

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



**Juego como estrategia en la socialización de niños de la Institución
Educativa N° 80761- Cajaspampa; 2019**

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora

Carrera Delgado, Carmen

Asesora – ORCID 0000-0001-7116-5185

Varas Boza, Lucy

Nuevo Chimbote-Perú

2019

1. PALABRAS CLAVES

Tema	La socialización
Especialidad	Educación inicial

Topic	Oral language
Specialty	Initial education

Líneas de investigación

Línea de investigación	OCDE		
	Área	Sub área	Disciplina
Teoría y métodos educativos.	5. Ciencias Sociales	5.3 Ciencias de la Educación	Educación General (incluye Capacitación, Pedagogía).

2. Título

**Juego como estrategia en la socialización de niños de la
Institución Educativa N°80761- Cajaspampa; 2019**

**Game as a strategy in the socialization of children of the
Educational Institution N ° 80761- Cajaspampa; 2019**

3. Resumen

El trabajo de investigación “Juego como estrategia en la socialización de niños de la Institución Educativa N° 80761- Cajaspampa; 2019”; tuvo por propósito mejorar la socialización del nivel inicial empleando el juego como estrategia. El tipo de investigación empleado es la aplicada con diseño pre experimentada y se trabajó con una población de 16 niños de 5 años a quienes se les administró como instrumento el cuestionario que consta de 15 ítems y fueron procesados mediante la estadística descriptiva. La prueba de hipótesis muestra diferencia significativa de media en 1,375 con una desviación estándar de 1,455. Asimismo se obtiene un p valor de 0,002 que es $<$ a 0,05. Con estos resultados estamos dando como válida la hipótesis de investigación.

4. ABSTRACT

The research work "Game as a strategy in the socialization of children of the Educational Institution N ° 80761- Cajaspampa; 2019 "; Its purpose was to improve the socialization of the initial level using the game as a strategy. The type of research used is that applied with a pre-experienced design and we worked with a population of 16 children of 5 years who were administered as an instrument the questionnaire consisting of 15 items and were processed by descriptive statistics. The hypothesis test shows a significant difference of mean of 1.375 with standard deviation of 1.455. Also, a p value of 0.002 is obtained, which is $< \alpha 0.05$. With these results we are giving as valid the research hypothesis.

INDICE

1. Palabra clave.....	iv
2. Título.....	v
3. Resumen.....	vi
4. Abstract.....	vii
5. Introducción.....	1
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	1
5.1.1. Antecedentes.....	1
5.1.2. Fundamentación científica.....	2
5.2.1. Socialización.....	5
5.1.2.1.1. Características de la socialización.....	5
5.1.2.1.2. Tipos de socialización.....	6
5.1.2.1.3. Desarrollo social del niño en edad preescolar.....	7
5.1.3.2. El juego como estrategia.....	
5.1.3.2.1. Teorías sobre el juego	
5.1.2.2.1. el juego en el niño preescolar y la socialización	10
5.1.2.2.2. teorías sobre el juego	12
5.1.2.2.3. tipos de juegos.....	13
5.2. Problema.....	14
5.3. Conceptuación y operacionalización de las variables.....	15
5.4. Hipótesis.....	16
5.5. Objetivos.....	16
6. Material y métodos.....	16
6.1. Tipo y diseño de investigación.....	16
6.2. Población y muestra.....	18
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	18
6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de información.....	19
7. Resultados.....	21
8. Análisis y discusión.....	22

9. Conclusión y recomendaciones.....	23
10. Agradecimiento.....	23
11. Referencias bibliográficas.....	26
12. Apéndice y anexos.....	28

5. INTRODUCCIÓN

5.1 Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Antecedentes

Para Arias, (Arias, Olivo, & Valdez, 2016); en su tesis de investigación relacionado al juego y la socialización del niño: una experiencia desde las prácticas pedagógicas” llegaron a las siguientes conclusiones:

Este proyecto propicio alternativas que llevaron a mejorar problemas cotidianos que se presentan dentro de las escuelas; tales como la ausencia de valores en los niños, el comportamiento inadecuado en el aula, la falta de conocimiento a sí mismo, mejorando la convivencia escolar.

Se logró mejorar la socialización por medio del juego, donde los niños y niñas interactúan de manera activa en cada actividad lúdica, donde se ha demostrado que los niños deben estar en una permanente motivación, y de esta manera podrá observarse cambios en su comportamiento y por ende el mejorar su aprendizaje. Es por ello, que es importante considerar que el juego sirve como apoyo para estimular la socialización de los infantes. (p. 64).

Para, (Valencia, Giraldo , García, & Márquez, 2017), en su estudio de investigación sobre el juego como estrategia construida por los niños Ondas para resignificar y socializar la solución de conflictos en el aula de clase, optó por una investigación de tipo con enfoque hermenéutico, trabajando con la población de 40 infantes y recolectó datos con una técnica proyectiva de una historieta; concluyó:

Se comprobó que las peleas y los maltratos psicológicos son contextos donde impide que los niños y niñas sean felices en el salón clases. Los estudiantes ondas al ver esta situación propusieron juegos de roles y de reflexión en el aula para enmendar dicho conflictos desde una caracterización de grupo y de género; cuya estrategia pedagógica y herramienta es para lograr un ambiente sano dentro del aula.

Se logró que los niños y niñas caracterizados demuestren mediante los juegos necesiten mejorar su comportamiento en el aula, como es la expresión de amistad, pero, en el caso de los infantes que juegan sin situaciones de conflicto lo realizan con castigos.

En el caso de perspectiva de género, los niños estimularon entre ellos la idea de justicia, realizaron juegos que destacan lo correcto o lo incorrecto desde su punto de vista. Pero en el caso de las mujercitas, ellas realizaban juegos que priorizaba las necesidades de los demás. (p. 67)

Según, (Ospina, 2017), en su trabajo académico enfocado sobre el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar de la I.E. Félix Tiberio Guzmán; optó por una investigación de tipo formativo, en un enfoque metodológico, que recolectó los datos con elaboración de fichas, revisión de carpetas y observaciones; concluyó:

Se demostró, que el juego como estrategia ayuda en el aprendizaje de los niños y niñas en la etapa preescolar, es por ello, que las docentes deben desarrollar dichas actividades dentro y fuera del aula, de esta manera deben innovar su trabajo educativo y profesional.

Asimismo, se logró fortalecer el aprendizaje de los niños, animando y citando a la participación e integración, organizando el pensamiento creativo, como soporte importante para su desarrollo personal.

Este proyecto, logró que los padres entendieran la importancia del juego, ya sea como entretenimiento, también como obtención de conocimientos básicos para su formación integral del infante. Por lo tanto, los padres se comprometen a dedicar un poco más de tu tiempo a sus menores hijos y hacer que el aprendizaje de ellos, sea divertido y significativo mientras están jugando. (p. 80)

Para, (Rengifo, 2019), en su trabajo de investigación en relación a la socialización a través del juego en niñas y niños, optó por una investigación de tipo cualitativo; trabajando en una población de 108 infantes de la institución

educativa Nuevo Ahuaypa, que recolectó datos con una ficha de observación, concluyó:

Que los espacios donde se desenvuelven y socializan los niños y niñas son muy importantes, ya que consideran que los juegos son parte de la enseñanza y aprendizaje, cuya actividad ayuda a una convivencia armoniosa, a desenvolverse libremente sin timidez y en especial a relacionarse con los demás.

Se observó que los docentes no toman en cuenta la importancia de los juegos tradicionales. La escuela, la familia y el contexto son agentes socializadores que ayudan que los niños y niñas se desenvuelvan adecuadamente. Asimismo, se observó que la familia no aporta en la enseñanza de los juegos en sus menores hijos, esto se debe a que la mayoría se encuentra fuera de casa trabajando. También, se ha constatado que los medios de comunicación no enfocan en sus programas de enseñanzas de los juegos, más al contrario influyen en los niños con los medios tecnológicos.

Los juegos tradicionales de la zona han sido modificados según la experiencia de los niños y de docentes que provienen de otros lugares, por ejemplo: el juego de la sandía y la yuca son de la zona, con estos juegos los infantes aprenden los valores como la solidaridad, el trabajo cooperativo, y en especial aprendieron a valorar el consumo de las frutas. De esta manera los niños y niñas fueron fortaleciendo su identidad cultural y su aprendizaje. (p.49)

Según, (Olivares, 2015), en su tesis de investigación relacionada al juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales, optó por la investigación metodológica de tipo acción participativa, trabajando en una población de 32 infantes del 3° grado de primaria de la I.E. San Juan Bautista, que recolectó datos con una lista de cotejo; concluyó:

Los infantes de esta institución educativa adquirieron habilidades sociales en diversos niveles de logro. Se demostró que son competentes en un 20%, y en un 80% tienen cierto déficit en el ámbito social.

Por lo tanto, se demostró mejora en el desarrollo de las habilidades sociales en cada juego ejecutado, habiendo una buena interacción en el salón de clases.

