

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**



**El juego en la socialización en niños de 05 años -Institución  
Educativa 207 José Antonio Encinas Juliaca 2019**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación  
Inicial**

**Autor:**

**Mamani Yucra, Wilson Leonidas**

**Asesor (ORCID: 0000-0002-7005-3568)**

**Miranda Zarate, Juana**

**Chimbote – Perú**

**2023**

## ÍNDICE

PALABRA CLAVE Y LÍNEA DE INVESTIGACIÓN .....	iii
CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD .....	iv
TÍTULO .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT .....	vii
INTRODUCCIÓN .....	1
METODOLOGÍA .....	21
RESULTADOS .....	23
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN .....	27
CONCLUSIONES .....	28
RECOMENDACIONES.....	29
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	30
ANEXOS .....	34

## **PALABRA CLAVE**

Tema : El juego - socialización  
Especialidad : Educación Inicial

## **KEYWORDS**

Theme : The game - socialization  
Specialty : Initial Education

## **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

LÍNEA	ÁREA	SUB ÁREA	DISCIPLINA
Teoría y métodos educativos	Ciencias Sociales	Ciencias de la Educación	Educación General

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado “El juego en la socialización en niños de 05 años - Institución Educativa 207 José Antonio Encinas Juliaca 2019” del (a) estudiante **Wilson Leonidas Mamani Yuca** identificado(a) con **Código N° 5611100498**, se ha verificado un porcentaje de similitud del 26%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 2 de Junio de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN  
  
Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



**NOTA:**

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

## **TÍTULO**

El juego en la socialización en niños de 05 años -Institución  
Educativa 207 José Antonio Encinas Juliaca 2019

The game in socialization in children of 05 years -Educational  
Institution 207 José Antonio Encinas Juliaca 2019

## RESUMEN

La investigación tuvo el objetivo de determinar la eficacia del juego basado en dinámicas en el proceso de socialización en los niños de 05 años de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas Juliaca 2019. El tipo de investigación es aplicado cuyo diseño es pre experimental con un grupo experimental. La población estuvo constituida por 26 niños de 5 años. La técnica que se utilizó para la recolectar información es la observación cuyo instrumento es el test sociométrico que nos permitió ver el grado de socialización de los niños y niñas en el desarrollo del programa. Se arribó a la siguiente conclusión: se determinó la eficacia del juego basado en dinámica en el desarrollo del proceso de socialización en los niños de 05 años de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas Juliaca, puesto que el 74% de los niños en la post test se ubicaron en la escala de valoración alto nivel de socialización, desarrollando las habilidades de integración, autonomía y expresión oral, de igual manera el diseño estadístico de t student demuestra que  $|t_0|$  igual a  $|4,084| > |t_{\alpha}|$  igual  $|2,017|$ .

## ABSTRACT

The research aimed to determine the effectiveness of dynamic-based play in the socialization process in children aged 05 years of the Educational Institution 207 José Antonio Encinas Juliaca 2019. The type of research is applied whose design is pre-experimental with an experimental group. The population consisted of 26 children aged 5 years. The technique used to collect information is the observation whose instrument is the sociometric test that allowed us to see the degree of socialization of the children in the development of the program. The following conclusion was reached: the effectiveness of the game based on dynamics in the development of the socialization process in the children of 05 years of the Educational Institution 207 José Antonio Encinas Juliaca was determined, since 74% of the children in the post-test were located in the high level of socialization assessment scale, Developing the skills of integration, autonomy and oral expression, in the same way the statistical design of T Student demonstrates that  $T_0$  equal to 4.084  $>$   $T_{\alpha}$  equal 2.017).

## INTRODUCCIÓN

Se tomaron los siguientes antecedentes para la siguiente investigación:

Espinoza, Flores y Hernández (2017) desarrollaron un estudio en Nicaragua que pertenece a una investigación aplicada que busca construir, actuar, conocer, modificar y construir, utilizando como instrumento de investigación la observación y la entrevista tanto a maestros y niños seleccionada de manera intencionada. Entre los resultados más relevantes encontrados es que en el aula el niño enfrenta múltiples problemas como la agresividad, egocentrismo, dificultades en el lenguaje, gritos, ofensas, etc. Todo ello conduciendo a la siguiente conclusión: El docente mediante actividades promueve la socialización, diálogos grupales, dinámicas y juegos de esa manera observando en el niño mayor participación, se ayudan mutuamente y participan con motivación en diferentes actividades cuyo objetivo es de construir aprendizajes. Entre las dificultades que se observa en clase se tiene a la timidez, dificultades de lenguaje, temor, cumplimiento a normas, etc. Obstaculizando en el maestro y en los niños el proceso de enseñanza aprendizaje.

Anchirayco (2017), en su tesis de investigación relacionada al juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria, optó por una investigación descriptiva, de tipo sustantivo; trabajando con una población de 109 niños de la I.E. N.º 3721, Ancón, que recolectó datos con una ficha de observación; concluyendo: se demostró que en el componente predominante de juego libre en el aprendizaje propuesto como objetivo general, donde participaron en total los niños y niñas. En cuanto a las dimensiones sociales de los 100% de los niños, el 60.6% están en el nivel proceso, el 21.1%, con nivel logro, el nivel inicio el 18.3%. En la dimensión creativo se determinó que el 43.1% están en proceso, el en nivel logro en 30,3% y el 26,6% en el nivel inicio. En el tercer objetivo de estudio, en la dimensión cognitiva el 63.3% están en proceso, 20.2% en logro y 16.5% están en el nivel inicio. Asimismo, en el cuarto objetivo de estudio, en la dimensión motora, se determinó que el 42.2% están en proceso, en nivel inicio 31.2%, y 26.6% en el nivel logro.

Guevara (2016); en su trabajo académico sobre juegos activos en la habilidad social de comunicación, optó por ejecutar una investigación de tipo cualitativa

aplicativa, diseño pre experimental; trabajando con una población de 42 niños de las edades de 03, 04 y 05 años, de la I.E N° 379 de la Granja, Quericoto, que recolectó sus datos con una ficha de observación; concluyó: Se demostró en el pre y post test, que los niños son más participativos y se interrelación entre si durante las clases, cuya dimensión se incrementó significativamente sus habilidades sociales de comunicación en un 25,4%. Asimismo, lograron un avance muy importante en las dimensiones de ejercicio social en un 61.9% y en un 71% tuvieron un avance importante en la dimensión de asertividad. Por lo tanto, se demuestra que los objetivos e hipótesis han sido ratificados.

Chuquimantari (2015), en su trabajo académico relacionada al juego como estrategia para el logro de número y operación en matemática, optó por una investigación de carácter aplicada, con diseño experimental; trabajando en una población de 190 infantes; concluyó: se determinó que los juegos influyeron significativamente en el desarrollo del aprendizaje en la noción lógico matemático, se verificó en el pre test un 52% y después del estudio se realizó un pos test cuyo resultado enfocan que el 90% lograron con el programa de juegos aplicados. Asimismo, se comprobó en la dimensión matemática están en un 90% se evidencia en el pre test, comprobando que el juego como estrategia sirve como herramienta para resolver situaciones problemáticas de manera divertida para los niños y niñas.

Otero (2015), en su tesis de investigación referido al juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades comunicativas orales; optó por una investigación de tipo cuantitativa, con diseño descriptivo correlacional; trabajando con una población de 120 niños y niñas de la edad de 5 años de la I.E. N° 349 Palao, que recolectó los datos con una lista de cotejo; quien concluye en: se demostró que los niños y niñas alcanzaron un nivel favorable en las dos variables investigadas, logrando un 99 % que son casi la totalidad. Alcanzaron un valor de  $p < 0,05$ ., en lo que respecta a la relación significativa del juego en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en los niños y niñas de 5 años. En el valor de  $p < 0,05$ , se demostró una relación muy significativa en cuanto a la dimensión la habilidad comunicativa de hablar. Asimismo, los niños y niñas de 5 años lograron demostrar significativamente las habilidades

comunicativas orales con un valor de  $p < 0.05$ . Se identificó que el 28% de los niños y niñas muestran un nivel poco favorable en lo que respecta durante el momento de la planificación; por lo cual las situaciones de juego se han hecho rutinarias y esquematizadas.

Según, (Tripero, 2011), en la teoría constructivista de Vygotsky (1896-1934), sostiene que los niños y niñas son actores activos en la elaboración de sus aprendizajes y en su desarrollo personal, y muy importante en su quehacer educativo.

Asimismo, Vygotsky argumenta que el contexto social y la cultura influyen en gran medida en el infante, es por ello, que nombra internalización, a la recuperación interna de una acción externa que realiza el ser humano, esto nos indica que si se presenta alguna situación en su desarrollo cultural, se reflejarán dos veces y en dos planos diferentes, lo primero se enfocará en el plano social para luego realizarlo en el plano psicológico, observándose que el medio social y la mediación son de suma importancia en el proceso de reconstrucción.

En cuanto, a la influencia socio cultural, Vygotsky menciona que el juego para el niño es de suma importancia y porque es elemento básico para su desarrollo, ya que va nacer de las numerosas predisposiciones que no se pueden realizar y de deseos postergados en su desarrollo evolutivo; asimismo, de las necesidades insatisfechas en su accionar inmediato y el infante preescolar se pondrá feliz mediante su imaginación, por lo tanto, se determina que el juego es un rango sobresaliente en la etapa de la infancia.

En el contexto socio cultural, la mediación de las personas con la educación es muy importante. Es por ello, en educación inicial los materiales, recursos, la organización de espacios y actividades, admite que los nuevos retos ayuden al infante, y que el juego sea el inicio de desarrollo y aprendizaje.

El juego es una de las estrategias que influye en el desarrollo de los niños y niñas, tanto en la construcción e internalización de los procesos psicológicos superiores como son el lenguaje, la inteligencia, atención y su propio aprendizaje;

asimismo, ayuda a liberarse de la presión que son sometidos a un conjunto de reglas y del proceso educativo. Según (Vygotsky, 1998).

Otro autor, señala que el juego es fundamentalmente en la relación entre el contexto social y el niño, donde aprenden acerca de los nuevos sucesos, amplian sus destrezas y conceptos para integrar en su pensamiento integral. (Piaget, 1972)

Asimismo, (Queyrat, 1981), sostiene al juego como una actividad libre, que estimula al ser humano de una manera agradable y alegre. El juego como una expresión libre y en el desarrollo del niño, ayuda en el proceso de la socialización. Los juegos pueden ser placenteros y atractivos, hasta incluso algunos juegos se ejecutan de manera individual como hay otros que se realizan de forma colectiva, otros juegos pueden ser de carácter imaginario o incluso son realizados mediante ejercicios.

Para la ejecución de los juegos, existen algunas reglas que deben ser respetado por los niños y de los cuales van a poner en práctica en su vida futura dentro de la sociedad.

Para Bruner, el juego ayuda al niño a desenvolverse dentro de su propio entorno social, asumiendo múltiples funciones que se dan en cada etapa de su vida. (Redondo, 2008).

Asimismo, nos dicen que el juego nos prepara para la vida, con el fin de desenvolvernos dentro de la sociedad, capaces de relacionarnos con el entorno social y natural. Por lo tanto, el juego nos forma, hace que nos divirtamos y lo esencial que nos socialicemos. (Jimeno, 1997)

En un trabajo de investigación, definen al juego como una actividad donde los niños interactúan con la realidad y que el juego influye en el desarrollo personal e intelectual del niño o niña. Asimismo, a través del juego el niño descubre y reconoce su mundo, hasta puede definir su personalidad extrayendo sus temores, deseos y fantasías. (Portillo, 2002)

En las instituciones de educación inicial, los niños y niñas tienen la facilidad de realizar diferentes juegos que ayudan a desarrollar su autonomía, crear y descubrir

su cuerpo, asimismo, al realizar sus movimientos corporales conoce sus habilidades y limitaciones, en especial en los primeros años de vida, ayudándoles a relacionarse con los demás y logrando una autoestima.

