

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



Actividades lúdicas para la socialización de niños de la I.E.
N°123- Ventanilla- Callao; 2018

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial

Autora

Peña Viera, Nayditha Liz

Asesora

López Vega, Yolanda

Chimbote – Perú

2018

INDICE

1. Palabra clave.....	ii
2. Título.....	iii
3. Resumen.....	iv
4. Abstract.....	v
5. Introducción.....	1
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	2
5.2. Justificación de la investigación.....	3
5.3. Problema.....	5
5.4. Marco referencial.....	6
5.4.1. Bases teóricas.....	6
5.4.1.1 La socialización	6
5.4.1.1.1. Definición	6
5.4.1.1.2. Socialización y el sistema social.....	7
5.4.1.1.3. Ausencia de socialización.....	8
5.4.1.1.4. La socialización y el desarrollo del niño y niña.....	8
5.4.1.1.5. Tiempo de la socialización.....	9
5.4.1.1.6. Los “agentes” de la socialización	9
5.4.1.1.7. El juego y el ámbito de desarrollo social.....	10
5.4.1.1.8. El desarrollo social en la etapa infantil	10
5.4.1.1.9. Importancia del juego en el proceso de socialización.....	11
5.4.1.2. La lúdica	12
5.4.1.2.1. Lo lúdico como actividades innatas del niño.....	12
5.4.1.2.2. Clasificación del juego según sus características.....	13
5.4.1.2.3. El juego en el proceso de desarrollo y socialización.....	15
5.4.1.2.4. El juego como estrategia pedagógica y metodológica.....	19
5.4.1.2.5. Principios de la actividad lúdica.....	21
5.4.1.2.6. La lúdica y el aprendizaje.....	23
5.4.1.2.7. Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas.....	28

5.4.1.2.8. Clasificación de las actividades lúdicas.....	32
5.4.1.2.9. El juego en los niños de 4 a 5 años.....	33
5.4.2. Definición conceptual.....	34
5.4.3. Definición operacional.....	34
5.5. Hipótesis.....	37
5.6. Objetivos.....	37
6. Material y métodos.....	37
6.1. Tipo y diseño de investigación.....	37
6.2. Población y muestra.....	38
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	38
6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de información.....	39
7. Resultados.....	40
8. Análisis y discusión.....	47
9. Conclusión y recomendaciones.....	49
10. Agradecimiento.....	50
11. Referencias bibliográficas.....	51
12. Apéndice y anexos.....	54

1. PALABRAS CLAVE

1.1. En Español

TEMA : Socialización

ESPECIALIDAD : Educación Inicial

1.2. En Inglés

TOPIC : Socialization

SPECIALTY : Early Education

Lineas 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

**Actividades lúdicas para la socialización de niños de la I.E.
N°123- Ventanilla- Callao; 2018**

**Playful activities for the socialization of children of the I.E.
No. 123- Ventanilla- Callao; 2018**

3. RESUMEN

La presente investigación, estuvo orientado en determinar cómo un programa basado en las actividades lúdicas mejoró la socialización en niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial, I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla-Callao.

La presente investigación es de tipo aexplicativo con diseño pre experimental con Pre Test y Post Test, en un solo grupo, teniendo una población de 22 niños, en el cual aplicamos el cuestionario y el programa de intervención y así poder determinar cómo este contribuye a mejorar la socialización.

Los resultados nos confirman que las actividades lúdicas mejoran la socialización en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao al obtener una diferencia porcentual entre el pre test y pos test en el nivel alto de 86.5%.

4. ABSTRACT

The present investigation was oriented to determine how a program based on recreational activities improves socialization in children of 5 years old of the initial level, I.E. N ° 123 "Virgin of the Assumption" Ventanilla-Callao.

The present investigation is of the applied type with pre-experimental design with Pre Test and Post Test, in a single group, having a population of 22 children, in which we apply the questionnaire and the intervention program and thus be able to determine how it contributes to improve socialization

The results confirm that recreational activities improve socialization in children of five years of Initial Education of the I.E. N ° 123 "Virgen de la Asunción" Ventanilla - Callao, obtaining a percentage difference between pre-test and post-test at the high level of 86.5%.

5. INTRODUCCIÓN

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Antecedentes

Existen muchas investigaciones referentes a la aplicación de la lúdica para mejorar la socialización en los niños y niñas; pero investigaciones referentes a la aplicación de un programa de actividades lúdicas dedicados a desarrollar la son pocas específicamente no hemos encontrado a nivel regional y local.

Por lo que hacemos mención a ciertos antecedentes que puedan tener cierta relación al trabajo a investigar.

Payà Rico, (2006), en su investigación doctoral, parte del planteamiento de que cualquier actividad escolar abordada desde una actitud lúdica, se puede considerar como juego, y a su vez cualquier juego planteado como tal, si se realiza como una actividad carente de dicha actitud lúdica, se acaba convirtiendo en monótona, rígida y ausente de alegría (características muy alejadas de lo que consideramos como verdadero juego), degenerando en un ejercicio escolar rutinario más, carente de la motivación que provoca el juego en el educando.

Montilla, G. (2009); en su tesis “Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Cocori; Valencia-España, 2009. Llegaron a las siguientes conclusiones:

- Una vez analizados e interpretados los datos del estudio, se obtuvo como resultado que en los niños del jardín de infantes Cocori, estaban presentes factores de riesgo que favorecían los problemas de relaciones interpersonales entre los educandos como: ausencia de los valores de respeto, tolerancia y cooperación, los cuales son indispensables para convivir en armonía, todo esto avaló la implementación de un plan de acción dirigido a los 54 niños de dicho jardín de infantes, utilizando como estrategia didáctica “Los juegos Cooperativos”.
- Por otra parte, el estudio de factibilidad realizado permitió demostrar que era viable la ejecución de la propuesta: por cuanto los problemas de relaciones interpersonales estaban presentes en la dinámica escolar, además

los recursos humanos y materiales para su implementación no requirieron de un financiamiento externo, ya que se contó con el apoyo de la Unidad Educativa.

- Se puede acotar como reflexión final que, los docentes son promotores y facilitadores del proceso enseñanza aprendizaje, y que éstos deben impulsar los valores como la base de las relaciones interpersonales, los cuales facilitan al niño asumir conductas responsables, tolerantes, cooperativas, de unión, de respeto, de justicia, de paz entre otros, que les permita construir y vivir bajo una cultura de armoniosa convivencia, justicia y paz.

Urizar, C. (2010); en su tesis “Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños del nivel de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna The Garden College – Chile, 2010”. Llegó a las siguientes conclusiones:

- Gracias a la realización de este trabajo se ha podido llegar a conocer un poco más acerca de tema del juego cooperativo. Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego cooperativo se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, etc.
- De manera general se pudo analizar que el juego cooperativo posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo Socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego cooperativo y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos.
- Cómo último aspecto se analizó de manera específica cual es la motivación que existe dentro del juego cooperativo. De esta manera se pretende llegar a conocer más a fondo el juego como tal, entendiéndolo y comprendiéndolo de manera más significativa, y al mismo tiempo, a los niños.

Grados, A. y Mercado, Y. (2008; 80) en su tesis “Influencia de la enseñanza de habilidades prosociales en el mejoramiento del desarrollo social de los niños de

5 años, del I.I.E.T. Dulce Empezar, de la ciudad de Trujillo, 2008”. Llegaron a las siguientes conclusiones:

- Los niños y las niñas según el post test de habilidades prosociales lograron mejorar significativamente en un nivel alto sus habilidades prosociales referidas a la amistad y a manejo de los sentimientos. Así como en lo referente alternativas ante la agresión y manejo del estrés.
- Los niños y las niñas de acuerdo a los resultados comparativos del pre y post test obtuvieron la diferencia significativa del 58.36% en lo que se refiere al mejoramiento de sus habilidades prosociales.

Quiroz, E. y Vásquez; C. (2003; 101) en su tesis “Taller de Expresión Corporal para promover el desarrollo social de los niños de 4 años de edad del jardín de niños N° 1712 Santa Rosa, de la ciudad de Trujillo, 2003”. Llegaron a las siguientes conclusiones:

- El Taller de Expresión Corporal es altamente significativa por cuanto promovió el desarrollo social; pues una $T_c = 6,889$ es mayor que $t = 1,79$, valor que le corresponde al nivel de significación para prueba de escala de 0,05.
- El taller de expresión corporal para promover el desarrollo social de los niños materia de estudio pretendió además brindar una variedad de actividades corporales organizadas y sistematizadas a fin de lograr que esto se exprese con libertad y espontaneidad para luego poder interrelacionarse con los demás respetando las habilidades y dificultades de los otros. Así mismo decimos que si no hubiésemos aplicado la metodología activa, no se hubiera alcanzado cambios y logros significativos.

5.1.2. Fundamentación científica

5.1.2.1. La socialización

5.1.2.1.1. Definición

La socialización es un método por el cual se aprende a ser miembro de una comunidad humana y a interiorizar los valores y roles de la sociedad en que hemos nacido y habremos de vivir. Proceso por el cual se logra que los

individuos se ajusten al orden social, la socialización es el proceso por el cual una sociedad se reproduce por sí misma en una nueva generación (reproducción cultural); es decir, mediante la socialización los valores y la tradición del pasado se continúan y perpetúan. Así, la socialización es lo que proporciona a la sociedad la continuidad en el tiempo. Como consecuencia de lo anterior, socializar algo pasa a ser el compartir ese algo con otros para que ellos lo interioricen y lo hagan parte de su ser (cultural). Si consideramos a la educación como un fenómeno social, y dentro de ella, la socialización, es un proceso permanente en el que el ser humano interioriza sus esquemas de conducta, los mismos que le permiten actuar adecuadamente y adaptarse al entorno y con los demás. Lucía Moreau citada por Antolín, M. (2006) define a la socialización como: “El estado de un sujeto que le permite conocer, comunicarse y tener una conducta de interacción con el medio físico y social, acorde con su sociedad. Pero también constituye un proceso a través del cual un sujeto adquiere las pautas socioculturales de su entorno”. (p.290) La especialista manifiesta que la socialización es un proceso de contacto e interacción que los niños y niñas deben realizar respecto de las demás personas, tomando en cuenta que el infante comienza a socializarse a partir de las personas con las que vive, sean estas adultos o infantes, por tanto padres y hermanos se transforman en agentes de socialización.

5.1.2.1.2. Socialización y el sistema social

La socialización tiene un importantísimo papel en la reproducción del sistema, porque, se ha explicado, mediante este proceso una generación ya madura exterioriza y transmite sus valores normas, costumbres, etc. A la generación que lo reemplaza, permitiendo la reproducción del sistema social. Virginia Romero y Montse Gómez citadas por Antolín, M (2006) definen al sistema social como: Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y

con el tiempo y el espacio necesarios. (p.240) Con esta concepción del sistema social, hay la presencia de lo lúdico y su combinación con la socialización, rastreándola a lo largo de la historia de la humanidad, la experiencia cultural supone un espacio potencial que existe entre el niño - niña y el ambiente; lo mismo se puede decir en relación al juego que siempre está en el límite entre los infantes y los objetos esto depende fundamentalmente de la confianza que establezca el niño con la madre y con su maestra.

5.1.2.1.3. Ausencia de socialización

El niño y niña que no ha pasado por el proceso de socialización, no tiene la posibilidad de tener amigos y amigas si carece de toda “ubicación” mental y psíquica con respecto al resto de infantes que le rodean, siendo incapaz de actuar igual que los demás niños y niñas de la sociedad. La sociedad como un todo actúa sobre el niño y niña, desde su más tierna infancia, en un doble proceso: por un lado el infante que absorbe todo lo que sus sentidos perciben, organizándolo y por otro lado, la sociedad como un todo, le comunica simbolismos, valores, usos y costumbres para convertirlo un uno más de sus miembros. Lev Semiónovich Vigotsky (1979) considera que: “El juego como valor socializador donde el ser humano hereda toda la evolución filogenética, aunque el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive”. (p.54) Para el autor el juego es un aporte socializante muy significativo en los niños y niñas ya que a partir del contexto familiar, escuela y grupo de amigos. Se considera el juego como acción espontánea de los niños y niñas que se orienta a la socialización y que a través de ella se transmiten valores y costumbres.

5.1.2.1.4. La socialización y el desarrollo del niño y niña

La socialización, como el estudio de un momento en la formación del infante, está estrechamente ligada al estudio de las etapas del desarrollo psicológico, motriz y cultural del niño y niña. Los juegos de los niños evolucionan desde la mera imitación a otros juegos más complejos en los que un niño de cuatro o cinco años desempeña el papel de un adulto. Mead

(1830) llama a esto adoptar el papel del otro – aprender lo que significa estar en el pellejo de otro, En este estadio cuando los niños adquieren un sentido desarrollando de sí mismos. Se dan cuenta de que son agentes independientes el de “mi” viéndose a través de los ojos de los demás (como si se vieran ante un espejo). Mead citado por Brites, G. y Muller, M (1994) manifiesta que: “Los bebés y los niños pequeños empiezan a desarrollarse como seres sociales imitando las acciones de aquellos que le rodean. El juego es una de las formas que adoptan. En el juego, los niños pequeños imitan lo que los adultos lo hacen”.

Según al autor concibe que en este periodo el niño y niña aprende a captar por medio del adulto imitando los roles que cumple cada uno, de ahí los valores y las reglas de su hogar presentes en la cultura en la cual se está desarrollando.

5.1.2.1.5. Tiempo de la socialización

La socialización dura toda la vida, pero es más fuerte durante la niñez y la adolescencia, porque se aprenden diferentes habilidades físicas, cognitivas y psicológicas que conforman la personalidad individual, pero que contienen innumerables características (culturales y de expresividad emocional) similares a los demás miembros de su comunidad social. En la socialización se forma todo un complejo de destrezas, cualidades, capacidades y habilidades necesarias para vivir en sociedad, en donde podemos mencionar:

- El lenguaje de su grupo social
- La cultura.

Piaget (1971) menciona que: “La forma de relacionarse y entender las normas dentro de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona del concepto de norma social, o juicio moral, en el niño y niña”. El autor concibe que la mejor manera de pertenecer a un grupo de infantes es a través de los juegos, es por ello que como educadora de debe implementar varios tipos de juegos para que los pequeños aprendan con más facilidad, y que tengan disposición en el aula de realizar los trabajos posteriores al juego, es motivante para los pequeños empezar las actividades con un juego, pues ellos se relajan y se desenvuelven mejor en las situaciones didácticas.

5.1.2.1.6. Los “agentes” de la socialización

La familia, el primer medio que actúa como socializador, acompañando al individuo por un largo periodo de su vida; El grupo de pares, el grupo de amigos y de iguales con que el niño o niña comparte cotidianamente, que también le comunica normas, valores y formas de actuar; además el infante socializa en: La escuela, el deporte y el arte.

5.1.2.1.7. El juego y el ámbito de desarrollo social

Compartiendo los juegos, realizan un aprendizaje social: aprender a relacionarse con los demás, a guardar su turno de intervención y el momento de satisfacer sus deseos, a compartir otros puntos de vista, a cooperar en la realización de tareas. La socialización es un proceso por el cual los niños y niñas, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad. El mundo social tiene preestablecido un proceder y unas normas que el bebé vive de forma poco coherente, muchas de las pautas sociales son incompresibles y además las ha de ir aprendiendo de forma global. Saracho (1998) menciona que: En el juego los niños encuentran situaciones sociales, aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas sociales. Lo que les obliga a pensar, a considerar los puntos de vista de los demás, hacer juicios morales, desarrollar habilidades sociales y adquirir conceptos de amistad.

El autor plantea que mientras los niños y niñas juegan van adquiriendo nuevas situaciones que el medio les ofrece ya sea en el hogar o en la escuela y de esta manera perfeccionando sus habilidades sociales.

5.1.2.1.8. El desarrollo social en la etapa infantil

El proceso de desarrollo social que se da a lo largo de toda la vida del infante, se manifiesta en dos planos: • Plano Individual: va formando su personalidad y concepto de sí mismo a través del contacto con los demás. • Plano Colectivo: va tejiendo una red de relaciones personales que le ayudarán a una plena adaptación e integración social. Garvey (1977) plantea

que: “El juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevos sentimientos, sensaciones, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital”.

Para el autor las actividades lúdicas son vitales para el desarrollo de la infancia ya que a través del juego se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y la socialización.

5.1.2.1.9. Importancia del juego en el proceso de socialización

En el proceso de aprendizaje del niño y niña está presente en él una sinfonía de características que pueden despertar el desarrollo del aprendizaje y favorecer la socialización por lo tanto, toda maestra debe estar consciente de que los niños y niñas son seres únicos; y que la etapa de la niñez representa el momento propicio para favorecer el desarrollo y aprendizaje en que la sociedad demande en cada infante. Siempre y cuando entiendan y comprendan que ciertas características pueden ayudar a alcanzar los objetivos planteados por la educación preescolar. Gracias a los avances científicos, se sabe que muchas de las cosas del niño y niña aprende en la edad preescolar lo hace a través de las actividades propias de su edad, y que hacen que el niño y niña aprenda de manera fácil. Se puede afirmar que el juego, es una actividad propia del niño; del mismo modo, cuando alguien se interesa por algo se esmera por llevarlo a cabo. Pero no cabe duda que los avances de la ciencia nos hayan hecho ver que la mejor forma de desarrollar el aprendizaje y la socialización es a través del juego, pues en ello el niño y niña pone de manifiesto el interés, la inquietud, manifiesta la comunicación con los demás se establece relaciones sociales y aprenden a conocer sus realidades. Es también representación y comunicación del mundo exterior. Según Vygotsky, (1979) manifiesta que el juego: Es una de las principales actividades del niño, más allá de sus atributos como ejercicio funcional, valor expresivo y carácter colaborativo, el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social, a la vez que sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para organizar la conducta.

El autor concibe que los juegos son muy importantes en el desarrollo del niño y niña porque le permite el placer de hacer cosas de imaginarlas distintas a como se nos parecen, de llegar a cambiarlas en la colaboración con los demás, descubriendo en la operación el fundamento mismo de la vida social. La responsabilidad de las maestras es de elegir, junto con los infantes, que tipo de juego favorece en el aula; pero sin olvidar que todo juego se puede realizar con los infantes, es su medio de aprendizaje por excelencia.

5.1.2.2. Actividades lúdicas

5.1.2.2.1. Lo lúdico como actividades innatas del niño

Las primeras actividades que el niño realiza, después de nacer, son acciones reflejas por estímulos externos o internos que, a la vez, le permitirá conocer su medio y las personas que lo rodean. Mediante estas primeras acciones va adquiriendo destrezas motoras y perceptivas que le facilitarán información útil sobre sí mismo y su mundo.

El juego, para Ramírez (2011) es la primera actividad del ser humano, el medio hacia el aprendizaje al proporcionar una manera de aprender y de pensar. Favorece la memoria, la imaginación y la creatividad; además, es mediante el juego que el niño representa roles sociales al crear situaciones para las cuales debe ofrecer respuestas, en beneficio del desarrollo de la personalidad y del pensamiento crítico y reflexivo.

Considerando lo anterior, y la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo integral del niño, es que se toma en cuenta el punto de vista de Vigotsky, especialmente cómo estas benefician las diferentes áreas del individuo.

Para Vigotsky, la inteligencia se relaciona con el lenguaje y es mediante el uso de símbolos representativos o mentales que él da respuesta a situaciones diarias. En concordancia con estas, y a su propia experiencia, es capaz de resolver conflictos. Al considerar el juego en función de la estructuración de la actividad mediata, Vigotsky (mencionado por Reyes, 1999) “concede a la actividad simbólica una específica función organizadora que se introduce en

el proceso del uso de instrumentos y produce nuevas formas de comportamiento” (p. 53).

El desarrollo biológico se halla en estrecha relación con las funciones psicológicas pues ambos originan ciertas conductas; con ello, la personalidad mediante un proceso interpersonal e intrapersonal. La sociedad y quienes lo rodean, así como las experiencias previas y su conocimiento, son fundamentales en el desarrollo de su temperamento y de la forma en que enfrenta determinada situación.

