonamos la canción “Cabeza, cabeza...”   | Alfombras                           |
| DESARROLLO           | Salimos al patio y la docente les hace formar un círculo, realizan juegos de calentamiento con movimientos suaves de cabeza, cuello, hombros, brazos, cadera, piernas pies y dedos, saltando en 1 y 2 pies.<br><br>Luego les entrega a cada niño un globo de diferentes colores y juegan sin quitarse los | Globos,<br>papel lápiz,<br>colores, |

|                        |   |                                     |
|------------------------|---|-------------------------------------|
|                        | <p>materiales, Inflan el globo cada uno luego y juegan lanzándole al aire volviéndole a recibir.</p> <p>Terminado el juego pasan al aula y dibujan y colorean lo que han hecho.</p> |                                     |
| SOCIALIZACIÓN (CIERRE) | <p>Exponen sus trabajos y manifiestan porqué es importante este juego.</p> <p>También dicen cómo pueden jugar en su casa.</p>   | <p>Cinta masking tape y diálogo</p> |

---

Gladis Elit Mejía Walter  
Investigadora





## FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR SOCIALIZACIÓN

| DIMENSIONES  | INDICADORES/ ITEMS                       |   | TOTAL |   |   |
|--------------|--|---|-------|---|---|
|              |  |   | A     | B | C |
| Comunicación | <b>1</b>                                 | <b>Habla y escucha con pertinencia</b>  |       |   |   |
|              | 1.1                                      | Aporta ideas cuando trabajan en equipo  |       |   |   |
|              | 1.2                                      | Escucha con atención cuando le hablan   |       |   |   |
|              | <b>2</b>                                 | <b>Se apoya en gestos y movimientos al decir algo</b>   |       |   |   |
|              | 2.1                                      | Menciona con alegría las acciones que realiza cuando juega en grupo   |       |   |   |
|              | 2.2                                      | Utiliza sus manos para transmitir su mensaje  |       |   |   |
|              | 2.3                                      | Propone algunas formas de gestos que podrían utilizar para agruparse  |       |   |   |
|              | <b>3</b>                                 | <b>Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común</b>                                  |       |   |   |
|              | 3.1                                      | manifiesta como se siente al jugar con sus compañeros en grupo  |       |   |   |
|              | 3.2                                      | Expresa los juegos que más le gusta jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 3.3          | Expresa sus ideas de manera coherente    |   |       |   |   |
| Interacción  | <b>4</b>                                 | <b>Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás</b>  |       |   |   |
|              | 4.1                                      | Se integra con facilidad en el grupo de juego   |       |   |   |
|              | 4.2                                      | Respeto a los integrantes de los otros grupos   |       |   |   |
|              | <b>5</b>                                 | <b>Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales</b> |       |   |   |
|              | 5.1                                      | Agrupar objetos, materiales usando criterios  |       |   |   |
|              | 5.2                                      | Acepta las ideas propuestas por los demás en su grupo de juego  |       |   |   |
|              | 5.3                                      | Comparte los materiales con sus compañeros del grupo  |       |   |   |
|              | <b>6</b>                                 | <b>Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás</b>                                |       |   |   |
|              | 6.1                                      | Participa con entusiasmo en los juegos grupales programados   |       |   |   |
|              | 6.2                                      | Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 6.3          | Se acerca a los demás de manera positiva |   |       |   |   |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3



### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.
- 1.2. I.E.I. N° : 683
- 1.3. LUGAR : Tandalpata
- 1.4. DISTRITO : Bambamarca
- 1.5. DIRECTORA : Pérez Zamora Nélica
- 1.6. DOCENTE : Cubas Blanco Luz Maribel
- 1.7. INVESTIGADORA : Mejía Walter Gladis Elit

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

## Ensartando pelotas

### III. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS:

|                    | CAPACIDAD   | INDICADOR  |
|--------------------|---|--|
| <b>Interacción</b> | Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás | Participa con entusiasmo en juegos grupales programados. |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

| MOMENTOS PEDAGÓGICOS     | ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS   | RECURSOS                             |
|--------------------------|---|--------------------------------------|
| <b>ASAMBLEA (INICIO)</b> | (Antes preparamos el material)<br><br>Salimos al patio y sentados en semicírculo, recordamos las normas de convivencia y decimos la actividad a realizarse y las reglas del juego.<br><br>Nos organizamos en 2 grupos | Palabra oral                         |
| <b>DESARROLLO</b>        | La docente presenta los materiales en 2 bolsas (pelotas ) y 2 cajas de un color cada uno es decir para cada grupo.<br><br>Cada bolsa debe tener 10 pelotas  | Bolsas, pelotas, cajas de 2 colores, |

|  |   |                                       |
|--|---|---------------------------------------|
|  | <p>La docente colocará las cajas en un determinado lugar y trazará la línea de donde van a lanzar las pelotas hacia las cajas. Cada grupo escoge el color de la caja por intermedio de un delegado o puede ser por sorteo. Cada grupo se coloca uno tras de otro y se inicia el juego. Lanzando uno por uno las pelotas a la caja, el grupo supuestamente ganador será el que lanzó más pelotas. Se repite la acción.</p> <p>Luego se recoge y se guarda los materiales en el lugar respectivo.</p> <p>El docente entrega un papel bond, lápices y colores para que dibujen y pinten lo que han realizado fuera del aula. La docente monitorea cómo van dibujando y les recuerda cómo fue la actividad.</p> | <p>Papel bond, lápices y colores.</p> |
| <p><b>SOCIALIZACIÓN<br/>(CIERRE)</b></p> | <p>Recordamos cómo hemos jugado, que materiales hemos empleado, para qué nos servirá lo que hemos aprendido, cómo podemos jugar en otros lugares.</p>   | <p>Palabra oral</p>                   |