En la aplicación de los tres tipos de juegos, se observó altos porcentajes de mejora en las habilidades sociales, los cuales se logró los objetivos trazados.

Después del programa de juegos sociales aplicados, se determinó que el 50% de niños y niñas propician el desarrollo social mejorando el comportamiento durante las horas de clases, creando un ambiente agradable para el desarrollo de sus aprendizajes. (p.109)

Según, (Acaro, 2016), en su tesina relacionada al juego dramático y sus efectos en la socialización, optó por una investigación de carácter cuantitativo y un diseño pre – experimental, trabajando con población de 47 niños, que recolectó datos con una lista de cotejo; concluyó:

Se demostró que un 100% los niños expresan un nivel alto de integración, adaptación, aceptación y comunicación. Al ejecutar las actividades didácticas orientadas en diversos juegos dramáticos, lograron altas puntuaciones (promedio = 92,5 puntos), demostrando confianza para fortalecer la socialización en los infantes.

En el nivel de socialización se verificó en el pre test con un resultado bajo que es el 55%, se demostró que no lograron desarrollar el nivel suficiente en las habilidades de socialización, situación que es negativa para el desarrollo social de los niños.

El nivel de socialización de los infantes, en pos test fue alto, en una frecuencia que la mayoría es en un 92.5%, demostrando que la integración de estrategias para un nivel de aceptación, comunicación, integración y adaptación dio resultados positivos, donde crean condiciones adecuadas para que se socialicen los infantes.

Los resultados realizados en el pre y pos test del nivel de socialización establecen diferencias en las frecuencias y en las medias. Demostrando que los niños tuvieron un logro adecuado en las dimensiones de la socialización, después de vivir experiencias didácticas en el juego dramático. (p.71)

Según, (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 dimensión social 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. (p. 74)

Según (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 matematiza 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.

Los resultados responden de cómo desarrollar las capacidades en el área de matemática en los niños y niñas, se han demostraron en la teoría de Skident. Por tanto, se observó diferencias importantes en los niveles de las capacidades en el área de matemática, cuyo resultado se constató en el pre test y el post test del grupo experimental. (p. 100).

Para, (Guevara, 2016); en su trabajo académico sobre juegos activos en la habilidad social de comunicación, optó por ejecutar una investigación de tipo cualitativa aplicada, 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, Querocoto, 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. (p. 59)

5.1.2. Fundamentación científica

5.1.2.1. La Socialización

Para, (Rocher, 1993), la socialización es un proceso donde el individuo interioriza todo lo aprendido durante su vida, ya sean aspectos socioculturales de su contexto, integrándolas con aspectos de su personalidad que son adquiridos de su experiencia y de otros agentes de su entorno social, el cual se adapta en el medio donde vive.

Según, (Yubero, 2004), manifiesta que la socialización son procesos que explican diferentes modos de acceso e integración de la persona ante su grupo social, con el fin de captar características del grupo y de los que lo integran,

como son sus normas, formas de expresarse, modos de comunicación y acciones de vínculos afectivos.

5.1.2.1.1. Características de la socialización

Según, (Suriá, 2010), expresa a la socialización de la siguiente manera:

- a) La socialización tiene la capacidad de integración a un grupo, ya que se realiza en compañía y convivencia con otros seres humanos.
- b) La socialización es un medio para convivir, el cual permite la adaptación de la persona de acuerdo a los contextos sociales donde se encuentre e interactúe.
- c) La socialización permite la integración de un individuo a diferentes grupos sociales.
- d) La socialización permite el intercambio de intereses y necesidades individuales y colectivas.
- e) La socialización promueve la práctica de valores y costumbres que hacen ser mejores humanos.
- f) La socialización es un medio de aprendizaje, ya que a través de ella el ser humano adquiere diversas habilidades sociales.

5.1.2.1.2. Tipos de socialización

Para, (Berger & Luckmann, 1995), considera dos tipos de socialización, lo describe de la siguiente manera:

- a) La socialización primaria

Es la fase donde la persona pasa la etapa de la niñez, donde se va integrando a la sociedad.

Según (Berger & Luckmann, 1995), afirma que el responsable del tipo de socialización antes mencionada es la familia, como contexto afectivo y primordial del ser humano.

Esta socialización inicia al interior del núcleo familiar, en los primeros años de vida. Esto varía según la capacidad de aprendizaje de la persona, se define de acuerdo a los cambios individuales en el infante desde su nacimiento. El niño llega a socializarse, según los niveles de consideración de los demás (son los integrantes adultos de su familia los

que disponen las normas de juego, ya que el niño no interviene en ello lo que le permite identificarse casi de manera automática). Sin causar problemas de identificación. La socialización primaria concluye cuando se interioriza en la conciencia de la persona. A este nivel el sujeto ya es integrante del mundo que lo rodea.

b) La socialización secundaria

Según (Berger & Luckmann, 1995), manifiestan que la socialización secundaria o aculturación son diferentes procesos posteriores que conducen al individuo socializado a otros sectores diferentes al contexto. Asimismo, (Yubero, 2004), menciona que esta socialización se efectúa al interior de los grupos secundarios, como grupos de amigos, instituciones no escolares entre otros.

La socialización secundaria es parte de la primera etapa de la niñez, los individuos inician e interactuar con mayor frecuencia en entornos distintos a lo de su familia, ya sea en casa que están a sus cuidados o en las escuelas. La integración con sus compañeros y docentes en las instituciones educativas permite un nuevo modo de comunicación y socialización. Se encamina a adquirir una variedad de habilidades sociales y conocimientos detallados de compromisos que asumirá fuera de su entorno familiar.

5.1.2.1.3. Desarrollo social del niño en edad preescolar

Aprender la interacción con sus pares es fundamental en el desarrollo integral de la persona en su niñez, la primera conexión que establece es con sus padres y hermanos (en caso de tenerlos) ya que ellas son las personas que interactúa el mayor tiempo posible, luego el ambiente social se engrandece por el inicio de la etapa escolar. En la escuela conoce otras personas que tal como su familia permitirán moldear y modificar su conducta.

Para (Mussen, Conger, & Kagan, 2004), las personas mayores se encargan de proporcionar al menor una infinidad de conocimiento que posibilita el desarrollo afectivo, social y cognoscitivo, en el proceso de desarrollo del individuo va relacionándose con distintas personas, situaciones y objetos, que le permite seleccionar la diversidad que encuentre en el contexto social para relacionarse mutuamente con los adultos.

Según (Mussen, Conger, & Kagan, 2004), menciona que el carácter del padre interviene en el desarrollo social de los infantes, y si hay hermanos también influyen en dicho desarrollo. Con la convivencia entre hermanos se practica y aprende modales que van ayudar a una mejor relación, como son la lealtad, ayuda mutua, la protección, dominio, conflicto y competencia, que se extiende a otras conexiones sociales.

5.1.2.2. El juego como estrategia

5.1.2.2.1. Teorías sobre el juego

El juego es sustentado por varios teóricos, porque precisar con exactitud resulta complicado, ya que se presentan una variedad de actividades que pueden representar como parte del juego; mientras que algunos teóricos rechazan que toda actividad realizada en los niños solo es juego.

Hay diversas definiciones que explican lo que es el juego, ya sea su origen y significado. Se clasifican en cuatro teorías:

- Las teorías del exceso de energía.

La presente teoría explica la finalidad del juego es únicamente para eliminar energías en los niños debido la energía que liberan en el juego equivale a lo que liberan los adultos en el trabajo.

- La teoría de la relajación.

Esta teoría afirma que los seres humanos desean ocuparse en actividades que le permiten mitigar la fatiga, producidas por actividades del trabajo diario, queda claro y demostrando que tal actividad no pueden realizarlo los menores.

- La teoría de la práctica o del pre ejercicio.

(Groos, 2008), menciona que el juego es fundamental para la maduración psicofisiológica, va adherido al crecimiento del individuo. Asimismo, es el inicio a una activación en el proceso de las funciones, son importantes para el individuo y la ejecución de estas actividades produce placer.

En esta teoría, se incluye los juegos motores y el movimiento físico, ambos juegos ayudan en el progreso físico del infante; así mismo, existe el simbólico, que ayuda a desarrollarse y a prepararse para las actividades netamente sociales.

- La teoría de la recapitulación.

Esta teoría sustenta que la persona en su niñez reproduce durante su infancia historias de la especie humana.

5.1.2.2.2. Tipos de juegos

Según Freud, el juego está ligado a la manifestación de pulsiones, que está enfocado con el placer, el sujeto experimentaría a través del juego las pulsiones sub consientes, es decir, los anhelos insaciables de la situación. La (UNP, 2007), manifiesta, que Vygotsky define al juego como un acontecimiento social, la colaboración con otros menores logra aprender conocimientos que son adicionales del propio juego, aludiendo en su teoría del juego simbólico.