El juego, entonces, cobra un valor fundamental pues se convierte en el medio para adquirir conocimientos y se satisfacen aquellas necesidades o deseos inalcanzables, por el nivel de imaginación y creatividad, mediante el simbolismo que generan las actividades lúdicas y la existencia de reglas importantes para la convivencia. En opinión de Vigotsky (mencionado por Reyes, 1999) “el juego con reglas más simples desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que tan pronto como el juego queda regulado por unas normas, se descartan una serie de posibilidades de acción”

Esta investigación se efectúa con niños de preescolar, por tal motivo se considera de interés conocer el papel del juego en sus actividades diarias para así determinar el avance que poco a poco alcanza el párvulo mediante la práctica lúdica.

5.1.2.2.2. Clasificación de actividades lúdicas según sus características

Las actividades lúdicas desarrollan en los niños diferentes cualidades o características personales de acuerdo con el tipo de juego que se realice. Algunos facilitan la cooperación, la solidaridad otros, por el contrario, estimulan la competitividad y favorecen su área socio afectiva, además de la motora gruesa, la motora fina, el lenguaje y la adquisición de conocimientos o asimilación de estos, al interactuar y aprender de los otros.

El juego se ha clasificado según Ramírez (s.f), por sus características, en juegos recreativos (caracterizados por la diversión y la alegría), de salón (son estáticos, desarrollan la motora fina y la habilidad mental), pedagógicos

(propician algún aprendizaje en el niño), pre deportivos (son aquellos deportivos o encaminadas a un deporte), competitivos (en preescolar se recomienda el uso de aros, bastones, bolsillos, bolas, cuerdas; juegos cooperadores de correr, dramatizar, modelar en arcilla, títeres y otros), juegos rítmicos (se manipulan objetos como claves, cintas, panderetas, etc), cooperativos (todos los participantes buscan un bien común mediante la colectividad), electrónicos (se impone la tecnología), tradicionales (rayuela, canicas, “jackses”).

Es determinante conocer la clasificación del juego para Piaget, ya que dependiendo de la evolución obtenida por el niño en esta actividad, logrará también ciertas habilidades o capacidades que denotan el grado de madurez en las distintas áreas de desarrollo.

De acuerdo con Piaget (mencionado por Méndez, 2008), el origen del símbolo lúdico se da mediante el paso de lo sensorio motor a lo representativo: los procesos de asimilación y acomodación van construyendo el acto inteligente y originan el carácter adaptativo, imitativo o lúdico del esquema, características de la inteligencia y del juego.

El sistema de clasificación de los juegos utilizado por Piaget (1999), está muy relacionado con el proceso de evolución y es el siguiente: el ejercicio, el símbolo y la regla. Constituyen estructuras importantes dentro de los juegos infantiles entre los que se pueden mencionar los juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas. Piaget añade los juegos de construcción. Cada uno tiene sus propias formas de evolución y se describen seguidamente.

El juego de ejercicio (0 a 2 años): se ubica en el II y III estadio hasta el V; abarca el desarrollo preverbal caracterizado por el ejercicio y el placer de su funcionamiento.

El juego simbólico (2 a 7 años): aparece en el V estadio; en este se emplea el símbolo o representación de un objeto no presente. Según Piaget (mencionado por Reyes, 1999) “es la comparación entre un elemento dado,

un elemento imaginado y una representación ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deforme” (p. 70).

El juego de reglas (7 a 11 años): actividades sensorio motoras, por ejemplo, carreras, bolas e intelectuales como cartas, damas, ajedrez; con un sentido de competitividad y regulado por normas previamente establecidas.

Para Pérez et al. (1994), en su investigación realizada en Madrid (España) pretende determinar la importancia de la teoría del juego, en donde la competitividad y la hostilidad son factores de conducta mediante juegos competitivos, elecciones cooperativas entre sujetos, y el comportamiento del rival. Los resultados mostraron cooperación en aquellas actividades con penalización mutua.

Para Garaigordobil (s.f), su investigación describe un programa de juego para cooperar y crear en grupo, puesto en práctica con grupos escolares de II ciclo de educación primaria. Al comenzar, se analizaron los datos existentes sobre la sociabilidad en los niños, así como el estado de la estimulación de la creatividad en el contexto educativo actual; luego se describen diversos aspectos conceptuales y metodológicos del programa de intervención y el procedimiento para aplicarlo en el aula. Se clarifican las características de los juegos, la configuración del programa y la estructura dinámica de las sesiones de juego.

Los 60 juegos propuestos por Garaigordobil (s.f) y que componen el programa, poseen cinco características estructurales.

La participación: todos participan, nunca hay eliminados y nadie gana ni pierde; la aceptación: cada jugador cumple un rol lleno de significado y necesario para la ejecución del juego; la cooperación: la dinámica de muchos juegos consiste en dar y recibir ayuda para contribuir a fines comunes; la ficción: se juega a hacer el "como si" de la realidad, por ejemplo aviadores, elefantes o periodistas; la diversión: con estos juegos intentamos que los niños se diviertan interactuando de forma cooperativa y creativa con sus compañeros.

5.1.2.2.3. La actividad lúdica en el proceso de socialización

Es mediante el juego que el niño adquiere las primeras interacciones sociales, al participar con otros. Logra, de esta manera, sus primeras conductas acordes con el género y su edad. Las actividades lúdicas también permiten el desarrollo de las diferentes áreas: motora, socio afectiva y cognitiva, en forma participativa y mediante el ensayo y el error. Lo antepone a situaciones que favorecerán su pensamiento crítico y reflexivo, elemental para etapas cognitivas posteriores.

Para Hojholt (2005), los contextos en que los niños se desenvuelven son varios: su familia, la institución educativa, el parque, los vecinos del barrio. Podría decirse que combinan su contexto en comunidades locales y globales de participación, relacionadas entre sí. Son importantes en el aprendizaje de la práctica social y las posibilidades de acción corporal; facilitan el desarrollo individual y social por medio de los cambios positivos o negativos que estos generan y que les dará la confianza ante nuevos ambientes; asimismo, la inclusión a distintos grupos sociales. Hojholt (2005), considera que:

Los niños integran lo nuevo con lo ya conocido e involucran en ello su curiosidad y sus intenciones, de tal manera que se orientan y colaboran con otros niños y adultos para investigar la nueva práctica en la que se encuentran y amplifican sus intenciones (p. 32).

Esos ambientes sociales se ven influenciados por conflictos, posibilidades sociales estrechas o segregación social que les dará confianza en la integración con sus pares; les ayudará en el desarrollo de nuevas capacidades y en la práctica de las actividades lúdicas con sus compañeros.

En la investigación de Hojholt (2005), se entrevistaron y observaron niños que cursaban el último año de kínder hasta el primer año de primaria. Se describe cómo es que ellos experimentan retos derivados de los cambios en su participación en los diferentes contextos de su vida y cómo se fortalecen mutuamente en la interacción con sus iguales, además de la necesidad de

cooperar por parte de los adultos que están a su alrededor, para obtener una mejor socialización.

Jorge Felibert (s.f), hizo un estudio al que denominó *La actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño*, en una institución de preescolar. Pretendía determinar la trascendencia de las actividades lúdicas como estrategias básicas para el desarrollo de la socialización del niño en el preescolar "Yare", centro educativo situado en San Francisco de Yare (Estado Miranda, Venezuela,) y las teorías en las que se basaba dicha investigación: las del juego según Piaget y Vigotsky.

Para Felibert (s.f), y los resultados obtenidos en su trabajo, las rondas y los juegos dramáticos son las actividades más utilizadas por los maestros como medios de socialización y los menos usados, los juegos cooperativos y competitivos. Estima importante la teoría de la etapa de Vigotsky, el apoyo de otras personas para el logro de futuras tareas, permitiendo realizar representaciones mentales del mundo a su alrededor. Ambas favorecen el proceso de socialización, aparte del desarrollo y el aprendizaje infantiles.

Por otra parte, Villanueva (1997) realizó una investigación llamada *Socialización y comportamiento infantil según el género*, en Tohmek (Yucatán, México), en uno de los dos jardines públicos de la localidad cuya metodología educativa es indígena. Se demostró que los niños indígenas son más independientes, desenvueltos y autosuficientes que los niños y las niñas de zonas urbanas. Para parecer mayores a su edad cronológica asumen características de su género. Además se denota una división entre las mujeres y los hombres especialmente durante el recreo; esto muestra la preferencia por relacionarse con niños de su mismo género, que también realizan diferentes actividades. Las niñas juegan de casita, de comidita y organizan fiestas, disfrutan representar el papel de mujeres adultas; los varones, por su parte, disfrutan correr por la institución y aparentar agresividad al intimidar a otros niños y niñas.

El juego de arena puede servir como instrumento diagnóstico para valorar la conducta inadaptada de un niño, además permite que los niños exploren los

límites y los patrones disfuncionales de interacción, los cuales posteriormente les serán útiles en la convivencia social. Al usar ambas manos simultáneamente, se considera que el niño emplea los dos lóbulos cerebrales e involucra toda su personalidad. Consiste en que el niño juegue libremente con arena haciendo uso de diferentes miniaturas como carros, personas, edificios, objetos naturales.

Según Allan y Berry (mencionados por Naranjo, 1996), una vez elaborada una escena con personajes en miniaturas, el orientador le pide al niño que cuenta una historia; si es necesario el guía orientara la conversación al preguntar asociaciones entre las figuras y el mundo real creando situaciones cotidianas sin que le afecten directamente y que, por el contrario, lo acerquen a experiencias que haya pasado y no haya podido resolver de la mejor manera o dar respuesta a situaciones futuras, de manera positiva.

Es mediante la actividad motriz que los niños y las niñas adquieren conocimientos, habilidades y destrezas corporales. Belloro (1995) destaca la importancia del juego para el desarrollo integral del niño al considerar que este presenta conductas poco sociables. Su integración al grupo se dificultará, por lo tanto, es deber del maestro lograr que se involucre con sus pares. Las actividades lúdicas pueden usarse como estrategia en el proceso de socialización al propiciar relaciones armoniosas con los demás.

A nivel nacional, Moreno (2008) formula una propuesta de juegos alternativos tendientes a propiciar la socialización ante las conductas agresivas en los recreos escolares. Los resultados de su trabajo investigativo alertan a la institución en donde se realizó, por el alto porcentaje de agresión en espacios cerrados (y por sus pares); generalmente es física seguida de la verbal lo que repercute de manera negativa en el proceso de socialización y adquisición de normas y conductas aceptables. En cuanto a las causas, su investigación demuestra una semejanza de opiniones ya que la mayoría de docentes y niños estiman que ocurren por factores socioculturales, emocionales y, por último, institucionales.

Las actividades que realiza el estudiantado con mayor frecuencia en los recreos es el fútbol, tanto en preescolar como en primaria, seguido de carreras, jugar “a la anda” y caminar por la escuela.

Las propuestas de los docentes para evitar conductas agresivas durante los recreos son: la práctica de juegos guiados o dirigidos (39%); un 28% sugiere la enseñanza de valores durante las clases; 11% no responde; 11% indica que los castigos y la vigilancia deben ser más efectivos; 7 % propone que los recreos de preescolar y primaria sean en horarios diferentes para evitar que los niños mayores agredan a los más pequeños. Para finalizar, un 4% señala la importancia de capacitar al estudiantado en la solución alternativa de conflictos.

5.1.2.2.4. La actividad lúdica como estrategia pedagógica y metodológica

En el siguiente apartado es importante considerar la edad de los participantes; asimismo, sus necesidades y capacidades ya que las actividades lúdicas no solo deben responder a ellas sino también satisfacerlas de la mejor manera. Se deben considerar los intereses de quienes participan: algunos preferirán actividades pasivas y otros gustarán de aquellas que implican movimiento corporal. Por lo tanto, es conveniente alternar juegos de alto y de bajo impacto, con el fin de motivar a todos para que se involucren.

Para Ramírez (s.f), los principios pedagógicos y metodológicos en la planificación del juego son: determinar el objetivo del juego; conocer las características, gustos y necesidades de los participantes; iniciar con un juego activo, luego combinar juegos activos con pasivos. Con ello se pretende mantener motivado al grupo y dar oportunidad a algunos participantes de dirigir el juego.

Es necesario considerar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en la educación inicial, así como lo hicieron Romero et al. (2009) en su investigación de campo y de carácter descriptivo. Se deduce que fomentan en los niños un conjunto de valores éticos y morales como la espontaneidad, la socialización e integración; además, la expresión,

la espontaneidad y la socialización. Propician un ambiente agradable, con mayor posibilidad de conocimiento, de creatividad y amistad. Ayudan a formar la personalidad del futuro adulto: más crítico, reflexivo, solidario y cooperativo; consciente de la realidad, capaz de promover y buscar alternativas de solución a los problemas que enfrenta.

Timaure (2000), también dio su aporte con respecto a los juegos como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la historia. Su investigación pretende mejorar la enseñanza de la historia al utilizar juegos pedagógicos para un mejor aprendizaje y de manera significativa. Entre los juegos practicados figuran:

- Las simulaciones y escenificaciones de acontecimientos históricos importantes.
- La representación de personajes históricos.
- Los pasatiempos recreativos de uso popular, tales como: adivinanzas, crucigramas, acertijos, dominós.
- Las actividades de exploración, descubrimiento e investigación.
- Las narraciones grabadas de hechos históricos y discusiones sobre estos.
- Los debates de personajes históricos con ideas antagónicas.

El resultado de la investigación demostró que sí existen diferencias significativas de un 95% en el nivel de conocimiento del área de historia entre los alumnos que fueron sometidos a las actividades lúdicas y a los que no se les aplicó, con un nivel de aprendizaje mayor al grupo experimental.

Minerva Torres (s.f) en su artículo *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*, pretende demostrar la importancia del juego para una mejor adquisición del conocimiento a través de estrategias motivantes, innovadoras tomando en cuenta las competencias que se pretenden fomentar en el grado escogido, así como las habilidades docentes para su desarrollo. El grado de dificultad debe ir en aumento. Al utilizar el juego como estrategia de aprendizaje, los niños captan que aprender es fácil, divertido;

genera cualidades como la creatividad, el deseo, el respeto por los demás, el cumplimiento de reglas, actuar con seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar sus sentimientos sin obstáculos.

Meneses y Monge (2001) opinan que cuando el niño sabe lo que se espera de él, le es más fácil establecer una relación con los otros, por ejemplo, mencionar los lineamientos antes de que inicie cualquier momento lúdico como: el respeto por los demás, ubicarse en el lugar que corresponde, esperar el turno, escuchar con atención las indicaciones, ayudar a los demás cuando lo ameritan, cuidar los materiales, colocarlos en su lugar. Asimismo, enfrentar positivamente situaciones adversas que le servirán de experiencia para la vida diaria. Con la puesta en práctica de actividades lúdicas, bien orientadas, el niño puede llegar a sentirse exitoso al lograr la meta propuesta. Implica que el docente ha de ser cuidadoso en la escogencia de los juegos que se vayan a practicar, es decir, acordes con las habilidades y destrezas de los pequeños.

5.1.2.2.5. Principios de la actividad lúdica

El valor didáctico del juego está dado por el hecho de que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problémico, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia. Algunos de los principios de la actividad lúdica, a través de los cuales estemos en mejores condiciones de comprender el porqué de la atención a la diversidad a través de juegos y juguetes, son:

- a) **La participación** es el principio básico, que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador. La participación, además, es un elemento clave en la atención educativa a la diversidad, en el sentido de que sin ella considerada sin reservas no podemos hablar de verdad de educar en la diversidad.
- b) **El dinamismo** expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica del niño. El juego es interacción activa en la dinámica de los acontecimientos. A ello se suma que todo juego tiene principio y fin y

que, por consiguiente, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida, lógica que demanda de profesores su uso como componente organizativo en la trama didáctica.

c) El entrenamiento. Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el niño y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitivos.

No debe admitir el aburrimiento ni las impresiones habituales. La novedad y la sorpresa son inherentes al juego, lo que no está reñido con un ensayo o ejercicio continuado para dominar determinadas rutinas lúdicas, las cuales están a la base de conductas mucho más complejas.

d) La interpretación de papeles. Están basados en la modelación lúdica de la actividad humana y refleja los fenómenos de la imitación. La modelación lúdica es el modo de representarse en otra persona, animal o cosa; el método de reproducir una actividad que se asume.

e) La retroalimentación, la cual en su materialización para ajustar el proceso de enseñanza supone:

- La obtención de información.
- Su registro, procesamiento y almacenamiento.
- La elaboración de efectos correctores.
- Su realización.

f) Carácter problémico. En el juego didáctico niños y niñas expresan las irregularidades lógico-psicológicas del pensamiento y del aprendizaje. Si éstos se enfrentan a una meta difícil y existen ciertas motivaciones para alcanzarla, en el trayecto aparecen por lo regular problemas que dan lugar a situaciones problémicas.

g) La obtención de resultados concretos. Refleja la toma de conciencia del balance de los actos lúdicos como actividad material completa, los resultados del juego figuran como saldo de la actividad teórica desplegada.

h) La competencia. Sin competencia no hay juego y ésta incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico-intelectual. En niveles iniciales, cuando la competencia es menor el cansancio en el juego es mayor y, como consecuencia de ello, se da el abandono.

i) La iniciativa y el carácter sistémico. Al ser una actividad independiente. En definitiva y según Ortega (1990), la riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. Es lógico pensar que dadas estas posibilidades estemos ante un método didáctico y una estrategia que permite una más adecuada educación en la diversidad (Bautista Vallejo y Moya Maya, 2001).

5.1.2.2.6. La lúdica y el aprendizaje

El mundo evoluciona y la educación con este. Debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los discentes, recordemos que aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

Karl Groos (citado por Martínez, 2008) ve en su teoría al juego como un ejercicio preparatorio para la vida seria. Esto lo manifiesta en su libro *El juego de los animales* y más tarde en *El juego en el hombre*.

Los niños como los animales jóvenes, realizan movimientos coordinados. Tienen juegos como la caza y la lucha, que son las formas más importantes, típicas y fundamentales. Estos juegos no son post ejercicios sino pre ejercicios. Son ensayos, determinados tanteos, experimentaciones en cierto grado de actividades serias que deberán llenar más tarde en la vida. Su objeto es prepararlos para la existencia y estar listos para la terrible lucha. Los animales superiores y el niño, dice Groos en su libro *La vida psíquica del niño*, no entran en la vida completamente listos. Tienen una época juvenil, es decir un período de desarrollo y crecimiento, este período es un

tiempo de aprendizaje, es un período de formación y adquisición de aptitudes y conocimientos. (p. 3).

A mediados del siglo pasado, el holandés, Huizinga (1946) en su obra "*Homo Ludens*" define el concepto de juego, como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana, es diferente. Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre. El involucrar a un individuo en un juego por mandato deja su característica de juego, es decir, el juego en sí mismo, no debe suponer ninguna obligación, ya que cada individuo debe decidir participar en este o no.

Según Caillois (1986), el juego es una actividad libre que pertenece al mundo de la simulación, manipulación de un modelo, es decir, la transformación de un modelo estático a una situación dinámica. En el juego se crea un mundo virtual y es una actividad no obligatoria, sus características son: carácter lúdico, autonomía de los objetivos, presencia de las reglas, libre elección, desarrollo de un mundo simulado e irreal, objetivo final: la victoria.

Para Piaget (1981), el juego es una palanca del aprendizaje y sobre ello señala: *...siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables.*

El juego es una actividad propia del niño, la cual mediante una correcta dirección puede ser convertida en un estimulador importante del aprendizaje. Combinando esta con otros medios, es posible desarrollar en los alumnos cualidades morales, intereses y motivación por lo que realizan.

Al jugar el niño aprende a distinguir los objetos por sus formas, tamaños y colores; a utilizarlos debidamente en dependencia de su cualidad, además

reflexiona sobre lo que ha visto y le surgen preguntas, las que deben ser utilizadas, en muchos casos, para profundizar en los contenidos que aprende, enriquecer y transformar sus experiencias.

Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende sobre todo a conocer y a comprender el mundo social que le rodea. El juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial. (Ortega: 1999).