---

Gladis Elit Mejía Walter  
Investigadora



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR SOCIALIZACIÓN

| DIMENSIONES  | INDICADORES/ ITEMS                       |   | TOTAL |   |   |
|--------------|--|---|-------|---|---|
|              |  |   | A     | B | C |
| Comunicación | <b>1</b>                                 | <b>Habla y escucha con pertinencia</b>  |       |   |   |
|              | 1.1                                      | Aporta ideas cuando trabajan en equipo  |       |   |   |
|              | 1.2                                      | Escucha con atención cuando le hablan   |       |   |   |
|              | <b>2</b>                                 | <b>Se apoya en gestos y movimientos al decir algo</b>   |       |   |   |
|              | 2.1                                      | Menciona con alegría las acciones que realiza cuando juega en grupo   |       |   |   |
|              | 2.2                                      | Utiliza sus manos para transmitir su mensaje  |       |   |   |
|              | 2.3                                      | Propone algunas formas de gestos que podrían utilizar para agruparse  |       |   |   |
|              | <b>3</b>                                 | <b>Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común</b>                                  |       |   |   |
|              | 3.1                                      | manifiesta como se siente al jugar con sus compañeros en grupo  |       |   |   |
|              | 3.2                                      | Expresa los juegos que más le gusta jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 3.3          | Expresa sus ideas de manera coherente    |   |       |   |   |
| Interacción  | <b>4</b>                                 | <b>Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás</b>  |       |   |   |
|              | 4.1                                      | Se integra con facilidad en el grupo de juego   |       |   |   |
|              | 4.2                                      | Respeto a los integrantes de los otros grupos   |       |   |   |
|              | <b>5</b>                                 | <b>Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales</b> |       |   |   |
|              | 5.1                                      | Agrupar objetos, materiales usando criterios  |       |   |   |
|              | 5.2                                      | Acepta las ideas propuestas por los demás en su grupo de juego  |       |   |   |
|              | 5.3                                      | Comparte los materiales con sus compañeros del grupo  |       |   |   |
|              | <b>6</b>                                 | <b>Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás</b>                                |       |   |   |
|              | 6.1                                      | Participa con entusiasmo en los juegos grupales programados   |       |   |   |
|              | 6.2                                      | Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 6.3          | Se acerca a los demás de manera positiva |   |       |   |   |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4



### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. N° : 683
- 1.2. LUGAR : Tandalpata
- 1.3. DISTRITO : Bambamarca
- 1.4. DIRECTORA : Pérez Zamora Nélida
- 1.5. DOCENTE : Cubas Blanco Luz Maribel
- 1.6. INVESTIGADORA : Mejía Walter Gladis Elit

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

JUGAMOS A LANZAR PELOTAS EN FORMA GRUPAL

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

| DIMENSIÓN   | CAPACIDAD   | INDICADOR   |
|-------------|---|---|
| Interacción | Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás | Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| MOMENTOS PEDAGÓGICOS | ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS   | RECURSOS |
|----------------------|---|----------|
| ASAMBLEA (INICIO)    | Recordamos las normas de convivencia.<br>Entonamos la canción: Esta es la batalla del calentamiento, con movimientos corporales | Canción  |

|                               |  |  |
|-------------------------------|--|--|
| <b>DESARROLLO</b>             | <p>La docente presenta los materiales e indica las reglas del juego.</p> <p>Luego formamos dos grupos los amarillos y los rojos cada grupo cogen las pelotas del color que les corresponde juegan lanzándola hacia arriba y recibéndole con las dos manos, al sonido del silbato, dejan de jugar y contamos cuantos se quedan con las pelotas en manos y vemos dónde hay más y dónde hay menos, así sucesivamente varias veces..</p> <p>Luego se colocan frente a frente en pares a una determinada distancia primeo parados luego sentados y se lanzan la pelota teniendo que recibirlas con las 2 manos y no dejarla caer.</p> <p>Luego con las dos manos ruedan las pelotas intercalando con cada color hacia el compañero (a) que está al frente y viceversa quien debe recibir una pelota en cada mano.</p> <p>Terminado el juego pasamos al aula y cada niño recoge un papel bond, lápiz y colores y dibujan lo que han hecho, la docente verifica cómo lo están haciendo y les recuerda cómo hemos jugado fuera del aula haciéndoles varias preguntas..</p> | Pelotas, amarillas y rojas, un silbato, papel bond, lápices y colores. |
| <b>SOCIALIZACIÓN (CIERRE)</b> | Comentamos cómo hemos jugado, cómo nos hemos sentido durante el juego, dicen qué partes de nuestro cuerpo trabajan más en esta actividad, por qué es importante realizar estas actividades, para qué nos servirá después.  | Diálogo  |



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR SOCIALIZACIÓN

| DIMENSIONES  | INDICADORES/ ITEMS                       |   | TOTAL |   |   |
|--------------|--|---|-------|---|---|
|              |  |   | A     | B | C |
| Comunicación | <b>1</b>                                 | <b>Habla y escucha con pertinencia</b>  |       |   |   |
|              | 1.1                                      | Aporta ideas cuando trabajan en equipo  |       |   |   |
|              | 1.2                                      | Escucha con atención cuando le hablan   |       |   |   |
|              | <b>2</b>                                 | <b>Se apoya en gestos y movimientos al decir algo</b>   |       |   |   |
|              | 2.1                                      | Menciona con alegría las acciones que realiza cuando juega en grupo   |       |   |   |
|              | 2.2                                      | Utiliza sus manos para transmitir su mensaje  |       |   |   |
|              | 2.3                                      | Propone algunas formas de gestos que podrían utilizar para agruparse  |       |   |   |
|              | <b>3</b>                                 | <b>Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común</b>                                  |       |   |   |
|              | 3.1                                      | manifiesta como se siente al jugar con sus compañeros en grupo  |       |   |   |
|              | 3.2                                      | Expresa los juegos que más le gusta jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 3.3          | Expresa sus ideas de manera coherente    |   |       |   |   |
| Interacción  | <b>4</b>                                 | <b>Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás</b>  |       |   |   |
|              | 4.1                                      | Se integra con facilidad en el grupo de juego   |       |   |   |
|              | 4.2                                      | Respeto a los integrantes de los otros grupos   |       |   |   |
|              | <b>5</b>                                 | <b>Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales</b> |       |   |   |
|              | 5.1                                      | Agrupar objetos, materiales usando criterios  |       |   |   |
|              | 5.2                                      | Acepta las ideas propuestas por los demás en su grupo de juego  |       |   |   |
|              | 5.3                                      | Comparte los materiales con sus compañeros del grupo  |       |   |   |
|              | <b>6</b>                                 | <b>Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás</b>                                |       |   |   |
|              | 6.1                                      | Participa con entusiasmo en los juegos grupales programados   |       |   |   |
|              | 6.2                                      | Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 6.3          | Se acerca a los demás de manera positiva |   |       |   |   |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. N° : 683
- 1.2. LUGAR : Tandalpata
- 1.3. DISTRITO : Bambamarca
- 1.4. DIRECTORA : Pérez Zamora Nélica
- 1.5. DOCENTE : Cubas Blanco Luz Maribel
- 1.6. INVESTIGADORA : Mejía Walter Gladis Elit