Los juegos infantiles se clasifican en diferentes maneras, a continuación se detallan:

Para, (Groos, 2008), Los juegos infantiles se han clasificado por su contenido, en dos niveles: El primero se denomina juegos de experimentación, donde reúne a los siguientes juegos: sensoriales, motores,

intelectuales, afectivos y de ejercicio de voluntad. El segundo, refiere como juegos espaciales y estos agrupan a los siguientes juegos: de lucha, casa, persecución, sociales, familiares e imitación. Estas clases de juegos son complicados, donde los niños son capaces de realizar juegos que encuentran en ambos estratos. Según Piaget, el juego se caracteriza cuando el individuo no intenta adecuarse a la realidad, si no de recrearla con una influencia de asimilación sobre la acomodación.

La (UNP, 2007) , lo organiza en cuatro grupos más aprobadas:

- Juego de ejercicio

Se realiza en el periodo sensorio motriz, es un juego de carácter particular donde se reiteran actividades para fortalecer lo adquirido. Se puede visualizar cuando el infante realiza movimientos con un objeto para originar un sonido, es ahí donde se reitera el placer, este movimiento lo puede realizar de manera individual o con el apoyo de sus padres en lo que respecta a su primera interrelación con el adulto, asimismo, se observa el interés del infante por relacionarse con otros niños con más edad.

Después del periodo sensorio motriz, aparece el juego simbólico, según (Delval, 1996), este tipo de juego no desaparece al final de este periodo, al contrario permanece para toda la vida.

- Juego simbólico

Este tipo de juego se produce a la edad de 2 a 7 años, el niño emplea en su juego la simulación, copiando actos de su entorno y logrando significados, las cosas que coge lo transforman en otro objeto útil que desee, como por ejemplo un palo lo imagina que es una escoba y a las botellas representan como una muñecas. Según (Garvey, 1985), hay dos **tipos de personajes:** el primero es el estereotipado, en este caso el niño puede representar a las personas de su entorno, como a una maestra, a su madre, doctores, policías, sus hermanos, etc. Y el segundo es el de ficción, eligen a los protagonistas con nombres propios y pueden jugar y dialogar

con ellos. Asimismo, dan vida a los objetos de su entorno, para poder convertirlos en juguetes.

Este juego es importante para el desarrollo del niño, porque facilita la interacción social y permite a la resolución de conflictos.

Mediante juegos los infantes manifiestan diferentes aptitudes como son los sentimientos, las emociones, el deseo y su visión de la vida. El juego simbólico es utilizado por los psicólogos para determinar y tratar algunas deficiencias en los infantes.

Para el juego simbólico es importante el lenguaje, porque se puede interactuar con sonidos, sílabas y palabras para resolver diversas situaciones y vocalizar de acuerdo a su rol, por ejemplo puede copiar a su progenitor, a la maestra, al hermano mayor, etc.

- Juego de reglas

Este tipo de juego se produce a los 6 años, se precisa por ser netamente social y definen reglas de juego ya establecidos, por ejemplo en el caso de los juegos de competencias, los jugadores ganan y pierden de manera individual o en equipo, lo mismo ocurre en fútbol, las canicas, el vóley, etc. Lo particular de este juego es que los jugadores respetan las reglas de cada juego, porque determinan quien pierde o quien gana. En el juego se da la participación y esfuerzo de todos, dejando de lado el egoísmo y el egocentrismo especialmente para los juegos de equipo que se necesita mucha sintonía. Según Piaget, en la aplicación de las reglas de juego se dan en cuatro etapas:

- Motora, etapa donde el niño lleva a cabo el juego sin ninguna regla social.
- Egocéntrica, etapa que se da desde los 2 hasta los 5 años, el niño trata de copiar reglas más no las continúa.
- Cooperación, los niños se encuentran conscientes de que hay juegos con reglas que se deben seguir, esto se da entre las edades de 7 y 8 años.

- Codificación, se presenta a partir de los 11 años, los jugadores conocen y aplican las reglas del juego y son conscientes de continuar o no el juego.

- **Juego de construcción**

Este juego pertenece al simbólico, donde los jugadores pueden usar materiales clasificados para la realización de creaciones o alguna obra de arte a partir del material seleccionado. Este juego les permite la manipulación de objetos. Estos juegos son de destreza y de ingenio en los que puede crear un puente o un edificio, etc.

5.1.2.2.3. La importancia del juego en el desarrollo del niño

Los juegos presentan una gran importancia en la I. E., porque alcanzan un gran valor educativo en la exploración de su propio medio social y las relaciones lógicas. Facilitan las interacciones con los elementos con el entorno y con otros sujetos y consigo mismo.

En conclusión, el juego debería ser una tarea central en la etapa escolar, debido a que forma un elemento privilegiado de agrupar diversas situaciones, vivencias, aprendizajes o actividades. En tal caso como debe desentenderse en oposición al trabajo escolar si no como un insumo privilegiado de aprendizaje, y finalmente como una metodología que se empleara para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.1.2.2.4. Características

En diversas investigaciones se observa como atribuyen una infinidad de características al juego que le dan valor propio. Estas pueden ser múltiples debido a su importancia que posee en estas edades, más se pueden decir que las de mayor realce podrían ser:

Según (Russel, 1985), es una actividad que produce placer: esta actividad está destinada a brindar placer para el que la realiza. El juego no se realiza con una finalidad exterior si no como generadora de placer

Para (Bernabeu & Goldstein, 2008), el juego debe ser de manera libre, natural y completamente voluntario, se juega porque se tiene deseo, el juego

debe ser elegido por los mismos jugadores, nunca impuesto, ya que en este caso disminuye su esencia como lo es.

Según (Romero & Gómez, 2016), el juego tiene su propósito en sí mismo, se juega porque se desea, sin condiciones. Lo más importante es el proceso y no el resultado.

- El juego implica movimiento: jugar es realizar y siempre involucra la participación activa por parte del jugador.
- El juego se ejecuta en un ambiente ficticio: mediante el juego los niños pueden ser lo que ellos desean, incluso superando los límites reales.
- Los juegos tienen un límite espacial y temporal: el tiempo estará determinado por el jugador y el espacio será determinado según la zona donde se realizará el juego.
- El juego es una actividad propia de los infantes: a pesar de ser propio de la infancia los adultos también eligen el juego para pasar sus ratos de ocio.

Según (Navarro & Martín, 2010), el juego es innato: se produce de forma intercultural y los niños/as realizan el juego sin necesitar explicaciones de como jugar.

El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentre el niño/a: mientras el niño va creciendo y desarrollándose el juego va variando, según la edad.

Para (García & Llull, 2009), el juego facilita el proceso de socialización: el juego genera aprendizajes para relacionarse y colaborar con los demás. Esta práctica ayuda a la adquisición de valores de cooperación, convivencia, y el trabajo en equipo.

5.2. Justificación de la investigación

El estudio tiene importancia; porque se partió de un diagnóstico realizado a los niños del aula; donde se percató la existencia de niños inhibidos y que muy fácilmente no se integran ante sus compañeros por demostrar agresividad física y verbal que genera dificultad para adaptarse con los demás.

Otro de los aspectos que imposibilitan el trabajo grupal es la agresividad producto a que los niños no comparten ni tienen buena convivencia y es de allí la necesidad de investigar sobre la socialización y el juego como medio para resolver conflictos a partir del lenguaje oral y expresando lo que sienten entre ellos.

Uno de los aspectos fundamentales en el ser humano, es el proceso de socialización en el niño que inicia primero en el seno familiar y continúa con la integración en el aula donde comparte normas y patrones de conducta que ayudan a relacionarse tanto en la escuela como fuera de ella; que le servirá en la vida futura.

Otra de las razones, de la presente investigación es que la persona del presente y futuro requiere un trabajo en equipo y dar solución a los problemas de manera mancomunada e interactuando entre sus pares.

Socialmente, beneficiará tanto a niños y docentes de la Institución educativa N°80761 – Cajaspampa; para los primeros para tener una formación socialmente y desenvolver con normas dentro de la sociedad y para el docente para tener conocimiento que el cultivar la formación social del niño conducirá hacia los logros de un ser organizado, sociable, autónomo, con capacidad comunicativa y líder en el contexto donde se desarrolla.

El aporte científico que llegará la presente investigación tanto para profesionales relacionados a la educación y otros es de ser partida para continuar investigando sobre el tema y servir como antecedentes de próximas investigaciones y por otro lado los resultados contribuyen a la deficiente socialización de los niños y teniendo al juego como medio de aprendizaje de reglas, normas de convivencia y tener una expresión libre en sentimientos.

5.3. Problema

A nivel mundial se perciben que niños, adolescentes y adultos carecen de la práctica de valores en bien común y es de allí que las sociedades se sienten ajenos

a los problemas de otras y por lo que urge nuevas sociedades que socialmente estén preparados.

En el Perú, también se percibe muchos problemas sociales; entre los que señalaremos la drogadicción, prostitución, corrupción, delincuencia, asesinato y otros que ni los gobiernos de turno pueden solucionar. Es allí la preocupación del sistema educativo en su conjunto por inculcar en el nuevo ciudadano valores que ayuden a mejorar. Para ello se viene dando preferencia al área de Personal Social relacionada a las demás áreas.