Vigotski (1979), expresó: ...el juego funciona como una zona de desarrollo próximo, que se determina con ayuda de tareas, y se solucionan bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con los condiscípulos más inteligentes. El niño, en el juego, hace ensayos de conductas más complejas, de mayor madurez de las que hace en la actividad cotidiana, lo cual le permite enfrentarse a problemas que no están presentes todavía en su vida, y a solucionarlos de la manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de una solución errónea.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso.

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el

ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio *"la letra con sangre entra"*.

Ulloa, (2006, p. 89) en su tesis doctoral donde aplicó estrategia didáctica para una colección de juegos por computadoras con el fin de estimular el aprendizaje en los niños de primer grado manifiesta que los juegos computarizados constituyen medios de enseñanza para los maestros y medios de aprendizaje para los alumnos, los que contribuyen a obtener mejores resultados en el aprendizaje, al permitir la implicación productiva de estos escolares en su proceso de aprender.

La estrategia didáctica de juegos por computadoras constituye una novedad para el primer grado de la educación primaria, sin entrar en contradicción con la concepción que hoy se aplica como resultado de los Programas de la Revolución, esta estrategia enriquece esa concepción para contribuir a mejorar la calidad del aprendizaje y alcanzar el nivel de desarrollo que exige este nivel de enseñanza.

Payá Rico (2006) en su tesis doctoral, manifiesta: *"...una de las principales virtudes o rasgos es la capacidad del juego de actuar como fundamento, herramienta y fin de la educación integral"*.

El hecho de que la actividad lúdica favorezca el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas (física, intelectual, social y estética) ha hecho que desde antaño los educadores fijaran su atención en ella, considerándola de máxima importancia y estimando oportuno su uso en la acción pedagógica.

En esta creencia o convicción ha habido un cierto consenso, especialmente entre los educadores cercanos a posturas de renovación pedagógica, en cambio no ha sucedido lo mismo a la hora de llevar o trasladar este discurso

a la práctica educativa cotidiana, sobre todo la escolar. La apuesta inicial o teórica por la actividad lúdica, choca en la mayoría de las ocasiones con la contraposición o enfrentamiento entre el juego (*ocio*) y el trabajo (*negocio*, negación del ocio). La escuela (antaoño llamada *ludus*) y el maestro (*ludi magister*) que en ella desempeña su labor adoctrinadora e instructiva, considera que la institución escolar debe ser un espacio serio y de trabajo, en la que el juego y otras actividades de esparcimiento no pueden tener cabida.

Cajiao (1996) se refiere así al asunto: No hay espacio ni tiempo. La escuela está hecha para educar, para aprender a leer y escribir, para aprender a convivir apaciblemente y esto no da lugar a la expresión delirante de una infancia de movilidad perpetua, de carreras desbocadas, de ansias de grito y fuerza. Para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbordada del juego y de la risa.

Agregando como apoyo a su comentario la advertencia de un profesor a sus alumnos, en el patio de la escuela: “...recuerden que el recreo es para descansar, no para que jueguen y entran después al salón sudorosos y oliendo a mico”.

En coherencia con lo expuesto la escuela ha asumido la lógica del mundo laboral, ya descrito, y se ha alejado del mundo lúdico. Esta condición es vital para comprender que los intentos de incorporar la lúdica a la escuela no tendrán éxito si la lógica laboral permanece intacta.

Por esta razón es caricaturesco creer que la lúdica ha llegado a un plantel educativo, porque el profesor de educación física ha programado un campeonato deportivo o un concurso de chistes. Peor aún, si tales actividades son obligatorias y poseen horarios y reglas estrictas para la participación estudiantil.

Por mantener intacta la idea de escuela como fábrica, el recreo se ha convertido en lo único “chévere” de la jornada escolar, cuando, al menos en

este espacio, se deja actuar libremente a los muchachos, pero las clases y las relaciones personales siguen siendo no lúdicas.

El maestro Buenaventura (1994) ha construido, sobre el particular, la metáfora de la campana en la escuela:

“La campana suena distinto, se la oye totalmente diferente, no sólo ya al oído de los muchachos, sino de los profesores; cuando suena a recreo, a salida, que cuando toca a entrada a clase...”. (p. 30)

Aula	Patio
Prisión	Libertad
Lo ajeno	Lo propio
Deber	El amor”

Por todo lo planteado se puede pensar que la lúdica es también, esencialmente, una actitud frente a la vida. Actitud mediante la cual guiamos nuestras relaciones interpersonales con optimismo, espontaneidad y alegría. De una manera desprevenida, lejana del tremendismo frente a los problemas o contratiempos de la vida cotidiana.

Si los docentes en verdad desean mejorar significativamente los ambientes de educación, deberán empezar por intentar un cambio de lógica en la organización y funcionamiento de la escuela y un cambio de actitud frente a la vida misma, tratando, de ponerse en el lugar del otro, de ver y sentir como el otro, ese niño o joven en pleno desarrollo y necesitado de expresión y satisfacción lúdica.

5.1.2.2.7. Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas

Antunes (2006) en su libro Juegos para estimular las inteligencias múltiples, nos da a conocer que existen dos aspectos cruciales en el empleo de los juegos para un aprendizaje significativo. En primer lugar el juego ocasional, alejado de una cuidadosa y planeada programación, que es tan ineficaz como un momento de ejercicio aeróbico para quién pretende lograr una mayor movilidad física, en segundo lugar una gran cantidad de juegos,

reunidos en un manual, solamente tiene validez efectiva cuando están rigurosamente seleccionados y subordinados al aprendizaje que se tiene como meta. En resumen manifiesta: “Nunca piense en utilizar los juegos pedagógicos sin una rigurosa y cuidada planificación, marcada por etapas muy claras y que efectivamente acompañen el progreso de los alumnos, y jamás evalúe su calidad de profesor por la cantidad de juegos que emplea, sino por la calidad de los juegos que usted se preocupó de investigar y seleccionar”. (p. 32)

Ortiz (2009) presenta en su monografía las siguientes exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos:

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Edo y Basté (2001), indica que al escoger los juegos hacerlo en función de:

- El contenido matemático que se quiera priorizar;
- Que no sean puramente de azar;
- Que tengan reglas sencillas y desarrollo corto;
- Los materiales, atractivos, pero no necesariamente caros, ni complejos;
- La procedencia, mejor si son juegos populares que existen fuera de la escuela.

Una vez escogido el juego se debería hacer un análisis detallado de los contenidos matemáticos del mismo y se debería concretar qué objetivos de aprendizaje se esperan para unos alumnos concretos.

Al presentar los juegos a los alumnos, es recomendable comunicarles también la intención educativa que se tiene. Es decir, hacerlos partícipes de qué van a hacer y por qué hacen esto, qué se espera de esta actividad: que lo pasen bien, que aprendan determinadas cosas, que colaboren con los compañeros, etc.

En el diseño de la actividad es recomendable prever el hecho de permitir jugar varias veces a un mismo juego (si son en distintas sesiones mejor), para posibilitar que los alumnos desarrollen estrategias de juego. Pero al mismo tiempo se debería ofrecer la posibilidad a los alumnos de abandonar o cambiar el juego propuesto al cabo de una serie de rondas o jugadas, ya que si los niños viven la tarea como imposición puede perder su sentido lúdico.

Es recomendable también favorecer las actitudes positivas de relación social. Promover la autonomía de organización de los pequeños grupos y potenciar los intercambios orales entre alumnos, por ejemplo, organizando los jugadores en equipos de dos en dos y con la regla que prohíbe actuar sin ponerse de acuerdo con el otro integrante del equipo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

La lúdica no está sujeta a reglas, por lo que quien posee una actitud lúdica suele fracturar esquemas y sus acciones conducen a la consecución de la libertad y la autonomía, que no pueden llegar a entenderse como libertinaje o anarquismo.

Entonces se encuentra la lúdica ligada al proponer, recrear, imaginar, a la exploración, a la desconstrucción, a la transgresión; siempre acompañada de la búsqueda del placer, del disfrute y del goce.

No hay una única fórmula para su utilización, encontramos experiencias, desde las más elaboradas tipos taller, hasta las más puntuales en las que se usa un solo juego como recurso para presentar, reforzar o consolidar un contenido concreto del currículo. De todas formas, existen una serie de recomendaciones metodológicas útiles para cualquier diseño; entre ellas podemos destacar:

1. Al escoger los juegos hacerlo en función de:

- el contenido matemático que se quiera priorizar;
- que no sean puramente de azar;

- que tengan reglas sencillas y desarrollo corto;
 - los materiales, atractivos, pero no necesariamente caros, ni complejos;
 - la procedencia, mejor si son juegos populares que existen fuera de la escuela.
2. Una vez escogido el juego se debería hacer un análisis detallado de los contenidos matemáticos del mismo y se debería concretar qué objetivos de aprendizaje se esperan para unos alumnos concretos.
 3. Al presentar los juegos a los alumnos, es recomendable comunicarles también la intención educativa que se tiene. Es decir, hacerlos partícipes de qué van a hacer y por qué hacen esto, qué se espera de esta actividad: que lo pasen bien, que aprendan determinadas cosas, que colaboren con los compañeros, etc.
 4. En el diseño de la actividad es recomendable prever el hecho de permitir jugar varias veces a un mismo juego (si son en distintas sesiones mejor), para posibilitar que los alumnos desarrollen estrategias de juego. Pero al mismo tiempo se debería ofrecer la posibilidad a los alumnos de abandonar o cambiar el juego propuesto al cabo de una serie de rondas o jugadas, ya que si los niños viven la tarea como imposición puede perder su sentido lúdico.
 5. Es recomendable también favorecer las actitudes positivas de relación social. Promover la autonomía de organización de los pequeños grupos y potenciar los intercambios orales entre alumnos, por ejemplo, organizando los jugadores en equipos de dos en dos y con la regla que prohíbe actuar sin ponerse de acuerdo con el otro integrante del equipo.

5.1.2.2.8. Clasificación de las actividades lúdicas

La mayoría de los autores, cuando clasifican las actividades lúdicas de manera básica, hablan de dos tipos de actividades, que han de ser

complementarios por las ventajas que poseen y para contrarrestar sus inconvenientes:

- **Actividades lúdicas libres:** favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera de presiones; permite actuar con plena libertad e independencia.
- **Actividades lúdicas dirigidas:** aumenta las posibilidades de utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisface las necesidades individuales de cada niño. Siendo estas las actividades que vamos a emplear en nuestro proyecto.

5.1.2.2.9. La actividad lúdica en los niños de 4 a 5 años

Lo niños y niñas cuando entran al primer año de Educación General Básica son mucho más hábiles con los intercambios sociales y juegan juntos cooperando e influyendo cada uno en las actividades del otro. Simulan ser adultos, animales o personajes de televisión a medida que aumenta su experiencia e imaginación su juego se vuelve más complejo y más dramático. A la edad de 4 años surge lo que se llama juego dramático, que incluye a varios niños y niñas. En este tipo de juego la imaginación del infante es libre y se expresa con más libertad que cuando era menor. El juego activo del niño y niña contribuye a que desarrolle el área cognoscitiva y entienda el mundo que le rodea, se siente acompañado y trata con sentimientos e ideas de otros, y le permite actuar con sentimientos como la frustración, agresividad, hostilidad, tensión cuyas manifestaciones serian peligrosas en la vida real. El desempeño de roles en el juego dramático permite al niño y niña ir elaborando el concepto de sí mismo. Bruner, J. (1984) consideran que mediante “El juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura que viven”. (p. 237) Según el autor el juego es una actividad social ya que brinda múltiples oportunidades para descubrir sus capacidades y

también sus limitaciones, para sentirse parte integrante del grupo, actuar con él con seguridad y confianza, organizar juegos, proponer reglas, elegir espacios, juguetes, representar sus experiencias y su realidad.

5.2. Justificación de la investigación

Cuando el niño sabe lo que se espera de él, le es más fácil establecer una relación con sus semejantes, por ejemplo mencionar los lineamientos antes de que comience cualquier momento lúdico como el respeto por los demás, ubicarse en el lugar que corresponde, esperar el turno, escuchar con atención las indicaciones dadas, ayudar a los demás si lo necesitan, cuidado de los materiales, colocarlos en su lugar; todo esto coadyuva para que pueda hacerle frente, en forma positiva, a situaciones adversas que también le servirán de experiencia para la vida diaria. Meneses y Monge (2001) afirman que “el educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan”. Con las actividades lúdicas bien utilizadas por el docente, el niño puede llegar a sentirse exitoso al obtener la meta propuesta; por consiguiente, se debe tener cuidado al elegir los juegos acordes con las habilidades y destrezas de quienes los vayan a realizar.

El infante percibe la información del entorno mediante los sentidos y le da mayor o menor valor, según sus propias experiencias. Asimismo, Piaget destaca la relevancia del juego en la adquisición de ese nuevo aprendizaje significativo, pues de manera directa y acorde con sus posibilidades físicas, el niño logrará el desarrollo cognitivo en relación con el ambiente y con quienes lo integran.

Por lo anterior, con la presente investigación se pretende determinar el efecto de una propuesta de actividades lúdico- pedagógicas que favorezcan el proceso de socialización y la integración social, al constituir el juego una actividad humana que estimula el desarrollo no solo socioemocional (al poner de manifiesto sus deseos, sentimientos y emociones) sino también las áreas psicomotriz y cognitiva. Mediante esta acción se adquieren normas, reglas, hábitos necesarios para la convivencia social al intervenir directamente con las personas que rodean al niño.

Además, habilita la posibilidad de resolver problemas sin tener consecuencias directas, ya que en ocasiones los niños no saben cómo actuar ante los demás o no entienden por qué cierto comportamiento no es aceptado en determinado lugar. Con la puesta en práctica de esta propuesta se espera que los niños participantes no solo interactúen con los demás, sino que también se integren al grupo del que forman parte, sin olvidar que benefician su creatividad, cooperación y adquieren valores como el respeto, la tolerancia, la solidaridad de manera vivencial.

En consecuencia, esta investigación se desarrolla para brindar un programa que podrá ser utilizado en aquellos niños que cursen la etapa preescolar y que se les dificulte la integración en su grupo de pares, así como el proceso de socialización, con el fin de aumentar la confianza de los menores, vital para etapas posteriores, y de establecer una mejor relación dentro de los miembros del grupo, de manera lúdica y accesible para todos, pues mediante el juego los niños se integran con mayor facilidad.

Las actividades lúdicas utilizadas adecuadamente en los alumnos del nivel inicial revisten de importancia, porque propician el desarrollo de las habilidades, destrezas para la socialización.

La relevancia de este trabajo investigativo radica en que incorpora un programa de juegos lúdico-pedagógicos aplicados durante el período de la jornada de preescolar denominada *juegos al aire libre* cuya duración es de quince minutos, con una actividad lúdica dirigida por la maestra durante el día. Se puede llevar a la práctica en forma fácil y en cualquier institución escolar, pues los materiales que se requieren son de fácil acceso y no se ocupa un gran espacio físico para su aplicación. También podría implementarse con primer ciclo de escuela.

5.3. Problema

Las rondas y los juegos dramáticos son las actividades más empleadas por los maestros como medios de socialización y las menos los juegos cooperativos y competitivos. Un dato curioso es que los docentes no aplican los rompecabezas para este fin. Por lo anterior Felibert, concluye que:

De acuerdo con estos resultados, las concepciones teóricas de Piaget y Vygotsky demuestran que el juego se liga a la etapa de inmadurez de los individuos; permite

resistir la frustración al no ser capaces de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta. Al respecto, Vygotsky piensa que el desenvolvimiento de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas más expertas. De este modo, cuando juegan, realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea y les permite determinar sus relaciones con los demás.

Felibert confirmó la importancia de las actividades lúdicas para la socialización, así como la veracidad de Piaget y Vygotsky en cuanto a los juegos y su beneficio en el proceso de socialización. Además, las actividades lúdicas ofrecen una respuesta aceptable a ciertas necesidades del niño, ayudan en el desarrollo de actitudes favorables y también son relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantiles.

Minerva Torres comenta en su artículo *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula* (parte de una investigación de tipo descriptivo y de campo realizada por docentes de Estados Unidos, María Electa Torres y Miguel Enrique Villegas) que el fin es proponer estrategias donde el juego es el elemento principal. Como resultado de estas, se concluye que las estrategias deben ser motivantes, innovadoras y proporcionar el aprendizaje tomando en cuenta las competencias que se pretenden fomentar en el grado escogido, así como las habilidades docentes para su desarrollo. Los educadores deben exigir cada vez más dificultad, pero basados en el juego como estrategia de aprendizaje. Los niños captan que aprender es fácil, divertido y genera cualidades como la creatividad, el deseo, el respeto por los demás, el cumplimiento de reglas, actuar con seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar sus sentimientos sin obstáculos.

la presente investigación se pretende determinar el efecto de una propuesta de actividades lúdico- pedagógicas que favorezcan el proceso de socialización y la integración social, al constituir el juego una actividad humana que estimula el desarrollo no solo socioemocional (al poner de manifiesto sus deseos, sentimientos y emociones) sino también las áreas psicomotriz y cognitiva. Mediante esta acción se adquieren normas, reglas, hábitos necesarios para la convivencia social al intervenir directamente con las personas que rodean al niño.

De estos causales se desprenden la siguiente interrogante:

¿En qué medida las actividades lúdicas mejoró la socialización en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla - Callao?

5.4. Conceptuación y operacionalización de variables

5.4.1. Definición conceptual

La socialización de los niños de edades semejantes tienen intereses comunes y aprenden, entre ellos, conductas sociales apropiadas según su género, mejoran la comunicación y desarrollan valores de cooperación y tolerancia hacia los demás; logran la definición de su identidad y le proporcionan seguridad emocional. Sin embargo, la influencia de sus pares no siempre es la mejor; en ocasiones las conductas erradas de niños se dan por influencia de su grupo social; ocasionan comportamientos que no son aceptados por otros, por ende, afectan el proceso de socialización.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

5.4.2. Definición operacional

5.4.3. Operacionalización de variables

a) Variable dependiente

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
Propuesta de Actividades lúdicas	Fundamentación	Teórica	<ul style="list-style-type: none">• Tiene en cuenta los fundamentos teóricos.• Se basa en las teorías piagetianas.
		Práctica	<ul style="list-style-type: none">• Muestra aprestamientos sobre los números.• Diferencia los números en tre símbolo y gráfico.• Relaciona con conjuntos.
	Objetivos	General	<ul style="list-style-type: none">• Son claros y precisos a mejorar la lectura y escritura.• Son suficientes

			<ul style="list-style-type: none"> • Son viables en su consecución en niños de 5 años. • Tiene coherencia con la fundamentación teórica que se plantea.
		Específico	<ul style="list-style-type: none"> • Son claros y precisos • Son suficientes • Son viables en su consecución en niños de 5 años .. • Tienen coherencia con la objetivo general
	Diseño	Secuencia	<ul style="list-style-type: none"> • Representa secuencia e integralidad en todos sus componentes del diseño. • Es comprensible el diseño • Se evidencia articulación en sus componentes. • Constituye un organizador gráfico y transmite un mensaje totalizador
		Tipos de actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra actividades lúdicas variadas. • Es adecuada a la edad de los niños.
		Impacto	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta impacto.
	Concreción	Suficientes	<ul style="list-style-type: none"> • Las actividades planificadas y programadas son viables para su aplicación en la educación inicial y del primer grado de educación primaria. • Son suficientes las sesiones de aprendizaje que operacionalizan la propuesta.
		Aplicable	<ul style="list-style-type: none"> • -Orienta hacia la solución del problema de la lecto-escritura. • Demuestra objetividad.
		Actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades lúdicas libres • Actividades lúdicas dirigidas

b) Variable independiente

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
Socialización	RELACIONES DE CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA	Respeto del espacio	Respeta el espacio de sus compañeros en la realización de diversas actividades.
		Disposición	Demuestra disposición en la realización de actividades corporales grupales.
		Cuidado de su cuerpo	Aprecia y cuida su cuerpo y el de sus compañeros.
		Disfruta de sus logros	Disfruta de sus logros y el de sus compañeros en las actividades grupales.
		Respeto y se preocupa por los demás	Respeto a sus compañeros (no pelea).
			Se preocupa por los demás.
	Tiene interés en conocer a más personas	Muestra interés por conocer nuevos amigos.	
		Conversa con las personas no muy conocidas.	
	IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMÍA	Expresa idea y confianza	Expresa ideas en el desarrollo de los juegos.
			Demuestra confianza en cuando juega con sus compañeros.
		Autónomo y cumple normas	Se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos.
			Acepta normas en los juegos.