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

## JUGAMOS A LOS CHUNGOS (CRISTALES) Y LOS YACES

### III. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS:

| DIMENSIÓN   | INDICADOR  | ITEM   |
|-------------|--|--|
| INTERACCIÓN | Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales | Acepta las ideas propuestas por los demás en su grupo de juego |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| MOMENTOS PEDAGÓGICOS | ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS   | RECURSOS              |
|----------------------|---|-----------------------|
| ASAMBLEA (INICIO)    | (Antes preparar los materiales)<br><br>Dentro de aula como siempre sentados en el piso en nuestras alfombras, recordamos nuestras normas de convivencia. Luego entonamos la canción “Jugando, jugando desarrollo mi cuerpo”.<br><br>La docente les dice la actividad a realizarse:<br>Da las indicaciones respectivas | Normas de convivencia |



|            |   |                                    |
|------------|---|------------------------------------|
|            | <p>y se organizan grupos para realizar el juego de los chunguitos (Cristales) y a los yaces, integrando niñas y niños. Los niños escuchan atentamente las indicaciones.</p>   |                                    |
| DESARROLLO | <p>Puede ser fuera del aula: los chungos en el patio y los yaces en la vereda.</p> <p>Se agrupan conforme se organizaron en el aula y reciben los materiales en bolsitas de tela para cada grupo de alumnos.</p> <p>La docente traza círculos para cada grupo de niños que van a jugar tirando los cristales a uno que está al centro del círculo si logra sacarlo será para él o ella y se va acumulando cierta cantidad por ejemplo 5. y para los que van a jugar los yaces de igual manera, pues jugarán dentro de cada círculo, con la pelotita de yaz y los yases respectivos.</p> <p>La docente irá monitoreando cómo juegan, qué estrategias emplean, quién está haciendo más puntos, e irá preguntando cómo lo hacen? ¿Qué deben hacer para lograr los intentos o qué estrategias emplean? ¿Qué cantidad van ganando van ganando? ¿Por qué lo pueden más?, etc. Los niños se manifestarán cómo se sienten al jugar con sus compañeros en grupo, comparten los materiales, al jugar yases, los agrupan los por colores, etc.</p> <p>Luego pasan al aula agrupan sus materiales y guardan en su respectivo sector. Luego dibujan lo que han jugado la docente monitorea cómo van dibujando y les recuerda cada juego.</p> | <p>Yaces, cristales o chungos,</p> |

|                           |   |  |
|---------------------------|---|--|
| SOCIALIZACIÓN<br>(CIERRE) | Dicen Por qué, que estrategias emplearon para ganar en cada juego, Cuántos cristales tenían, Cuántos colores de yaces qué les pareció el juego, desean que se lo repitan – han tenido, etc. |  |
|---------------------------|---|--|

---

GladiS Elit Mejía Walter  
Investigadora



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR SOCIALIZACIÓN

| DIMENSIONES  | INDICADORES/ ITEMS                       |   | TOTAL |   |   |
|--------------|--|---|-------|---|---|
|              |  |   | A     | B | C |
| Comunicación | <b>1</b>                                 | <b>Habla y escucha con pertinencia</b>  |       |   |   |
|              | 1.1                                      | Aporta ideas cuando trabajan en equipo  |       |   |   |
|              | 1.2                                      | Escucha con atención cuando le hablan   |       |   |   |
|              | <b>2</b>                                 | <b>Se apoya en gestos y movimientos al decir algo</b>   |       |   |   |
|              | 2.1                                      | Menciona con alegría las acciones que realiza cuando juega en grupo   |       |   |   |
|              | 2.2                                      | Utiliza sus manos para transmitir su mensaje  |       |   |   |
|              | 2.3                                      | Propone algunas formas de gestos que podrían utilizar para agruparse  |       |   |   |
|              | <b>3</b>                                 | <b>Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común</b>                                  |       |   |   |
|              | 3.1                                      | manifiesta como se siente al jugar con sus compañeros en grupo  |       |   |   |
|              | 3.2                                      | Expresa los juegos que más le gusta jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 3.3          | Expresa sus ideas de manera coherente    |   |       |   |   |
| Interacción  | <b>4</b>                                 | <b>Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás</b>  |       |   |   |
|              | 4.1                                      | Se integra con facilidad en el grupo de juego   |       |   |   |
|              | 4.2                                      | Respeto a los integrantes de los otros grupos   |       |   |   |
|              | <b>5</b>                                 | <b>Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales</b> |       |   |   |
|              | 5.1                                      | Agrupar objetos, materiales usando criterios  |       |   |   |
|              | 5.2                                      | Acepta las ideas propuestas por los demás en su grupo de juego  |       |   |   |
|              | 5.3                                      | Comparte los materiales con sus compañeros del grupo  |       |   |   |
|              | <b>6</b>                                 | <b>Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás</b>                                |       |   |   |
|              | 6.1                                      | Participa con entusiasmo en los juegos grupales programados   |       |   |   |
|              | 6.2                                      | Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 6.3          | Se acerca a los demás de manera positiva |   |       |   |   |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. N° : 683
- 1.2. LUGAR : Tandalpata
- 1.3. DISTRITO : Bambamarca
- 1.4. DIRECTORA : Pérez Zamora Nélica
- 1.5. DOCENTE : Cubas Blanco Luz Maribel
- 1.6. INVESTIGADORA : Mejía Walter Gladis Elit