En la Institución Educativa N°80761 de Cajaspampa, los niños de educación inicial no están alejados de esta realidad por lo que al realizar un diagnóstico sobre su formación social se percató que existen niños que no se integran en las actividades pedagógicas, se muestran egocéntricas, egoístas y no se interrelacionan entre ellos; más al contrario presentan signos de agresividad tanto física, verbal y psicológica ante sus compañeros, incumplimiento de normas de convivencia, se quitan los juguetes, no desean trabajar en equipo, se golpean y se burlan entre ellos.

Todo lo expresado viene siendo causa a que la clase no se lleven a cabo de acuerdo a lo planificado y en muchos de los casos no se atiende estas necesidades por la docente y autoridades de la Institución Educativa. Por tratar de dar solución a los problemas mencionados se planteó como alternativa al juego como estrategia para ir internalizando en el infante el cumplimiento de normas de convivencia, las relaciones inter e intrapersonales y para fortalecer la autoestima de los niños.

Todo lo expresado conduce a plantear el siguiente enunciado:

¿En qué medida la aplicación del juego como estrategia mejoró la socialización de los niños de cinco de la Institución Educativa N°80761 - Cajaspampa; 2019?

5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables

5.4.1. Definición conceptual

La socialización “es un proceso por cuyo medio la persona aprende a interiorizar, en el transcurso de su vida, los elementos de su medio ambiente, los integra a la

estructura de su personalidad y se adapta al entorno en el que vive” (Rocher G. , 1993).

5.4.2. Definición Operacional

Es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de la capacidad para integrarse, adaptarse a un contexto, aceptando a los demás y aprendiendo a comunicarse con ellos de acuerdo a pautas de comportamiento social.

5.4.3. Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
El juego como estrategia Variable independiente	Procedimental	- Se crean situaciones comunicativas. - Se producen diálogos.	
	Cognoscitiva	- Se asumen roles. - Se elaboran textos de forma oral.	
	Actitudinal	- Se representan acciones de la vida cotidiana. - Se emplea estructuras apropiadas para crear un diálogo.	
El procesos de socialización Variable dependiente	Autoestima	Capacidad para integrarse y realizar actividades	1.
		Muestra sinceridad	2.
	Comportamiento	Práctica de normas de convivencia	3.
		Comparte sus cosas y ofrece ayuda	4.
			5.
	Juego		6.
			7.
		Participación	8.
		Muestra interés en el juego	9.
	Identificación	Disfruta jugando con respeto	10.
11.			
		12.	
Se identifica con respeto y colaborando.		13.	
		14.	
	15.		

5.5. Hipótesis

La aplicación del juego como estrategia mejoró significativamente la socialización de los niños de cinco de la Institución Educativa N°80761 - Cajaspampa; 2019.

5.6. Objetivos

5.6.1. Objetivo general:

Determinar en qué medida la aplicación del Juego como Estrategia mejoró la socialización de los niños de cinco de la Institución Educativa N° 80761 - Cajaspampa; 2019.

5.6.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de socialización de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 80761-Cajaspampa; 2019; antes de la aplicación de los juegos como estrategia.
- Describir el nivel de socialización de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 80761 - Cajaspampa; 2019; después de la aplicación de los juegos como estrategia.
- Comparar el nivel de socialización; antes y después de la aplicación de los juegos como estrategia en niños de cinco de la Institución Educativa N° 80761 - Cajaspampa; 2019.

6. METODOLOGÍA

6.1. Tipo y diseño de investigación

6.1.1. Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación, desde el propósito que persigue la investigadora, es una investigación aplicada (explicativo) tal como lo señala (Hernández, Fernández, & Baptista, 2011), cuando se aplica una variable independiente: El juego como estrategia a otra variable dependiente; socialización, estamos hablando de una investigación aplicada.

6.1.2. Diseño de investigación

El diseño que utilizaremos es la Investigación Pre experimental de un solo grupo con pre y post test. Cuyo diagrama es el siguiente:

$$\underline{O_1 \quad X \quad O_2}$$

Donde:

- O1 Pre Test
- O2 post Test
- X Variable independiente

6.2. Población y muestra

La población y muestra está conformada por niños de 5 años de educación inicial. Son niños que viven en la zona rural muy pobre, alejada de la ciudad, niveles sociales muy bajos.

El tamaño de la población son todos los niños y niñas de 6 hombres y 10 mujeres que hacen un total 16 niños de la I.E N°80761 - Cajaspampa entre niños y niñas de 5 años. Para mejor la socialización exponemos en la siguiente tabla:

TABLA N° 1: Distribución de la población de los niños de 5 años de la I. E 80761 –Cajaspampa- Tayabamba 2019.

GRADO DE ESTUDIO	ALUMNOS		TOTAL
	NIÑOS	NIÑAS	
Única	6	10	16
TOTAL	6	10	16

Fuente: Información obtenida de la Dirección de la Escuela.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

6.3.1. Técnicas de análisis de documentos

A través de esta técnica se procederá a recoger información de primera fuente sobre la socialización, una vez recogida la información, a través de una matriz de datos se tendrá que ordenar, estructurar los datos en esquemas y gráficos que integro la distribución de los valores y su ocurrencia en frecuencias de tiempos conforme lo señalan los objetivos de investigación.

Esta técnica se hizo posible su empleo, porque se contó con las siguientes, instrumentos de recolección de datos: fichas textuales y de comentario.

a. Guía de observación

Técnica que nos facilitará recoger información pertinente sobre los niveles de socialización de los niños y niñas de 5 años de educación inicial.

6.3.2. Instrumentos

El instrumento que hará posible el registro de la información de primera mano será la ficha de observación; las que se sometió a juicio de experto en el trabajo de investigación.

El instrumento consta de 15 ítems distribuidos en las dimensiones: Autoestima, comportamiento, juego e identificación.

6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de información

6.4.1. Técnicas de procesamiento

Se emplearon las siguientes medidas estadísticas: Medidas de tendencia central, la desviación estándar, la varianza y para el procesamiento de la información el software SPSS y para la comunicación de la información el gráfico de barras.

6.4.2. Técnicas de análisis de la información

Se emplearán las siguientes medidas estadísticas:

Medidas de tendencia central:

- La media aritmética
- Medidas de variabilidad:
- Desviación estándar

Criterios para la interpretación

- Integración lógica para la presentación del discurso.
- Comentario crítico de los resultados en su significación actual y en función a los objetivos de investigación previstos.

- Coordinación de los resultados obtenidos en torno al nivel de desarrollo de las actividades científico investigativas con la interpretación con las teorías y estudios referentes publicados.

7. RESULTADOS

7.1. Presentación de resultados

Para obtener los resultados del trabajo de investigación titulada “Juego como estrategia en la socialización de niños de la Institución Educativa N°80761-Cajaspampa; 2019, se ha tomado como población de estudio a 16 niños y niñas de 5 años con el propósito de contrastar la hipótesis central.

El instrumento que nos ha permitido la recolección de información fue la ficha de observación de tipo cuestionario.

Se empleó las técnicas de la estadística descriptiva a través del paquete estadístico SPS que nos permiten dar a conocer los siguientes datos obtenidos que detallamos teniendo en cuenta los objetivos que nos proponemos lograr.

7.2. Descripción de los resultados

Tabla 1

Nivel de socialización de los niños de cinco años de la Institución Educativa N°80761-Cajaspampa; 2019; antes de la aplicación de los juegos como estrategia.

NIVELES DE SOCIALIZACIÓN	Intervalos	Fi	%
Excelente	[35-45]	2	12.50
bueno	[24-34]	2	12.50
Regular	[13-23]	5	31.25
Deficiente	[0-12]	7	43.75
TOTAL		16	100

Fuente: Resultados del pre test.

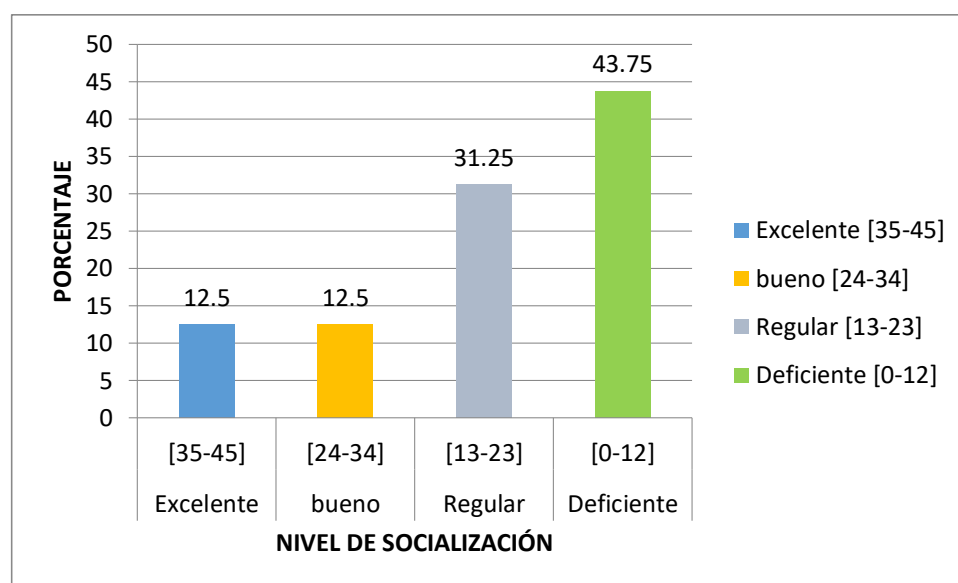


Figura 1. Nivel de socialización de los niños de cinco años de la Institución Educativa N°80761-Cajaspampa; 2019

Fuente: Tabla 1

En la tabla y figura 1 se perciben los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación a los niños de 5 años; donde el 12.5% se ubican en el nivel excelente, 12.5% en bueno, 31.25% en regular y en el nivel malo un 43.75%. Por lo que se concluye que la mayor población se ubica en el nivel deficiente; es decir los niños no muestran una socialización adecuada.