5.5. Hipótesis

Las actividades lúdicas mejoró significativamente la socialización en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao.

5.6. Objetivos

5.6.1. Objetivo general

Determinar en qué medida las actividades lúdicas mejoró la socialización en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao.

5.6.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de socialización en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao; antes de la aplicación de las actividades lúdicas.
- Identificar el nivel de socialización en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao; después de la aplicación de las actividades lúdicas.
- Evaluar el programa de actividades lúdicas aplicado a los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao.
- Comparar el nivel de socialización en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao; antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.

6. METODOLOGÍA

6.1. Tipo y diseño de investigación

6.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es de carácter aplicativo según Hernández R. (2003), porque nos va permitir orientar el trabajo hacia una intervención pedagógica.

6.1.2. Diseño de investigación

Según HERNÁNDEZ, R (2003), pre – experimental con pre test y post test y con un solo grupo. Donde se administró las evaluaciones al mismo grupo, es decir, carece de grupo control. Cuyo diseño es:

GE O₁ X O₂

Donde:

G_E : Grupo experimental

O₁ : Prueba (pre-test)

O₂ : Prueba (post-test)

X : Propuesta de actividades lúdicas

6.2. Población y muestra

El tamaño de la población y muestra está constituido por 22 de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao; entre varones y mujeres, como se muestra en el siguiente cuadro:

CUADRO N° 01

DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN ESTUDIANTIL

Edades	ESTUDIANTES		TOTAL
	Niños	Niñas	
5 años	7	15	22

Fuente: Información recogida de las nóminas de matrícula de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

a) Técnicas de investigación

La técnica que se aplicó en el presente trabajo de investigación es la observación sistemática que consiste en la observación permanente que se realiza a los sujetos investigados.

Para la variable dependiente se aplicó la técnica del test para determinar el nivel de conocimiento de la lectura y escritura de números naturales.

b) Instrumentos de investigación

Para evaluar el programa se empleo como instrumento la lista de cotejo que consiste una serie de ítems para recolectar información.

Para la variable dependiente se empleo el cuestionario como instrumento a través de la elaboración de la prueba de pre y post test; evaluado y validado por expertos; además evalúa el nivel de conocimiento de la lectura y escritura de números naturales.

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 información

Al concluir la recolección de datos se procederá a organizar la información para extraer conclusiones que permitan responder a las interrogantes de investigación y contrastar la hipótesis. Esto significa que se debe realizar una serie de operaciones a fin de resumir las observaciones realizadas y que se han registrado en el instrumento realizado. Es necesario separar la información numérica y de tipo verbal, se utilizará para hacer cuadros estadísticos y gráficos de barras, después se realizará una interpretación de las respuestas.

Así mismo, con la prueba t se comparan las medias y las desviaciones estándar de grupo de datos y se determina si entre esos parámetros las diferencias son estadísticamente significativas o si sólo son diferencias aleatorias.

7. RESULTADOS

7.1. Presentación de resultados

Para analizar los resultados del trabajo de investigación “Las actividades lúdicas mejora la socialización en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao; se efectuó una comparación porcentual del programa estadístico SPSS, versión 19.

Además se ha tomado como muestra de estudio a 22 niños y niñas de la misma institución, con el propósito de contrastar la hipótesis central: Las actividades lúdicas mejora significativamente la socialización en los niños y niñas.

Los instrumentos que nos han permitido la recolección de información fueron la observación sistemática a través de la lista de cotejo para evaluar la propuesta y la técnica del cuestionario (Pre y Postest), permitiéndonos dar como válida la hipótesis central.

Las técnicas de la estadística descriptiva nos permiten dar a conocer los siguientes datos obtenidos que detallamos teniendo en cuenta las dimensiones que nos proponemos lograr.

7.2. Descripción de los resultados

Tabla 1

Nivel de socialización en niños de la I.E. N° 123; Antes de la aplicación de las actividades lúdicas

NIVEL DE SOCIALIZACIÓN	fi	%
ALTO	2	9,1
MEDIO	3	13,6
BAJO	17	77,3
TOTAL	22	100

Fuente: Resultados de la aplicación del pre test.

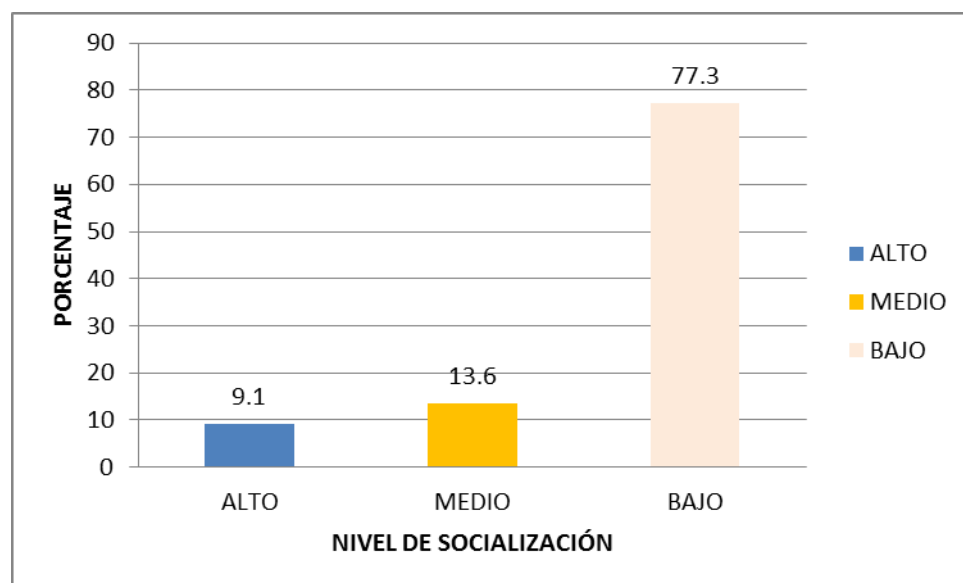


Figura 1:
Nivel de socialización en niños de la I.E. N° 123

Fuente: Tabla 1

En la tabla y figura 1 en relación al “**nivel de socialización en los niños de la I.E. N° 123 “Virgen De La Asunción” Ventanilla – Callao; antes de la aplicación de las actividades lúdicas**”; se observa los resultados del pre test donde un 77,3% se ubican en el nivel bajo, un 13,6% en el nivel medio y un 9,1% en el nivel alto.

Se concluye que los estudiantes en un gran porcentaje su nivel de socialización es bajo; por lo que requieren desarrollarse actividades que

haga posible la mejora de su socialización a pesar de la edad donde se observa el egocentrismo.

Tabla 2

Nivel de socialización en niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 123; Después de la aplicación de las actividades lúdicas.

NIVEL DE SOCIALIZACIÓN	fi	%
ALTO	19	86.4
MEDIO	2	9,1
BAJO	1	4.5
	22	100

Fuente: Resultados de la aplicación del post test.

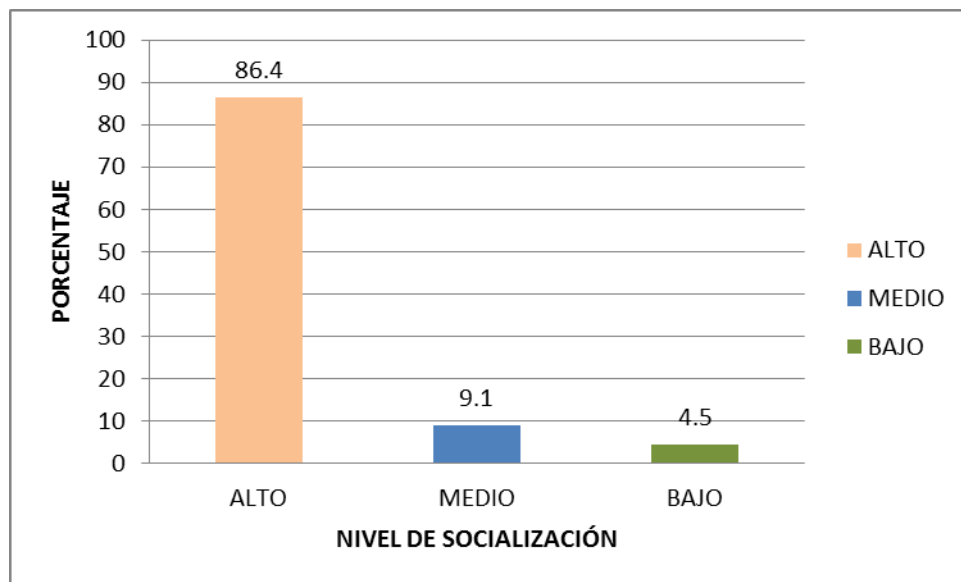


Figura 2

Nivel de socialización en niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 123

Fuente: Tabla 2

En la tabla y figura 2 en relación al “**Nivel de socialización en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao**”; se observa los resultados del post test donde un 4,5% se ubican en el nivel bajo, un 9,1% en el nivel medio y un 86,4% en el nivel alto.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el cuadro N°01 y 02 observamos que al aplicar la propuesta de actividades lúdicas las niñas y niños mejoran significativamente su nivel de socialización tal como se evidencia al comparar los resultados del pre y post test aplicado.

Estos resultados nos hace inferir que los niños y niñas mejoran su socialización desde un 77,3% que obtienen el nivel bajo en el pre test a un 91% que obtienen el nivel alto en el post test; de esta manera dándose cumplimiento al objetivo específico.

Tabla 3

Evaluación del programa de actividades lúdicas aplicado a niños y niñas de cinco años de La I.E. N° 123

NIVELES	INTERVALOS	Sesión del 1 al 3		Sesión del 4 al 7		Sesión del 8 al 10		PROMEDIO	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Alto	[14-20]	12	54,6	16	72,8	20	91,0	16	72,8
Medio	[11,13]	6	27,3	4	18,1	1	4,5	4	18,1
Bajo	[0,10]	4	18,1	2	9,1	1	4,5	2	9,1
TOTAL		22	100	22	100	100	100	22	100

Fuente: Evaluación del programa

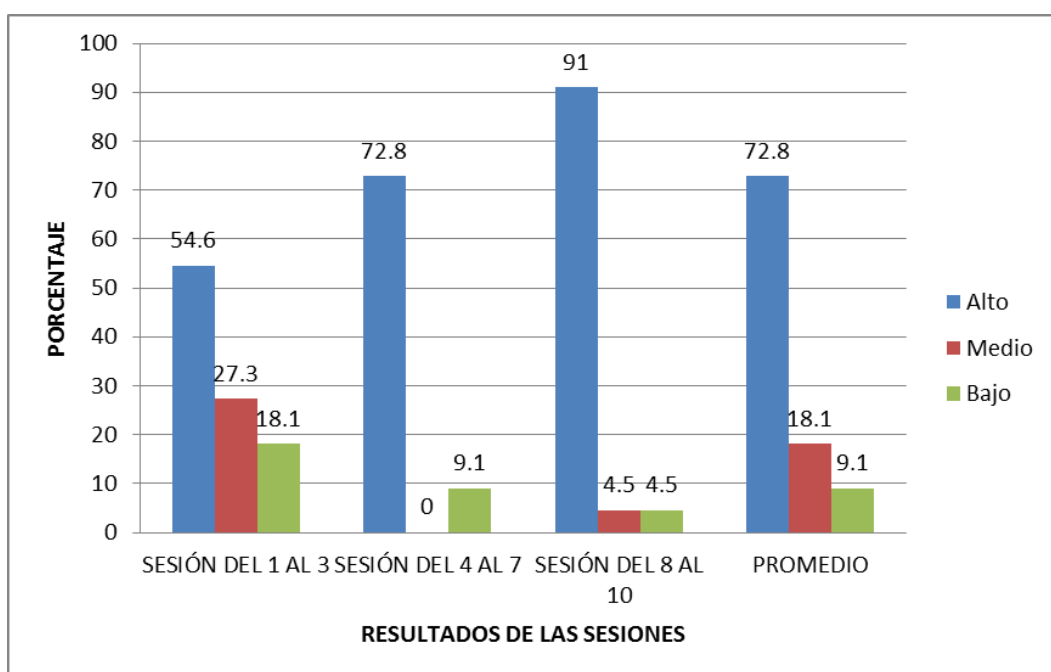


Figura 3
Evaluación del programa de actividades lúdicas aplicado a
Fuente: Evaluación de la propuesta.

En la tabla y figura 4 en lo concierne al *“Nivel de socialización obtenido por los niños y niñas de cinco años de educación inicial de la I.E. N° 123 “Virgen De La Asunción” Ventanilla – Callao;* donde se observa los resultados que obtienen en las tres primeras sesiones: un 54,6% en el nivel alto, un 27,3% en nivel medio y un 18,3% en el nivel bajo.

Al desarrollar las sesiones del cuarto al séptimo los niños incrementan su socialización alcanzando el nivel alto un 72,8%, el nivel medio 18,1% y un 9,1% se mantienen en el nivel bajo.

En las sesiones del octavo a la décima sesión se observa que un 91% logran el nivel alto, un 4,5% medio y un 4,5% el nivel bajo.

De esta manera promediando se obtiene un 72,8% en el nivel alto, un 18,1% en el nivel medio y un 9,1% en el nivel bajo.

Estos resultados nos demuestran que un porcentaje considerable mejoran su socialización al aplicar la propuesta de actividades lúdicas; de esta manera dando cumplimiento al objetivo específico.

Tabla 4
Comparación de los resultados obtenidos por los niños y niñas de la I.E. N° 123 “Virgen De La Asunción En El Pre Test Y Post Test

NIVELES	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	Fi	%
ALTO	1	4,5	20	91
MEDIO	3	13,7	2	9
BAJO	18	81,8	0	0
TOTAL	22	100	22	100

Fuente: Resultados de la aplicación del pre test y post test

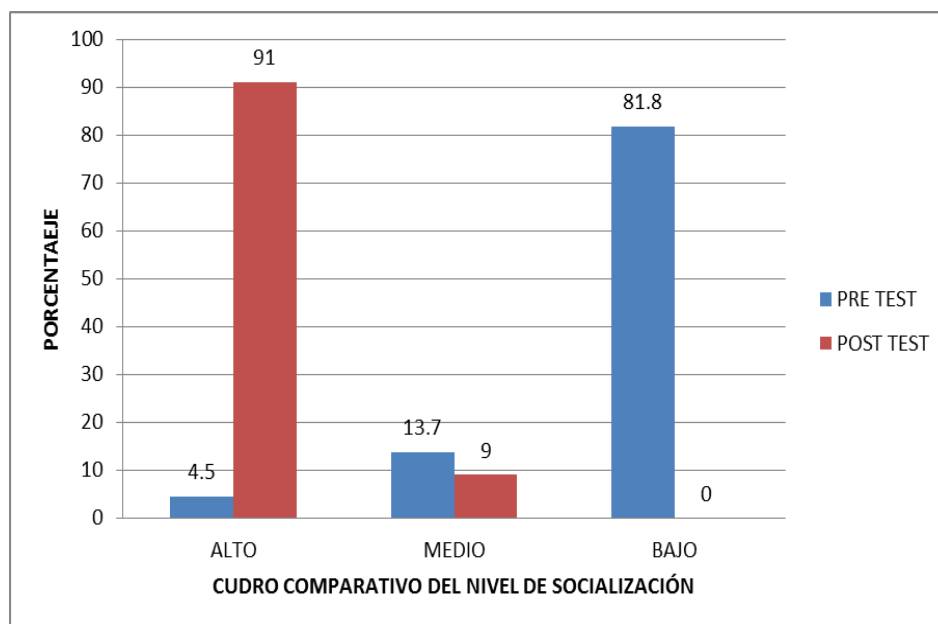


Figura 4
Comparación entre los resultados obtenidos en pre y post test
Fuente: Resultados de la aplicación del pre test y post test

En la tabla y figura 4 con respecto al *“Nivel de socialización obtenido por niños y niñas de la I.E. N° 123 “Virgen De La Asunción” en el pre test y post test”*, se observa la comparación de los resultados de la prueba de pre test y post test; donde un 81.8% en el pre test se ubican en el nivel bajo, un 13,7% en el nivel medio y un 4,5% en el nivel alto a diferencia de los resultados del post test que un 91% % alcanzan el alto, un 9% el nivel medio y 0% nivel bajo.

Del cual inferimos que la propuesta de actividades lúdicas mejora la socialización en forma significativa; de esta manera lográndose el objetivo específico *“Comparar los resultados del pre y post test en relación al nivel de socialización en niños y niñas de la I.E. N° 123 “Virgen De La Asunción”*

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

La aplicación de una propuesta de actividades lúdicas produjo una mejorar socialización de los niños y niñas, tanto en las dimensiones relaciones de convivencia democrática e identidad personal y autonomía; tal como se observa los resultados en la tabla 1 y 2 en relación a **“niveles de socialización”** se observa en el pre test que el mayor nivel de aprendizaje alcanzado es de 73% en el nivel

bajo a diferencia de la prueba de post test que un 81,8% se ubican en el nivel alto; del cual manifestamos que al aplicar el propuesta de actividades lúdicas los niños y niñas mejoran sus socialización.

Por lo expuesto y a partir de estos resultados se puede concluir que las actividades lúdicas son estrategias válidas y eficientes para la mejora de la socialización en la educación Infantil. Aunque es difícil realizar comparaciones adecuadas con otros trabajos, debido a los diferentes procedimientos de intervención utilizados y los diversos sujetos que han participado, y con la prudencia que exige este tipo de análisis, se puede ver los resultados obtenidos en otros estudios respecto a la mejora de la socialización según Cruz y Florez. (2008), en su proyecto de grado, manifiestan que su estudio les permitió evidenciar que la aplicación del juego de lanzamiento produjo un efecto positivo en la construcción de las nociones de compañerismo y comunicación. Además que el estudio les permitió evidenciar que la aplicación del juego de lanzamiento ayudó a adquirir, mejorar y afianzar las nociones necesarias para la construcción del concepto de amistad. Además se demostró que utilizar metodologías que responda a los intereses de los niños, ayuda a una participación activa, reflejada en un mayor compromiso que les permita llevar el control de su propio proceso en las actividades realizadas y comparar este con la de sus compañeros, estableciendo semejanzas y diferencias entre los resultados obtenidos; además los participantes adquieren de manera autónoma las reglas de cada juego sin ser impuestas.

De la misma manera, en la tabla 3 se observan los resultados de la propuesta de actividades lúdicas aplicados obteniéndose cambios sustantivos y en forma inductiva desde un 54,6% a un 91% que se logran al finalizar las sesiones; esto corrobora a lo mencionado anteriormente donde las actividades lúdicas influyen en la mejora de la socialización; tal como manifiesta Peña (1996) donde afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

Asimismo, los resultados obtenidos en la tabla 4 observamos el cuadro comparativo; donde los niños y niñas en el pre test alcanzan en un 81.8% el nivel bajo y en el post test se revierte por que en un 91% logran el nivel alto.

A nuestro juicio, la estimulación hacia las actividades lúdicas debe ser asumida de forma principal por el sistema educativo, pues, como señalan **LEV S. VIGOTSKY**: El juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juegos simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

El estudio del juego actualmente sigue basándose en las aportaciones de estos autores, tanto en el hogar como en la escuela son múltiples las aplicaciones de las actividades lúdicas en pro del desarrollo armónico de niños y niñas.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1. Conclusiones

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

- Las actividades lúdicas mejoran la socialización en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao al obtener una diferencia porcentual entre el pre test y pos test en el nivel alto de 86.5%.
- El nivel socialización en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao; antes de la aplicación de las actividades lúdicas; es un 77,3% se ubican en el nivel bajo, un 13,6% en el nivel medio y un 9,1% en el nivel alto.
- El nivel socialización en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao; después de la aplicación de las actividades lúdicas; es un 4,5% se ubican en el nivel bajo, un 9,1% en el nivel medio y un 86,4% en el nivel alto.

