

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICE RECTORADO ACADEMICO  
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



El Juego libre en los sectores como estrategia para mejorar la  
socialización en niños preescolares

Trabajo de Investigación para obtener el Grado de Bachiller en Educación

Autora:

Guevara Ruiz, Gloria

Asesor:

Hernán Berrospi Espinoza

Nuevo Chimbote – Perú

2018

## Índice

### Índice

1. Palabra clave	i
2. Título	ii
3. Resumen	iii
4. Abstract	iv
5. Introducción	5
5.1 Antecedentes y fundamentación científica	6
5.1. 1. Antecedentes	6
5.1. 2. Fundamentación científica	8
A. Teoría del desarrollo de Jean Piaget	8
B. Teoría del pre ejercicio Karl Groos	8
C. Teoría sociocultural de Vygotsky	9
5.2 Justificación	27
5.3. Problema	28
5.4. Conceptuación y operacionalización de variables	29
5.4.1. Variable independiente	29
5.4.2. Variable dependiente	29
5.4.3. Operacionalización de las variables	30
5.5. Hipótesis	32
5.6. Objetivos	32
5.6.1. Objetivo general	32
5.6.2. Objetivos específicos	32
6. Metodología	32
6.1. Tipo de la Investigación	32
6.2. Diseño de investigación	33
6.3. Población y Muestra	33
7. Técnicas e instrumentos de la investigación	35
8. Procesamiento y análisis de la información	35
9. Resultados	36
10. Análisis y discusión de los resultados	49
11. Conclusiones y sugerencias	52
12. Referencias bibliográficas	54

## PALABRA CLAVE

---

Tema: Juego libre en los sectores  
Socialización

Especialidad: Educación Inicial

---

## KEYWORDS

---

Theme Free play in the sectors  
Socialization

Specialty Initial Education

---

## LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Programa			Área	Sub Área	Disciplina	
Educación Inicial	Teoría y métodos Educativos.	Proponer y aplicar teorías y Métodos educativos para el mejoramiento del proceso de Aprendizaje.	Ciencias Sociales	Ciencias de la Educación	Educación General	Estrategias de aprendizaje.

## Título

“El Juego libre en los sectores como estrategia para mejorar la socialización  
en niños preescolares”

## Title

“The free Game in the sectors like strategy for the better the  
socialization in preschool children

## Resumen

El presente proyecto de investigación es de tipo cuantitativo porque se trabajará con grupos pequeños, y se empleará el diseño pre experimental a través del cual se analizará el efecto producido por la acción o manipulación de la variable independiente sobre una dependiente, cuyo objetivo es: Demostrar que el juego libre en los sectores como estrategia influye para mejorar la socialización en niños de 3 y 4 años de la I.E. N° 716, Bambamarca, para el desarrollo de la investigación se aplicó un pre test para diagnosticar el nivel de socialización, luego se desarrolló el taller como un conjunto de actividades pedagógicas titulado “Nos socializamos entre compañeros” teniendo como estrategia al Juego Libre en los sectores; para luego aplicar el post test que nos permitirá evaluar la capacidad de socialización y también la efectividad de la estrategia empleada; utilizando para ello el instrumento de la Ficha de Observación; el mismo que ha sido aplicado a 11 niños de 3y4 años, muestra que ha sido tomada de manera no probabilística, es decir de manera intencional a juicio de la investigadora.

## ABSTRACT

The present research project is of quantitative type because it will work with small groups, and the pre-experimental design will be used, through which the effect produced by the action or manipulation of the independent variable on a dependent will be analyzed, whose objective is to: Demonstrate that free play in sectors such as strategy influences to improve the socialization in children of 3 and 4 years of EI No. 716, Bambamarca 2018; for the development of the research, a pre-test was applied to diagnose the level of socialization, then the workshop was developed as a set of pedagogical activities entitled "We socialize among peers" with Free Play in the sectors as a strategy; to then apply the post test that will allow us to evaluate the socialization capacity and also the effectiveness of the strategy used; using the instrument of the Observation Card; The same one that has been applied to 10 3-year-old children shows that it has been taken in a non-probabilistic manner, that is, intentionally, according to the researcher.

## **Introducción**

La institución educativa juega un factor muy importante, pues garantiza la formación integral de niños y niñas y favorece el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la convivencia de los seres humanos. Si bien es cierto muchas de las actividades ofrecidas dentro de la Institución Educativa se orientan a la adquisición de habilidades cognitivas, en esta investigación se quiere estudiar la relación que se da entre el desarrollo de habilidades sociales y un programa de juego libre en los sectores desarrollados en aula de infantes de tres y cuatro años de edad. El trabajo investigación brinda aportes en lo referente al marco teórico, porque estudia de los diversos conceptos de juego; este acercamiento de la teoría permite conocer qué habilidades sociales son promovidas por el juego libre, lo que posteriormente sirve de sustento para la aplicación del programa de juego libre en los sectores del aula, para el desarrollo de la socialización a nivel práctico. En cuanto al aspecto metodológico esta investigación, organiza, propone y establece un programa, al respecto presento la metodología, el rol de los estudiantes y profesora así como sus lineamientos de acción. Para concluir con los aportes de esta investigación, a nivel práctico, se aplicó al grupo de niños y niñas y se logró un mejor desarrollo de las habilidades sociales, repercutiendo en la relación entre el equipo.