Tabla 2

Nivel de socialización de los niños de cinco años de la Institución Educativa N°80761 - Cajaspampa; 2019; después de la aplicación de los juegos como estrategia

NIVELES DE SOCIALIZACIÓN	Intervalos	Fi	%
Excelente	[35-45]	9	56.25
bueno	[24-34]	4	25.00
Regular	[13-23]	2	12.50
Deficiente	[0-12]	1	6.25
TOTAL		16	100

Fuente: Resultados del post test.

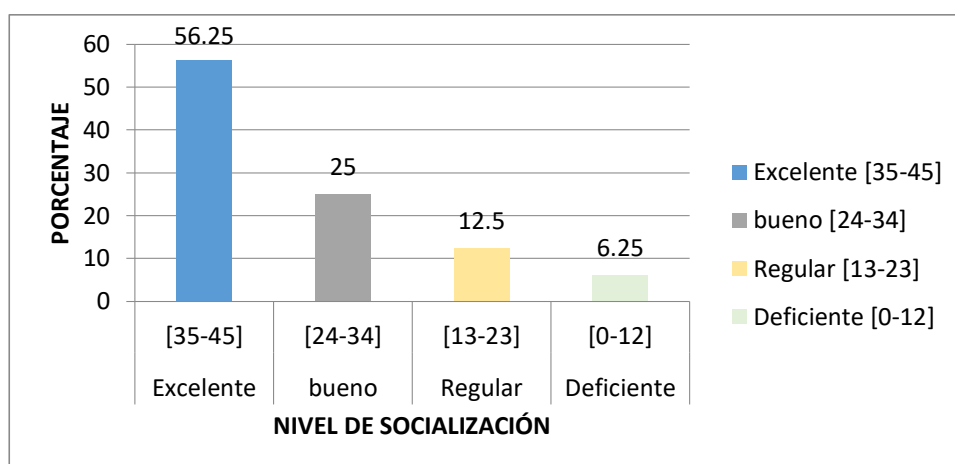


Figura 2. Nivel de socialización de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 80761 - Cajaspampa;

Fuente: Tabla2

En la tabla y figura 2 se perciben los resultados obtenidos al aplicar la prueba de post test donde el 56.25% de los niños y niñas se ubican en el nivel excelente, el 25% en bueno, el 12.5% en regular y 6.25% muestran un nivel malo en el nivel de socialización. Por lo que se concluye que el 81,25% se ubican entre el nivel excelente y bueno.

Tabla 3

Nivel de socialización; antes y después de la aplicación de los juegos como estrategia en niños de cinco de la Institución Educativa N°80761 - Cajaspampa; 2019

NIVELES DE SOCIALIZACION	Intervalos	ANTES		DESPEUES	
		Fi	%	Fi	%
Excelente	[35-45]	2	12.50	9	56.25
Bueno	[24-34]	2	12.50	4	25.00
Regular	[13-23]	5	31.25	2	12.50
Deficiente	[0-12]	7	43.75	1	6.25
TOTAL		16	100	16	100

Fuente: Resultados del post test.

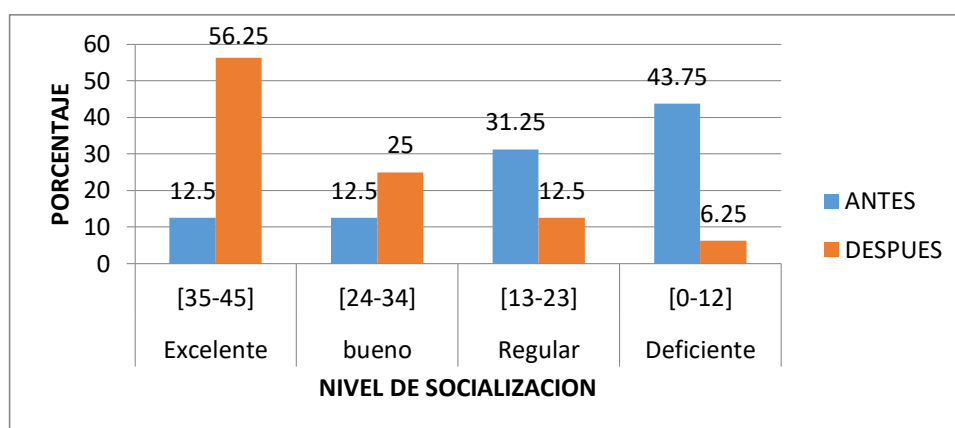


Figura 3. Nivel de socialización antes y después de la aplicación de juegos.

Fuente: Tabla3

En la tabla y figura 3 se perciben la comparación de los resultados obtenidos en los resultados obtenidos entre el pre test y post test; donde en un 43.75% se incrementó en el nivel excelente, en el nivel bueno se incrementó de un 12.5% a un 25%; en el nivel regular se observa que disminuye de un 31.25% a un 12.5% y en el nivel deficiente se disminuye de un 43.75% a un 6.25%.

El incremento en el nivel excelente y bueno es producto de la aplicación del juego en la socialización; por tanto se confirma la hipótesis de investigación “La aplicación del juego como estrategia mejoró significativamente la socialización de los niños de cinco de la Institución Educativa N° 80761 - Cajaspampa; 2019”

7.3. Prueba de hipótesis

Prueba de muestras relacionadas								
Diferencias relacionadas						t	gl	Sig.
Medi a	Desvia ción	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia					(bilateral)
			Inferior	Superior				
DESPUE S - ANTES	1,375	1,455	,364	,600	2,150	3,780	15	,002

Fuente: Tabla 3

En la tabla 4 se perciben los resultados de prueba de hipótesis, donde se obtienen una diferencia de media de 1,375 con desviación estándar de 1,455. Asimismo se

obtiene un p valor de 0,002 que es $<$ a 0,05. Con estos resultados estamos dando como válida la hipótesis de investigación.

8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados de prueba de hipótesis, donde se obtienen una diferencia de media de 1,375 con desviación estándar de 1,455. Asimismo se obtiene un p valor de 0,002 que es $<$ a 0,05. Con estos resultados estamos dando como válida la hipótesis de investigación.

Estos resultados son similares a los encontrados por (Arias, Olivo, & Valdez, 2016), que afirma que por medio del juego se logró mejorar la socialización de los niños quienes actuaron de manera positiva ante cada actividad lúdica. Asimismo; Ortiz (2015) manifiesta que el juego dio un buen resultado con los alumnos, ayudo a que los niños tuvieran una mejor relación entre los compañeros, a respetar el turno, tener un mejor lenguaje dentro y fuera del salón, integrarse a un grupo.

En ese orden Olivares (2015) concluye que el 20 % de los niños son competentes socialmente, pero el 80 % aun presenta déficit en el ámbito social. b. Luego de la aplicación de los juegos sociales, se mostró una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.

Trabajos diferentes no se hallaron por lo que el juego como estrategia es un aporte a la educación de niños y niñas y principalmente en lo que compete a su socialización.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1. Conclusiones

Después de haber realizado el estudio se arribaron a las siguientes conclusiones:

- Se determinó el nivel de socialización de los niños antes de la aplicación del juego como estrategia; donde el 12.5% se ubican en el nivel excelente, 12.5% en bueno, 31.25% en regular y en el nivel malo un 43.75%.
- Se identificó el nivel de socialización después de la aplicación del juego como estrategia; donde el 56.25% de los niños y niñas se ubican en el nivel excelente, el 25% en bueno, el 12.5% en regular y 6.25% muestran un nivel malo en el nivel de socialización.
- Se comparó los resultados del nivel de socialización antes y después de la aplicación del juego como estrategia; encontrándose incremento en el nivel excelente en un 43.75%, en el nivel bueno se incrementó de un 12.5% a un 25%; en el nivel regular se observa que disminuye de un 31.25% a un 12.5% y en el nivel deficiente se disminuye de un 43.75% a un 6.25%.
- La prueba de hipótesis muestra una diferencia significativa de media de 1,375 con desviación estándar de 1,455. Asimismo se obtiene un p valor de 0,002 que es $<$ a 0,05. Con estos resultados estamos dando como válida la hipótesis de investigación.