En el proceso de desarrollo total de los niños y niñas, se entiende como movimiento a la expresión corporal y el camino de relación con el contexto, como también, en el desarrollo de sus propias capacidades, habilidades y virtudes.

#### Proceso del juego

Según, (MINEDU, 2009), el juego libre es un proceso pedagógico donde el docente utiliza los espacios y elementos de los sectores para poder brindar a los infantes la comunicación con sus compañeros. Los momentos del proceso de los juegos son:

- **Planificación:** Se da en el proceso, los infantes comunican su prioridad por el juego que van ejecutar, luego se ubican en un determinado lugar donde encuentren comodidad ya sea dentro o fuera del salón de clases y después dialogan sobre las acciones previas como el reconocimiento de la propuesta del juego que van a jugar. El rol del docente es coordinar, apoyar a realizar el plan, orientar para implementar los sectores que son propuestas por los infantes.

Al planificar el juego, el infante establece relaciones con lo que quiere realizar con lo que piensa hacer, es así que pone en práctica sus juegos aprendidos. Asimismo, se tiene en cuenta el tiempo, adelantándose a los juegos que los ejecutará luego, es autónomo en las acciones y en la toma de decisiones, manifiesta de manera verbal sus ideas claras para ser entendidas, aceptadas y escuchadas por sus compañeros de juego. Es así, que nace de los propios infantes un proyecto en conjunto, donde sin darse cuenta están realizando un trabajo cooperativo con opiniones dadas por ellos para la organización del juego a ejecutar. Según Franco (2013) citado en la investigación de (Preciado, 2019, pág. 15).

- **Organización:** Se da en el proceso, el propósito es establecer un espacio donde los pequeños infantes realicen sus actividades y puedan tomar decisiones de elegir el sector que deseen, así mismo establecer acuerdos para la realización de los juegos

en un ámbito de respeto y confianza. Es bueno que la docente del nivel inicial, implemente adecuadamente los sectores con los materiales educativos, y así poder reforzar el aprendizaje de los infantes; asimismo, la organización y verificación de cada espacio de los sectores implementados en el aula de clases. (MINEDU, 2009).

- Ejecución o desarrollo: Es la parte principal del proceso que está orientado a los juegos libres. Es aquí donde los niños y niñas ejecutan lo planificado y desarrollan todos los juegos lúdicos. Se observa que los infantes dialogan e interactúan entre ellos, comparten y defienden sus ideas, como también pueden pedir ayuda se es necesario, cuando están jugando reconocen las características de los objetos y las relacionan, expresan sus puntos de vista sobre lo confrontado. Se observa que todo lo planificado no siempre se ejecuta, por ciertos motivos que están fuera del alcance de los niños y niñas. (MINEDU, 2009)

La presencia de la docente de aula es importante durante el desarrollo o ejecución del juego libre, ella va ofrecer ciertas orientaciones a los niños y niñas cuando son necesarias, ya sea en la dependencia, la maduración o por su edad que hace que tengan cierta dificultad para cuidar y compartir los materiales de los sectores.

Se ha observado que los niños y niñas de 5 años de edad, en su mayoría realizan su juego libre de una manera organizada y colectiva, existiendo diferencia bien marcada de las otras actividades de otros grupos en variados sectores que se ejecutan paralelamente.

Los niños y niñas son capaces de manifestarse con claridad al opinar sobre el proyecto que están ejecutando y pueden delegar tareas a sus compañeros con responsabilidad e independencia. (MINEDU, 2009)

- Orden: En muchas ocasiones esta actividad puede llegar a ser mecánica, como, por ejemplo, de colocar o sacar los objetos de su lugar. Es por ello, que es necesario rescatar de esta actividad los aprendizajes de orden, ya que ordenar nos enfoca la formación de los niños y niñas ejecuten buenos hábitos de aseo, orden y cuidado de los materiales que se encuentran en los sectores. Además, esta actividad hará que

los niños y niñas desarrollen su coordinación motora fina, realicen seriaciones, clasificaciones, y otras habilidades que ayuden en su aprendizaje educativo.

- Socialización: Es cuando los niños y niñas demuestran o socializan lo que han realizado durante el juego, ellos explicaran con sus propias palabras lo que hicieron en el sector que se desarrollaron, cuya intención será la reflexión sobre lo aprendido. En el momento de la socialización se podrá comparar el momento de lo planificado con el momento de la ejecución del juego, es allí, que tendrá la oportunidad de recordar lo que se dio durante el desarrollo del juego libre.

Por lo tanto, esta parte de proceso hará que los niños y niñas desarrollen paulatinamente sus responsabilidades en el uso de los materiales y también, el accionar con los demás.

- Representación: Los niños y niñas representan su juego de manera personal o grupal mediante la pintura, el dibujo o modelado. En algunos casos este proceso no es ejecutado diariamente. En la ejecución del juego y su proceso, esta idea de plasmar el juego es el inicio en el desarrollo de la comunicación de los niños y niñas del nivel inicial. (MINEDU, 2009)

Por lo tanto, durante el desarrollo del juego libre los niños y niñas lideran con autonomía, toman decisiones con quién, cómo desean realizar dichas actividades, esto no quiere decir que la profesora no tomará decisiones, o su rol como docente sea pasivo, más al contrario su trabajo con ellos debe ser de observadora y activa para así lograr el proceso del proyecto y mejorar la propuesta ejecutadas por los niños y niñas.

El trabajo de la docente en este caso, es tomar en cuenta como los estudiantes muestran ciertas dificultades, necesidades, intereses y gustos propios o enfocarse en conflictos familiares y personales, ya que los niños pueden expresarse con los juegos. (MINEDU, 2009)

La docente es altamente valorada por los niños y niñas durante los juegos libres, ya que su trabajo es de participante y observadora, es más, el niño ve a la docente como una compañera que tiene mayor conocimiento y tendría el apoyo durante el juego.

## Clases de juego

Hay diversos criterios sobre la clasificación del juego, en cuanto al pedagogo (Piaget J. , 1991), clasificó al juego como parte del desarrollo cognitivo en las etapas evolutivas del ser humano. Es por ello, que el juego se clasifica de la siguiente manera:

- Este juego se ejecuta en niños hasta los dos años de edad, el juego es de tipo sensorial y motriz. Se enfocan específicamente en su cuerpo y en las sensaciones que estos producen. El uso de los sentidos y el movimiento corporal a través del juego hace que el niño o niña se conozca a sí mismo y por ende, discierne con otros objetos o individuos.
- Cuando hablamos del juego simbólico, estos son realizados por niños y niñas de 2 a 6 años de edad, es capaz convertir la realidad a través del símbolo desarrollando la imaginación, ya que su atención va centralizando en lo que lo rodea. Se convierten en individuos sociables y pueden solucionar problemas que tienen internamente y se aceptan así mismo.

Según, (Franco, 2013), refiere que el juego es llamado también juego de roles, cuya actividad lo realiza el adulto al desenvolverse individualmente y al interactuar con los demás. Es por ello, decimos que socialmente los juegos de roles son adquiridos en la edad preescolar, por ejemplo, en esta edad los niños resuelven en este juego una argumentación propia de su edad, de querer ser adultos y realizar quehaceres de los mayores sabiendo que en la realidad no lo pueden asumir.

- Se dan entre los 5 y 6 años, en esta edad realizan el juego de reglas y es donde inicia el pensamiento lógico y estratégico. El uso de las reglas de juego es asumido por obligatoriedad, y es de carácter absoluto, así no estén de acuerdo los integrantes del juego. Es necesario realizar mucha práctica, es ahí donde sabremos que cada juego se puede realizar de modos diferentes y más aún, tener en cuenta las reglas de juego, estos son acuerdo que pueden ser dados desde los 11 o 12 años.

Las diferentes clases de juegos son importantes, cada uno de estos juegos deben ser apreciado en sus propios contextos sociales donde se desarrollan los niños y niñas,

y de esta forma ayudará en el proceso de aprendizaje y en su desarrollo personal.  
(Piaget J. , 1991).

Juegos de ejercicio:

Esos juegos pueden consistir en movimientos muy sencillos, como extender y recoger los brazos, tocar objetos, producir sonidos. Dentro de estos juegos existen tres efectos:

- Ley del efecto
- Efecto conocido de antemano: monotonía
- Efecto imprevisto placer y gratuidad

Un segundo estadio en la actividad lúdica del niño está constituido por la aparición de

Merecen tal denominación los juegos que convierten en muñela toda bolsa rellena, en caballo cualquier palo de escoba, etc. En esa línea se inscribe la ficción minuciosamente construida, y luego la mímica, así el niño de entre seis y siete años a montar todo un escenario para el objeto, pretexto de su juego solitario. Poco después el juego de ficción contribuye a socializar al niño por lo menos tanto como el juego reglado, que pertenecería al tercer estadio.

- Mímica
- Ficción simbólica
- Simbolización

El tercer estadio generalmente se caracteriza por el juego reglado, en este interviene la psicología, etología y lenguaje. A penas consigue el niño introducir a un compañero en el ciclo de sus simbolizaciones surge una regla de juego. Lo mismo ocurre cuando el esfuerzo en el interior de la acción haya eco en la actividad ajena (interacción).

Debido a que dentro de la aplicación del presente trabajo nos enfocamos al tercer grado de educación primaria y las edades de los niños son entre los 8 y 11 años de edad y estos se encuentran en el tercer estadio los juegos con los que dirigimos ras

actividades fueron reglados como por ejemplo el pulpo matemático en donde los niños (parejas) resolvieron operaciones para ayudar al pulpo a moverse el primero en terminar era el ganador. "Una vez llegado el juego a su madurez. Su evolución parece coincidir con el desarrollo paralelo de tres actividades lúdicas: el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado"16. El mencionado en último término es también el último en aparecer y como por otra parte el juego reglado supone la socialización del niño siempre se consideró que el fin de la evolución era también su causa. El juego sería, en esencia, juego reglado. (Bühler y Chateau)

Motivación -éxito -apuesta:

Por medio del engaño. La regla parece atraer hacia sí lo característico del juego. El engaño plantea también la cuestión del éxito, y el éxito reemplaza los intereses reales que en la vida cotidiana motivan la conducta (Wallon). El juego crea motivaciones resueltamente opuestas a las reales.

Un mérito destacado del juego es el de democratizar las relaciones sociales.

Para trabajar con este tipo de juegos, se realizó un concurso en equipos en donde por medio de pistas (problemas, operaciones o castigos) tenían que encontrar el tesoro (motivación) los niños se desilusionaron un poco cuando encontraron el tesoro y se dieron cuenta de que era un mensaje de preservación de la naturaleza, puesto que ellos esperaban otro tipo de premio.

- ✓ El azar: Asocia a los placeres funcionales cierto sabor de aventura; pues en los juegos de azar no se sabe lo que va a suceder. Pero si se exagera su parte o queda sólo. El juego es suprimido por no rescatarle al jugador sino la angustia de la espera.

Se trabajó dentro de los juegos de azar con la lotería multiplicativa en donde el primero en llenar su tarjeta era el ganador.

- ✓ El juego expulsado de la escuela: Una de las grandes paradojas de la pedagogía moderna es la de haber excluido muy explícitamente al juego de las actividades formadoras de la personalidad. Freinet, escribe que no debemos dejarnos arrastrar más actividades arbitrariamente impuestas que Suscitan y requieren esos juegos

de distensión compensatoria que son como la antecámara de los juegos de competencia y los juegos drogas.

- ✓ El juego como liberador de emociones: Apenas toca la hora de la pausa después de una clase, se puede ver a los niños, salir Los juegos, los deportes y el atletismo brindan un campo rico e incitante, en que los niños pueden expresar sus emociones hasta el máximo.

#### Socialización:

Es el proceso por el cual los individuos aprenden y asimilan valores y normas de una determinada comunidad. Todo lo aprendido en el proceso hará que se desempeñe con éxito con los demás.