- Los resultados de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas para mejorar la socialización en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao; es un 72,8% en el nivel alto, un 18,1% en el nivel medio y un 9,1% en el nivel bajo.

9.2. Recomendaciones

- Que se propicien capacitaciones a todos los docentes de educación inicial de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao sobre actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje para mejorar la socialización.
- Que se implementen centros de interés en base a materiales que propicien la socialización en niños y niñas de educación inicial.
- Que se promueva metodologías y se inserten en el Proyectos Curricular diversificado capacidades donde se conduzcan el aprendizaje en base a actividades lúdicas para mejorar la socialización del niño y niña.

10. AGRADECIMIENTO

Invocándonos al Divino hacedor por habernos dado esa dicha, salud y bienestar tanto físico y espiritual.

Nuestro sincero reconocimiento a nuestros padres por su esfuerzo, amor y apoyo incondicional durante nuestra formación profesional como personal.

De la misma manera, a todos quienes día a día fueron alimentando y fortaleciendo nuestra vocación profesional hacia la niñez.

A todos los niños y niñas de educación inicial, en especial a los de la I.E. N° 123 “Virgen de la Asunción” Ventanilla – Callao quienes constituyeron nuestro objeto de estudio; de la misma manera a sus padres de familia y docentes de dicha institución mencionada.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, D. & Fuentes, L. (2008). *La socialización en los niños de Madrid*.
- Alsina Á. (2006). *Desarrollo de competencias sociales con recursos lúdicos-manipulativos*. (2ª Edición). Madrid: Narcea S.A. EDICIONES.
- Álvarez, V., Fidalgo, R., Lafuente, S. & Rego, J. (s/fecha). *Dificultades de Aprendizaje e intervención Psicopedagógica*. Universidad de Vigo. Disponible en: <http://www.slideshare.net/intereduvido/dificultad-de-aprendizaje-de-las-matematicas>.
- Antunez, C. (2006): *Juegos para estimular las inteligencia múltiples*. (2ª Edición), Madrid: Narcea S.A. Ediciones.
- Bonilla, C. (1998, noviembre), *Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía*. Ponencia presentada en el V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas, Manizales, Caldas, Colombia. Disponible en <http://www.redrecreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>
- Buenaventura, N. (1994). *La campana en la escuela*. Santa Fe de Bogotá: Instituto para el desarrollo de la democracia Luis Carlos Galán.
- Burgos, V. et al (2005). *Juegos educativos y materiales manipulativos: Un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas*". Tesis para optar el título de licenciado en educación con especialización, Universidad Católica de Temuco, Chile.
- Cairo, E., Ijalba, E. % Martínez, C. (2004), El desarrollo de la capacidad para la socialización. *Revista cubana de psicología*. Vol. 21, 1-21. Disponible en:
- Cardoso, E & Cerecedo, M. (2008, noviembre). El desarrollo de las competencias sociales en la primera infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*. N°45, 5 – 25.

Cueto, S, Pain, O & Ramírez, C. (2002). *Oportunidades de aprendizaje y rendimiento del área de sociedad en una muestra de estudiantes de sexto grado de primaria* .Lima Perú.

Diseño Curricular de la Educación Básica Regular. Diciembre 2009. Ministerio de Educación

Domínguez, H & Robledo, D. (2009). *Influencia de la aplicación del plan de acción “Jugando y socializando”, basado en la metodología activa en el logro de capacidades del área de matemática de los/as estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución Educativa PNP “Bacilio Ramírez Peña”, de Piura.*

Fernández, J. (2008). *Utilización de material didáctico con recursos de ajedrez para la enseñanza de las relaciones sociales*. Tesis doctoral, Facultad de Ciencias de la Educación, Departamento de Pedagogía Aplicada, Universidad Autónoma de Barcelona, Bellaterra, España.

Ferreira, P. (2008). Dificultades del aprendizaje: la acalculia y la discalculia. Educando para la vida. junio- 27. Disponible en:
<http://www.surcultural.info/2008/06/dificultades-del-aprendizaje-la-acalculia-y-la-discalculia/>

Instituto de Salud Pública & Consejería de Sanidad. (s/f). *La memoria: Programa de estimulación y mantenimiento colectivo*. Madrid, España: Autores.

Jean Piaget: (1981) *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.

Jiménez. C. (2000) *Hacia la construcción del concepto de lúdica*. Ensayo, Colombia. Disponible en: <http://www.ludicacolombia.com/ensayos.html>

LUQUE, H. (2009). *Informática en la educación inicial y primaria*. Educared. 26 de Agosto 2009 12:09 AM. Disponible en:
http://matematicas.educared.pe/2009/08/informatica_en_la_educacion_in.html#more

- Martínez, E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. Localizado en Magister: *Revista miscelánea de investigación*, 22, 7-22. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2774872>
- Payà, A. (2006). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Valencia: Ed. Universitat de Valencia Servei de Publicacions.
- Rendón S. (2007). Estudio sobre el rendimiento en matemáticas en España a partir de los datos del informe PISA 2003. Un estudio jerárquico de dos niveles. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en educación*, Vol. 5, N° 3.
- Ruiz B. C. (2005). Posibilidad de la enseñanza estratégica de la matemática en Educación Básica. Disponible en: <http://http://www.actualizaciondocente.ula.ve/equisangulo>.
- Ulloa, L. (2006). *Estrategia didáctica para la utilización de una colección de juegos por computadora en el primer grado de educación primaria*. Tesis para optar el grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, Instituto Pedagógico José Martí, Camagüey, Cuba. Disponible en: <http://revistas.mes.edu.cu/elibro/tesis/educacion-superior/9789591608116.pdf/view>
- Vigotsky, L. S. (1991). *Dinámica del desarrollo mental en el escolar en relación con la enseñanza*. En: *Psicología Pedagógica*. Moscú: Pedagoguika.

12. Anexos

12.1. Instrumentos

TEST PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS

N°	ÍTEMS	CATEGORÍAS		
		NUNCA (1)	CASI SIEMPRE (2)	SIEMPRE (3)
	ACTITUDES SOCIALES			
1	Respeto el espacio de sus compañeros en la realización de diversas actividades.			
2	Demuestra disposición en la realización de actividades corporales grupales.			
3	Aprecia y cuida su cuerpo y el de sus compañeros.			
4	Disfruta de sus logros y el de sus compañeros en las actividades grupales.			
	RELACIONES DE CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA			
5	Respeto a sus compañeros (no pelea).			
6	Se preocupa por los demás.			
7	Muestra interés por conocer nuevos amigos.			
8	Conversa con las personas no muy conocidas.			
	IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMÍA			
9	Expresa ideas en el desarrollo de los juegos.			
10	Demuestra confianza en cuando juega con sus compañeros.			
11	Se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos.			
12	Acepta normas en los juegos.			
	TOTAL			

- Valor nominal de alto (con valor de 23 a 36 puntos).
- Medio (con un valor de 13 a 22 puntos) y
- bajo (con un valor menor de 13 puntos).

12.2. Propuesta de intervención

PROPUESTA PEDAGÒGICA

1. DENOMINACIÒN

Implementemos el programa de actividades lúdicas para la socialización de niños

2. FUNDAMENTACIÒN

El presente programa se fundamenta dentro del enfoque constructivista, donde el niño aprende jugando.

Mediante la aplicación de sesiones permitirá contribuir con la comprensión de la parte teórica y complementándose con la parte experimental los contenidos.

De acuerdo con Piaget (mencionado por Méndez, 2008), el origen del símbolo lúdico se da mediante el paso de lo sensorio motor a lo representativo: los procesos de asimilación y acomodación van construyendo el acto inteligente y originan el carácter adaptativo, imitativo o lúdico del esquema, características de la inteligencia y del juego.

El sistema de clasificación de los juegos utilizado por Piaget (1999), está muy relacionado con el proceso de evolución y es el siguiente: el ejercicio, el símbolo y la regla. Constituyen estructuras importantes dentro de los juegos infantiles entre los que se pueden mencionar los juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas. Piaget añade los juegos de construcción. Cada uno tiene sus propias formas de evolución y se describen seguidamente.

El juego de ejercicio (0 a 2 años): se ubica en el II y III estadio hasta el V; abarca el desarrollo preverbal caracterizado por el ejercicio y el placer de su funcionamiento.

El juego simbólico (2 a 7 años): aparece en el V estadio; en este se emplea el símbolo o representación de un objeto no presente. Según Piaget (mencionado por Reyes, 1999) “es la comparación entre un elemento dado, un elemento imaginado y una representación ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deforme” (p. 70).

El juego de reglas (7 a 11 años): actividades sensorio motoras, por ejemplo, carreras, bolas e intelectuales como cartas, damas, ajedrez; con un sentido de competitividad y regulado por normas previamente establecidas. El presente programa toma como punto de partida la teoría de Piaget bajo el enfoque constructivista

3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

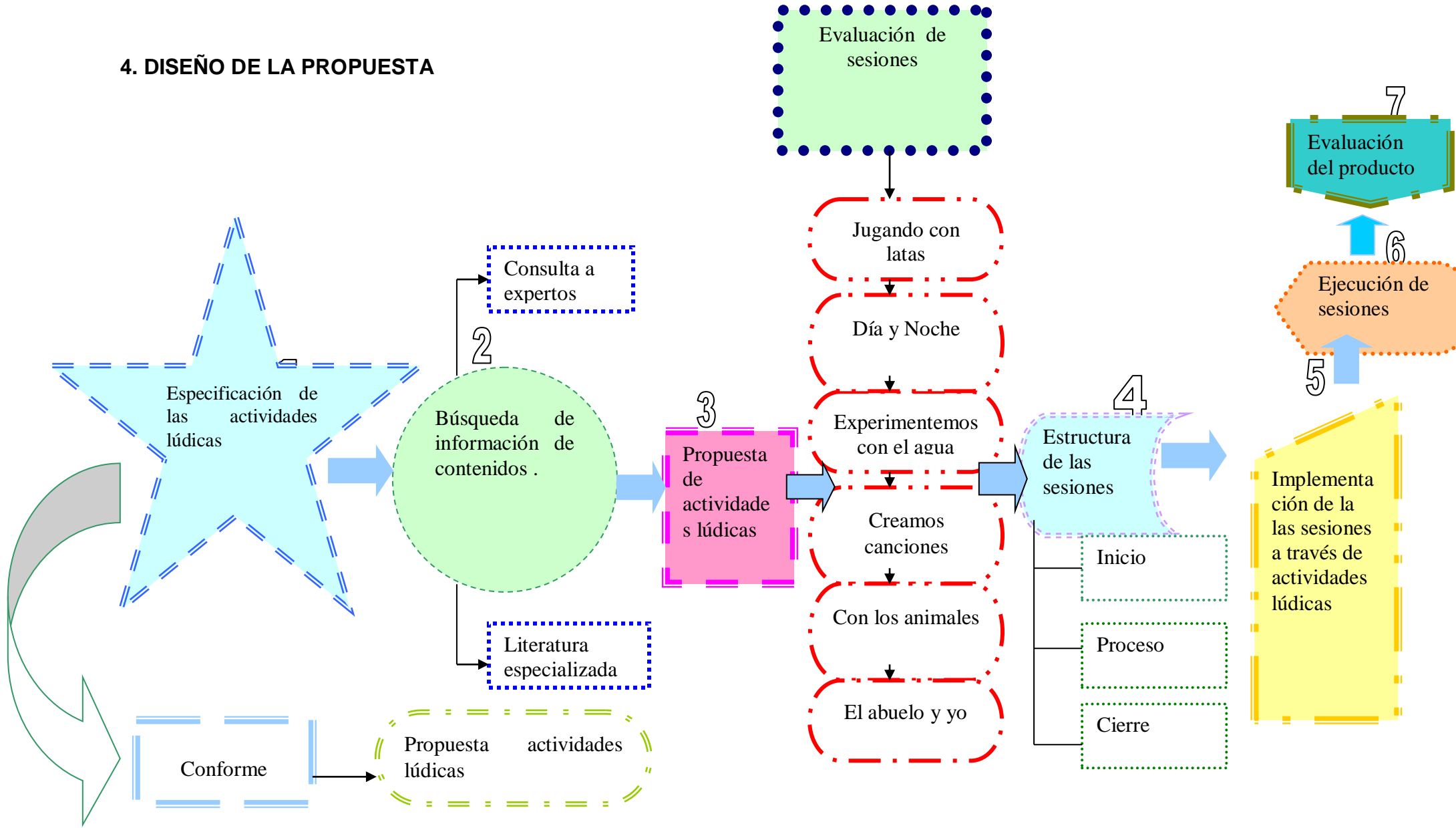
❖ Objetivos general

Diseñar e implementar un programa basada en actividades lúdicas para incrementar la socialización en los niños de educación inicial de la I.E.N° 123 de Ventanilla.

❖ Objetivos específicos

- seleccionar información pertinente, en la literatura científica especializada.
- Descubrir una nueva propuesta didáctica basada en actividades lúdicas.
- Ejecutar el programa a través de sesiones de aprendizaje
- Evaluar el programa de actividades lúdicas

4. DISEÑO DE LA PROPUESTA



DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

EN PRIMER LUGAR

- Se seleccionaran las actividades lúdicas teniendo en cuenta la literatura especializada con respecto a la socialización.
- Se diseñaran la propuesta de actividades lúdicas con actividades de diagnóstico, de sesiones y una prueba de salida.
- Se ejecutaran las sesiones teniendo en cuenta las actividades lúdicas planteadas para el programa.

EN SEGUNDO LUGAR, se buscará información pertinente sobre, Propuesta didáctica.

EN TERCER LUGAR.- demostramos que mediante las sesiones se mejorará la socialización de los niños

PROGRAMACIÓN DIARIA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Jugando con las latas diferenciamos cantidades hasta 4 Y 5

FECHAS : 16/08/2018

I.E.INCIAL : N°123 Virgen de la Asunción

DOCENTE : Nayditha Liz Peña Viera

AREA : Matemáticas.

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES			INS	REC. MAT.
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Realiza representaciones de cantidades con objetos de hasta tres 3 con material concreto	Realiza representaciones de cantidades con objetos de hasta 5 con material concreto	Realiza representaciones de cantidades con objetos de hasta 6 con material concreto y dibujos.	Lista de ctejo	Hojas de aplicación láminas tarjetas de números..

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS PEDAGÓGICOS.

M.P.	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS	TIEMPO
	PROPOSITO SOCIALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Según los niños van llegando se ubican en las mesas y juegan con su juguete favorito. Se organizan y deciden el juego asignando roles. Los niños ejecutan el juego a realizar la docente va monitoreando sin alterar el juego. A través de una canción los niños guardan los juguetes. Dialogan sobre el juego realizado a través de interrogantes que la docente plantea. Dibujan en el piso. 	Material educativo de los sectores tizas de colores.	60
ACTIVIDADES DE RUTINA	PROPÓSITO DIDACTICO: PRÁCTICA DE VALORES <ul style="list-style-type: none"> Realizan actividades permanentes de ingreso: formación, saludo, oración, calendario del tiempo, asistencia, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas, valor del mes, responsabilidades. Hacen uso de los servicios higiénicos. 	Carteles del aula y canciones.	30
INICIO	PROPOSITO DIDACTICO: Que los niños y niñas identifiquen el número 6 en latas PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cómo podemos utilizar los números en la vida diaria? ¿podemos agrupar objetos para identificar los números? PROPÓSITO/ ORGANIZACIÓN: Se declara el tema donde se hace conocer el tema a trabajar MOTIVACIÓN. -se motiva con la canción los elefantes hasta 6 SABERES PREVIOS. -¿Qué canción entonamos? ¿Les gustó la canción? ¿Hasta cuantos elefantes se agruparon? ¿Conocen el número 6? ¿Cómo se escribe el número 6? CONFLICTO COGNITIVO: ¿Todos los números serán iguales? ¿Será importante conocer el número 6?.	Docente, niñas, niños.	45

	DESARROLLO	<p>La docente realiza actividades de psicomotrices corporales.</p> <p>VIVENCIAL salimos al patio para realizar la dinámica conejo a su conejera en la cual se van desplazando y según la consigna los niños realizan y vuelven a su conejera que pueden ser de dos, tres, cinco y hasta seis conejos que regresen a su conejera.</p> <p>CONCRETO: después entregamos latas a los niños y niñas que ellos jueguen libremente, luego agrupan formando una torre enseguida juegan el tumba latas enumerando cuantas latas tumbaron anotando la cantidad, según las interrogante como ¿Cuantas latas agruparon, Cuantas latas tumbaron, representa la cantidad en tus deditos?</p> <p>GRAFICO: En las hojas de aplicación dibujan lo realizado</p> <p>SIMBÓLICO: En las hojas de aplicación dibujan según el número hasta 6</p>	Docente, niñas y niños, latas hoja bon, colores.	
	CIERRE	<p>¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Se evalúa con lista de cotejo</p>	Niñas y niños.	
RUTINAS	<p>ACTIVIDADES DE RUTINA: PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE PERSONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de los servicios higiénicos. • Lavado de manos. • Recreo. 	Servicios higiénicos, agua, jabón y toalla.	15 15	

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ACTIVIDAD LUDICA</p>	<p style="text-align: center;">“MUNDO DE LA SELVA”</p> <p>PROPÓSITO DIDÁCTICO: Desarrollar su asociación de cantidad.</p> <p>ANTES: Elaboramos con cartulina, un tablero de mesa con casilleros don de los niños avancen de acuerdo a la cantidad de silabas de los nombres de sus animales. Los casilleros tendrán forma de caminitos que tendrán partida y llegada.</p> <p>DURANTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invitamos a los niños a realizar la actividad al patio. ➤ Trazamos con los niños en el suelo el juego del mundo con casilleros numerales del 1 al 5. ➤ Pedimos a los niños que escojan un animal del kit de la selva. ➤ Observamos y exploramos los animalitos ¿Cómo se llama?, ¿Qué colores tiene?, ¿Cuántas patas tiene?, ¿Qué sonidos tiene?, ¿Qué sonido hace?. ➤ Luego nos sentamos en círculo nos sentamos en círculo y jugamos a nombrarlos silabeando. Ejemplo: le-ón. preguntamos ¿Cuántas silabas tiene? Y así sucesivamente con cada uno. ➤ Forman una columna y se indica al primer niño que comience a saltar con uno o dos pies, según las silabas del nombre de su animal. Ejemplo: le-ón saltara 2 casilleros. ➤ El siguiente niño continúa el juego saltando según la cantidad de silabas del nombre de su animal .Ejemplo: ji-ra-fa saltara 3 casilleros. ➤ El niño que termina de saltar, regresa al final de la columna y así continúan saltando en seguidilla. <p>DESPUES: Cuando terminamos el juego, los niños comentan la cantidad de casilleros que avanzaron, identificando el nombre del animal que es más largo y cual es más corto.</p>	<p>Niñas y niños lámina.</p>	<p>30</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">RUTINAS</p>	<p>PROPÓSITO DIDACTICO: AUTOEVALUACIÓN, PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE Y HABILIDADES SOCIALES.</p> <p>-Marcan con trazos diversos con cartel de autoevaluación ¿Cómo se sintieron? Feliz, triste, llorando.</p> <p>-Higiene de manos consumo de almuerzo escolar.</p> <p>-Formación canciones de despedida, oración y recomendaciones.</p>	<p>Alimentos, niños y niñas docentes.</p>	<p>30 15</p>

PROGRAMACIÓN DIARIA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: ¿Qué actividades realizamos durante el día y la noche?.

FECHAS : 17/08/2018

I.E.INIAL : N°123 “Virgen de la Asunción”

DOCENTE : **Naydítha liz peña Viera**

AREA : Ciencia Ambiente

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES			INS	REC. MAT.
		3AÑOS	4 AÑOS	5AÑOS		
Expresa al mundo físico basado en conocimientos científicos.	Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente.	Describe el cielo de día y el cielo de noche.			Lista de cotejo	Láminas del MED Hojas de aplicación Colores

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS PEDAGÓGICOS.