9.2. Recomendaciones

- A los docentes se le recomienda que empleen el juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años en las diferentes áreas curriculares.

- Se pone a disposición de la Institución Educativa N°80761 de Cajaspampa el presente trabajo de investigación con la finalidad de implementarlo dentro sus programaciones curriculares.
- Capacitación a los docentes de educación inicial con respecto al juego como estrategia.

10. AGRADECIMIENTO

Dedico este trabajo con amor y cariño a Dios por darme la salud y las fuerzas para seguir adelante, a mi madre, a mis hermanos, quienes con mucho ímpetu me

apoyaron y hacen posible que me enfrente a las adversidades y también a los profesores que nos extendieron su conocimiento para ser mejores.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acaro, E. (2016). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015.* optar el

- título de licenciada en educación, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, Facultad de educación y humanidades, Piura.
- Anchirayco, G. (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.
- Arias, E., Olivo, N., & Valdez, M. (2016). *El juego y la socialización del niño*. para optar al título de licenciadas en pedagogía infantil, Universidad de Cartagena en convenio con la Universidad del Tolima, Facultad de ciencias de la educación, Cartagena de Indias.
- Berger, P., & Luckmann, T. (1995). *La construcción social de la realidad*. (Ammorrtu, Ed.) Buenos Aires.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Chuquimantari, G. (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.
- Delval, J. (1996). *El juego Psicología de desarrollo y del aprendizaje*. (S. XXI, Ed.) México.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Mencia Granados.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- Groos, K. (2008). El juego como escuela de vida. *Magister*.
- Guevara, A. (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*. Universidad Nacional de Cajamarca, Escuela de posgrado, Chota, Cajamarca – Perú.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2011). *Metodología de la investigación*. (Sexta, Ed.) México.

- Mussen, P., Conger, J., & Kagan, J. (2004). *Desarrollo de la personalidad del niño*. (Piramide, Ed.) Madrid.
- Navarro, I., & Martín, C. (2010). *El juego en Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Pirámide.
- Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura*. Universidad de Piura., Facultad de Ciencias de la Educación, Piura.
- Ospina, M. (2017). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Universidad de Tolina. , Colombia.
- Rengifo, P. (2019). *Socialización a través del juego en niñas y niños Shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía. Ucayali*. Tesis para optar el título de licenciado en educación primaria intercultural bilingüe, Universidad Peruana Cayetano Heredia, Facultad de educación, Lima, Perú.
- Rocher, G. (1993). *Introducción a la psicología general*. Barcelona: Trillos.
- Rocher, G. (1993). *Introducción a la Sociología general*. Barcelona: Herder.
- Romero, V., & Gómez, M. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar.
- Russel, A. (1985). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder.
- Suriá, R. (27 de julio de 2010). *Socialización y desarrollo social*. Obtenido de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/14285>
- UNP. (2007). *Corrientes Pedagógicas*. México,DF: UPN.
- Valencia, A., Giraldo , O., García, L., & Márquez, J. (2017). *El juego como estrategia construida por los niños Ondas para resignificar y socilaizar la socializar la solución de conflicto en el aula de clase*. para optar el título de Magister en Educación desde la Diversidad, Universidad de Manizales, Facultad de ciencias sociales y humanas, RESIGNIFICAR Y SOCIALIZAR LA SOLUCIÓN DE CONFLICTOS EN EL AULA DE.
- Yubero, S. (2004). *Socialización y aprendizaje social*. (P. Educación, Ed.) Madrid - España.

12. ANEXO Y APÉNDICE

ANEXO N° 1: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

ANEXO N° 1

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN EN
NIÑAS Y NIÑOS DE 3, 4 y 5 AÑOS**

NOMBRE:FECHA DE NACIMIENTO:

EDAD:NIVEL:

EVALUADOR:

FECHA DE EVALUACIÓN:

Instrucción: La profesora en una situación de juego, marca con una (X): Siempre (3) si la conducta ocurre constantemente, A veces (2) si ocurre a veces o (1) si es Nunca.

INDICADORES	ESCALAS		
	SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	3	2	1
AUTOESTIMA			
1. Se integra fácilmente al grupo			
2. Se siente capaz de realizar diversas actividades			
3. Cuando habla con alguien lo mira a los ojos.			
TOTAL PARCIAL			
COMPORTEAMIENTO			
4. Pide disculpas ante una mala acción			
5. Practica normas de convivencia			
6. Comparte sus cosas con sus compañeros.			
7. Ofrece a ayudar a quien lo pueda necesitar			
TOTAL PARCIAL			
JUEGO			
8. Participa en los diversos juegos junto a sus compañeros			
9. Muestra una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros.			
10. Juega amistosamente con sus compañeros.			
11. Disfruta de los juegos grupales			
12. Pide las cosas por favor			
TOTAL PARCIAL			
IDENTIFICACION			

13. Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros.			
14. Agradece cuando es necesario.			
15. Colabora en actividades de grupo.			
TOTAL PARCIAL			
TOTAL			

INDICADORES	N° DE ITEMS	VALORACION MAXIMA POR ITEMS	VALORACIÓN MÁXIMA
AUTOESTIMA	3	3	9
COMPORTAMIENTO	4	3	12
JUEGO	5	3	15
IDENTIFICACIÓN	3	3	9
TOTAL	15	3	45

Niveles de desarrollo en la socialización

Excelente = 35 – 45

Bueno = 24 – 34

Regular = 13 – 23

Deficiente = 0 – 12

SESION DE APRENDIZAJE N° 1

TITULO : juego con el dado de las emociones

EDAD : 5 años

PROPOSITO: Mejorar la confianza y la comunicación del grupo.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Personal social	Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS Y MATERIAES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente da la bienvenida a los niños y motiva a cantar juntos la canción “si te sientes muy feliz” y luego realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo te sientes hoy? ¿Por qué? ¿todos sentimos las mismas emociones?, etc. ✓ Pegamos en la pizarra tarjetas de las emociones para ayudar a que todos los niños participen, expresen e identifiquen sus emociones. Se plantea las siguientes preguntas: ¿Cómo te sentiste estas dos últimas semanas en tu jardincito? ¿Qué te pasado durante esta semana? ✓ La docente en base a las respuestas de los niños enfatiza sobre las emociones que manifestaron cada uno de los niños y les pregunta: ¿saben que es el dado de las emociones? ¿Cómo creen que será ese juego? ¿les gustaría jugar con el dado de las emociones? 		<p>Imágenes de niños abrazándose. Ideas libres</p>

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente motiva a los niños a formar un círculo de manera voluntaria y libre. Se coloca el dado de las emociones en el centro y cada niño lanza el dado, expresa la emoción que le toco y lo representa de manera gestual y espontánea. ✓ La docente motiva de forma oportuna la participación espontanea de los niños, luego se sientan en asamblea, docente y niños conversan sobre el juego realizado. Plantea las siguientes preguntas: ¿les gusto el juego realizado? ¿Por qué? ¿Cuál de las emociones te gusta más? ¿Por qué?, ¿Qué emoción no les agrada y por qué? Los niños expresan sus ideas. ✓ Luego la docente pide a los niños que de forma libre representen a través de un dibujo la forma cómo se sienten el día de hoy. 		Música
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que te gusto más?, ¿Cómo te sentiste? 		Dialogo Ideas libres

SESION DE APRENDIZAJE N° 2

TITULO : jugamos el juego “yo soy”

EDAD : 5 años

PROPOSITO: Que los alumnos sean conscientes de que todos poseemos cualidades positivas.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Personal social	Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS. P	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS Y MATERIAES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente da la bienvenida a los niños e inicia la clase motivando a los niños a cantar la canción “yo soy” y luego realiza las siguientes preguntas: ¿Quién eres? ¿Qué cualidades tienes? ¿todos seremos iguales?, etc. ✓ Se genera el conflicto cognitivo planteando las siguientes preguntas: ¿saben cómo son? ¿saben cómo los ven los demás? Se anotan en la pizarra las respuestas de los niños. La docente hace una breve introducción acerca de lo que significa la palabra “autoestima” (evaluación que el sujeto hace de sí mismo, si te gusta o no como eres), siempre incitando a los alumnos a que den su opinión. ✓ La docente realiza las siguientes preguntas: ¿han escuchado hablar sobre el juego “yo soy”? ¿Cómo creen que será ese juego? ¿les gustaría jugar ese juego? 		Canción “yo soy” Ideas libres
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente antes de invitar a los niños a salir al patio les hace recordar las normas de 		Fotos de los niños Ideas libres