La socialización es un proceso por el cual el niño o niña podrá integrarse a un determinado grupo, teniendo en cuenta los acuerdos o normas establecidos por ellos.

Es importante que establezcamos que la socialización se puede enfocar desde dos puntos de vista diferentes. Uno de ellos, es cuando entendemos que la socialización es cuando la sociedad ejerce una influencia ante el propio ser humano. En cuanto a la otra posición, es cuando nos referimos a la socialización de una manera más personal.

Asimismo, entendemos que la socialización va estar en cada etapa del desarrollo del individuo, pero se debe tener en cuenta que es importante en el periodo de la infancia y la niñez, ya que a través de este proceso de la socialización se considerara correctas de cómo tratarnos ante los demás, y asumiendo compromisos de la aceptación de las normas o reglas.

Sabemos que uno de los agentes de la socialización más importantes en la sociedad son las instituciones educativas y el hogar, ya que es el primer eslabón social que el individuo tiene acceso. Cada ser humano se convierte en integrante de la sociedad, gracias a como se socializa, hay que entender que los seres humanos se necesitan unos a otros, para poder transmitir y mantener sus valores, costumbre y su cultura durante toda su vida.

La familia como agente primario de socialización

Uno de los agentes primario de la socialización es considerada la familia, donde los niños de la etapa de su niñez logran captar las primeras aptitudes intelectuales y sociales.

Los niños o niñas durante sus primeros años de vida, se socializan en primer lugar al relacionarse con su propia familia, ya que es importante para su desarrollo psíquico, personal, de cómo se desenvolverá socialmente y cómo incorporarse a las normas de la sociedad, ya que estos van a definir su personalidad.

Asimismo, (Bergar & Luckmann, 1972, pág. 367) consideran que la familia, es una institución socializadora por perfección, pero sin embargo hay puntos críticos que esta institución ha tenido, ya sea por perdida de funciones y de ser pocos estables en la sociedad. De todas formas, se ha considerado a la familia como modelo para la socialización que, a otras instituciones, la familia moderna a pesar de sus conflictos, consigue dar a los niños y niñas el ambiente donde son capaces de tomar sus propias decisiones, para ser autónomos.

Cuando se habla de socialización primaria, se refiere al proceso de aprendizaje cultural del contexto social que ejerce una influencia muy importante en el ser humano, donde quizás no se vuelvan a repetir en el futuro. Se refiere, al primer contacto del individuo con el entorno social, que se da de una manera natural, mientras no se presente otra realidad o contexto para compararlo.

Desde otra perspectiva, es el niño quien se acerca a esta realidad a través de las personas mayores de quien depende, es este caso priman los padres de familia, donde hay vínculos afectivos que ayudan positivamente en el aprendizaje de sus menores hijos.

Es necesario entender, para que haya una buena consolidación de bases culturales no deben ser ignorados por algunas propuestas educativas enfocadas desde las escuelas, ya que el aprendizaje conducido por las escuelas es fundamentales establecidas sobre bases de lo enterado previa y simultáneamente en la socialización familiar.

Dimensiones de socialización

- La autoestima

Para, (Massó, 1997), menciona que la autoestima proviene del significado directo auto (sí mismo) y estima (aprecio, amor). De los cuales significa quererse así mismo; es un sentimiento esencial. Toda persona tiene la facultad de quererse así mismo, ya sea con sus defectos o virtudes.

En el caso, de siguiente autor, (Yagosky, 1999), refiere que la autoestima es amarnos completamente y en especial confiar en nuestros logros, a pesar de las limitaciones emocionales o físicas que puedan tener los individuos. Asimismo, menciona que la autoestima es la fuerza innata, que realiza nuestro organismo hacia la vida, su desarrollo personal y en la ejecución integral de todas sus funciones.

Se puede lograr objetivos precisos, si te tiene una valoración personal de sí mismo. Lo que se debe conocer, es que la persona debe amarse a sí mismo, y por lo tanto, este individuo posee capacidades como cualidades, destrezas y habilidades, pues ayuda a tener una orientación; Asimismo, el individuo que tiene una buena estima de sí mismo, sabe reconocer sus defectos, limitaciones y con lo que está disconforme; es por ello, sabiendo lo malo y lo bueno, podrá trabajar sus debilidades y fortalezas.

Sobre la autoestima, (Massó, 1997), argumenta que la estima es cuando decimos que nos queremos y la importancia que se exige que se les den las otras personas. Se quiere a sí mismo, en otras palabras, es una persona que se hace respetar por los demás, se valora, se cuida y no es capaz de auto dañarse. Es por ello, que queda claro que es alguien de mucho valor, tanto por lo que es y por lo que pueda dar a los demás.

Es por ello, que debemos saber que la autoestima es lo que pensamos de nosotros mismos, esta concepción es muy primordial para nuestra mejora como seres humanos, esto se inicia desde que somos pequeños, en especial en las edades pre escolares de 5 a 6 años, escuchan críticas de manera constructivas y destructivas, de los cuales lo recibe como si fueran ciertas, ya que no pueden diferenciar si es cierto o no lo que piensan o dicen de ellos por falta de criterio. Las instituciones educativas

son instituciones que ayudan a la formación y desarrollo de los niños y niñas como personas de bien, así mismo imparten valores y su significado, el rol de los docentes es de ayudar a los infantes a que se valoren a sí mismo y entiendan que tienen derechos a ser valorados y ser autónomos para sobresalir y triunfar; hay tener en cuenta que se va encontrar niños y niñas con diferentes ritmos de desarrollo.

Desde muy pequeños comienza a formarse su autoestima, sin embargo, el periodo de formación del ser humano es de toda la vida, ya sea a través de lo que piensan los demás de él y lo que cada uno piensa de sí mismo. Para que el ser humano adquiera una autoestima personal, se debe en gran medida a la influencia que tiene el medio familiar y cultural; las reacciones que pueda tener el ser humano en la sociedad se debe en gran medida a sus ideas o pensamientos que lo han ido adquiriendo en el núcleo familiar o en las escuelas

- Comportamiento

Es de cómo actúa el ser humano ante múltiples estímulos que recibe o se desenvuelve en su entorno social. En la etapa preescolar los niños inician el desarrollo de la conciencia o adaptación de las actitudes, normas de conducta y valores, la aceptación de estos valores hará que el niño forme su autocontrol y que en esta etapa ya saben lo que está bien o mal. Asimismo, las conductas sobre el desarrollo de la conciencia en los niños y niñas en la etapa preescolar son de obedecer normas, no robar, ser honestos, no ser agresivos con los demás. Por otro lado, el incumplimiento de las normas o las prohibiciones hacen que el niño o niña sienta culpabilidad, y en muchas oportunidades realizan conductas de autocastigo.

En ocasiones los niños y niñas saben distinguir el nivel de autonomía y la aptitud que presentan. Ciertos niños aprenden a explorar situaciones innovadoras y desenvolver por sí solos; pero, algunos niños prefieren escuchar la opinión de los padres y solo realizan actividades al criterio de ellos, estos comportamientos en el futuro afectan en el desarrollo de su autonomía, por eso, es importante el tipo de método que realizan los padres para la crianza de sus menores hijos.

Hay estudios que han demostrado que en los hogares donde hay comunicación con los hijos, padres autoritarios y afectuosos, los niños desarrollan conductas de seguridad, son más independientes, tienen autocontrol y son sociables.

En el caso de familias, donde existen padres dictadores, controladores con sus hijos y poco afectuosos, las conductas de estos niños y niñas serán de desconfianza, descontento, cierta desconfianza de sí mismo y retraídos.

Las conductas inmaduras de los hijos a nivel de autocontrol, competencia, autonomía, seguridad de sí mismo, se debe a las familias que tienen padres indulgentes, tolerantes, demasiado protectores y exigentes.

El temor es una sensación desagradable, que sirve como soporte para el aprendizaje de los niños y niñas, en ocasiones hay temores que no ayudan en el desarrollo de una conducta positiva y firme, más cuando son reiterados e intensos. Algunos de estos temores, cumplen una función muy favorable en la subsistencia de los individuos, como, por ejemplo: temor a las herramientas peligrosas, animales salvajes, etc.

Los temores son adquiridos en muchas ocasiones en los hogares, los niños logran adoptar temores de sus padres como parte de su aprendizaje. Los progenitores provocan un temor grande, que suelen dañar a sus menores hijos a tener conductas de ansiedad por los castigos, restricciones graves y maltratos.

Los niños aprenden de lo que ven, ya que la edad es otro factor que impone en la forma que un niño exprese agresión. El vástago que observa a su progenitor golpear a otra persona, es más tendente a imitar esta conducta. Por lo tanto, los patrones agresivos entre niños y niñas de clases generaran comportamientos de agresividad.

#### - Identificación

Según, (Bautista, 2007), define que el ser humano al socializarse va a desarrollar su identificación psicológica, su conducta y otras habilidades, adoptadas de otros comportamientos. Cuyo efecto va incorporar su comportamiento los sentimientos, valores del ámbito social donde se desenvuelve la persona.

Asimismo, entendemos que la identificación es una indagación de si mismo durante todo el proceso de su vida. En el caso de un infante es importante que adquiriera las normas, conozca y practique sus deberes y derechos, sepa los límites de su comportamiento y lo más esencial que sea responsable de sus actos y su palabra.

La identificación es uno de los aspectos más significativo de la socialización dentro de la estructura familiar y social, donde se puede reconocer la relación de parentesco de hijos, hermanos, nietos y bisnietos, y por ende se construye el árbol genealógico.

Los niños y niñas desarrollan desde muy pequeños su identificación con sus padres, en cuanto a sus afectos y la manera de formarse positivamente. Los niños desde muy pequeños adoptan con rapidez las conductas desde sus padres. Los niños y niñas evidencian su grado de desarrollo personal en las actividades donde se desenvuelven.

Los comportamientos del varón y la mujer son muy notorios y diferentes, porque cada uno de ellos va adquiriendo patrones sociales donde se desarrolla y a esto se le denomina como una conducta adaptada al sexo; el comportamiento de los varoncitos en cuanto a los juegos son diferentes, como, por ejemplo: los niños realizan juegos un poco más bruscos y violentos que las niñas, hasta son más aventureros. Por ello, que clases de sexual es el resultado de la identificación y la observación.

Los padres son los promotores para que exista la diferenciación sexual de sus hijos desde la infancia. Los progenitores en su gran mayoría visten a sus hijos de manera diferente, hasta les compran juguetes de acuerdo a su sexualidad, a las niñas se les enseña tareas domésticas y a los niños se les trata con rigidez. (Bautista, 2007)

La ejecución del proyecto de investigación es de gran importancia debido a que los resultados que se logren contribuirán en gran medida y así contar con una estrategia adecuada para mejorar el problema de socialización de los niños y niñas, para esto se propone la aplicación de la dinámica de animación y agrupación en el proceso de socialización los cuales nos van a permitir lograr en los niños y niñas una

mayor comunicación y así transmitir su confianza, ser más sociables y de esta manera mejorar el proceso de aprendizaje.

Desde el punto de vista práctico, se justifica porque el ser humano tiene la necesidad de interiorizar normas y valores que le otorga la sociedad como ser responsable, por lo que se tiene la necesidad de aprender capacidades que logren desempeñarse con éxito dentro del contexto social donde se desenvuelve.

El beneficio social, es que los niños desarrollarán su trabajo de manera cooperativa y en equipo cuando estén bien preparados y concientizados para ellos; por tanto, los juegos en los sectores demostrarán desarrollar estas capacidades que no fueron desarrolladas en el seno familia. Asimismo, la presente investigación presenta un beneficio social porque aporta a nivel teórico una teoría en tendencia, ya que al aplicar esta temática nos va a permitir desarrollar las habilidades sociales promovidas por el juego libre.

A nivel mundial se percibe que las sociedades vienen avanzando independientemente y mostrando su egoísmo en el desarrollo y progreso principalmente de los pueblos en vías de desarrollo.