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

## JUGAMOS A LA RONDA DE LAS PERDICES

### III. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

| DIMENSIÓN    | INDICADOR                                      | ITEM  |
|--------------|--|---|
| Comunicación | Se apoya en gestos y movimientos al decir algo | Manifiesta cómo se siente al jugar con sus compañeros n grupo |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE   | MATERIALES  |
|----------------------|--|---|
| Inicio               | Entonamos la canción :” <b>la ronda de las perdices</b> ”<br><br>Luego hacemos preguntas:¿Qué vamos hacer ahora? ¿Qué vamos a utilizar?¿Cómo lo vamos hacer? ¿Qué saben de las perdices? | Canción   |
| Desarrollo           | La docente Presenta en un papelote la canción de la ronda de las perdices.   | papel bond,<br><br>plumones telas<br><br>para el disfraz de<br><br>perdices, el |

|               |   |                                    |
|---------------|---|------------------------------------|
|               | <p>Luego leemos y la volvemos a leer para que los niños aprendan la letra de la canción: Salta, salta la perdiz</p> <p style="text-align: center;">En la chacra de maíz<br/>Estaba doña perdiz (2)<br/>En la chacra de maíz (2)<br/>Recogiendo los granitos<br/>Para darle a sus hijitos<br/>Y de pronto apareció Un<br/>halcón muy enfadado las<br/>perdicitas pequeñas<br/>de miedo, se escondieron<br/>el halcón muy hambriento<br/>se atrevió a saludarle<br/>Cómo está doña perdiz<br/>Y ella sí la contestó No<br/>también como usted<br/>Pero así yo soy feliz.<br/>Y también se escondió.</p> <p>Luego salen al patio y juegan: Forman una ronda de niños, para la chacra, unos hace de perdices, otra de perdiz mamá y otro hace de halcón uno por uno, se divierten todos participan y luego regresan al aula.</p> <p>La docente interviene preguntando cómo lo realizaron el juego y para que nos sirva realizar esta clase de juegos?</p> | <p>disfraz de halcón,<br/>etc.</p> |
| <p>Cierre</p> | <p>La docente les hace preguntas: ¿Cómo se sintieron cuando venían los cazadores? .-Teníamos miedo, ¡Y cómo se sintieron cuando eran cazados por</p>  |                                    |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>los cazadores, nos sentíamos tristes.</p> <p>¿Para qué nos servirá nuestro trabajo de hoy? ¿Cómo fue el diálogo entre el halcón y la perdiz?, Qué pasaría después? ¿Qué hizo el halcón? ¿Qué harían las perdices?.</p> |  |
|--|---|--|

---

Gladis Elit Mejía Walter  
Investigadora



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR SOCIALIZACIÓN

| DIMENSIONES  | INDICADORES/ ITEMS                       |   | TOTAL |   |   |
|--------------|--|---|-------|---|---|
|              |  |   | A     | B | C |
| Comunicación | <b>1</b>                                 | <b>Habla y escucha con pertinencia</b>  |       |   |   |
|              | 1.1                                      | Aporta ideas cuando trabajan en equipo  |       |   |   |
|              | 1.2                                      | Escucha con atención cuando le hablan   |       |   |   |
|              | <b>2</b>                                 | <b>Se apoya en gestos y movimientos al decir algo</b>   |       |   |   |
|              | 2.1                                      | Menciona con alegría las acciones que realiza cuando juega en grupo   |       |   |   |
|              | 2.2                                      | Utiliza sus manos para transmitir su mensaje  |       |   |   |
|              | 2.3                                      | Propone algunas formas de gestos que podrían utilizar para agruparse  |       |   |   |
|              | <b>3</b>                                 | <b>Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común</b>                                  |       |   |   |
|              | 3.1                                      | manifiesta como se siente al jugar con sus compañeros en grupo  |       |   |   |
|              | 3.2                                      | Expresa los juegos que más le gusta jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 3.3          | Expresa sus ideas de manera coherente    |   |       |   |   |
| Interacción  | <b>4</b>                                 | <b>Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás</b>  |       |   |   |
|              | 4.1                                      | Se integra con facilidad en el grupo de juego   |       |   |   |
|              | 4.2                                      | Respeto a los integrantes de los otros grupos   |       |   |   |
|              | <b>5</b>                                 | <b>Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales</b> |       |   |   |
|              | 5.1                                      | Agrupar objetos, materiales usando criterios  |       |   |   |
|              | 5.2                                      | Acepta las ideas propuestas por los demás en su grupo de juego  |       |   |   |
|              | 5.3                                      | Comparte los materiales con sus compañeros del grupo  |       |   |   |
|              | <b>6</b>                                 | <b>Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás</b>                                |       |   |   |
|              | 6.1                                      | Participa con entusiasmo en los juegos grupales programados   |       |   |   |
|              | 6.2                                      | Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 6.3          | Se acerca a los demás de manera positiva |   |       |   |   |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. N° : 683
- 1.2. LUGAR : Tandalpata
- 1.3. DISTRITO : Bambamarca
- 1.4. DIRECTORA : Pérez Zamora Nélica
- 1.5. DOCENTE : Cubas Blanco Luz Maribel
- 1.6. INVESTIGADORA : Mejía Walter Gladis Elit