	<p>convivencia que deben de cumplir a la hora de jugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente invita a los niños a salir al patio, luego motiva a los niños agruparse en parejas y reparte a cada alumno su foto. ✓ La docente da las siguientes indicaciones: El primer alumno hará el papel de vendedor y el segundo niño hará el papel de comprador. El vendedor tendrá que convencer al comprador que compre la foto. En primer lugar dirá su nombre y luego describirá (cualidades, logros, conocimientos capacidades). Por ejemplo: YO SOY LUIS, YO SOY ALTO, YO SOY INTELIGENTE, ETC. Una vez que el comprador compre la foto cambiarán de cargo (esta vez en vendedor será el comprador y comprador será el vendedor) ✓ Luego se sientan en asamblea, docente y niños conversan sobre el juego realizado. Plantea las siguientes preguntas: ¿les gusto el juego realizado? ¿Por qué? ¿Por qué?, ¿Qué dificultades tuviste al momento de describirte? Los niños expresan sus ideas. ✓ Luego la docente pide a los niños que de forma libre hagan un collage de cómo son y como creen que los ven la gente. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que te gusto más?, ¿Cómo te sentiste? 		<p>Dialogo Ideas libres</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 3

TITULO : jugamos el juego “juguemos en el bosque”

EDAD : 5 años

PROPOSITO: Reconocer la pertenencia a un grupo. Aprender a decir que “no” defendiendo los derechos propios y respetando los ajenos.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS. P	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS Y MATERIAES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente da la bienvenida a los niños e inicia la clase motivando a los niños a observar un video de niños jugando el juego “juguemos en el bosque”, luego pregunta a los niños para que expresen libremente sus respuestas ¿de qué trata este video?, ¿Cómo creen que se llama este juego?, ¿les gustaría jugarlo? La docente anota las respuestas de los niños en la pizarra ✓ Mencionamos el tema: hoy vamos a realizar un juego denominado “juguemos en el bosque”. 		video Pizarra Ideas libres
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente antes de invitar a los niños a salir al patio les hace recordar las normas de convivencia. ✓ Invitamos a los niños a salir al patio. ✓ La docente da las indicaciones del juego: indica a los niños a formar un círculo. ✓ Se elige un niño que representa al lobo este niño quedara fuera de la ronda. Y todos los niños del círculo se toman de las manos y comienzan a 		Ideas libres Papel Lápiz Borrador Colores

	<p>cantar, girando en ronda, preguntas al lobo y el lobo responde si está listo o no.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juguemos en el bosque mientras, que el bolo no está. ¿El lobo está? - No, estoy poniéndome el pantalón. - Juguemos en el bosque mientras, que el bolo no está. ¿El lobo está? - No, estoy poniéndome la camisa. - Juguemos en el bosque mientras, que el bolo no está. ¿El lobo está? - No, estoy poniéndome el sombrero. - Juguemos en el bosque mientras, que el bolo no está. ¿El lobo está? - Sí, estoy listo voy a comer. <p>✓ Los niños en ronda siguen girando, cantando y preguntando al lobo si está listo y cuando el lobo responda que está listo sale atrapar a los demás, el que resulta atrapado, hace lobo en el siguiente turno.</p> <p>✓ Luego se sientan en asamblea, docente y niños conversan sobre el juego realizado. Plantea las siguientes preguntas: ¿les gusto el juego realizado? ¿Por qué?, ¿Qué dificultades de realizar el juego? Los niños expresan sus ideas.</p> <p>✓ Luego la docente invita a los niños que de forma libre realicen un dibujo que más les gusto del juego realizado.</p>		
CIERRE	<p>✓ Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que te gusto más?, ¿Cómo te sentiste?</p>		<p>Dialogo Ideas libres</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 4

TITULO : jugamos el juego “los encantados”

EDAD : 5 años

PROPOSITO: pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones sociales.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Personal social	Construye su identidad	Se valora a si mismo	Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS. P	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS Y MATERIAES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente da la bienvenida a los niños e inicia la clase motivando a los niños a observar el video “de la gallinita ciega”, luego pregunta a los niños para que expresen libremente sus respuestas ¿de qué trata este video?, ¿Qué están haciendo estos niños?, ¿Cómo creen que se llamara este juego? ¿saben jugar este juego? ¿les gustaría jugarlo? la docente anota las respuestas de los niños en la pizarra ✓ Mencionamos el tema: hoy vamos a realizar un juego denominado “los encantados”. 		Video Pizarra Ideas libres
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente antes de invitar a los niños a salir al patio les hace recordar las normas de convivencia que deben de cumplir a la hora de jugar. ✓ Invitados a salir a los niños en forma ordenada. ✓ La docente da las indicaciones del juego a los niños: se hace un sorteo a los niños para nombrar a la persona que será el encantador. 		Ideas libres Papel Lápiz Borrador Colores

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El que niño que representará al brujo encantador tratará de tocar y encantar a los demás jugadores que correrán a su alrededor. ✓ Si el brujo toca a algún jugador, este debe quedar totalmente inmovilizado hasta que alguien de su equipo llegue y lo desencante tocándolo. ✓ El juego termina cuando “el brujo” haya encantado a todos y nuevamente comenzará la persecución. ✓ El próximo niño que perseguirá a sus compañeros para encantarlos será aquel que el brujo tocó al final del juego. ✓ Luego se sientan en asamblea, docente y niños conversan sobre el juego realizado. Plantea las siguientes preguntas: ¿les gusto el juego realizado? ¿Por qué?, ¿Qué dificultades tuviste al momento de jugar? Los niños expresan sus ideas. ✓ Luego la docente invita a los niños que de forma libre realicen un dibujo del juego realizado. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que te gusto más?, ¿Cómo te sentiste? 		<p>Dialogo Ideas libres</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 5

TITULO : jugamos el juego “el dragón”

EDAD : 5 años

PROPOSITO: pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS. P	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS Y MATERIAE S
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente da la bienvenida a los niños e inicia la clase motivando a los niños a observar el video del juego “el dragón” luego pregunta a los niños para que expresen libremente sus respuestas ¿de qué trata este video?, ¿Qué están haciendo estos niños?, ¿les gustaría jugar este juego? la docente anota las respuestas de los niños en la pizarra ✓ Mencionamos el tema: hoy vamos a realizar un juego denominado “el dragón”. 		Video Pizarra Ideas libres
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente antes de invitar a los niños a salir al patio les hace recordar las normas de convivencia que deben de cumplir a la hora de jugar. ✓ Alistamos todos los materiales e invitamos a los niños a salir al patio. ✓ La docente da las indicaciones del juego a los niños. ✓ Luego la docente divide a los niños en dos grupos de ocho integrantes en cada grupo ✓ La docente menciona que el primer niño del primer grupo será la cabeza del dragón y el 		Ideas libres Papel Lápiz Borrador Colores Tela

	<p>último niño del segundo grupo será la cola del dragón, llevando un pañuelo colgado en la cintura.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona que la cabeza del dragón intentará coger la cola del dragón. ✓ Y la cola, ayudada por todo su grupo, intentará no ser cogida. ✓ Cuando la cola es cogida por la cabeza del dragón (se consigue el pañuelo), el niño al que pertenece el pañuelo se unirá al que le ha cogido la cola, formando así un dragón más largo. ✓ El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón. ✓ Posteriormente se hará un pequeño debate para contar cómo se han sentido a la hora de realizar el juego. Docente y niños conversan sobre el juego realizado. Plantea las siguientes preguntas: ¿les gusto el juego realizado? ¿Por qué?, ¿Qué dificultades tuvieron al momento de realizar el juego? Los niños expresan sus ideas. ✓ Luego la docente invita a los niños que de forma libre realicen un dibujo del juego realizado. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que te gusto más?, ¿Cómo te sentiste? 		<p>Dialogo Ideas libres</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 6

TITULO : jugamos a los abrazos musicales”

EDAD : 5 años

PROPOSITO: pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS. P	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS Y MATERIAES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente da la bienvenida a los niños e inicia la clase pegando en la pizarra imágenes de niños bailando y abrazándose, luego pregunta a los niños para que expresen libremente sus respuestas ¿Qué están haciendo estos niños?, ¿ustedes les bailar? ¿les gusta que les abracen?, ¿Qué sentimos cuando nos abrazan? ¿han escuchado hablar sobre el juego abrazos musicales? Como creen que se realizara este juego? ¿les gustaría jugarlo? la docente anota las respuestas de los niños en la pizarra ✓ Mencionamos el tema: hoy vamos a realizar un juego denominado “abrazos musicales”. 		Imágenes Pizarra Ideas libres
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente antes de iniciar el desarrollo del juego hace recordar a los niños las normas de convivencia que deben de cumplir a la hora de jugar. ✓ ✓ Invitamos a los niños a colocar todas sillas y mesas alrededor del salón. ✓ La docente da las indicaciones del juego a los niños. 		Música Ideas libres Papel Lápiz Borrador Colores