Esta misma situación se observa en nuestro contexto nacional, donde prima el individualismo, el autoritarismo dejando de lado un trabajo en equipo y consensuado; esto es causante para observarse la baja capacidad de socialización y comunicación entre nosotros.

Los factores de poca socialización y expresión oral suelen surgir por parte de los niños y niñas y de los docentes, pues ellos no aplican dinámicas de animación en gran medida estrategias activas que optimicen el proceso de socialización en los niños y niñas, no utilizan juegos como, por ejemplo, el gato y el ratón y trenes ciegos o objetivos, los cuales son objeto de investigación en el presente trabajo. Ellos, sobre todo se valen en la aplicación como la mejor técnica del juego para lograr que sus alumnos se socialicen con sus pares producto de ello, de acuerdo en la nuestra de observación que el profesor de aula posee, se constató que el 85% de los alumnos muestran muy poca socialización con sus pares y solo el 15% de ellos se muestran

sociables.

Esta situación no es conveniente para los niños y niñas del primer grado, teniendo en cuenta la actual exigencia para formar a los alumnos con una cultura creativa, productiva, crítica y reflexiva a fin q contribuyan dichos alumnos al progreso regional y local.

Los niños deben ser muy sociables utilizando diferentes juegos, guiados por el docente, y por ende desarrollar habilidades, destrezas y la expresión oral con el fin de lograr mejores niveles de socialización.

Por tal razón. En el presente trabajo de esta investigación se propone aplicar diferentes tipos de juegos basados en dinámicas en el proceso de socialización en la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas Juliaca, con el fin de ver los efectos, durante un trimestre escolar en el año 2019.

¿Cuál es el efecto del juego basado en dinámicas en el proceso de socialización en niños de 05 años de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas, Juliaca 2019?

Conceptualmente según Vygotsky (1998) define al juego como una de las estrategias que influye en el desarrollo de los niños y niñas, tanto en la construcción e internalización de los procesos psicológicos superiores como son el lenguaje, la inteligencia, atención y su propio aprendizaje; asimismo, ayuda a liberarse de la presión que son sometidos a un conjunto de reglas y del proceso educativo.

Conceptualmente según Rocher (1990), la socialización es un proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir.

Operacionalmente la variable juego basado en dinámicas, se trabajó una propuesta con 12 actividades de aprendizaje.

Operacionalmente la variable socialización se trabajó con una ficha de observación con 10 ítems.

Se operacionalizaron las variables de la siguiente manera:

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Items</b>
Variable Independiente: Juegos basado en Dinámicas	Animación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa con voluntad.</li> <li>• Demuestra satisfacción al participar en la dinámica.</li> <li>• Disfruta al participar en la dinámica.</li> </ul>	12 sesiones de aprendizaje
	Agrupación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se integra con facilidad al grupo.</li> <li>• Participa en las actividades grupales.</li> </ul>	
Variable Dependiente: Socialización	Integración.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se integra fácilmente al juego.</li> <li>• Establece amistad compartida.</li> <li>• Se interesa por participar en el juego.</li> </ul>	1 - 3
	Autonomía.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de manera autónoma.</li> <li>• Siente seguridad al participar.</li> <li>• Se comporta con responsabilidad frente al grupo.</li> <li>• Mantiene el orden.</li> </ul>	4 - 7
	Expresión oral.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se expresa espontáneamente.</li> <li>• Respeto la opinión de los demás.</li> <li>• Dialoga sobre la Importancia de las dinámicas aplicadas.</li> </ul>	8 - 10

La hipótesis planteada fue:

El juego basado en dinámicas es eficaz en la socialización en niños de 05 años de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas, Juliaca 2019.

El objetivo general planteado fue:

Determinar la eficacia del juego basado en dinámicas en la socialización en niños de 05 años de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas, Juliaca 2019.

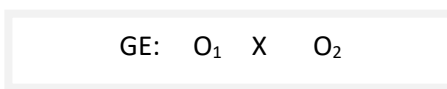
Los objetivos específicos:

- Identificar el nivel de socialización en niños de 05 años de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas, Juliaca 2019 antes de aplicar el juego basado en dinámicas.
- Identificar el nivel de socialización en niños de 05 años de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas, Juliaca 2019 después de aplicar el juego basado en dinámicas.
- Comparar el nivel de socialización en niños de 05 años de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas, Juliaca 2019 antes y después de la aplicación del juego basado en dinámicas.

## METODOLOGÍA

El tipo de investigación de acuerdo a la orientación del investigador es aplicado, según la clasificación realizada por (Sánchez & Reyes, 2009)

Se optará por un diseño Pre experimental, con un solo grupo de pre y pos test, según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Para ello, se describe el siguiente diseño:



Dónde:

Dónde:

**GE** : Grupo de estudio

**O<sub>1</sub>** : Pre test

**X** : Juego basado en dinámicas

**O<sub>2</sub>** : Post test

La población y muestra estuvo constituida por los niños de 05 años de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas Juliaca, tal como muestra en el cuadro.

SEXO	CANTIDAD
HOMBRES	15
MUJERES	11
Total	26

**Fuente:** I.E. José Antonio Encinas Juliaca

Para el desarrollo del presente trabajo utilizamos las siguientes:

Observación: Técnica que nos permitirá observar el comportamiento de cada uno de los niños y niñas, en el proceso de aplicación del programa de socialización.

Para la aplicación de las técnicas señaladas, fue necesario utilizar los siguientes

instrumentos de recojo de información:

Test sociométrico: El instrumento que nos permitió ver el grado de socialización de los niños y niñas en el desarrollo del programa.

Lista de cotejo: El instrumento se aplicó en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para la aplicación de los juegos.

Escala de valoración para la evaluación del nivel de socialización por indicadores:

<b>Tipo de Evaluación</b>	<b>Escalas de valoración</b>		<b>Descripción</b>
	<b>Literal</b>	<b>Ponderado</b>	
Literal Descriptiva	Alto nivel de socialización	[ 3 ]	Cuando el niño evidencia lograr los indicadores de la socialización en el tiempo programado.
	Nivel moderado de socialización	[ 2 ]	Cuando el niño está en camino de lograr los indicadores de la socialización, para lo cual requiere mayor acompañamiento del docente.
	Bajo nivel de socialización.	[ 1 ]	Cuando el niño está empezando a desarrollar los indicadores de la socialización, pero requiere mayor tiempo y acompañamiento del docente.

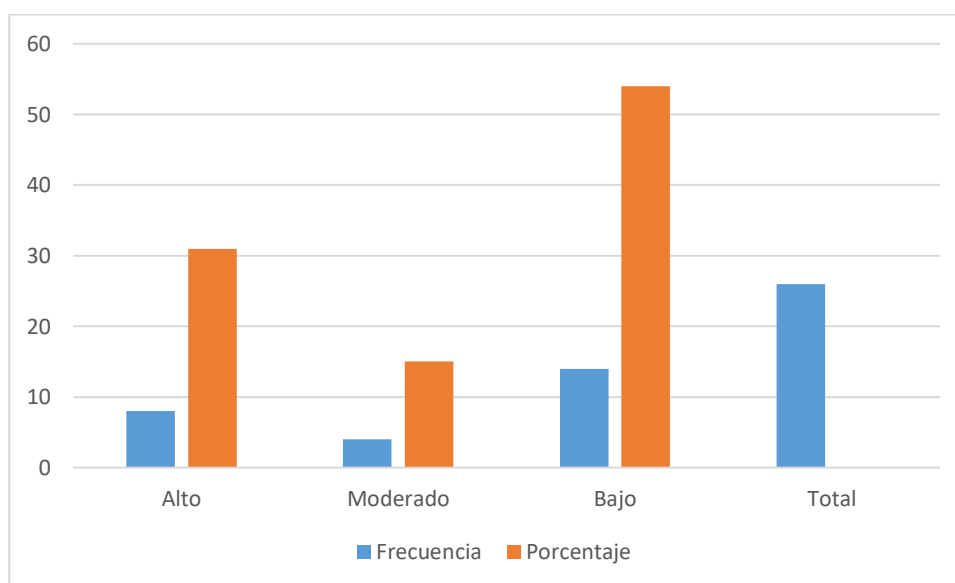
Para el procesamiento y análisis de la información se trabajó con los métodos de enjuiciamiento y análisis estadístico tenemos a la estadística descriptiva, como las tablas de frecuencia absoluta y porcentual, con las medidas de tendencia central como la media aritmética, desviación estándar y el coeficiente de variabilidad y para la contratación de la hipótesis se empleó a estadística inferencial como la prueba T de Student. El software estadístico que permitió el procesamiento de información fue el software SPSS versión 23.

## RESULTADOS

**Tabla 1**

*Nivel de socialización en niños de 05 años de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas, Juliaca 2019 antes de aplicar el juego basado en dinámicas.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	8	31
Moderado	4	15
Bajo	14	54
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100,0</b>

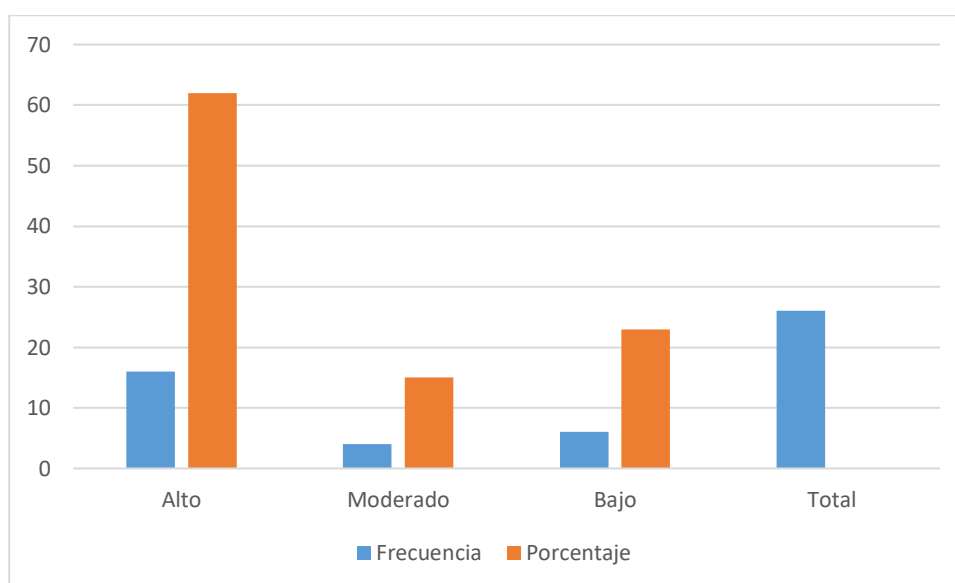


Se observa en la tabla y figura 1, que el 54% de los niños de 5 años, presentan un nivel bajo de socialización, mientras el 15% de los niños presentan un nivel moderado y el 31% de los niños un nivel alto, entonces podemos afirmar que el 54% de los niños de 5 años presentan un bajo nivel de socialización antes de aplicar el juego basado en dinámicas.

**Tabla 2**

*Nivel de socialización en niños de 05 años de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas, Juliaca 2019 despues de aplicar el juego basado en dinámicas.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	16	62
Moderado	4	15
Bajo	6	23
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100,0</b>



Se observa en la tabla y figura 2, que el 62% de los niños de 5 años, presentan un nivel alto de socialización, mientras el 15% de los niños presentan un nivel moderado y el 23% de los niños un nivel bajo, entonces podemos afirmar que el 62% de los niños de 5 años presentan un alto nivel de socialización luego de aplicar el juego basado en dinámicas.