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

## JUGAMOS A LA RONDA MATANTIRU TIRULÁ

### III. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

| DESEMPEÑO    | INDICADOR                                      | ITEM  |
|--------------|--|---|
| Comunicación | Se apoya en gestos y movimientos al decir algo | Menciona con alegría las acciones que realiza cuando juega en grupo |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE   | MATERIALES   |
|----------------------|--|--|
| Inicio               | Sentados en una alfombra dialogamos acerca de los diferentes trabajos que las personas realizamos dentro de la sociedad : por ejemplo los niños dirán con alegría mi papá es panadero, chofer, carpintero, policía comerciante o dirá mi mamá es enfermera, secretaria obstetra, maestra, lavandera, cocinera, etc. la docente irá anotando las respuestas en un papelote. | Canción en CD o USB, Equipo de sonido<br><br>Alfombras<br><br>papel sábana |
| Desarrollo           | La docente invita a salir al patio y les da las indicaciones siguientes: una de niñas o uno de los niños hacen de madre o padre, y otro hace de Empresario que busca trabajadores. La  | plumones   |



|        |   |  |
|--------|---|--|
|        | <p>mamá se colocará en medio y todos se cogen de las manos en media luna, el empresario llega a solicitar que alguien venga a trabajar con él y dice el oficio que le daría y la madre preguntará a los hijos indicados por el empresario, si le agrada o no el trabajo que va a realizar y si le gusta se irá con el empresario, así continuará con todos y se inicia la ronda de la siguiente manera:</p> <p>El empresario: Buenos días mi señoría Matantiru tirular.</p> <p>_Que quería mi señoría matantirutirular</p> <p>Yo quisiera a uno de sus hijos matantiru tirular</p> <p>_A cuál de ellos lo quisiera Matantiru tirular</p> <p>YO quisiera a Luisito, Carmelita.....matantirutirular.</p> <p>En que oficio le pusiera matantirutirular</p> <p>Le pusiera de Carpintero, enfermera, guardallaves, cocinera, planchadora....matantiru tirular.</p> <p>(La madre pregunta al hijo (a) ¡Te agrada este oficio?....si dice no contesta:</p> <p>Este oficio no le agrada matantirutirular y si dice que si le agrada</p> <p>La madre y los demás dirán: vete, vete (moviendo sus brazos) hija mía algún día volverás y se repite desde el saludo....</p> <p>Terminada la ronda pasan al aula.</p> <p>Finalmente pueden dibujar lo que más les gusto de la ronda y explicar a la maestra lo que ha hecho.</p> |  |
| Cierre | <p>La docente les hace preguntas: ¿Para qué nos servirá nuestro trabajo de hoy?¿Todos podemos expresarnos libremente lo que deseamos?, podemos utilizar los manos cuando</p>  |  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | hablamos? ¿ podemos contestamos bien las preguntas?, intervenimos en la canción?, etc. |  |
|--|--|--|

---

Gladis Elit Mejía Walter  
Investigadora



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR SOCIALIZACIÓN

| DIMENSIONES  | INDICADORES/ ITEMS                       |   | TOTAL |   |   |
|--------------|--|---|-------|---|---|
|              |  |   | A     | B | C |
| Comunicación | <b>1</b>                                 | <b>Habla y escucha con pertinencia</b>  |       |   |   |
|              | 1.1                                      | Aporta ideas cuando trabajan en equipo  |       |   |   |
|              | 1.2                                      | Escucha con atención cuando le hablan   |       |   |   |
|              | <b>2</b>                                 | <b>Se apoya en gestos y movimientos al decir algo</b>   |       |   |   |
|              | 2.1                                      | Menciona con alegría las acciones que realiza cuando juega en grupo   |       |   |   |
|              | 2.2                                      | Utiliza sus manos para transmitir su mensaje  |       |   |   |
|              | 2.3                                      | Propone algunas formas de gestos que podrían utilizar para agruparse  |       |   |   |
|              | <b>3</b>                                 | <b>Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común</b>                                  |       |   |   |
|              | 3.1                                      | manifiesta como se siente al jugar con sus compañeros en grupo  |       |   |   |
|              | 3.2                                      | Expresa los juegos que más le gusta jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 3.3          | Expresa sus ideas de manera coherente    |   |       |   |   |
| Interacción  | <b>4</b>                                 | <b>Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás</b>  |       |   |   |
|              | 4.1                                      | Se integra con facilidad en el grupo de juego   |       |   |   |
|              | 4.2                                      | Respeto a los integrantes de los otros grupos   |       |   |   |
|              | <b>5</b>                                 | <b>Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales</b> |       |   |   |
|              | 5.1                                      | Agrupar objetos, materiales usando criterios  |       |   |   |
|              | 5.2                                      | Acepta las ideas propuestas por los demás en su grupo de juego  |       |   |   |
|              | 5.3                                      | Comparte los materiales con sus compañeros del grupo  |       |   |   |
|              | <b>6</b>                                 | <b>Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás</b>                                |       |   |   |
|              | 6.1                                      | Participa con entusiasmo en los juegos grupales programados   |       |   |   |
|              | 6.2                                      | Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 6.3          | Se acerca a los demás de manera positiva |   |       |   |   |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. N° : 683
- 1.2. LUGAR : Tandalpata
- 1.3. DISTRITO : Bambamarca
- 1.4. DIRECTORA : Pérez Zamora Nélida
- 1.5. DOCENTE : Cubas Blanco Luz Maribel
- 1.6. INVESTIGADORA : Mejía Walter Gladis Elit

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

## LA RONDA DEL GATO Y EL RATÓN

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

| DESEMPEÑO   | INDICADOR   | ITEM                                     |
|-------------|---|--|
| Interacción | Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás | Se acerca a los demás de manera positiva |

### IV. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE  | MATERIALES  |
|----------------------|---|---|
| Inicio               | Sentados juntos con su maestra dialogan sobre las canciones que ellos saben, la maestra les escucha y luego les invita a salir al patio.  | CD, USB,<br>grabadora,  |
| Desarrollo           | La maestra presenta las reglas del juego en un papelote y le coloca en la pared, los niños tratarán de adivinar de qué se trata el texto.<br><br>La maestra invita a sentarse todos s en media luna, e indica sobre el contenido del texto, luego solicita a una niña o | Canción<br><br>disfraz<br><br>de gato y ratón o simplemente máscaras. |

|        |   |  |
|--------|---|--|
|        | <p>niño en forma voluntaria para que haga de gato y le coloca una máscara y un niño para que haga de ratón, luego todos hacen una ronda y uno hace de puerta.</p> <p>Juegan a la ronda cantando: Talán 1, talán 2, talán3.....talán 12, luego el gato se acerca a la puerta y toca: un, tun, y pregunta está mi compadre ratón? La puerta contesta No, ¿A dónde se ha ido? Se fue a comprar al mercado? A qué hora viene? A las 10 entonces se va y continúa la ronda y cantan</p> <p>hasta talán 1 y viene el gato y se enfrenta al ratón y surge este diálogo: Buenos días compadre ratón, Qué estás haciendo? El ratón dice: comiendo bizcocho con queso (O lo que desea contestarle, puede ser carne, tomando mi leche, etc.) y el gato le dice: Me invitas, y el ratón se hace que darle en sus manos, el gato insiste, más, más, y luego le da una manotaso en las manos del gato e inicia la caza del ratón, el ratón entrará al círculo y así se correrá hasta que el gato le caza y se reinicia el juego con otros participantes.</p> <p>Pueden dibujar lo que más les ha gustado del juego.</p> |  |
| Cierre | <p>La docente pregunta ¿Qué les pareció nuestro trabajo de hoy? Creen que es importante nuestro trabajo ¿ Por qué? ¿Para qué nos servirá después.</p>   |  |