M.P.	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS	TIEMPO
	PROPOSITO SOCIALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Según los niños van llegando se ubican en las mesas y juegan con su juguete favorito. • Se organizan y deciden el juego asignando roles. • Los niños ejecutan el juego a realizar la docente va monitoreando sin alterar el juego. • A través de una canción los niños guardan los juguetes. • Dialogan sobre el juego realizado a través de interrogantes que la docente plantea. • Dibujan en el piso. 	Material educativo de los sectores tizas de colores.	60
ACTIVIDAD ES DE RUTINA	PROPÓSITO DIDACTICO: PRÁCTICA DE VALORES <ul style="list-style-type: none"> • Realizan actividades permanentes de ingreso: formación, saludo, oración, calendario del tiempo, asistencia, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas, valor del mes, responsabilidades. • Hacen uso de los servicios higiénicos. 	Carteles del aula y canciones.	30
INICIO	PROPOSITO DIDACTICO: Que los niños y niñas diferencien el tiempo con las actividades que realizan durante el día y la noche (noción del tiempo) PROBLEMATIZACIÓN: Será importante trabajar las nociones del tiempo PROPÓSITO/ ORGANIZACIÓN: Se declara el tema donde los niños diferencian el tiempo de las actividades que van realizando. MOTIVACIÓN. -se motiva con una canción TODAS LAS MAÑANAS. Todas las mañanas antes de salir me lavo la cara con agua y jabón(bis) Yen la nohecita me voy a dormir mirando estrellas la luna también Mambo que rico mambo mambo de machahuay... SABERES PREVIOS. - ¿A quién cantamos? ¿Qué hacemos después de levantarnos? ¿Qué hacemos en las noches? ¿Qué observamos en la noche en el cielo CONFLICTO COGNITIVO: ¿Cómo diferencias el día y la noche? ¿Qué actividades hacemos en el día y la noche?	Docente, niñas, niños.	45

	DESARROLLO	GESTIÓN DEL APRENDIZAJE. La docente explica la diferencia del día y la noche con la participación de los niños ellos que actividades realizan durante el día y la noche Dibujan y pintan las actividades que hacen en el día y la noche Luego se entrega una hoja de aplicación para pintar las actividades que se realiza durante el día y la noche.	Docente, niños o niñas, Lápiz hojas bon colores.	
	CIERRE	¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?¿Para qué lo hicimos? Dialoga con tus padres sobre las actividades que realizan durante el día y la noche. Se evalúa con lista de cotejo.	Niñas y niños Padres	
RUTINAS		ACTIVIDADES DE RUTINA: PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE PERSONAL <ul style="list-style-type: none"> • Uso de los servicios higiénicos. • Lavado de manos. • Recreo. 	Servicios higiénicos, agua, jabón y toalla.	15 15
ACTIVIDAD LUDICA		“EL GUSANITO DE COLORES” Materiales: ✓ Octogonitos. PROPÓSITO DIDÁCTICO: ❖ Seguir secuencias de colores. ❖ Desarrollar la atención y concentración. ❖ Desarrollar la coordinación ojo-mano. ❖ Seguir indicaciones. ANTES. Entonamos con los niños y las niñas la canción del gusanito, moviendo los dedos o usando un títere que represente un gusano: Los niños dialogan sobre el desarrollo de la actividad al mismo un gusanito va despacito, va despacito por el caminito...” DURANTE: Les pedimos que se organicen en dos grupos y, con la ayuda de un niño o niña, re partimos la mitad de piezas del Octogonito a un grupo y la otra mitad al otro. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Motivamos a armar un gusanito siguiendo una secuencia de colores. Por ejemplo: gusanito rojo amarillo, rojo-amarillo...; gusanito azul-verde, azul-verde... ➤ Decimos que a la voz de tres, todos comenzaran a armar su gusanito hasta que se les acaben las piezas. ➤ Pueden hacer gusanitos de diferentes tamaños y compararlos. ➤ También pueden hacer gusanitos de un solo color. ➤ Lanzaremos un dado, miramos el número que salió decimos a los niños y las niñas que aumenten la cantidad de piezas del gusanito según el número que salga. DESPUES. El equipo que termine primero gritara “¡GUSANITO!” y será el ganador.	Octogonitos	30
RUTINAS		PROPÓSITO DIDACTICO: AUTOEVALUACIÓN, PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE Y HABILIDADES SOCIALES. -Marcan con trazos diversos con cartel de autoevaluación ¿Cómo se sintieron? Feliz, triste, llorando. -Higiene de manos consumo de almuerzo escolar. -Formación canciones de despedida, oración y recomendaciones.	Alimentos, niños y niñas docentes.	30 15

PROGRAMACIÓN DIARIA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Experimentamos con el agua (sólido líquido gaseoso).

FECHAS : 20-08- 2018

I.E. INICIAL : N°123 “Virgen de la Asunción”.

DOCENTE : Nayditha Liz Peña Viera

AREA : Ciencia Ambiente.

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES			INS	REC. MAT.
		3 AÑOS	4 AÑO	5 AÑOS		
Explica al mundo físico basado en conocimiento científico.	Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente.	Describe los cambios físicos que sufren los objetos o materiales por una acción sobre ellos (al ser mezclados, expuestos al calor o al ejercer una fuerza sobre ellos)			Lista de coteo	

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS PEDAGÓGICOS.

M.P.	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	TIEMPO
	PROPOSITO SOCIALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Según los niños van llegando se ubican en las mesas y juegan con su juguete favorito. • Se organizan y deciden el juego asignando roles. • Los niños ejecutan el juego a realizar la docente va monitoreando sin alterar el juego. • A través de una canción los niños guardan los juguetes. • Dialogan sobre el juego realizado a través de interrogantes que la docente plantea. • Dibujan en el piso. 	Material educativo de los sectores tizas de colores.	60
ACTIVIDADES DE RUTINA	PROPÓSITO DIDÁCTICO: PRÁCTICA DE VALORES <ul style="list-style-type: none"> • Realizan actividades permanentes de ingreso: formación, saludo, oración, calendario del tiempo, asistencia, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas, valor del mes, responsabilidades. • Hacen uso de los servicios higiénicos. 	Carteles del aula y canciones.	30
INICIO	ESTRATEGIA: Experimentamos con el agua El experimento a realizar se debe planificar y organizar en función a tres etapas básicas antes durante y después. ACTIVIDADES A DESARROLLARSE ANTES DEL EXPERIMENTO Utilizar materiales de escritorio para anotaciones Elegir los materiales a utilizar en el experimento (tetera balde envase) Uso adecuado de los materiales del sector y aseo del material. Uso responsable del agua. PROBLEMATIZACIÓN: Se entrega a cada niño un marciano, los niños observan, manipulan y saborean. LAS PREGUNTAS ¿Cómo creen que se preparó los maricanos? ¿Por qué se transformó el agua en hielo? ¿Qué podemos hacer para que el hielo se convierta en agua? ¿Por qué creen que la lluvia viene de las nubes? ¿En qué estado se transforma el agua? HIPÓTESIS ¿Cómo podemos transformar el agua?	Docente, niñas, niños.	45

	<p>DESARROLLO</p> <p>PLANEA Y LLEVA A CABO EXPERIMENTOS La docente les da indicaciones para realizar el experimento luego se lee las diferentes hipótesis que dieron los niños y consensuamos para realizar el experimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona los materiales que se va a utilizar ponemos agua en la tetera y se deja hervir los niños y niñas observan lo que sucede cuando el agua hierve identificando el vapor del agua (estado gaseoso) • Se presenta un bloque de hielo en un recipiente donde los niños observan lo que sucede con el hielo por la acción del calor identificando que el hielo se convierte en agua (estado líquido). 	Docente, niñas y niños, fosforo tetera agua hielo.	
	<p>CIERRE</p> <p>REGISTRA LA INFORMACIÓN EN FORMA CUIDADOSA Y SISTEMÁTICA Con la participación de los niños se anota las conclusiones del experimento realizado con la cual el docente arma un mapa pre conceptual sobre los estados del agua</p> <div data-bbox="327 853 1110 1099" data-label="Diagram"> <pre> graph TD A[AGUA] --> B[LÍQUIDO] A --> C[SÓLIDO] A --> D[GASEOSO] </pre> </div> <p>Exposición de las conclusiones del grupo Entonces el agua se transforma en tres estados líquido, gaseoso, solido Dicta las conclusiones la maestra escribe en un papelote.</p>	Niñas y niños papelote	
<p>RUTINAS</p>	<p>ACTIVIDADES DE RUTINA: PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE PERSONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de los servicios higiénicos. • Lavado de manos. • Recreo. 	Servicios higiénicos, agua, jabón y toalla.	15 15

ACTIVIDAD LUDICA	<p>“¡NOS VAMOS DE PESCA!”</p> <p>PROPÓSITO DIDÁCTICO: Desarrollar su capacidad de análisis y síntesis.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Desarrollar su percepción visual. ❖ Desarrollar su lenguaje. ❖ Desarrollar su coordinación gruesa y fina. ❖ Desarrollar su ubicación espacial. ❖ Desarrollar su imaginación. <p>ANTES: Se esconderá las piezas del rompecabezas en diferentes lugares donde realizaremos el juego.</p> <p>DURANTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invitamos a los niños y niñas a realizar la actividad al aire libre. ➤ Pedimos a un niño o niña que nos ayude a repartir las tiras de tela a cada uno. ➤ Jugaremos a movernos como “peces” en el agua moviendo las tiras de tela, las movemos de manera ondulante, hacia arriba, hacia abajo, corriendo, saltando, caminando, etc, con movimientos libres. ➤ Haremos “volar” la imaginación como si estuviéramos nadando en el mar. ➤ Luego sugerimos a los niños encontrar las piezas escondidas a manera de juego, “nadando”. <p>DESPUES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego nos sentamos alrededor del rompecabezas y observamos el paisaje. ✓ Comentamos nuestras experiencias ¿alguno de ustedes sabe nadar?, ¿han visto peces de verdad?, ¿Cómo son?, ¿Qué pasan si no están en el agua?, etc. ✓ Al finalizar realizamos un dibujo libre en hojas con crayolas. 	<p>Rompecabezas gigantes, tiras de tela, hojas y crayolas.</p>	<p>30</p>
RUTINAS	<p>PROPÓSITO DIDACTICO: AUTOEVALUACIÓN, PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE Y HABILIDADES SOCIALES.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Marcan con trazos diversos con cartel de autoevaluación ¿Cómo se sintieron? Feliz, triste, llorando. -Higiene de manos consumo de almuerzo escolar. -Formación canciones de despedida, oración y recomendaciones. 	<p>Alimentos, niños y niñas docentes.</p>	<p>30</p> <p>15</p>

PROGRAMACIÓN DIARIA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: La ovejita maya (texto narrativo) CT 5 años pág. 19 21 CT . 4 años pág. 17 y 253.

FECHAS : 21-08-2018
I.E.INIAL : N°123 “Virgen de la Asuncion”
DOCENTE : Nayditha Liz Peña Viera
AREA : Comunicación.
APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA A	CAPACIDAD	INDICADORES			INS . EV	REC. MAT.
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
Comprende textos orales.	Infiere el significado de los textos orales.	Explica las relaciones de causa y efecto entre ideas escuchadas.			Lista de cotejo	Cuaderno de trabajo.

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS PEDAGÓGICOS.

M.P.	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS	TIEMPO
	PROPOSITO SOCIALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Según los niños van llegando se ubican en las mesas y juegan con su juguete favorito. • Se organizan y deciden el juego asignando roles. • Los niños ejecutan el juego a realizar la docente va monitoreando sin alterar el juego. • A través de una canción los niños guardan los juguetes. • Dialogan sobre el juego realizado a través de interrogantes que la docente plantea. • Dibujan en el piso. 	Material educativo de los sectores tizas de colores.	60
ACTIVIDADES DE RUTINA	PROPÓSITO DIDACTICO: PRÁCTICA DE VALORES <ul style="list-style-type: none"> • Realizan actividades permanentes de ingreso: formación, saludo, oración, calendario del tiempo, asistencia, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas, valor del mes, responsabilidades. • Hacen uso de los servicios higiénicos. 	Carteles del aula y canciones.	30
INICIO	PROPOSITO DIDACTICO: Que los niños comprendan el texto narrativo (respeto a la vida al cuerpo y la salud.) PROBLEMATIZACIÓN: ¿Será importante comprender el texto que nos ayude a cuidar nuestro cuerpo? PROPÓSITO/ ORGANIZACIÓN: Se declara el tema que donde se da conocer la importancia de cuidarse de los peligros y de las personas que puedan hacerte daño MOTIVACIÓN.- Se motiva a través de un cuento la ovejita maya SABERES PREVIOS.- ¿Qué le pasó a la ovejita maya? ¿Les interesaba como se sentía maya? ¿Por qué? ¿Qué debió de responder la ovejita maya a las ovejas grandes? ¿Por qué la ovejita maya no quería contarle a mama lo que había pasado? ¿Qué harías tú si te pasara algo así? CONFLICTO COGNITIVO: ¿Cómo evitaríamos los peligros? ¿Cómo identificamos a las personas que nos pueden hacer daño?	Docente, niñas, niños.	45

	DESARROLLO	<p>GESTIÓN DEL APRENDIZAJE.</p> <p>La docente presenta imágenes de personas que agreden a los niños explica sobre las formas de reaccionar frente a una situación de abuso y forma como debe defenderse y decir no. También se conversa de pedir ayuda de inmediato a las personas mayores que los cuidan y a los que los quieren contándolos todo lo que sucede aunque las personas las amenacen</p> <p>Se entrega a los niños 5 años la ficha de trabajo N° 19 y 21 Se entrega a los niños 4 años la ficha trabajo N° 17 y auto adhesivos en la pág. 253.</p>	Docente, cuaderno de trabajo colores goma. .	
	CIERRE	<p>¿Qué hicimos?¿Cómo lo hicimos?¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Dialoga con tus padres sobre de las personas que les pueden hacer daño.</p> <p>Se evalúa con lista de cotejo.</p>	Niñas y niños Padres	
RUTINAS		<p>ACTIVIDADES DE RUTINA: PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE PERSONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de los servicios higiénicos. • Lavado de manos. • Recreo. 	Servicios higiénicos, agua, jabón y toalla.	15 15

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ACTIVIDAD GRAFICO PLASTICO</p>	<p>“JUGAMOS A IMITAR A LOS ANIMALES EN EL CUENTO”</p> <p>PROPÓSITO DIDÁCTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Desarrollar el lenguaje. ❖ Desarrollar la memoria, atención y concentración. ❖ Desarrollar la comprensión de mensajes. ❖ Trabajar grupalmente. ❖ Desarrollar su expresión corporal. ❖ Interpretar e intercambiar roles. <p>ANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntamos a los niños y las niñas donde les gustaría escuchar el cuento, si dentro del salón o al aire libre y decimos que se pongan cómodos. ➤ Leemos el cuento en voz alta, con entonación, respetando las pausas que indican los signos de puntuación. ➤ Cuando terminemos de leer, pedimos a uno de los niños o niñas que narre con sus propias palabras el cuento. Otros niños y niñas pueden ir completando la historia. ➤ Luego pedimos a un niño o niña que nos ayude a repartir los materiales para confeccionar mascararas de los animales con cartulina, colores, etc ➤ Una vez que las máscaras están listas, pedimos que las pongan e imiten los movimientos y sonidos que produce su personaje. ➤ Pedimos voluntarios para que se escenifiquen el cuento. <p>DESPUES: Repetimos la historia con pequeñas variaciones, por ejemplo que aparezcan los personajes del cuento conforme los nombres pero con diferentes estados de ánimo: riéndose, molestos, llorando, etc.</p>	<p>Cuento elegido.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales para hacer las máscaras. - Cartulinas - Papeles de colores. - Tijeras. - Goma. - Temperas o crayolas. - Ligas o palitos. 	<p>30</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">RUTINAS</p>	<p>PROPÓSITO DIDACTICO: AUTOEVALUACIÓN, PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE Y HABILIDADES SOCIALES.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Marcan con trazos diversos con cartel de autoevaluación ¿Cómo se sintieron? Feliz, triste, llorando. -Higiene de manos consumo de almuerzo escolar. -Formación canciones de despedida, oración y recomendaciones. 	<p>Alimentos, niños y niñas docentes.</p>	<p>30</p> <p>15</p>

PROGRAMACIÓN DIARIA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Organiza una tienda en el aula CT 5 años pág. 143 297 CT 4 años pág. 127 261

FECHAS : 22-08-2018

I.E.INIAL : N°123 “Virgen de la Asuncion”

DOCENTE : Nayditha Liz Peña Viera

AREA : Comunicación.

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA A	CAPACIDAD	INDICADORES			INS . EV	REC. MAT.
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
Comprende textos escritos.	Se apropia del sistema de escritura	Diferencian las palabras escritas de las imágenes y los números en los textos escritos.			Lista de cotejo	Cuaderno de trabajo

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS PEDAGÓGICOS.

M.P.	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS	TIEMPO
	PROPOSITO SOCIALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Según los niños van llegando se ubican en las mesas y juegan con su juguete favorito. Se organizan y deciden el juego asignando roles. Los niños ejecutan el juego a realizar la docente va monitoreando sin alterar el juego. A través de una canción los niños guardan los juguetes. Dialogan sobre el juego realizado a través de interrogantes que la docente plantea. Dibujan en el piso. 	Material educativo de los sectores tizas de colores.	60
ACTIVIDAD DE RUTINA	PROPÓSITO DIDACTICO: PRÁCTICA DE VALORES <ul style="list-style-type: none"> Realizan actividades permanentes de ingreso: formación, saludo, oración, calendario del tiempo, asistencia, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas, valor del mes, responsabilidades. Hacen uso de los servicios higiénicos. 	Carteles del aula y canciones.	30
INICIO	PROPOSITO DIDACTICO: Que los niños (a) comprendan el texto escrito en etiquetas de productos que consumen en su localidad.(tienda Esc.) PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cómo podemos comprender los textos escritos? ¿Podemos utilizar las etiquetas para comprender el texto escrito? PROPÓSITO/ ORGANIZACIÓN: Se declara el tema donde se da a conocer la importancia de comprender textos escritos mediante la organización de una tienda en el aula. MOTIVACIÓN.- (Antes la docente solicita a los niños (a) que traigan etiquetas de los productos que consumen en su localidad para organizar una tienda) durante el desarrollo de la actividad la docente organiza a los niños para realizar la visita a una tienda cercana para observar los productos que ofrecen para el consumo diario. SABERES PREVIOS.- ¿A dónde fuimos? ¿Qué observaron en la tienda? ¿Qué otros productos venden en la tienda? ¿Para qué sirven los productos que venden en la tienda? ¿Podemos hacer una tienda en nuestra aula? ¿Qué nombre le pondríamos? CONFLICTO COGNITIVO: ¿Todos los animales serán salvados? En el aula podemos vender los mismos productos que venden en la tienda? ¿Con qué compramos estos productos?	Docente, niñas, niños	45

	DESARROLLO	GESTIÓN DEL APRENDIZAJE. La docente explica a los niños (a) la importancia de tener una tienda en la comunidad y que todos los productos son para el consumo de las personas y que es adquirido mediante el dinero de 0.050, 1.00, 2.00, 3.00, 4.00, 5.00, 10.00, 50.00, Pero a la vez se pide a los niños que pongan en la mesa las etiquetas que han traído para organizar una tienda, para eso se busca en el aula un espacio para ubicar la tienda, en las etiquetas de los productos se pondrá el precio simulado luego se les entrega las monedas de cartón que fueron sacados del cuaderno de trabajo el cual servirá para pagar de los productos de la tienda, todo esto servirá a los niños (a) para la comprensión de textos escritos y la lectoescritura de los estudiantes. Se entrega la ficha 5 años pág. 143, 297, CT 4 años pág. 127, 261.	Docente, niñas y niños, Cuaderno de trabajos	
	CIERRE	¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?¿Para qué lo hicimos? Dialoga con tus padres sobre los precios de los productos. Se evalúa con lista de cotejo.	Niñas y niños.	
RUTINAS	ACTIVIDADES DE RUTINA: PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE PERSONAL <ul style="list-style-type: none"> • Uso de los servicios higiénicos. • Lavado de manos. • Recreo. 	Servicios higiénicos, agua, jabón y toalla.	15 15	

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">CTIVIDAD PSICOMOTRIZ</p>	<p>“VISITAMOS LA FERIA DOMINICAL”</p> <p>PROPÓSITO DIDÁCTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Integrarse grupalmente. ✓ Desarrollar su lenguaje. ✓ Desarrolla su percepción y discriminación visual. ✓ Desarrollar la noción de número. ✓ Desarrollar nociones de cantidad: mucho, poco, más, menos. ✓ Desarrollar las nociones de liviano – pesado. ✓ Desarrollar nociones de forma y color. <p>ANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizamos una visita al mercado o feria con los niños y las niñas, y decimos que presten atención a todo lo que ven. ✓ Solicitamos a los padres y madres de familia que envíen algún producto. <p>DURANTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Invitamos a los niños y las niñas a organizar un mercado dentro del aula; puede ser en el sector hogar o cuentos. ✓ Pedimos a los niños y niñas que se sientan en media luna frente a nosotros, enseñamos la lámina de tal manera que todos puedan verla. ✓ Solicitamos a algunas que describan lo que ven, y que lo relacionen con la visita que hicimos al mercado o feria. ✓ Hacemos pregunta para precisar otras características: color, forma, cantidad, ubicación, dimensiones, acciones, etc. ✓ Luego lo motivamos a elaborar productos utilizando materiales como papel, cartón, cartulina, temperas. ✓ Clasificamos los productos que trajeron (papas, frutas, verduras) en canastas y cajones, junto con los elaborados por los niños y las niñas, para armar un mercado en el salón. <p>DESPUES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finalmente los invitamos a jugar el mercado representado en personas y las actividades que allí se realizan: Familias vendiendo, comprando y pesando. Animamos la actividad diciendo en voz alta: “¡vendo, vendo!” “¡papas, camotes, a sol!”, para que ellos te imiten. 	<p>Niñas y niños Pañuelo plastilina.</p>	<p>30</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">RUTINAS</p>	<p>PROPÓSITO DIDACTICO: AUTOEVALUACIÓN, PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE Y HABILIDADES SOCIALES.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Marcan con trazos diversos con cartel de autoevaluación ¿Cómo se sintieron? Feliz, triste, llorando. -Higiene de manos consumo de almuerzo escolar. -Formación canciones de despedida, oración y recomendaciones. 	<p>Alimentos, niños y niñas docentes.</p>	<p>30 15</p>

PROGRAMACIÓN DIARIA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: ¿Cómo nacen los animales? CT 5 años pág. 171, 173

CT 4 años pág. 153 261.