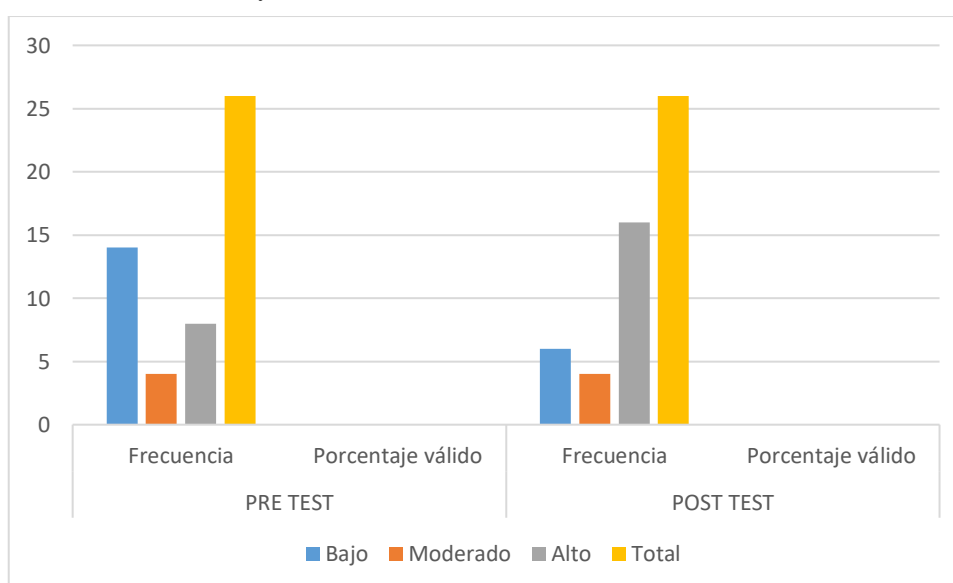
## Comparación de resultados de los grupos investigados.

**Tabla 3**

*Cuadro comparativo del pre test y el post test*

Nivel de socialización	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje válido	Frecuencia	Porcentaje válido
Bajo	14	54,0	6	23,0
Moderado	4	15,0	4	15,0
Alto	8	31,0	16	62,0
Total	26	100,0	26	100,0

Fuente: Tablas 1 y 2



De acuerdo a la tabla y figura 3 se observa la comparación entre los datos encontrados en el antes y después de la ficha de observación para determinar el nivel de socialización en los niños de 5 años; del cual se muestran que en el nivel bajo se disminuye en un 31%, en el nivel moderado se mantiene en un 15% y en el nivel alto se incrementa en un 31%. Estos resultados muestran que el juego basado en dinámicas es eficaz en la socialización en niños de 05 años de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas, Juliaca 2019.

## Prueba de hipótesis

**Tabla 4**

*Prueba t de muestras relacionadas entre resultados pre y post test*

	Media	Desv. Desviación	Diferencias emparejadas			t	gl	Sig. (bilateral)
			Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
NIVEL DE SOCIALIZA CION PRE TEST Y POST TEST	,900	,738	,233	,372	1,428	3,857	9	,004

Fuente: Tabla 3

En la tabla 4 se muestran la prueba de hipótesis mediante la prueba t de muestras relacionadas que al 95% de confianza se obtiene un nivel de significancia de 0,004 menor a 0,05 que es el estimado. Asimismo, se observa una diferencia de media de 0.900 con desviación estándar de 0,738. Estos resultados confirman la hipótesis de investigación El juego basado en dinámicas es eficaz en la socialización en niños de 05 años de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas, Juliaca 2019.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Partiendo de los resultados podemos decir que se comprueba la hipótesis, obteniéndose un nivel de significancia de  $0,004 < 0,05$  el cual permite dar como válida la hipótesis de investigación.

Estos resultados tiene relación con el trabajo de Chuquimantari (2015) quien verificó en el pre test un 52% y después del estudio se realizó un pos test cuyo resultado enfocan que el 90% lograron con el programa de juegos aplicados. Asimismo, se comprobó en la dimensión matemática están en un 90% se evidencia en el pre test, comprobando que el juego como estrategia sirve como herramienta para resolver situaciones problemáticas de manera divertida para los niños y niñas.

También se encontraron coincidencias con el estudio de Anchirayco (2017) quien halló resultados como: de los 100% de los niños, el 60.6% están en el nivel proceso, el 21.1%, con nivel logro, el nivel inicio el 18.3%. En la dimensión creativo se determinó que el 43.1% están en proceso, el en nivel logro en 30,3% y el 26,6% en el nivel inicio. En el tercer objetivo de estudio, en la dimensión cognitiva el 63.3% están en proceso, 20.2% en logro y 16.5% están en el nivel inicio. Asimismo, en el cuarto objetivo de estudio, en la dimensión motora, se determinó que el 42.2% están en proceso, en nivel inicio 31.2%, y 26.6% en el nivel logro. Además, nuestros resultados se relacionan también con el trabajo de Guevara (2016) quien en su estudio desarrollado en una I.E. de Querocoto demostró en el pre y post test, que los niños son más participativos y se interrelación entre si durante las clases, cuya dimensión se incrementó significativamente sus habilidades sociales de comunicación en un 25,4%. Asimismo, lograron un avance muy importante en las dimensiones de ejercicio social en un 61.9% y en un 71% tuvieron un avance importante en la dimensión de asertividad. Por lo tanto, se demuestra que los objetivos e hipótesis han sido ratificados.

## CONCLUSIONES

- Se determina que el juego basado en dinámicas es eficaz en la socialización en niños de 05 años de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas, Juliaca 2019, se muestran la prueba de hipótesis mediante la prueba t de muestras relacionadas que al 95% de confianza se obtiene un nivel de significancia de 0,004 menor a 0,05 que es el estimado. Asimismo, se observa una diferencia de media de 0.900 con desviación estándar de 0,738. Se concluye que el 72% de los niños se integra de manera fácil a las dinámicas junto a sus demás de compañeros, luego de haber aplicado los juegos basados en dinámicas y agrupación.
- Se identificó el bajo nivel de socialización en los niños de 5 años antes de aplicar el juego basado en dinámicas, con el 54%.
- Se identificó el alto nivel de socialización en los niños de 5 años después de aplicar el juego basado en dinámicas, con el 62%.

## **RECOMENDACIONES**

- Se recomienda a los docentes de la institución educativa a poner en prácticas diversos juegos y dinámicas con la finalidad de mejorar la socialización de los estudiantes.
- Se recomienda a los docentes que incluyan dinámicas de animación y agrupación como parte de sus estrategias metodológicas en las diversas áreas de aprendizaje y en todos los niveles.
- Se recomienda a los docentes establecer diálogos con los padres de familia para continuar con los juegos basados en dinámicas en casa.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anchirayco (2017). *El juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721*, Ancón, 2016. para optar el título de licenciada en educación primaria, Universidad César Vallejo, Facultad de educación e idiomas, Lima.
- Ausubel et al. (1995). *Psicología Educativa*. Primera Edición. Séptima reimpresión. México. Editorial Trillas.
- Bateson (1972). *Meta comunicación del Juego. Una teoría del juego y la fantasía*.
- Bruner (1999) *Hacia una teoría de la instrucción, el habla del niño*. wikipedia.org/wiki/Jerone-Bruner.
- Camous (sf). *Problemas y juegos con la matemática* p. 17 y 179-180
- Campos (1996). *Vamos a jugar*. Producciones 1996.
- Cagigal (1981) *Lecturas. Educación física y deportes*.
- Caillois (1986). *Los Juegos y los Hombres*. México. Teoría ampliada de los juegos México.
- Chuquimantar (2015). *El Juego como Estrategia para el Logro de Número y Operación en Matemática en Niños de 5 Años de la Institucion Educativa Inicial 059 Andrés Bello de Pueblo Libre – Lima*, 2015. para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad Peruana los Andes, Facultad de educación y ciencias humanas, Huancayo.
- Decroly (s.f.). *Pedagogo educador*.
- Eichel (1953) *Apuntes parar el siglo XXI Los ejercicios corporales*".
- Erickson (1980) *Teoría de la identidad del Yo*.
- Espinoza, Flores y Hernández (2017) *Actividades que propician la socialización en niños y niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruiz de la ciudad de Estelí*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.

- Exebio (1983) *Estadística y probabilidad. Problema resuelto*. Universidad Nacional de Trujillo.
- Fernández (1965). *El niño necesita jugar*. Madrid-España.
- Fernández (1997). *Juegos y pasatiempos para la enseñanza*. Madrid-España.
- Freud (1989). *Freud y el Psicoanálisis*. Primera edición. Citado por Delgado, Honorio. Lima – Perú.
- Freu (1977). *Teorías de personalidad en psicología*.
- Froebel (s.f.). *La educación del hombre*.
- González (s.f.). *Didáctica y dirección del aprendizaje*. p.273. Obra citada por Roxana y otros.
- García (1989). *Psicología del Aprendizaje*. P. 61 – 84. Aprendizaje por modelos. P. 85. Editorial San Marcos.
- Guitar (1986). *Juegos no competitivos*. Décima Tercera Edición.
- Gadamer (s.f.) *En <http://www.moesgen.de/pmoekam/htm>*.
- Groos (1910) *El valor vital del juego*.html. rincón del juego. Com/ juego-como recurso –didáctico. HTML.
- Guevara (2016). *Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 3,4 y 5 años de la I.E.I. N° 379 de la Granja Querocoto*, 2014.
- Huizinga, (1990). *Homo ludens*. Madrid. Editora Alianza.
- Heidegger (1957) *Principio de razón*.
- Hernández, Fernández & Baptista (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mac Graw Hill.
- Imeroni. (s.f.) *Psicología y Psicoanálisis*.
- Jiménez (2000). *Cerebro creativo y lúdico, hacia la construcción de una nueva didáctica, para el siglo XXI*. Bogotá. Editorial Magisterio.

- Kant (s.f.). *Todas las acciones morales están determinadas por la razón y no por deseos.*
- Klein (1932 - 1960) *Técnica psicoanalítica del juego.* Www.psicomundo. org/klein/
- Kollarits (s.f) *El juego es una actividad limitada por los instintos.* Cervantesvital. Com/servlet/sirve obras.
- Locke (1963) *Ventajas de una Educación Doméstica.* Barcelona cap. 70 Editorial Humanitos Traducido en 1992.
- Lain. (s.f.). *eswikipedia.org/wiki/Pedro-láin-Entrelgo.*
- Medina (1987) *Teoría Educativa* Lima. Editorial San Marcos
- Moya (1986). *Probabilidad e inferencia estadística.* Segunda Edición. Editorial San Marcos.
- Marías (2005) *www.filosofía org/ave/001/a 064. htm.*
- Mayorgas (s.f.) *Capítulo Primero del Juego. Teoría del equilibrio.com/ servlet/Sirve Obras.*
- Morris. (2005). *Mono desnudo.* www. Desmond – morris . com.
- Noblecilla (s.f) *Estadística Aplicada a la Educación.* Editorial FACHSE. Lambayeque – Perú.
- Nietzsche (s.f.). *Lucha por el ideal del hombre.*es wikipedia,org/ Niké/friedrich.
- Norbeck (s.f.) *Carácter Práctico del juego.*www.nmnh.si.Edgar.com. / people. filing.results.
- Orlick (s f). *Juegos y deportes cooperativos; desafíos divertidos sin competición.*
- Ortega (1990) *La Naturaleza Psicológica del Juego.*
- Otero (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 Palao.* Tesis para optar el grado de magister en ciencias de la educación con mención en didáctica en enseñanza de educación inicial, Universidad Peruana Cayetano Heredia, Escuela de posgrado, Lima, Perú.

Piaget (1986) *Psicología y Pedagogía*. España Editorial Ariel.

Piaget (1996). *Seis estudios de Psicología*. España. Editorial Ariel

Popplow, (1959) *Sociedad deporte y educación*.

Rocher (1990). *Introducción a la Sociología general*. Barcelona: Herder

Sánchez & Reyes (2009) *Metodología de la investigación*

Stanley (s. f.). *Del juego*. Trabajo de investigación.

# **ANEXOS**

## PRUEBA DE ENTRADA (PRE Y POS TEST)

### TEST PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 207 JOSÉ ANTONIO ENCINAS JULIACA”

#### DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa N°.....

Grado:.....

Sección:.....

Nombres y Apellidos.....