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR SOCIALIZACIÓN

| DIMENSIONES  | INDICADORES/ ITEMS                       |   | TOTAL |   |   |
|--------------|--|---|-------|---|---|
|              |  |   | A     | B | C |
| Comunicación | <b>1</b>                                 | <b>Habla y escucha con pertinencia</b>  |       |   |   |
|              | 1.1                                      | Aporta ideas cuando trabajan en equipo  |       |   |   |
|              | 1.2                                      | Escucha con atención cuando le hablan   |       |   |   |
|              | <b>2</b>                                 | <b>Se apoya en gestos y movimientos al decir algo</b>   |       |   |   |
|              | 2.1                                      | Menciona con alegría las acciones que realiza cuando juega en grupo   |       |   |   |
|              | 2.2                                      | Utiliza sus manos para transmitir su mensaje  |       |   |   |
|              | 2.3                                      | Propone algunas formas de gestos que podrían utilizar para agruparse  |       |   |   |
|              | <b>3</b>                                 | <b>Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común</b>                                  |       |   |   |
|              | 3.1                                      | manifiesta como se siente al jugar con sus compañeros en grupo  |       |   |   |
|              | 3.2                                      | Expresa los juegos que más le gusta jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 3.3          | Expresa sus ideas de manera coherente    |   |       |   |   |
| Interacción  | <b>4</b>                                 | <b>Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás</b>  |       |   |   |
|              | 4.1                                      | Se integra con facilidad en el grupo de juego   |       |   |   |
|              | 4.2                                      | Respeto a los integrantes de los otros grupos   |       |   |   |
|              | <b>5</b>                                 | <b>Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales</b> |       |   |   |
|              | 5.1                                      | Agrupar objetos, materiales usando criterios  |       |   |   |
|              | 5.2                                      | Acepta las ideas propuestas por los demás en su grupo de juego  |       |   |   |
|              | 5.3                                      | Comparte los materiales con sus compañeros del grupo  |       |   |   |
|              | <b>6</b>                                 | <b>Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás</b>                                |       |   |   |
|              | 6.1                                      | Participa con entusiasmo en los juegos grupales programados   |       |   |   |
|              | 6.2                                      | Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 6.3          | Se acerca a los demás de manera positiva |   |       |   |   |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. N° : 683  
1.2. LUGAR : Tandalpata  
1.3. DISTRITO : Bambamarca  
1.4. DIRECTORA : Pérez Zamora Nélida  
1.5. DOCENTE : Cubas Blanco Luz Maribel  
1.6. INVESTIGADORA : Mejía Walter Gladis Elit

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

## JUGAMOS A LA RONDA DE LOS PECES

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

| DESEMPEÑO    | INDICADOR                       | ITEM  |
|--------------|---------------------------------|---|
| Comunicación | Habla y escucha con pertinencia | -Aporta ideas cuando trabaja en equipo.<br><br>-Escucha con atención cuando le hablan |

### IV. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE  | MATERIALES   |
|----------------------|---|--|
| Inicio               | Sentados juntos con su maestra dialogan sobre los peces: la maestra pregunta ¿Qué animales conocen?, ¿Dónde viven, de que se alimenten? ¿Hay animales que viven en el agua? ¿Podrán vivir fuera del agua? ¿Por qué?, ¿Por qué pueden nadar? ¿Por qué no se ahogan si se meten al fondo del agua?, ¿Cómo se llaman los peces que conocen? La maestra anota en un papelote. | CD, USB,<br><br>grabadora,<br><br>Canción<br><br>tarjetas de |

|            |   |  |
|------------|---|--|
| Desarrollo | <p>La maestra Invita a salir al patio e invita a sacar de una cajita tarjetas con el nombre de diferentes peces y les dice que se coloque en su pecho con cinta masking.</p> <p>Luego les invita a formar un círculo y la maestra pasará leyendo y diciéndoles que peces son y uno será el pescador.</p> <p>Luego les da las indicaciones para realizar el juego y les dice: todos los peces se van a mover de un lado para otro cuando escuchan la música de los pececitos, el pescador pescará a uno de ustedes que no se tiran al piso y nos dirán que pez son y le dará el nombre al pescador y el pez que fue se convierte en pescador y continúa el juego. La docente les dice de qué otra manera podemos jugar ahora? los niños dirán: nadando como peces, la docente continúa ¿Dónde nadan los peces? los niños dicen: ¿En el agua? Uno de ellos dice: Imaginemos que la pampa es el agua, entonces se tiran al piso y juegan nadando mientras sigue la música .</p> <p>Luego la docente invita a pasar al aula, les reparte una hoja de papel, lápices, colores y los niños dibujan lo que más les gustó del trabajo que hicieron.</p> <p>La docente monitorea haciéndoles preguntas, También les recuerda los nombres de los peces, cómo jugaron o qué dice la letra de la canción.</p> | <p>cartulina, cinta</p> <p>maskingtape</p> <p>plumones</p> |
| Cierre     | <p>La docente pregunta ¿Qué les pareció nuestro trabajo de hoy? Creen que es importante nuestro trabajo ¿Por qué? ¿Para qué nos servirá después?.</p>   | <p>Palabra oral</p>  |





FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR SOCIALIZACIÓN

| DIMENSIONES  | INDICADORES/ ITEMS                       |   | TOTAL |   |   |
|--------------|--|---|-------|---|---|
|              |  |   | A     | B | C |
| Comunicación | <b>1</b>                                 | <b>Habla y escucha con pertinencia</b>  |       |   |   |
|              | 1.1                                      | Aporta ideas cuando trabajan en equipo  |       |   |   |
|              | 1.2                                      | Escucha con atención cuando le hablan   |       |   |   |
|              | <b>2</b>                                 | <b>Se apoya en gestos y movimientos al decir algo</b>   |       |   |   |
|              | 2.1                                      | Menciona con alegría las acciones que realiza cuando juega en grupo   |       |   |   |
|              | 2.2                                      | Utiliza sus manos para transmitir su mensaje  |       |   |   |
|              | 2.3                                      | Propone algunas formas de gestos que podrían utilizar para agruparse  |       |   |   |
|              | <b>3</b>                                 | <b>Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común</b>                                  |       |   |   |
|              | 3.1                                      | manifiesta como se siente al jugar con sus compañeros en grupo  |       |   |   |
|              | 3.2                                      | Expresa los juegos que más le gusta jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 3.3          | Expresa sus ideas de manera coherente    |   |       |   |   |
| Interacción  | <b>4</b>                                 | <b>Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás</b>  |       |   |   |
|              | 4.1                                      | Se integra con facilidad en el grupo de juego   |       |   |   |
|              | 4.2                                      | Respeto a los integrantes de los otros grupos   |       |   |   |
|              | <b>5</b>                                 | <b>Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales</b> |       |   |   |
|              | 5.1                                      | Agrupar objetos, materiales usando criterios  |       |   |   |
|              | 5.2                                      | Acepta las ideas propuestas por los demás en su grupo de juego  |       |   |   |
|              | 5.3                                      | Comparte los materiales con sus compañeros del grupo  |       |   |   |
|              | <b>6</b>                                 | <b>Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás</b>                                |       |   |   |
|              | 6.1                                      | Participa con entusiasmo en los juegos grupales programados   |       |   |   |
|              | 6.2                                      | Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 6.3          | Se acerca a los demás de manera positiva |   |       |   |   |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. N° : 683
- 1.2. LUGAR : Tandalpata
- 1.3. DISTRITO : Bambamarca
- 1.4. DIRECTORA : Pérez Zamora Nélida
- 1.5. DOCENTE : Cubas Blanco Luz Maribel
- 1.6. INVESTIGADORA : Mejía Walter Gladis Elit

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN:

**JUGAMOS LA RONDA DE LAS FRUTAS.**

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

| Desempeño    | Indicador   | Item                                  |
|--------------|---|---------------------------------------|
| Comunicación | Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común | Expresa sus ideas de manera coherente |

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE  | MATERIALES        |
|----------------------|---|-------------------|
| Inicio               | Sentados juntos con su maestra dialogan sobre las loncheras y pregunta Qué ha traído en su lonchera nuestro amigo Jorge? ¿Qué a traído carlita?.....muy bien todos han traído frutas, les estimula con aplausos por traer siempre sus frutas. | Loncheras, frutas |

|            |   |  |
|------------|---|--|
| Desarrollo | <p>La maestra les invita a salir al patio y les da las reglas del juego: uno hace de comprador y los demás son frutas, cada niño recoge una silueta de fruta y pega en su pecho, La maestra pasará leyéndoles el nombre de cada fruta, y uno será el comprador, quien irá diciendo: Compro frutas, compro frutas. Todos contestan: ¡Muy bien señor! (ra), ¿ Para qué los compra? Para mis hijitos- ¿qué fruta le gusta? El comprador dice el nombre de la fruta y si hay se lo lleva y así continua el juego hasta que termine de comprar todas las frutas.</p> <p>La docente les presenta un papelote para que en grupo dibujen y pinten las frutas.</p> <p>La docente pasa por los grupos y pregunta, Qué fruta te gusta a ti.....</p> <p>Por qué te gusta esa fruta, y la..... No te gusta? ¿Por qué?. La maestra insistirá que siempre deben comer su fruta y no las golosinas.</p> |  |
| Cierre     | <p>La docente pregunta ¿Qué les pareció nuestro trabajo de hoy? Creen que es importante nuestro trabajo ¿ Por qué? ¿Para qué nos servirá después.</p>   |  |

---

Gladis Elit Mejía Walter  
Investigadora



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR SOCIALIZACIÓN

| DIMENSIONES  | INDICADORES/ ITEMS                       |   | TOTAL |   |   |
|--------------|--|---|-------|---|---|
|              |  |   | A     | B | C |
| Comunicación | <b>1</b>                                 | <b>Habla y escucha con pertinencia</b>  |       |   |   |
|              | 1.1                                      | Aporta ideas cuando trabajan en equipo  |       |   |   |
|              | 1.2                                      | Escucha con atención cuando le hablan   |       |   |   |
|              | <b>2</b>                                 | <b>Se apoya en gestos y movimientos al decir algo</b>   |       |   |   |
|              | 2.1                                      | Menciona con alegría las acciones que realiza cuando juega en grupo   |       |   |   |
|              | 2.2                                      | Utiliza sus manos para transmitir su mensaje  |       |   |   |
|              | 2.3                                      | Propone algunas formas de gestos que podrían utilizar para agruparse  |       |   |   |
|              | <b>3</b>                                 | <b>Expresa sus ideas, opiniones, propuestas sobre un tema de interés común</b>                                  |       |   |   |
|              | 3.1                                      | manifiesta como se siente al jugar con sus compañeros en grupo  |       |   |   |
|              | 3.2                                      | Expresa los juegos que más le gusta jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 3.3          | Expresa sus ideas de manera coherente    |   |       |   |   |
| Interacción  | <b>4</b>                                 | <b>Presenta las cualidades necesarias para interactuar con los demás</b>  |       |   |   |
|              | 4.1                                      | Se integra con facilidad en el grupo de juego   |       |   |   |
|              | 4.2                                      | Respeto a los integrantes de los otros grupos   |       |   |   |
|              | <b>5</b>                                 | <b>Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales</b> |       |   |   |
|              | 5.1                                      | Agrupar objetos, materiales usando criterios  |       |   |   |
|              | 5.2                                      | Acepta las ideas propuestas por los demás en su grupo de juego  |       |   |   |
|              | 5.3                                      | Comparte los materiales con sus compañeros del grupo  |       |   |   |
|              | <b>6</b>                                 | <b>Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás</b>                                |       |   |   |
|              | 6.1                                      | Participa con entusiasmo en los juegos grupales programados   |       |   |   |
|              | 6.2                                      | Se siente seguro y protegido al jugar con sus compañeros en grupo   |       |   |   |
| 6.3          | Se acerca a los demás de manera positiva |   |       |   |   |