FECHAS : 23-08-2018

I.E. INICIAL : N° 123 “Virgen de la Asunción”

DOCENTE : Nayditha Liz “Peña Viera”

AREA : Ciencia ambiente.

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES			INS. EVALUACION	REC. MAT.
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
Explica el mundo físico basado en conocimientos científicos.	Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente.	Describe el crecimiento de los seres vivos.			Lista de actividades.	Cuaderno de trabajo.

M.P.	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS	TIEMPO
	PROPOSITO SOCIALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Según los niños van llegando se ubican en las mesas y juegan con su juguete favorito. Se organizan y deciden el juego asignando roles. Los niños ejecutan el juego a realizar la docente va monitoreando sin alterar el juego. A través de una canción los niños guardan los juguetes. Dialogan sobre el juego realizado a través de interrogantes que la docente plantea. Dibujan en el piso. 	Material educativo de los sectores de colores.	60
ACTIVIDADES DE	PROPÓSITO DIDACTICO: PRÁCTICA DE VALORES <ul style="list-style-type: none"> Realizan actividades permanentes de ingreso: formación, saludo, oración, calendario del tiempo, asistencia, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas, valor del mes, responsabilidades. Hacen uso de los servicios higiénicos. 	Carteles del aula y canciones.	30
INICIO	PROPOSITO DIDACTICO: Identifican la forma de nacimiento de los animales haciendo uso del conocimiento científico. PROBLEMATIZACIÓN: Todos los animales nacen de la misma forma.. PROPÓSITO/ ORGANIZACIÓN: Se declara el tema donde se hace conocer el tema que se va a desarrollar para identificar el nacimiento de los animales (del huevo y/o de la barriga de mamá) MOTIVACIÓN.- Motivamos con una canción Los pollitos dicen SABERES PREVIOS.- ¿Les gustó la canción? ¿Qué dice las letras de la canción? ¿Cuándo dicen pio pio? ¿Qué hace la mamá? ¿Qué les da cuando tienen frío? CONFLICTO COGNITIVO: ¿Cómo se llaman los animales que nacen del huevo y los animales que nacen de la barriga de mamá?	Docente, niñas, niños	45

	DESARROLLO	<p>GESTIÓN DEL APRENDIZAJE.</p> <p>Se presenta siluetas de aves y animales los niños observan y diferencian a los animales que nacen del huevo y de la barriga de mamá. La docente explica a los niños y niñas que los animales que todos los que tienen pico a las plumas y las serpientes nacen de los huevos y se llaman aví paros pero los demás animales nacen de la barriga de mamá.</p> <p>Se entrega a los niños la ficha de CT 5 años pag. 171, 173 ordenan el ciclo vital de los mamíferos.</p> <p>Se entrega la ficha de CT. Pág 175 -299 pegan los auto adhesivos sobre los animales que nacen del huevo.</p> <p>Se entrega a los niños 4 años C T pág 153 y 261 los niños pegan los auto adhesivos sobre la reproducción del pingüino</p>	Docente, niñas y niños, lámina. Siluetas de animales, cuaderno, colores	
	CIERRE	<p>¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Dialoga con tus padres sobre lo realizado, de cómo nacen cada animal</p> <p>Se evalúa con lista de cotejo</p>	Niñas y niños.	
RUTINAS		<p>ACTIVIDADES DE RUTINA: PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE PERSONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de los servicios higiénicos. • Lavado de manos. • Recreo. 	Servicios higiénicos, agua, jabón y toalla.	15 15
ACTIVIDAD LUDICA		<p>“LA RONDA DE LOS ANIMALES”</p> <p>PROPÓSITO DIDÁCTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Desarrollar la expresión musical. ❖ Desarrollar la expresión corporal. ❖ Desarrollar la expresión oral. ❖ Desarrollar su creatividad. <p>ANTES.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invitamos a los niños realizar esta actividad en el patio o aire libre. <p>DURANTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostramos a los niños el kit de los animales domésticos, donde cada uno escoge libremente un animal. ➤ Los observamos y preguntamos ¿son iguales?, ¿Cómo se llaman?, ¿tienen cola?, ¿Cuántas patas tienen?, ¿Por qué son diferentes?. ➤ Trazamos con tiza una circunferencia grande y nos colocamos alrededor de ella formando una ronda. ➤ Vamos girando la ronda y cantando con los niños la canción “la ronda de los animales”. La ronda, la ronda de los animales, la ronda, la ronda, que me gusta a mi... como hace e... (mencionamos un animal del kit). ➤ Los niños que tengan el animalito mencionado en la canción pasan dentro del círculo imitando su desplazamiento y sonido onomatopéyico: Ejemplo: cómo hace el perro... los niños responden guau, guau, caminan en cuatro patas, etc. así sucesivamente con cada uno de los animales. <p>DESPUES. Luego en el aula, cada niño dibuja el animalito que más le ha gustado y cuenta por qué.</p>	Kit de animales domésticos hojas y crayolas.	30

RUTINAS	PROPÓSITO DIDACTICO: AUTOEVALUACIÓN, PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE Y HABILIDADES SOCIALES. -Marcan con trazos diversos con cartel de autoevaluación ¿Cómo se sintieron? Feliz, triste, llorando.	Alimentos, niños y niñas docentes.	30
	-Higiene de manos consumo de almuerzo escolar. -Formación canciones de despedida, oración y recomendaciones.		15

PROGRAMACIÓN DIARIA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Comparto con mis amigos CT 5 años pág. 57 59 293 CT 4 años pág. 51.

FECHAS : 24 -08 -2018

I.E.INICIAL : N°123 “Virgen de la Asunciona

DOCENTE : Nayditha Liz, PEÑA VIERA

AREA : Personal social

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCI A	CAPACIDAD	INDICADORES			INS . EV	REC. MAT.
		3AÑOS	4 AÑOS	5AÑOS		
Participa en actividades deportivas en interpretación con el entorno.	Emplea habilidades socio-motrices al compartir con otros diversas actividades físicas.	Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás.	Propone y participa en juegos grupales interactuando con sus pares compartiendo los diferentes materiales.	Propone y participa en juegos grupales interactuando con sus pares compartiendo materiales aceptando otras propuestas de juego.	Lista de cotejo	Nñas y niños hijas de aplicación colores.

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS PEDAGÓGICOS.

M.P.	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS	TIEMPO
	PROPOSITO SOCIALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Según los niños van llegándose ubican en las mesas y juegan con su juguete favorito. • Se organizan y deciden el juego asignando roles. • Los niños ejecutan el juego a realizar la docente va monitoreando sin alterar el juego. • A través de una canción los niños guardan los juguetes. • Dialogan sobre el juego realizado a través de interrogantes que la docente plantea. • Dibujan en el piso. 	Material educativo de los sectores tizas de colores.	60
ACTIVIDADES DE RUTINA	PROPÓSITO DIDACTICO: PRÁCTICA DE VALORES <ul style="list-style-type: none"> • Realizan actividades permanentes de ingreso: formación, saludo, oración, calendario del tiempo, asistencia, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas, valor del mes, responsabilidades. • Hacen uso de los servicios higiénicos. 	Carteles del aula y canciones.	30
INICIO	PROPOSITO DIDACTICO: Que los niños y niñas practiquen valores como compartir con sus amigos antes, durante y después de las clases PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cuáles son los valores más importantes que debemos practicar dentro y fuera del aula? PROPÓSITO/ ORGANIZACIÓN: Se declara el tema a los niños y niñas la importancia compartir con los amigos. MOTIVACIÓN.- Se motiva con el juego pasa la pelota cada fila tiene una pelota luego lo pasa al compañero que está a su lado y así sucesivamente hasta llegar al otro lado SABERES PREVIOS.- ¿Les gustó el juego? ¿Qué se pasaron? ¿De quién la fila fue ganadora? ¿Qué otras cosas podemos compartir con sus con sus compañeros? CONFLICTO COGNITIVO: ¿Cómo nos sentimos cuando jugamos con nuestros amigos?	Docente, niñas, niños. Pelota	45

	DESARROLLO	GESTIÓN DEL APRENDIZAJE. La docente invita a organizarse libremente por parejas con sus amigos para jugar en el sector construcción , podrán construir con los diferentes materiales y juguetes utilizando carritos latas cubos octagonitos en donde se les motiva constante mente para desarrollar sus ideas Cada grupo explica lo que ha realizado La docente entrega la ficha de trabajo 5 años CT. Pág. 57 y 59, 293 4 años pág.51	Docente, niñas niños, hoja de aplicación, lana, tijera, goma.	
	CIERRE	¿Qué hicimos?¿Cómo lo hicimos?¿Para qué lo hicimos? Dialoga con tus padres a cerca de la actividad realizada. Se evalúa con lista de cotejo.	Niñas y niños Padres	
RUTINAS		ACTIVIDADES DE RUTINA: PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE PERSONAL <ul style="list-style-type: none"> • Uso de los servicios higiénicos. • Lavado de manos. • Recreo. 	Servicios higiénicos, agua, jabón y toalla.	15 15
ACTIVIDAD LUDICA		“SOMOS BUENOS CONSTRUCTORES” PROPÓSITO DIDÁCTICO: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Desarrollar su creatividad. ❖ Desarrollar nociones de color ,forma y tamaño. ❖ Desarrollar la coordinación ojo-mano ❖ Seguir indicaciones. ANTES. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos organizamos con los niños y las niñas para pintar o forrar cajas con papeles de colores. DURANTE. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pedimos ayuda a un niño y a una niña para que repartan bloques y cajas a sus compañeros. ➤ Los motivamos diciendo:”¡somos constructores!”¡vamos a hacer una casa, una torre o un pueblo!”. ➤ Les indicamos que pueden utilizar los bloques de construcción y la cajas de colores, combinándolos como les parezca mejor . ➤ Terminada la construcción conversamos con los niños y las niñas respecto a lo que hicieron. Hacemos preguntas como:¿Qué es eso?,¿Por qué es tan grande?,¿Quién esta adentro?. DESPUES . <ul style="list-style-type: none"> ➤ Finalmente, los animamos a que dibujen lo que construyeron. 	Bloques de construcción,cajas pequeñas forradas con papel o pintada.	30
RUTINAS		PROPÓSITO DIDACTICO: AUTOEVALUACIÓN, PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE Y HABILIDADES SOCIALES. -Marcan con trazos diversos con cartel de autoevaluación ¿Cómo se sintieron? Feliz, triste, llorando. -Higiene de manos consumo de almuerzo escolar. -Formación canciones de despedida, oración y recomendaciones.	Alimentos, niños y niñas docentes.	30 15

PROGRAMACIÓN DIARIA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Construimos juntos un juguete CT.5años 57 y 59

FECHAS : 27 –08-2018

I.E.INIAL :Nº123 “Virgen de la Asunción”

DOCENTE :Nayditha Liz ,PEÑA VIERA

AREA : Ciencia Ambiente.

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES			INS EV AL	REC. MAT.
		3AÑOS	4 AÑOS	5AÑOS		
Diseña y produce prototipos tecnológicos que resuelven problemas de su entorno	Diseña alternativas de solución a sus problemas	Diseña como va a construir su prototipo.			Lista cotejo	hoja de aplicación Cuaderno de trabajo 4 años

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS PEDAGÓGICOS.

M.P.	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS	TIEMPO
	PROPOSITO SOCIALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Según los niños van llegando se ubican en las mesas y juegan con su juguete favorito. • Se organizan y deciden el juego asignando roles. • Los niños ejecutan el juego a realizar la docente va monitoreando sin alterar el juego. • A través de una canción los niños guardan los juguetes. • Dialogan sobre el juego realizado a través de interrogantes que la docente plantea. • Dibujan en el piso. 	Material educativo de los sectores tizas de colores.	60
ACTIVIDADES DE RUTINA	PROPÓSITO DIDACTICO: PRÁCTICA DE VALORES <ul style="list-style-type: none"> • Realizan actividades permanentes de ingreso: formación, saludo, oración, calendario del tiempo, asistencia, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas, valor del mes, responsabilidades. • Hacen uso de los servicios higiénicos. 	Carteles del aula y canciones.	30
E C INICIO	PROPOSITO DIDACTICO: Que construya su prototipo PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cómo podemos comunicarnos con otros que se encuentran lejos. PROPÓSITO/ ORGANIZACIÓN: Se declara el tema donde se hace conocer a los MOTIVACIÓN.- Se motiva a través de la dinámica “EL TELÉFONO MALGRADO”? Los niños se forman en círculo y se les explica que se le dará un mensaje al niño y este pasará al que está a su lado y el otro al otro el mensaje será pasado tal cual lo ha escuchado a si todos los niños van pasando el mensaje al final el último niño dirá el mensaje en voz alta luego la docente da el mensaje cuál fue al comienzo . SABERES PREVIOS En que consiste el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gustó jugar al teléfono malgrado? ¿Tienen un teléfono en casa ¿Les gustaría hacer un teléfono para conversar con el amigo CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué pasaría si no hubiera teléfonos ? ¿Para que existirán las letras y números en los teléfonos..	Docente, niñas, niños	45

	DESARROLLO	GESTIÓN DEL APRENDIZAJE. La docente Presenta un celular a los niños y observan y exploran haciendo un comentario sobre el aparato, luego identifican los números y letras y que los números de cada celular son diferentes. La docente presenta el instructivo para que los niños observen y comprendan los pasos a seguir para elaborar un teléfono luego observan los materiales que necesitaran. Elaboran su teléfono en parejas utilizando latas clavos, pabilo, y luego lo adornan según su creatividad al terminar salen al patio y juegan comunicándose con sus amigos. Dibujan t pintan su teléfono(5años)	Docente, niñas y niños, hoja de aplicación, colores cuaderno de trabajo.	
	CIERRE	¿Qué elaboraron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?. Dialogan con sus padres sobre la actividad realizada. Se evalúa con lista de cotejo.	Niñas y niños.	
RUTINAS		ACTIVIDADES DE RUTINA: PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE PERSONAL <ul style="list-style-type: none"> • Uso de los servicios higiénicos. • Lavado de manos. • Recreo. 	Servicios higiénicos, agua, jabón y toalla.	15 15
ACTIVIDAD LUDICA		“JUGAMOS A LAS ADIVINANZAS” PROPÓSITO DIDÁCTICO: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Desarrollar su lenguaje. ❖ Desarrollar la comprensión de mensajes. ❖ Seguir una secuencia temporal. ❖ Desarrollar su creatividad e imaginación. ANTES. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invitamos a los niños a realizar la actividad en el aire libre. ➤ Nos sentamos en semicírculo para escuchar la adivinanza. DURANTE: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Revisamos las adivinanzas y tratamos de conseguir los objetos relacionados a la respuesta. Por ejemplo: “oro no es ,plata no es, abre la cortina y veras lo que es ¿Qué será?” Respuesta: el plátano. ➤ Esperamos que los niños adivinen. Pedimos al adivinador que busquen en la caja el objeto equivalente a su respuesta: el plátano. ➤ Luego, comentamos en grupo el por qué de la respuesta. DESPUES. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y las niñas podrán crear sus propias adivinanzas de otras frutas objetos o animales.. 	Objetos relacionados a las respuestas de las adivinanzas dentro de una caja decorada.	30
RUTINAS		PROPÓSITO DIDACTICO: AUTOEVALUACIÓN, PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE Y HABILIDADES SOCIALES. -Marcan con trazos diversos con cartel de autoevaluación ¿Cómo se sintieron? Feliz, triste, llorando. -Higiene de manos consumo de almuerzo escolar. -Formación canciones de despedida, oración y recomendaciones.	Alimentos, niñas y niños docentes.	30 15

PROGRAMACIÓN DIARIA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Las plantas medicinales de nuestra comunidad CT.45 años 57 y 59

FECHAS : 28-08-2018

I.E.INIAL : N°123" Virgen de la Asunción"

DOCENTE :Nayditha Liz, PEÑA VIERA

AREA : Ciencia Ambiente.

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES			INS EVAL	REC. MAT.
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
Indaga mediante métodos científicos situaciones que pueden ser investigadas por la ciencia	Genera y registra datos de información	Menciona la información que obtiene de los objetos y seres vivos de su entorno a partir de la observación y del uso de sus sentidos	Menciona los datos o la información que obtiene a partir de la observación y el uso de herramientas y materiales.	Menciona los datos o información que obtiene a partir de la observación, experimentación y otras fuentes proporcionadas (imágenes fotos textos sencillos)	Lista cotejo	hoja de aplicación Cuaderno de trabajo 4 años

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS PEDAGÓGICOS.