Sexo:.....

Edad.....

#### INSTRUCCIONES:

Estimado niño (a) a continuación te presentamos doce preguntas, las que luego de escuchar atentamente, responderás.

1. ¿Te gusta participar en los juegos?  
Si ( ) No ( )
2. ¿Cuándo participas en una dinámica te sientes alegre?  
Si ( ) No ( )
3. ¿Te gusta formar grupos para jugar?  
Si ( ) No ( )
4. ¿Participas activamente en los juegos grupales?  
Si ( ) No ( )
5. ¿Te gusta respetar las reglas de juego?  
Si ( ) NO ( )
6. ¿Respetas a los demás cuando juegas?  
Si ( ) No ( )
7. ¿La profesora te obliga a participar en los juegos?  
Si ( ) No ( )

8. ¿Cumples normas de juego con tu grupo?  
Si ( ) No ( )
9. ¿Puedes proponer algún juego?  
Si ( ) No ( )
10. ¿Conversas con tus compañeros de grupo?  
Si ( ) No ( )
11. ¿Aceptas las opiniones de tus compañeros?  
Si ( ) No ( )
12. ¿Te gustaron las dinámicas que has jugado?  
Si ( ) NO ( )

## FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la dinámica:.....  
Apellidos y Nombres.....  
Grado:.....  
Sección:.....  
Fecha:.....  
Sexo:            H(   )        M(   )  
  
Responsable:.....

### ASPECTOS A OBSERVAR

- |  |          |          |
|--|----------|----------|
| 1) <i>Participa activamente.</i>                   | Si (   ) | No (   ) |
| 2) <i>Cumple las indicaciones dadas.</i>           | Si (   ) | No (   ) |
| 3) <i>Se integra fácilmente al grupo.</i>          | Si (   ) | No (   ) |
| 4) <i>Respeto a sus compañeros.</i>                | Si (   ) | No (   ) |
| 5) <i>Muestra satisfacción ante la dinámica.</i>   | Si (   ) | No (   ) |
| 6) <i>Emite opinión favorable por la dinámica.</i> | Si (   ) | No (   ) |
| 7) <i>Dirige un juego por si solo.</i>             | Si (   ) | No (   ) |
| 8) <i>Crea nuevos juegos.</i>                      | Si (   ) | No (   ) |


OBSERVACIÓN:.....

...

PUNTAJE:

## SESIONES DE APRENDIZAJE 1 - 12

IL PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
2.1. AREA – EJE	: Personal Social
2.2. ORGANIZADOR DEL AREA	: Construcción de la identidad y la convivencia democrática
2.3. AREA'S INTEGRADAS	: Comunicación
2.4. CONTENIDO	: la doble rueda
2.5. DURACION	: 90 minutos
2.6. CAPACIDADES	
Reconoce la importancia de integrarse con sus compañero de salón	
2.4.2. CONOCIMIENTOS	2.4.3. ACTITUDES
LA DOBLE RUEDA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa con entusiasmo en el juego</li> <li>Respeto la opinión de sus compañeros</li> </ul>
2.4.4. INDICADORES DE EVALUACION	2.4.5. INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Respeto las reglas de convivencia</li> <li>Valora el esfuerzo de sus compañeros</li> <li>Se integra fácilmente al juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es solidario con sus compañeros</li> <li>Comparte sus vivencias y materiales con los demás</li> </ul>
2.4.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Test sociométrico

III ESTRATEGIAS			
SECUENCIA	SECUENCIA ESTRATEGICA	MEIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente solicita a los estudiantes que se sienten cómodamente.</li> <li>➤ El docente les indica el objetivo de la dinámica y les solicita que sigan las instrucciones que dará verbalmente.</li> </ul>	Dialogo	5'
P R O C E S O	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente guía a los estudiantes para el desarrollo de la dinámica denominada:</li> </ul> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <b>LA DOBLE RUEDA</b> </div>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se divide a los participantes en dos grupos iguales.</li> <li>➤ Se ubica a ambos grupos en círculos uno alrededor del otro para ubicarlos en parejas.</li> <li>➤ Con ayuda de la música, que mientras suena deberán moverse lo círculos hacia la izquierda y derecha y cuando pare la música deberán buscar su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo; la última pareja en hacerlo pierde.</li> <li>➤ El juego continua sucesivamente hasta que quede una pareja sola en el centro, que es la ganadora.</li> </ul>	Equipo de sonido	30'
F I N A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué opinan de la dinámica?</li> <li>• ¿Esta dinámica les ayudo a conocerse mejor con sus compañeros?</li> </ul> </li> <li>➤ El docente guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>		10'

**BIBLIOGRAFIA:**

Gerza. (2014). Dinámicas Para Grupos. *La Doble Rueda*. Obtenido de Recuperado el 01 de Enero de 2014 en: [http://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas\\_dina/la\\_doble\\_rueda.html](http://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas_dina/la_doble_rueda.html)


ANEXO:(materiales e instrumentos de evaluación)

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DOCENTE DE AULA

<b>EL PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>	
2.1. AREA – EJE	: Personal Social
2.2. ORGANIZADOR DEL AREA	: Construcción de la identidad y la convivencia democrática
2.3. AREAS INTEGRADAS	: Comunicación
2.4. CONTENIDO	: pelota de trapo
2.5. DURACIÓN	: 90 minutos
<b>2.6. CAPACIDADES</b>	
Reconoce la importancia de integrarse en grupo con sus compañero de salón	
2.4.2. CONOCIMIENTOS	2.4.3. ACTITUDES
PELOTA DE TRAPO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto la opinión de sus compañeros</li> <li>• Es solidario con sus pares en el desarrollo de la dinámica</li> </ul>
2.4.4. INDICADORES DE EVALUACION	2.4.5. INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto las reglas de convivencia</li> <li>• Valora el esfuerzo de sus compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es solidario con sus compañeros</li> <li>• Comparte sus vivencias y materiales con los demás</li> </ul>
<b>2.4.6. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION</b>	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Test sociométrico

III ESTRATEGIAS			
SECUENCIA	SECUENCIA ESTRATEGICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente saluda a los estudiantes al ingresar al salón de clases.</li> <li>➤ Se indica a los estudiantes salir de forma ordenada al patio de la escuela.</li> <li>➤ El docente les indica el objetivo de la dinámica y les solicita que sigan las instrucciones que dará verbalmente.</li> </ul>	Dialogo	5'
<b>P R O C E S O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente guía a los estudiantes para el desarrollo de la dinámica denominada:</li> </ul> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <b>PELOTA DE TRAPO</b> </div>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se forman dos equipos de jugadores a una distancia de 12 metros.</li> <li>➤ Se ubica a los equipos de jugadores de manera que queden uno frente al otro.</li> <li>➤ El docente indica un número para que los jugadores salgan con sus respectivas varillas al centro ambos deben de cuidar de que la pelota no toque ninguna pate e su cuerpo.</li> <li>➤ El si el jugador llega a la meta anotara un punto a favor de su equipo.</li> </ul>	Pelota de trapo  Varilla delgada de madera	30'
<b>F I N A L</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué opinan de la dinámica?</li> <li>• ¿Esta dinámica les ayudo a conocerse mejor con sus compañeros?</li> <li>• ¿Qué podemos mejorar para la próxima?</li> </ul> </li> <li>➤ El docente guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>		10'

**BIBLIOGRAFIA:**

Gerza. (2014). Dinámicas Para Grupos. Pelota de trapo. Obtenido de Recuperado el 01 de Enero de 2014 en: [http://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas\\_dina/la\\_doble\\_rueda.html](http://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas_dina/la_doble_rueda.html)


ANEXO:(materiales e instrumentos de evaluación)

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DOCENTE DE AULA

<b>II PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>	
2.1. AREA – EJE	: Personal Social
2.2. ORGANIZADOR DEL AREA	: Construcción de la identidad y la convivencia democrática
2.3. AREA'S INTEGRADAS	: Comunicación
2.4. CONTENIDO	: despierto el leon
2.5. DURACION	: 90 minutos
<b>2.6. CAPACIDADES</b>	
Reconoce de la integración en el salón de clases.	
2.4.2. CONOCIMIENTOS	2.4.3. ACTITUDES
DESPERTO EL LEON	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto la opinion de sus compañeros</li> <li>• Coopero activamente durante el desarrollo durante el juego.</li> </ul>
2.4.4. INDICADORES DE EVALUACION	2.4.5. INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto las reglas de convivencia</li> <li>• Valora el esfuerzo de sus compañeros</li> <li>• Se interesa por participar en el juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es solidario con sus compañeros</li> <li>• Comparte sus vivencias y materiales con los demás</li> </ul>
<b>2.4.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Test sociométrico

SECUENCIA	SECUENCIA ESTRATEGICA	MEIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ El docente saluda a los estudiantes al ingresar al salón de clases.</li> <li>➢ Se indica a los estudiantes salir de forma ordenada al patio de la escuela.</li> <li>➢ El docente les indica el objetivo de la dinámica y les solicita que sigan las instrucciones que dará verbalmente.</li> </ul>	Dialogo	5'
<b>P R O C E S O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ El docente guía a los estudiantes para el desarrollo de la dinámica denominada:</li> </ul> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <b>DESPERTÓ EL LEÓN</b> </div>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Se traza dos líneas paralelas con una separación de tres metros.</li> <li>➢ El jugador que hace de león estará en medio de las dos líneas con las manos se tapa los ojos se hace el dormido.</li> <li>➢ Uno de los jugadores el ultimo estará al borde de la línea y burlándose del león</li> <li>➢ El docente grita respeto el león todos los jugadores corren a refugiarse el primero en ser atrapado se convierte en león.</li> </ul>	Cintas delgadas	30'
<b>F I N A L</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ El docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué opinan de la dinámica?</li> <li>• ¿Esta dinámica les ayudo a conocerse mejor con sus compañeros?</li> <li>• ¿Qué podemos mejorar para la próxima?</li> </ul> </li> <li>➢ El docente guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>		10'

**BIBLIOGRAFIA:**

Gerza. (2014). Dinámicas Para Grupos. *Despertó el león*. Obtenido de Recuperado el 01 de Enero de 2014 en: [http://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas\\_dina/la\\_doble\\_rueda.html](http://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas_dina/la_doble_rueda.html)


ANEXO:(materiales e instrumentos de evaluación)

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DOCENTE DE AULA

<b>II PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>	
2.1. AREA – EJE	: Personal Social
2.2. ORGANIZADOR DEL AREA	: Construcción de la identidad y la convivencia democrática
2.3. AREAS INTEGRADAS	: Comunicación
2.4. CONTENIDO	: cara a cara
2.5. DURACION	: 90 minutos
<b>2.6. CAPACIDADES</b>	
Reconoce la importancia de la integración en el entorno de su vida cotidiana.	
2.4.2. CONOCIMIENTOS	2.4.3. ACTITUDES
CARA A CARA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabaja activamente con los materiales en el desarrollo de la dinámica</li> <li>Respeto la opinión de sus compañeros</li> </ul>
2.4.4. INDICADORES DE EVALUACION	2.4.5. INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Respeto las reglas de convivencia</li> <li>Valora el esfuerzo de sus compañeros</li> <li>Se interesa por participar en el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es solidario con sus compañeros</li> <li>Comparte sus vivencias y materiales con los</li> </ul>
<b>2.4.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Test sociométrico