## ANEXO N° 4

### EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS:





























EBR |

OJA

- iii

i / i

— —

—  
| UOEL —

— —  
—

INT |

| — | ◊ |

.. ... | ...

o o

—  
o

:z :z

1 1 j 1 1 | — |

e-..

1 : 8 : 5 : 4 : 1 : 7 : 1 |

AO381

| — • | Eoc

o j o

— |

BAMHAWJICA



Gita



(18) N.º 011 o Cod. O. : El Cód. del &1 se enoan \_\_, \_\_\_\_ • CM0. . . . . TO O.N.I.  
1111"



| N° Orden | D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(10)</sup> | Apellidos y Nombres (Orden Alfabético) | Fecha de Nacimiento |     | Datos del Estudiante |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            | Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup> |                              |                                      |                |                   |
|----------|--|--|---------------------|-----|----------------------|---------|--|----------------------|-------------------|-------------------|--------------------------------|--------------------------------|------------------------------|----------------------------|--|------------------------------|--------------------------------------|----------------|-------------------|
|          |  |  | Día                 | Mes | Año                  | Sexo HM | Situación de Matrícula <sup>(10)</sup> | País <sup>(11)</sup> | Padre vive S / NO | Madre vive S / NO | Lengua Materna <sup>(12)</sup> | Segunda Lengua <sup>(12)</sup> | Trabaja el Estudiante S / NO | Horas semanales que labora | Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>              | Nacimiento Registrado S / NO | Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup> | Código Modular | Número y/o Nombre |
| 22       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 23       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 24       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 25       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 26       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 27       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 28       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 29       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 30       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 31       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 32       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 33       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 34       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 35       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 36       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 37       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 38       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 39       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 40       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 41       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 42       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 43       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 44       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 45       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 46       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 47       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 48       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 49       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |
| 50       |  |  |                     |     |                      |         |  |                      |                   |                   |                                |                                |                              |                            |  |                              |                                      |                |                   |

| Resumen |   |
|---------|---|
| Hombres | 4 |
| Mujeres | 4 |
| Total   | 8 |



**PÉREZ ZAMORA, NELIDA**  
 Responsable de la matrícula  
 Firma - Post Firma




**PÉREZ ZAMORA, NELIDA**  
 Directora de la Institución Educativa  
 Firma - Post Firma y Sello

| Aprobación de la Nómina |     |     |      |
|-------------------------|-----|-----|------|
| R.D. Institucional      | Día | Mes | Año  |
| RD N° 10 -2018          | 16  | 04  | 2018 |





ANEXO 5



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

RESOLUCIÓN DE DECANATO N° 1195-2013-USP-FEYH/D Y LA RESOLUCIÓN DE RECTORADO N° 1182-2013 - USP/R

**INSTRUMENTOS PARA OPINIÓN DE EXPERTOS**

**DATOS GENERALES:**

Apellidos y nombres del experto: SANCHEZ ROJAS DEISY ANALÍ

Grado Académico: LIC. Cargo e institución donde labora: DIRECTORA DE I.E. N° 687: MOLINOPA

Nombre del Instrumento de Evaluación: FICHA DE OBSERVACIÓN

Autor del Instrumento: MEJIA WALTER GLADIS ELIT

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN E INFORME**

| INDICADORES              | CRITERIOS  | Deficiente | Regular         | Buena                        | Muy Buena                    | Excelente    |
|--------------------------|--|------------|-----------------|------------------------------|------------------------------|--------------|
|                          |  | de 00 a 20 | De 21 a 40      | 41 a 60                      | Buena de 61 a 80             | de 81 a 100  |
|                          |  | 5 10 15 20 | 25 30 35 40     | 45 50 55 60                  | 65 70 75 80                  | 85 90 95 100 |
| CLARIDAD                 | Está formulado con lenguaje apropiado                            |            |                 |                              | 80                           |              |
| OBJETIVIDAD              | Está expresado en conductas observables.                         |            |                 |                              |                              | 90           |
| ACTUALIDAD               | Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.                |            |                 |                              | 85                           |              |
| ORGANIZACIÓN             | Existe una organización lógica.                                  |            |                 |                              |                              | 100          |
| SUFICIENCIA              | Comprende los aspectos en cantidad y calidad.                    |            |                 |                              | 75                           |              |
| INTENCIONALIDAD          | Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.               |            |                 |                              |                              | 95           |
| CONSISTENCIA             | Basado en aspectos teóricos-científicos                          |            |                 |                              |                              | 90           |
| COHERENCIA               | Entre los índices, indicadores y las dimensiones.                |            |                 |                              |                              | 100          |
| METODOLOGÍA              | Las estrategias responde al propósito del diagnóstico            |            |                 |                              |                              | 100          |
| PERTINENCIA              | El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación |            |                 |                              |                              | 95           |
| OPINIÓN DE APLICABILIDAD | <u>MUY BUEN INSTRUMENTO APLICADO</u>                             |            |                 |                              |                              |              |
| PROMEDIO DE VALORACIÓN   |  |            |                 |                              |                              | <u>91</u>    |
| LUGAR Y FECHA            | <u>BAMBAMARCA, 26 DE OCTUBRE - 2018</u>                          | D.N.I. N°  | <u>43334083</u> | Firma del experto informante | Teléfono N° <u>978370622</u> |              |

  
Lic. Deisy Analí Sánchez Rojas  
 D.N.I. 43334083  
 ESP. EDUCACIÓN INICIAL