M.P.	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS	TIEMPO
	PROPOSITO SOCIALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Según los niños van llegándose ubican en las mesas y juegan con su juguete favorito. Se organizan y deciden el juego asignando roles. Los niños ejecutan el juego a realizar la docente va monitoreando sin alterar el juego. A través de una canción los niños guardan los juguetes. Dialogan sobre el juego realizado a través de interrogantes que la docente plantea. Dibujan en el piso. 	Material educativo de los sectores tizas de colores.	60
ACTIVIDADES DE RUTINA	PROPÓSITO DIDACTICO: PRÁCTICA DE VALORES <ul style="list-style-type: none"> Realizan actividades permanentes de ingreso: formación, saludo, oración, calendario del tiempo, asistencia, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas, valor del mes, responsabilidades. Hacen uso de los servicios higiénicos. 	Carteles del aula y canciones.	30
E C INICIO	PROPOSITO DIDACTICO: Que Conozca las plantas medicinales PROBLEMATIZACIÓN: ¿Todas las plantas de nuestra comunidad servirán para curarnos PROPÓSITO/ ORGANIZACIÓN: Se dice a los niños que hoy vamos a mencionar a las plantas medicinales que nos curan MOTIVACIÓN.- Se motiva saliendo a visitar un huerto de una familia para observar las plantas medicinales que se cultivan, los niños y niñas observan, identifican y describen las propiedades curativas que tiene cada una de las plantas que encuentran en el huerto. SABERES PREVIOS ¿A dónde fuimos? ¿Qué plantas medicinales hemos encontrado? ¿Para qué sirven? ¿Qué enfermedades nos curan las plantas? ¿Qué plantas te hizo bien?. CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué pasaría si no hubiera plantas medicinales para curarnos?	Docente, niñas, niños	45

	DESARROLLO	<p>GESTIÓN DEL APRENDIZAJE.</p> <p>La docente Presenta presenta las plantas medicinales de la comunidad, los niños y niñas manipulan, exploran y describen las características que tienen las plantas medicinales, la docente pregunta que les parece su olor, cuál es su nombre, si alguna vez lo han tomado como te, establecen sus semejanzas y diferencias lo agrupan según criterios perceptuales color, olor etc. Luego la docente comenta que existen muchas plantas medicinales que sirven para curar enfermedades, como gastritis, dolor de estomacal, inflamaciones, la tos, y cuenta algunas sucesiones sucedidas en su familia</p> <p>Se entrega la ficha del C.T. de 5 años pág. 215 observan y reconocen las plantas medicinales que ven así como las situaciones en las que se utilizan luego con el lápiz trazan una línea relacionado con las plantas medicinales</p> <p>Se entrega a los niños y niñas la ficha del CT 4años pág. 113 se pide que observen las imágenes y dicen lo que observen luego recortan sobre las líneas punteadas y buscan relacionar cada planta medicinal con la imagen que corresponde, conversan para que sirven luego lo perforan lo unen con un pedazo de hilo formando un álbum</p> <p>3 años colorean la figura de la manzanilla.</p>	Docente, niñas y niños, hoja de aplicación, colores .cuaderno de trabajo.	
	CIERRE	<p>¿Qué elaboraron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?.</p> <p>Dialogan con sus padres sobre la actividad realizada.</p> <p>Se evalúa con lista de cotejo.</p>	Niñas y niños.	
RUTINAS	<p>ACTIVIDADES DE RUTINA: PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE PERSONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de los servicios higiénicos. • Lavado de manos. • Recreo. 	Servicios higiénicos, agua, jabón y toalla.	15 15	

ACTIVIDAD LUDICA	<p>“LA CUERDA MUSICAL”</p> <p>PROPÓSITO DIDÁCTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Desarrollar su atención. ❖ Ejercitar su resistencia física. ❖ Integrarse en grupo. ❖ Seguir con signas. <p>ANTES.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colocamos las castañuelas en el centro de la sogá. ➤ Invitamos a los niños a realizar la actividad al aire libre. <p>DURANTE.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formamos dos equipos con el mismo número de participantes colocándonos en columnas verticales frente a frente. ➤ Trazamos una línea entre las columnas. ➤ Antes de realizar el juego, jugamos a “calentar” el cuerpo, saltamos sobre nuestro sitio, trotamos, nos agachamos en cuclillas, etc. ➤ Todos los niños de ambos equipos cogen la sogá a lo largo, teniendo en cuenta que las castañuelas quedan a la altura de la línea central. ➤ Cada equipo jala lo más que pueda, tratando de que las castañuelas pasen a su lado. ➤ El equipo que logre jalar con más fuerza y hacer que el otro equipo pase la línea a su territorio, gana. <p>DESPUES.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tocamos las castañuelas anunciando a los ganadores. ➤ Bailamos zapateando a diferentes ritmos con las castañuelas y nos relajamos para terminar. 	Castañuelas, una sogá de 5 metros aproximadamente, tizas.	30
RUTINAS	<p>PROPÓSITO DIDACTICO: AUTOEVALUACIÓN, PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE Y HABILIDADES SOCIALES.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Marcan con trazos diversos con cartel de autoevaluación ¿Cómo se sintieron? Feliz, triste, llorando. -Higiene de manos consumo de almuerzo escolar. -Formación canciones de despedida, oración y recomendaciones. 	Alimentos, niños y niñas docentes.	30 15

PROGRAMACIÓN DIARIA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Mis abuelos y yo pg.12 texto n°12,13

FECHAS : 29 –08-2018

I.E.INIAL :235 N°235 “Virgen de la Asunción”

DOCENTE : **Nayditha Liz PEÑA VIERA**

AREA : PERSONAL SOCIAL.

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES			INS EV AL	REC. MAT.
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
Afirma su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce a sus abuelos como miembros de su familia y cuenta algunas rutinas que realiza con ellos			Lista cotejo	hoja de aplicación Cuaderno de trabajo 4 años

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS PEDAGÓGICOS.

M.P.	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS	TIEMPO
	PROPOSITO SOCIALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Según los niños van llegando se ubican en las mesas y juegan con su juguete favorito. • Se organizan y deciden el juego asignando roles. • Los niños ejecutan el juego a realizar la docente va monitoreando sin alterar el juego. • A través de una canción los niños guardan los juguetes. • Dialogan sobre el juego realizado a través de interrogantes que la docente plantea. • Dibujan en el piso. 	Material educativo de los sectores tizas de colores.	60
ACTIVIDADES DE RUTINA	PROPÓSITO DIDACTICO: PRÁCTICA DE VALORES <ul style="list-style-type: none"> • Realizan actividades permanentes de ingreso: formación, saludo, oración, calendario del tiempo, asistencia, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas, valor del mes, responsabilidades. • Hacen uso de los servicios higiénicos. 	Carteles del aula y canciones.	30
INICIO	PROBLEMATIZACIÓN: ¿Qué hacen sus abuelitos por ti? ¿Qué haces tú por ellos? PROPÓSITO/ ORGANIZACIÓN: Se dice a los niños que hoy vamos a dialogar sobre nuestros abuelitos MOTIVACIÓN.- Se motiva a través del cuento la abuela Micaela SABERES PREVIOS ¿Cuál es el título del cuento? ¿De qué se trata el cuento? ¿Ustedes tienen sus abuelos? ¿Cómo se llaman sus abuelos? ¿Qué actividades realizas con tus abuelos?. CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué hacen tus abuelitos por ti? ¿Qué haces tú por tus abuelos?	Docente, niñas, niños	45

	DESARROLLO	<p>GESTIÓN DEL APRENDIZAJE.</p> <p>La docente dialoga con los niños sobre los abuelitos y abuelitas y comenta que los abuelitos y abuelitas son papas y mamas de nuestros padre y que nos brindan cuidados y amor nos dan su tiempo , se preocupan por nosotros en muchos casos asumen el rol de los padres, es por eso que todos los años el 26 de agosto se recuerdan a la abuela norteamericana Mariene quién inició una campaña para conseguir que un día del año se dedicara exclusivamente a los buenos y lindos abuelos</p> <p>Se entrega la ficha CT 4 años pág. 181 observan el marco de la ficha y reconocen que hay figuras de diferentes abuelos hacen comparaciones con sus abuelos y en el espacio en blanco dibujan lo que hacen con sus abuelos</p> <p>3 y 5 años dibujan lo que hacen con sus abuelitos y escriben su nombre según su nivel de escritura.</p>	Docente, niñas y niños, hoja de aplicación, colores .cuaderno de trabajo.	
	CIERRE	<p>¿Qué recordamos hoy? ¿Cómo son nuestros abuelitos? ¿ A quién dibujamos</p> <p>Dialogan con sus padres sobre la actividad realizada.</p> <p>Se evalúa con lista de cotejo.</p>	Niñas y niños.	
RUTINAS	<p>ACTIVIDADES DE RUTINA: PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE PERSONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de los servicios higiénicos. • Lavado de manos. • Recreo. 	Servicios higiénicos, agua, jabón y toalla.	15 15	

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ACTIVIDADES LUDICAS</p>	<p style="text-align: center;">“TIRIFORMAS “</p> <p>PROPÓSITO DIDÁCTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Desarrollará la noción de formas . ❖ Desarrollar la noción espacial. ❖ Desarrollar la noción de cantidad. ❖ Realizar operaciones sencillas de: agregar, medir y compara. ❖ Trabajar en grupo´ ❖ Seguir indicaciones. <p>ANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preparamos libremente con los niños y las niñas, figuras geométricas en cartón o cartulina y les pedimos que exploren las distintas formas de las figuras geométricas: la cantidad de lados y sus medidas. <p>DURANTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sugerimos a los niños y las niñas jugar a la ronda o al trencito ➤ Luego de cantar y dar unas vueltas, pedimos que se sienten en el piso. ➤ Indicamos que formen dos grupos. ➤ Pedimos al primer grupo que dibuje sobre el suelo diferentes formas geométricas grandes: cuadrado, rectángulo, triangulo. ➤ El segundo grupo coloca las tiras largas sobre las líneas trazadas. ➤ Al final observamos las formas creadas y cuantos lados tiene cada figura, contando todo el grupo en voz alta. <p>DESPUES :</p> <p>Luego, los grupos pueden intercambiar actividades para que todos experimenten el trazo de las formas y la medición con las tiras largas ,todos disfrutan del juego y todos son ganadores.</p>	<p>Niñas y niños muñecos Palicintas</p>	<p style="text-align: center;">30</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">RUTINAS</p>	<p>PROPÓSITO DIDACTICO: AUTOEVALUACIÓN, PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE Y HABILIDADES SOCIALES.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Marcan con trazos diversos con cartel de autoevaluación ¿Cómo se sintieron? Feliz, triste, llorando. -Higiene de manos consumo de almuerzo escolar. -Formación canciones de despedida, oración y recomendaciones. 	<p>Alimentos, niños y niñas docentes.</p>	<p style="text-align: center;">30 15</p>

PROGRAMACIÓN DIARIA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Aprendemos y cantamos una canción a Santa Rosa de

Lima

FECHAS : 30 -08 -2018

I.E.INIAL : N°123 "Virgen de la Asunción"

DOCENTE : **Nayditha Liz, PEÑA VIERA**

AREA : Comunicación.

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES			INS . EV	REC. MAT.
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Canta a su manera e de una o dos estrofas la canción	Entona una canción a Santa Rosa de Lima		Lista de cotejo	

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS PEDAGÓGICOS.

M.P.	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS	TIEMPO
	PROPOSITO SOCIALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Según los niños van llegando se ubican en las mesas y juegan con su juguete favorito. Se organizan y deciden el juego asignando roles. Los niños ejecutan el juego a realizar la docente va monitoreando sin alterar el juego. A través de una canción los niños guardan los juguetes. Dialogan sobre el juego realizado a través de interrogantes que la Dibujan en el piso. 	Material educativo de los sectores tizas de colores.	60
ACTIVIDADES DE RUTINA	PROPÓSITO DIDACTICO: PRÁCTICA DE VALORES <ul style="list-style-type: none"> Realizan actividades permanentes de ingreso: formación, saludo, oración, calendario del tiempo, asistencia, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas, valor del mes, responsabilidades. Hacen uso de los servicios higiénicos. 	Carteles del aula y canciones.	30
INICIO	PROPOSITO DIDACTICO: Que los niños y niñas aprenden una canción a Santa Rosa de Lima PROBLEMATIZACIÓN: ¿Será importante aprender las letras de una canción PROPÓSITO/ ORGANIZACIÓN: Se declara el tema donde se hace conocer importancia de aprender y entonar una canción Santa Rosa de Lima MOTIVAMOS.- La docente presenta una lámina con las letras de la canción a Santa Rosa de Lima y pide a los niñas y niños que repasen las letras junta mente con ella al mismo tiempo identifican la vocal i . SABERES PREVIOS.- ¿Qué observaron en la lámina? ¿Qué cantamos? ¿Será importante aprender una canción? Cuantas estrofas tiene el la canción? CONFLICTO COGNITIVO: ¿Será importante aprender una canción a Santa Rosa de lima	Docente, niñas, niños Lámina	45

	DESARROLLO	GESTIÓN DEL APRENDIZAJE. La docente explica sobre la importancia de aprender las letras y entonar la canción a Santa Rosa de Lima Patrona de Huacrachuco luego identifican la vocal i en las letras Luego se entrega las hojas de aplicación para pintar y decorar las letras de la canción	Docente, Hojas de aplicación Papel crepe goma..	
	CIERRE	¿Qué hicimos?¿Cómo lo hicimos?¿Para qué lo hicimos? ¿Qué entonamos? Dialoga con tus padres sobre lo realizado. Se evalúa con lista de cotejo.	Niñas y niños Padres	
RUTINAS	ACTIVIDADES DE RUTINA: PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE PERSONAL		Servicios higiénicos, agua, jabón y toalla.	15
	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de los servicios higiénicos. • Lavado de manos. • Recreo. 			15
ACTIVIDA LUDICA	<p>“¡A CORRER FAMILIA!”</p> <p>PROPÓSITO DIDÁCTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Desarrollar su coordinación motora gruesa. ❖ Desarrollar las nociones rápido-lento. ❖ Desarrollar las nociones cerca –lejos. ❖ Seguir indicaciones. ❖ Esperar su turno. <p>ANTES.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invitamos a los niños y las niñas a realizar la actividad en el patio o al aire libre. <p>DURANTE.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pedimos a un niño o niña que nos ayude a marcar sobre el piso, tierra o pasto, una línea de partida y una de llegada. ➤ Les indicamos que se formen en 5 columnas con el mismo número de integrantes. ➤ Entregamos un personaje del aylluymi a cada niño y niña que está delante de cada columna. ➤ Cuando indicamos la salida:¡En sus marcas, listos, ya! los niños y las niñas que llevan el personaje salen corriendo, y lo hacen de ida y vuelta.. ➤ Ganará el grupo cuyos integrantes terminen primero. <p>DESPUES.-</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conversamos con los niños y las niñas acerca de quien fue más rápido, quien corrió más lento; si las distancia fue cerca o lejos, si trabajaron en grupo. 		05 personajes:mama,papa,hijo,hija,bebe..	30
RUTINAS	PROPÓSITO DIDACTICO: AUTOEVALUACIÓN, PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE Y HABILIDADES SOSIALES.		Alimentos, niños y niñas docentes.	30
	<p>-Marcan con trazos diversos con cartel de autoevaluación ¿Cómo se sintieron? Feliz, triste, llorando.</p> <p>-Higiene de manos consumo de almuerzo escolar.</p> <p>-Formación canciones de despedida, oración y recomendaciones.</p>			15

PROGRAMACIÓN DIARIA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Dialogamos sobre la fiesta patronal Santa Rosa de Lima

FECHAS : 31 -08-2018

I.E.INICIAL : N°235 Virgen de la ASUNCION

DOCENTE : **Nayditha Liz PEÑA VIERA**

AREA : Personal social

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA A	CAPACIDAD	INDICADORES			INS · EV	REC. MAT.
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas	Observa objetos fotos o relatos y recoge información sobre él y su pasado.			Lista de cotejo.	Colores lápiz.

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS PEDAGÓGICOS.

M.P.	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS	TIEMPO
	PROPOSITO SOCIALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Según los niños van llegando se ubican en las mesas y juegan con su juguete favorito. • Se organizan y deciden el juego asignando roles. • Los niños ejecutan el juego a realizar la docente va monitoreando sin alterar el juego. • A través de una canción los niños guardan los juguetes. • Dialogan sobre el juego realizado a través de interrogantes que la docente plantea. • Dibujan en el piso. 	Material educativo de los sectores tizas de colores.	60
ACTIVIDADES DE RUTINA	PROPÓSITO DIDACTICO: PRÁCTICA DE VALORES <ul style="list-style-type: none"> • Realizan actividades permanentes de ingreso: formación, saludo, oración, calendario del tiempo, asistencia, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas, valor del mes, responsabilidades. • Hacen uso de los servicios higiénicos. 	Carteles del aula y canciones.	30
INICIO	PROPÓSITO/ ORGANIZACIÓN: Se dice a los niños y niñas que hoy vamos a dialogar sobre la fiesta patronal (Santa Rosa de Lima) Qué se celebra en nuestra provincia. PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cómo participar en la fiesta patronal de nuestra provincia? MOTIVACIÓN.- Escenifican la corrida de toros , luego dialogan que esta actividad se realiza en las fiestas patronales de los pueblos de nuestra provincia Marañón SABERES PREVIOS.- ¿Qué Jugamos? ¿Dónde se realiza la corrida de toros? ¿ Por qué motivo se realiza la corrida de toros? ¿Cuál es la fiesta patronal de nuestra provincia? ¿Qué actividades se realiza durante la fiesta patronal?.	Docente, niñas, niños, láminas.	45

	DESARROLLO	<p>GESTIÓN DEL APRENDIZAJE.</p> <p>Dialogamos sobre las actividades que se desarrollan durante la fiesta patronal Santa Rosa de Lima como el primer día plantado de banderones por diferentes instituciones, en su día central misa y deportes al tercer día procesión de Santa Rosa de Lima por las principales calles de Huacrachuco el cuatro día corrida de toros, el quinto día corrida de cinta que sacan la cinta los chalanos que son el caballo y su jinete todo ellos con la banda de músicos y en las noches quema de castillos.</p> <p>Dibujan algunas actividades que más les gusto del dialogo o que ellos ayan observado en la fiesta patronal Santa Rosa de Lima</p>	Lámina hoja de aplicación.	
	CIERRE	<p>¿Qué hicimos? ¿De quién dialogamos? ¿Por qué celebran a Santa Rosa?</p> <p>Dialoga con tus padres sobre el tema realizado</p> <p>Se evalúa con lista de cotejo.</p>	Niñas y niños Padres	
RUTINAS		<p>ACTIVIDADES DE RUTINA: PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE PERSONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de los servicios higiénicos. • Lavado de manos. • Recreo. 	Servicios higiénicos, agua, jabón y toalla.	15 15
ACTIVIDAD LUDICA		<p align="center">“LA RONDA DE LA FAMILIA”</p> <p>PROPÓSITO DIDÁCTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Reconocer quienes forman parte de la familia. ❖ Expresar sus emociones. ❖ Desarrollar el lenguaje. ❖ Seguir indicaciones. <p>ANTES.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pedimos a los niños y niñas que formen “La ronda de la familia “y se sienten en el piso. <p>DESPUES.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Repartimos los siete muñecos alternándolos entre los niños y las niñas. ➤ Les indicamos que empezaremos a tocar un instrumento mientras ellos comienzan a rotar los muñecos en un mismo sentido. ➤ Cuando dejemos de tocar el instrumento, los niños y las niñas se quedaran quietos, y quien se quede con el personaje será el mensajero de la ronda de la familia. ➤ Cada niño o niña que se quedó con un muñeco, lo muestra a los demás haciendo alguna acción y nosotros le preguntamos de quien se trata. Por ejemplo: ¿Quién te está acariciando? ¿A quién estas abrazando? ¿Quién está contento? ➤ Los niños y las niñas contestan: “Este es un papa y se llama...”, “Esta es una mama y se llama...”. ➤ Repetimos la rotación al ritmo del instrumento. <p>DESPUES. Nos relajamos y dialogamos sobre lo importancia de nuestra familia y damos por terminado el juego.</p>	Niñas y niños, Sólidos pizarritas.	30

RUTINAS	PROPÓSITO DIDACTICO: AUTOEVALUACIÓN, PRACTICA DE HABITOS DE HIGIENE Y HABILIDADES SOCIALES.	Alimentos, niños y niñas docentes.	30
	<ul style="list-style-type: none"> -Marcan con trazos diversos con cartel de autoevaluación ¿Cómo se sintieron? Feliz, triste, llorando. -Higiene de manos consumo de almuerzo escolar. -Formación canciones de despedida, oración y recomendaciones. 		15