III ESTRATEGIAS			
SECUENCIA	SECUENCIA ESTRATEGICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente saluda a los estudiantes al ingresar al salón de clases.</li> <li>➤ Se indica a los estudiantes salir de forma ordenada al patio de la escuela.</li> <li>➤ El docente les indica el objetivo de la dinámica y les solicita que sigan las instrucciones que dará verbalmente.</li> </ul>	Dialogo	5'
P R O C E S O	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente guía a los estudiantes para el desarrollo de la dinámica denominada:</li> </ul> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <b>CARA A CARA</b> </div>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se hace formar al grupo en dos círculos uno interno y otro externo en parejas uno mirando al otro.</li> <li>➤ En el centro del círculo esta un jugador que grita "cara a cara" y todos deben realizar esta acción luego dice "de espalda a espalda" a este grito todos los jugadores buscan pareja incluyendo el del centro.</li> <li>➤ Al quedarse uno sin pareja vuelve a quedarse en el centro para seguir realizando el juego.</li> </ul>	Cintas delgadas	30'
F I N A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué opinan de la dinámica?</li> <li>• ¿Esta dinámica les ayudo a conocerse mejor con sus compañeros?</li> <li>• ¿Qué podemos mejorar para la próxima?</li> </ul> </li> <li>➤ El docente guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>		10'

**BIBLIOGRAFIA:**

Gerza. (2014). Dinámicas Para Grupos. Cara a cara. Obtenido de Recuperado el 01 de Enero de 2014 en: [http://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas\\_dina/la\\_doble\\_rueda.html](http://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas_dina/la_doble_rueda.html)


ANEXO:(materiales e instrumentos de evaluación)

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DOCENTE DE AULA

<b>II PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>	
2.1. AREA – EJE	: Personal Social
2.2. ORGANIZADOR DEL AREA	: Construcción de la identidad y la convivencia democrática
2.3. AREAS INTEGRADAS	: Comunicación
2.4. CONTENIDO	: balón envenenado
2.5. DURACION	: 90 minutos
<b>2.6. CAPACIDADES</b>	
Evalúa la importancia de la construcción en expresión oral como proceso de socialización	
2.4.2. CONOCIMIENTOS	2.4.3. ACTITUDES
BALON ENVENENADO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es solidario con sus compañeros</li> <li>• Respeta la opinión de sus compañeros</li> </ul>
2.4.4. INDICADORES DE EVALUACION	2.4.5. INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se expresa espontáneamente</li> <li>• Se interesa por participar en el juego.</li> <li>• Dialoga sobre la importancia de la dinámica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es solidario con sus compañeros</li> <li>• Comparte sus vivencias y materiales con los demás</li> </ul>
<b>2.4.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Test sociométrico

III ESTRATEGIAS			
SECUENCIA	SECUENCIA ESTRATEGICA	MEIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente saluda a los estudiantes al ingresar al salón de clases.</li> <li>➤ Se indica a los estudiantes salir de forma ordenada al patio de la escuela.</li> <li>➤ El docente les indica el objetivo de la dinámica y les solicita que sigan las instrucciones que dará verbalmente.</li> </ul>	Dialogo	5'
P R O C E S O	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente guía a los estudiantes para el desarrollo de la dinámica denominada:</li> </ul> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <b>BALÓN ENVENENADO</b> </div>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Uno de los jugadores toma el balón mientras los demás jugadores se distribuyen en el campo.</li> <li>➤ Si le da con el balón a uno de los jugadores entonces tiene que ayudar a perseguir a los demás jugadores.</li> <li>➤ Al tocar a todos con el balón termina el juego.</li> </ul>	Cintas delgadas	30'
F I N A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué opinan de la dinámica?</li> <li>• ¿Esta dinámica les ayudo a conocerse mejor con sus compañeros?</li> <li>• ¿Qué podemos mejorar para la próxima?</li> </ul> </li> <li>➤ El docente guía un proceso para que el grupo anslice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>		10'

**BIBLIOGRAFIA:**

Gerza. (2014). Dinámicas Para Grupos. *Balón envenenado*. Obtenido de Recuperado el 01 de Enero de 2014 en: <http://gerza.com/dinamicas/categorias>


ANEXO:(materiales e instrumentos de evaluación)

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DOCENTE DE AULA

<b>IL PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>	
2.1. AREA – EJE	: Personal Social
2.2. ORGANIZADOR DEL AREA	: Construcción de la identidad y la convivencia democrática
2.3. AREAS INTEGRADAS	: Comunicación
2.4. CONTENIDO	: trenes ciegos
2.5. DURACION	: 90 minutos
<b>2.6. CAPACIDADES</b>	
Evalúa la importancia de la construcción de su autonomía en el proceso de aprendizaje.	
2.4.2. CONOCIMIENTOS	2.4.3. ACTITUDES
TRENES CIEGOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa activamente durante el juego</li> </ul>
2.4.4. INDICADORES DE EVALUACION	2.4.5. INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa de manera autónoma frente a sus compañeros</li> <li>Valora el esfuerzo de sus compañeros</li> <li>Se interesa por participar en el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es solidario con sus compañeros</li> <li>Comparte sus vivencias y materiales con los demás</li> </ul>
<b>2.4.6. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION</b>	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Test sociométrico

III ESTRATEGIAS			
SECUENCIA	SECUENCIA ESTRATEGICA	MEIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente saluda a los estudiantes al ingresar al salón de clases.</li> <li>➤ Se indica a los estudiantes salir de forma ordenada al patio de la escuela.</li> <li>➤ El docente les indica el objetivo de la dinámica y les solicita que sigan las instrucciones que dará verbalmente.</li> </ul>	Dialogo	5'
<b>P R O C E S O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente guía a los estudiantes para el desarrollo de la dinámica denominada:</li> </ul> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;"><b>TRENES CIEGOS</b></div>  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los trenes están formados por los jugadores ubicados en columnas.</li> <li>➤ Se venda los ojos al jugador que está ubicado adelante.</li> <li>➤ Para indicar la dirección el último jugador guía a todos tocando el hombro de los demás jugadores para que tengan nociones de dónde dirigirse.</li> </ul>	Cintas delgadas	30'
<b>F I N A L</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué sientes cuando estas vendado los ojos?</li> <li>• ¿te gusto el juego que realizamos?</li> </ul> </li> <li>➤ El docente guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>		10'

**BIBLIOGRAFIA:**

Dinámicas Grupales UGM (Publicado el martes, 6 de diciembre de 2011). *Trenes Ciegos*, obtenido el 02/01/2014 en: <http://dinamicasgrupalesugm.blogspot.pe/2011/12/el-tren-ciego.html>

ANEXO:(materiales e instrumentos de evaluación)

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DOCENTE DE AULA

<b>II PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>	
2.1. AREA – EJE	: Personal Social
2.2. ORGANIZADOR DEL AREA	: Construcción de la identidad y la convivencia democrática
2.3. AREAS INTEGRADAS	: Comunicación
2.4. CONTENIDO	: subete al tren de la felicidad
2.5. DURACIÓN	: 80 minutos
<b>2.6. CAPACIDADES</b>	
Evalúa la importancia de la construcción de su autonomía como proceso de socialización	
Observa	
2.4.2. CONOCIMIENTOS	2.4.3. ACTITUDES
SUBITE AL TREN DE LA FELICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es dinámico en el momento de realizar el juego</li> </ul>
2.4.4. INDICADORES DE EVALUACION	2.4.5. INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Establece amistad compartida</li> <li>Participa de manera autónoma</li> <li>Siente seguridad al participar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es solidario con sus compañeros</li> <li>Comparte sus vivencias y materiales con los demás</li> </ul>
<b>2.4.6. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION</b>	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Test sociométrico

III ESTRATEGIAS			
SECUENCIA	SECUENCIA ESTRATEGICA	MEIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente saluda a los estudiantes al ingresar al salón de clases.</li> <li>➤ Se indica a los estudiantes salir de forma ordenada al patio de la escuela.</li> <li>➤ El docente les indica el objetivo de la dinámica y les solicita que sigan las instrucciones que dará verbalmente.</li> </ul>	Dialogo	5'
P R O C E S O	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente guía a los estudiantes para el desarrollo de la dinámica denominada:</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <b>SÚBETE AL TREN DE LA FELICIDAD</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se realiza el juego con las respectivas instrucciones tales como:</li> <li>➤ El docente pide que formen un círculo.</li> <li>➤ Se pide a dos niños que guíen a sus compañeros realizando el canto correspondiente.</li> <li>➤ Seguidamente al ritmo de la canción de la dinámica cada niño y niña va subiendo al tren de la felicidad y así sucesivamente todos los niños van cantando la canción.</li> </ul>	Cintas delgadas	30'
F I N A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo les pareció la dinámica?</li> <li>• ¿Cuántos de tus compañeros estaban desatentos?</li> <li>• ¿alguna vez jugaste este tipo de dinámica en tu salón con tu profesora?</li> </ul> </li> <li>➤ El docente guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>		10'

**BIBLIOGRAFIA:**

Gerza. (2014). Dinámicas Para Grupos. *Súbete al tren de la felicidad*. Obtenido de Recuperado el 01 de Enero de 2014 en: <http://gerza.com/dinamicas/categorias>


ANEXO:(materiales e instrumentos de evaluación)

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DOCENTE DE AULA

<b>II PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>	
2.1. AREA – EJE	: Personal Social
2.2. ORGANIZADOR DEL AREA	: Construcción de la identidad y la convivencia democrática
2.3. AREAS INTEGRADAS	: Comunicación
2.4. CONTENIDO	: carrera con tres piernas
2.5. DURACION	: 90 minutos
<b>2.6. CAPACIDADES</b>	
Evalúa la importancia de la construcción de su expresión oral como medio de comunicación.	
2.4.2. CONOCIMIENTOS	2.4.3. ACTITUDES
CARRERA CON TRES PIERNAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa activamente durante el juego</li> <li>Respeto la opinión de sus compañeros</li> </ul>
2.4.4. INDICADORES DE EVALUACION	2.4.5. INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Respeto las reglas el juego</li> <li>Valora el esfuerzo de su equipo frente al otro equipo</li> <li>Se interesa por participar en el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es solidario con sus compañeros</li> <li>Comparte las ideas que tiene a sus Compañeros sobre el juego</li> </ul>
<b>2.4.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Test sociométrico

III ESTRATEGIAS			
SECUENCIA	SECUENCIA ESTRATEGICA	MEIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente al ingresar al salón de clases da un previo saludo.</li> <li>➤ Se indica a los estudiantes salir de forma ordenada al patio de la institución.</li> <li>➤ El docente les indica el objetivo de la dinámica y les solicita que sigan las instrucciones que dará verbalmente.</li> </ul>	Dialogo	5'
P R O C E S O	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente guía a los estudiantes para el desarrollo de la dinámica denominada:</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <b>CARRERA CON TRES PIERNAS</b> </div>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Seguidamente se entrega una ficha de colores para que puedan integrarse en grupos y así realizar el juego.</li> <li>➤ Realizado el grupo, el docente pide que se coloquen tal como se les indico sobre la dinámica.</li> </ul>	Cintas delgadas Chalinas  Ficha de colores	30'
F I N A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿les gusto la dinámica?</li> <li>• ¿al momento de correr que dificultades tuvieron?</li> <li>• ¿Cómo sería si fuera más integrantes en el grupo?</li> </ul> </li> <li>➤ El docente guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida cotidiana.</li> </ul>		10'

**BIBLIOGRAFIA:**

Gerza. (2014). Dinámicas Para Grupos. Carrera con tres piernas. Obtenido de Recuperado el 01 de Enero de 2014 en: [http://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas\\_dina/la\\_doble\\_rueda.html](http://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas_dina/la_doble_rueda.html)


ANEXO:(materiales e instrumentos de evaluación)

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DOCENTE DE

<b>II. PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>	
2.1. AREA – EJE	: Personal Social
2.2. ORGANIZADOR DEL AREA	: Construcción de la identidad y la convivencia democrática
2.3. AREAS INTEGRADAS	: Comunicación
2.4. CONTENIDO	: llamando al doctor
2.5. DURACION	: 90 minutos
<b>2.6. CAPACIDADES</b>	
Evalúa la importancia de la construcción de su autonomía como proceso de socialización	
2.4.2. CONOCIMIENTOS	2.4.3. ACTITUDES
LLAMANDO AL DOCTOR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente durante el juego</li> <li>• Respeto la opinión de sus compañeros</li> </ul>
2.4.4. INDICADORES DE EVALUACION	2.4.5. INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto las reglas de convivencia</li> <li>• Valora el esfuerzo de sus compañeros</li> <li>• Se interesa por participar en el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es solidario con sus compañeros</li> <li>• Colabora sus vivencias y materiales con los demás</li> </ul>
<b>2.4.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION</b>	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Test sociométrico