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego todos los niños se ponen en el centro del salón. ✓ La docente pone la música y cuenta a la voz de uno, dos y tres. La música suena a la vez que los niños empiezan danzar por el salón. ✓ Cuando la música se detiene, cada niño abraza a otra. ✓ La docente vuelve a poner música continúa y cuenta a la voz de uno, dos y tres, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). ✓ La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún niño puede quedar sin ser abrazada). ✓ Luego se sientan en asamblea, docente y niños conversan sobre el juego realizado. Plantea las siguientes preguntas: ¿les gusto el juego realizado? ¿Por qué?, ¿Qué dificultades de realizar el juego? Los niños expresan sus ideas. ✓ Luego la docente invita a los niños que de forma libre realicen un dibujo del juego realizado. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que te gusto más?, ¿Cómo te sentiste? 		Dialogo Ideas libres

SESION DE APRENDIZAJE N° 7

TITULO : jugamos el juego “la tortuga”

EDAD : 5 años

PROPOSITO: enriquecer las relaciones sociales, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pedir ayuda cuando lo necesite.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS. P	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS Y MATERIAES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente da la bienvenida a los niños e inicia la clase pegando en la pizarra imágenes de niños realizando el juego, luego pregunta a los niños para que expresen libremente sus respuestas ¿de tratará estas imágenes? ¿Qué están haciendo estos niños?, ¿Qué harán para no dejar caer la colchoneta? ¿han escuchado hablar sobre el juego de la tortuga? ¿Cómo creen que se realizara este juego? ¿les gustaría jugarlo? la docente anota las respuestas de los niños en la pizarra ✓ Mencionamos el tema: hoy vamos a realizar un juego denominado “la tortuga”. 		Imágenes Pizarra Ideas libres
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente antes de invitar a los niños a salir al patio les hace recordar las normas de convivencia que deben de cumplir a la hora de jugar. ✓ ✓ Alistamos todos los materiales e invitamos a los niños a salir al patio. 		Ideas libres Papel Lápiz Borrador Colores colchoneta

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente da las indicaciones del juego a los niños, menciona que el caparazón de la tortuga será una colchoneta muy liviana. ✓ Luego se divide a los niños en grupos de cuatro. ✓ Las niñas se colocan a cuatro patas, cubiertas por la “concha de tortuga” el colchón. Sin agarrarla. ✓ Los niños tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si las niñas no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. Donde los niños se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura. ✓ El primer grupo perderá cuando dejen caer el caparazón de la tortuga. En cual darán pase al siguiente grupo. ✓ El ganador será el grupo que logre la meta. ✓ Luego se sientan en asamblea, docente y niños conversan sobre el juego realizado. Plantea las siguientes preguntas: ¿les gusto el juego realizado? ¿Por qué?, ¿Qué dificultades tuviste al realizar el juego? Los niños expresan sus ideas. ✓ Luego la docente invita a los niños que de forma libre realicen un dibujo del juego realizado. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que te gusto más?, ¿Cómo te sentiste? 		Dialogo Ideas libres

SESION DE APRENDIZAJE N° 8

TITULO : jugamos el juego “bailes por parejas”

EDAD : 5 años

PROPOSITO: pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS. P	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS Y MATERIAES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente da la bienvenida a los niños e inicia la clase motivando a los niños a observar el video del ¿juego baile por parejas?, luego pregunta a los niños para que expresen libremente sus respuestas ¿de trata este video? ¿Qué están haciendo estos niños?, ¿Cómo están bailando? ¿han escuchado hablar sobre el juego del “baile por parejas”? ¿Cómo creen que se realizara este juego? ¿les gustaría jugarlo? la docente anota las respuestas de los niños en la pizarra ✓ Mencionamos el tema: hoy vamos a realizar un juego denominado “baile por parejas”. 		Video Pizarra Ideas libres
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente antes de invitar a los niños a salir al patio les hace recordar las normas de convivencia que deben de cumplir a la hora de jugar. ✓ Nos reunimos en el patio. ✓ La docente da las indicaciones del juego a los niños. ✓ Luego la docente indica que todos los niños que todos los niños se reparten en parejas y se unen por la espalada. 		Música Ideas libres Papel Lápiz Borrador Colores

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente menciona que el niño que sobra canta una canción, mientras todos se mueven con las espaldas en contacto. ✓ Cuando la docente indica el niño deje de cantar, cada persona busca una nueva pareja. ✓ El niño que estaba libre cantando también busca su pareja. ✓ El niño que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto. ✓ Luego se sientan en asamblea, docente y niños conversan sobre el juego realizado. Plantea las siguientes preguntas: ¿les gusto el juego realizado? ¿Por qué?, ¿Qué dificultades tuviste al realizar el juego? Los niños expresan sus ideas. ✓ Luego la docente invita a los niños que de forma libre realicen un dibujo del juego realizado. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que te gusto más?, ¿Cómo te sentiste? 		Dialogo Ideas libres

SESION DE APRENDIZAJE N° 9

TITULO : jugamos el juego “este es mi amigo”

EDAD : 5 años

PROPOSITO: Que los niños y niñas identifiquen y se relacionen con facilidad a sus compañeros.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Personal social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo.	Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS. P	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS Y MATERIAES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente da la bienvenida a los niños e inicia la clase motivando la historia “el primer día en mi jardincito” y luego realiza las siguientes preguntas: ¿de qué trata la historia? ¿Por qué el niño no quería jugar con sus compañeros?, ¿conoces a tus compañeritos?, etc. ✓ La docente anota los nombres de todos los niños en la pizarra pidiendo la participación de los niños y realiza las siguientes preguntas: ¿conoces a tus compañeritos?, ¿Qué nombres tienen? Luego la docente invita a los niños a salir al frente por uno y pide que mencionen su nombre completo. ✓ La docente realiza las siguientes preguntas: ¿han escuchado hablar sobre el juego “este es mi amigo”? ¿Cómo creen que será ese juego? ¿les gustaría jugar este juego? 		Historia Pizarra Ideas libres
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente antes de invitar a los niños a salir al patio les hace recordar las normas de convivencia que deben de cumplir a la hora de jugar. ✓ Nos alistamos para salir al patio. La docente da las indicaciones del juego a los niños: motivamos 		Ideas libres Papel Lápiz Borrador Colores

	<p>a los niños que se sienten en círculo con las manos unidas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Uno comienza presentado al compañero con la fórmula “Este es mi amigo X” donde dirá el nombre completo, cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire y el amigo que ha sido presentado sale de la rueda. ✓ Se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados. Procurando que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. ✓ Luego se sientan en asamblea, docente y niños conversan sobre el juego realizado. Plantea las siguientes preguntas: ¿les gusto el juego realizado? ¿Por qué?, ¿Qué dificultades tuviste en el momento de presentar a tu compañero? Los niños expresan sus ideas. ✓ Luego la docente invita a los niños que de forma libre realicen un dibujo de su mejor amigo. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que te gusto más?, ¿Cómo te sentiste? 		<p>Dialogo Ideas libres</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 10

TITULO : jugamos el juego “conociendo a mi amigo”

EDAD : 5 años

PROPOSITO: Que los niños y niñas se identifiquen quienes son ante sus compañeros y se integren a un grupo.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Personal social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo.	Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS. P	PROCEDIMIENTO	TIEMPO	RECURSOS Y MATERIAES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente da la bienvenida a los niños e inicia la clase motivando a los niños a observar el video “conociendo nuevos amigos en el jardín” y luego realiza las siguientes preguntas: ¿de qué trata el video? ¿te gusta tener amigos? ¿Por qué?, ¿sabes cómo se llaman tus compañeritos?, etc. ✓ La docente anota los nombres de todos los niños en la pizarra pidiendo la participación de los niños y realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo demuestran respeto por sus compañeros? anota en la pizarra las respuestas de los niños. La docente hace una breve introducción acerca de cómo deben mostrar respeto a sus compañeros. ✓ La docente realiza las siguientes preguntas: ¿han escuchado hablar sobre el juego “conociendo a mí amigo”? ¿Cómo creen que será ese juego? ¿les gustaría jugar este juego? 		Video Pizarra Ideas libres
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente antes de invitar a los niños a salir al patio les hace recordar las normas de convivencia que deben de cumplir a la hora de jugar. ✓ la docente invita a los niños a salir al patio 		Ideas libres Papel Lápiz Borrador Colores

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente da las indicaciones del juego a los niños: uno de los jugadores (Luis) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de otro jugador (Lorenzo). ✓ Éste corre a coger el balón y los demás se alejan lo más posible. Para que pueda correr, el jugador nombrado tiene que coger el balón y gritar el nombre del jugador que le nombró y, además, una frase donde muestre respeto a su compañero. Cuando los demás jugadores lo oigan deben pararse para iniciar de nuevo el juego. ✓ Así continua el juego hasta que todos los integrantes jueguen. ✓ Luego se sientan en asamblea, docente y niños conversan sobre el juego realizado. Plantea las siguientes preguntas: ¿les gusto el juego realizado? ¿Por qué?, ¿Qué dificultades tuviste en el momento de presentar a tu compañero? Los niños expresan sus ideas. ✓ Luego la docente invita a los niños que de forma libre realicen un dibujo del juego realizado. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que te gusto más?, ¿Cómo te sentiste? 		Dialogo Ideas libres