III ESTRATEGIAS			
SECUENCIA	SECUENCIA ESTRATEGICA	MEIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente saluda a los estudiantes al ingresar al salón de clases.</li> <li>➤ Se indica a los estudiantes salir de forma ordenada al patio de la escuela.</li> <li>➤ El docente les indica el objetivo de la dinámica y les solicita que sigan las instrucciones que dará verbalmente.</li> </ul>	Dialogo	5'
<b>P R O C E S O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente guía a los estudiantes para el desarrollo de la dinámica denominada:</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <b>LLAMANDO AL DOCTOR</b> </div>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Para poder empezar con la dinámica el docente realiza la demostración correspondiente; para que así los niños puedan visualizar y así al ritmo de una música puedan realizar la dinámica correspondiente.</li> </ul>	Equipo de sonido	30'
<b>F I N A L</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué movimientos realizaron?</li> <li>• ¿Qué nos brinda el doctor?</li> <li>• ¿Cuándo tienes un dolor en el cuerpo a quien pedimos apoyo?</li> </ul> </li> <li>➤ El docente guía un proceso de acuerdo al para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>	preguntas	10'

**BIBLIOGRAFIA:**

Gerza. (2014). Dinámicas Para Grupos. *Llamando al doctor*. Obtenido de Recuperado el 01 de Enero de 2014 en: <http://gerza.com/dinamicas/categorias>


ANEXO:(materiales e instrumentos de evaluación)

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DOCENTE DE AULA

<b>II PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>	
2.1. AREA – EJE	: Personal Social
2.2. ORGANIZADOR DEL AREA	: Construcción de la identidad y la convivencia democrática
2.3. AREA'S INTEGRADAS	: Comunicación
2.4. CONTENIDO	: el cien pies
2.5. DURACION	: 90 minutos
<b>2.6. CAPACIDADES</b>	
Evalúa la importancia de la construcción de la integración como proceso de socialización	
2.4.2. CONOCIMIENTOS	2.4.3. ACTITUDES
El CIEN PIES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza los materiales entregados durante el juego</li> <li>Respeto la opinión de sus compañeros</li> </ul>
2.4.4. INDICADORES DE EVALUACION	2.4.5. INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Respeto las reglas de convivencia</li> <li>Se integra fácilmente al juego</li> <li>Se interesa por participar en el juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es solidario con sus compañeros</li> <li>Comparte sus vivencias y materiales con los demás</li> </ul>
<b>2.4.6. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION</b>	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Test sociométrico

III ESTRATEGIAS			
SECUENCIA	SECUENCIA ESTRATEGICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ El docente saluda a los estudiantes al ingresar al salón de clases.</li> <li>➢ Se indica a los estudiantes salir de forma ordenada el patio de la escuela.</li> <li>➢ El docente les indica el objetivo de la dinámica y les solicita que sigan las instrucciones que dará verbalmente.</li> </ul>	Dialogo	5'
P R O C E S O	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ El docente guía a los estudiantes para el desarrollo de la dinámica denominada: <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <b>CIEN PIES</b> </div>  </li> <li>➢ el docente empieza cantando la canción de los cien pies y a menudo que va cantando se van agrupando los niños de acuerdo a la canción de la dinámica correspondiente</li> <li>➢ la niña o el niño que no puede agruparse será eliminado y castigado en realizar una canción así sucesivamente que quede unos cuantos integrantes en la dinámica.</li> </ul>	Equipo de sonido	30'
F I N A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ El docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué cosas se necesita estar en esta dinámica?</li> <li>• ¿Cómo te sentiste al poder ser eliminado de la dinámica?</li> <li>• ¿tuviste dificultades al agruparte con tus compañeros?</li> </ul> </li> <li>➢ El docente guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>	preguntas	10'

**BIBLIOGRAFIA:**

Gerza. (2014). Dinámicas Para Grupos. *Cien pies*. Obtenido de Recuperado el 01 de Enero de 2014 en: <http://gerza.com/dinamicas/categorias>

ANEXO:(materiales e instrumentos de evaluación)

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DOCENTE DE AULA

<b>II PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>	
2.1. AREA – EJE	: Personal Social
2.2. ORGANIZADOR DEL AREA	: Construcción de la identidad y la convivencia democrática
2.3. AREA(S) INTEGRADA(S)	: Comunicación
2.4. CONTENIDO	: saltando como una rana
2.5. DURACION	: 90 minutos
<b>2.6. CAPACIDADES</b>	
Evalúa la importancia de la construcción de la integración como proceso de socialización	
2.4.2. CONOCIMIENTOS	2.4.3. ACTITUDES
SALTANDO COMO UNA RANA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coopera activamente durante el desarrollo durante el juego.</li> <li>Respeto la opinión de sus compañeros</li> </ul>
2.4.4. INDICADORES DE EVALUACION	2.4.5. INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica las reglas de convivencia</li> <li>Valora el esfuerzo de sus compañeros</li> <li>Se integra fácilmente en el juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es solidario con sus compañeros</li> <li>Comparte sus vivencias y materiales con los demás</li> </ul>
<b>2.4.6. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION</b>	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Test sociométrico

III ESTRATEGIAS			
SECUENCIA	SECUENCIA ESTRATEGICA	MEDIO S Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente saluda a los estudiantes al ingresar al salón de clases.</li> <li>➤ Se indica a los estudiantes salir de forma ordenada al patio de la escuela.</li> <li>➤ El docente les indica el objetivo de la dinámica y les solicita que sigan las instrucciones que dará verbalmente.</li> </ul>	Dialogo	5'
P R O C E S O	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente guía a los estudiantes para el desarrollo de la dinámica denominada</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <b>SALTANDO COMO UNA RANA</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente entrega una cinta a cada estudiante para que busquen el mismo color y puedan agruparse con sus compañeros.</li> <li>➤ Posteriormente divididos en dos grupos A y B se colocan en fila, se agarran de los hombros de su compañero de adelante.</li> <li>➤ Cuando estén en posesión indicada se empieza el juego con pequeños saltos el que llega primero será el ganador.</li> </ul>	Cintas delgadas	30'
F I N A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿alguna vez imitaste a la rana?</li> <li>• ¿te gusto imitar los animales?</li> <li>• ¿Cómo podemos realizar el juego de otra forma?</li> </ul> </li> <li>➤ El docente guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</li> </ul>		10'

**BIBLIOGRAFIA:**

Gerza. (2014). Dinámicas Para Grupos. *Saltando como una rana*. Obtenido de Recuperado el 01 de Enero de 2014 en: <http://gerza.com/dinamicas/categorias>

ANEXO:(materiales e instrumentos de evaluación)

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ESTUDIANTE

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DOCENTE DE AULA

<b>II PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>	
2.1. AREA – EJE	: Personal Social
2.2. ORGANIZADOR DEL AREA	: Construcción de la identidad y la convivencia democrática
2.3. AREAS INTEGRADAS	: Comunicación
2.4. CONTENIDO	: La bola fugitiva
2.5. DURACION	: 90 minutos
<b>2.6. CAPACIDADES</b>	
Reconoce la importancia de la construcción en la expresión oral como de aprendizaje.	
2.4.2. CONOCIMIENTOS	2.4.3. ACTITUDES
LA BOLA FUGITIVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa activamente durante el juego</li> <li>Respeto la opinión de sus compañeros</li> </ul>
2.4.4. INDICADORES DE EVALUACION	2.4.5. INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica las reglas de convivencia</li> <li>Estima el esfuerzo de sus compañeros</li> <li>Organiza por participar en el juego. Con sus compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es solidario con sus compañeros</li> <li>Respeto las vivencias y materiales con sus compañeros</li> </ul>
<b>2.4.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Test sociométrico

**EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DE LA INVESTIGACIÓN**  
**DINAMICA DE DOBLE RUEDA**



## DINAMICA DE TRENES CIEGOS





# REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

<b>1. Información del Autor</b>			
MAMANI YUCRA, WILSON LEONIDAS		41881992	Wmamani2020@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
<b>2. Tipo de Documento de Investigación</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
<b>3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup></b>			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
<b>4. Título del Documento de Investigación</b>			
El juego en la socialización en niños 05 años - Institución Educativa 207 José Antonio Encinas Juliaca 2019			
<b>5. Programa Académico</b>			
EDUCACIÓN INICIAL			
<b>6. Tipo de Acceso al Documento</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público <sup>1</sup> (Info en u-repo/semantica/openAccess)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido <sup>1</sup> (Info en u-repo/semantica/restrictedAccess) <sup>(*)</sup>	
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

**A. Originalidad del Archivo Digital**

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

**B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS <sup>5</sup>**

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. <sup>6</sup>

Chimbote 29 Nov 2023

Huella Digital 

Firma 

**Importante**

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 031-2018-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8 inciso 8.2.
- Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D. S. 006-2015-PCM.
- Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la Directiva N° 004-2018-CONCYTEC-DEEC (Números 52 y 67) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores su conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga créditos por su obra.
- Según el inciso 1.2.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALECIA".

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, num. 32.3).

## El juego en dinámicas en el proceso de socialización de los niños de la Institución Educativa 207 José Antonio Encinas – Juliaca 2019.

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>26%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>26%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>4%</b> PUBLICACIONES	<b>11%</b> TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.unap.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>ong.tupatrocinio.com</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.upch.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>dspace.unitru.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>



9	es.scribd.com Fuente de Internet	1 %
10	docplayer.es Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	1library.co Fuente de Internet	<1 %
13	Yingzhi Wang, Olga Matvieieva, Qing-Wen Zheng. " Effectiveness of the Orff and Kodaly methods for the development of musical ability in preschool children compared to a standard curriculum ( ) ", Culture and Education, 2022 Publicación	<1 %
14	doczz.net Fuente de Internet	<1 %
15	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	produccioncientificaluz.org Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	<1 %



Trabajo del estudiante

19	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
20	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
21	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
23	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	www.socialistas.net Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	intra.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	www.yemen-nic.info Fuente de Internet	<1 %
29	dergipark.ulakbim.gov.tr Fuente de Internet	<1 %



30	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	<1 %
31	Submitted to Universidad de San Martin de Porres Trabajo del estudiante	<1 %
32	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	www.cendi.org Fuente de Internet	<1 %
35	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
36	lae.princeton.edu Fuente de Internet	<1 %
37	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
40	www.montessori.edu.gt Fuente de Internet	<1 %



41	Sandra Caldeira. "Crecimiento físico de escolares da rede de ensino do Município de Santo André (SP), 2004 - 2005", Universidade de Sao Paulo, Agencia USP de Gestao da Informacao Academica (AGUIA), 2005 Publicación	<1 %
42	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
43	revistas.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
44	roderic.uv.es Fuente de Internet	<1 %
45	www.drscope.com Fuente de Internet	<1 %
46	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
47	doczz.es Fuente de Internet	<1 %
48	gicad.org Fuente de Internet	<1 %
49	josemmarco.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
50	quintocuerpo.eluniversal.com Fuente de Internet	<1 %



51	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
52	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
53	www.doccity.com Fuente de Internet	<1 %
54	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
55	www.takey.com Fuente de Internet	<1 %
56	www.tandfonline.com Fuente de Internet	<1 %
57	archive.org Fuente de Internet	<1 %
58	Lavrakas. Encyclopedia of Survey Research Methods Publicación	<1 %
59	Rodrigo Fernando Herrera Valencia. "Impact of BIM/LEAN on the interaction of construction project design teams", Universitat Politecnica de Valencia, 2020 Publicación	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias secundarias



Exclur bibliografia Activo