El presente trabajo de investigación presenta las siguientes partes:

Antecedentes del estudio y fundamentación científica, justificación de la investigación, problema, hipótesis, objetivos, metodología, resultados, conclusiones y recomendaciones.

## 5.1. Antecedentes y fundamentación científica

### 5.1.1 Antecedentes

**Espinoza y Hernández, (2016)** En su investigación titulada: *Actividades que propician la socialización, en niños y niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre, Managua - Nicaragua.* Concluye diciendo: La realización de juegos en forma libre o dirigida por la docente permite desarrollar el proceso socializador de los estudiantes de educación pre escolar.

**Leyva. (2014)** en su trabajo de investigación, cuyo objetivo es utilizar el juego como una estrategia para desarrollar actividades pedagógicas en el nivel pre escolar; Universidad Javeriana – Colombia, en este estudio Leyva arriba a conclusiones como: Las actividades de juego permite a los estudiantes de la primera infancia desarrollar aprendizajes significativos. El profesor tiene que estar presente en todo momento, cuando se realiza un juego, para observar el desarrollo de capacidades de cada uno de los estudiantes de la etapa preescolar.

**Camacho, (2015)** en el estudio titulado “*El juego libre en los sectores como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, realizado en el Perú*” concluye: el juego libre permite a estudiantes, objeto de estudio, desarrollar actividades de socialización, así como fortalecer habilidades y comunicación, al mismo tiempo, los juegos cooperativos permiten tener un ambiente propicio para los estudiantes.

**Olivares. (2015).** Desarrolló una investigación, la misma que lo realizó con el propósito de desarrollar habilidades sociales en los estudiantes del aula de tres años en una Institución de carácter inicial en Catacaos. En su conclusión dice:

los juegos sociales en los niños y niñas de tres años, propicia el desarrollo social de habilidades y permite mejorar su comportamiento.

**Cuba y Palpa, (2015).** Desarrollaron un trabajo, cuyo propósito era fortalecer el desarrollo de la creatividad, mediante la hora del juego libre en los diferentes sectores del aula en los niños de la Institución Inicial de carácter particular: “Santa Clara”, en Lima; concluye: Existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la originalidad, así como también la sensibilidad ante los problemas en los niños y niñas de cinco años de edad.

**Vásquez. (2016).** Realizó su tesis con niños del nivel inicial de la Institución N° 329; en la comunidad de Sarabamba, en la provincia de Chota-Cajamarca; cuyo objetivo fue fortalecer las condiciones de socialización en los niños, mediante el uso del Programa de Juegos recreativos; dicha tesis fue presentada ante la *Universidad Nacional de Cajamarca*, concluye manifestando que el desarrollo de la propuesta del Programa de Juegos Recreativos es una excelente estrategia que favorece el desarrollo y fortaleza de la socialización en la educación inicial.

**Guevara. (2014).** Desarrolló una investigación de tipo cualitativa, cuyo objetivo era desarrollar las habilidades sociales de comunicación, haciendo uso de los Juegos activos como estrategia metodológica; de los alumnos del Jardín de Niños 379, en Querocoto, Chota, Cajamarca; llegando a la importante conclusión de que los Juegos activos, influyen de manera muy significativa en la práctica y desarrollo de habilidades sociales y comunicativas de estos estudiantes, favoreciéndoles además la práctica de valores y la conducta asertiva.

### **5.1.2. Fundamentación científica**

#### **A. Teoría del desarrollo de Jean Piaget**

Para Jean Piaget (1956) afirma que: los juegos o actividades lúdicas; van estructurando y diseñando el esquema mental e intelectual de los niños; puesto que mediante los juegos se van evidenciando la evolución en cuanto a los aprendizajes que van estructurando.

En la etapa concreta, el niño y niña es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, cuando se le entrega material para manipularlo y clasificarlo. A partir de los doce años, las personas entran a la etapa del pensamiento de las operaciones formales y es desde este espacio que van adquiriendo formas diferentes de desarrollar su capacidad lógica y de razonamiento.

Por lo que puedo decir, que el juego tiene que ver con el aprendizaje del estudiante pre escolar, porque asimila de buena manera, en las diferentes etapas del ser humano, es por eso que es de mucha importancia la actividad lúdica, que debe formar parte de las sesiones que desarrolla el docente, especialmente en los primeros años de vida.

#### **B. Teoría del pre ejercicio Karl Groos**

Este autor dedicó cuidadoso estudio acerca del juego de los niños y su influencia o papel que este cumple en el desarrollo cognitivo de los infantes; sostuvo sus aportes en la teoría o fundamentos de Darwin. Groos considera al juego como un medio de adaptación social y cultural; en los cuales los juegos cumplen ese papel socializador y de adaptación.

El juego viene hacer el pre ejercicio de las funciones necesarias para la vida adulta, porque ayuda en el desarrollo de funciones y capacidades de los infantes que les preparan para realizar actividades cuando sean grandes.

Por lo tanto, digo, que el juego permite el crecimiento del pensamiento, es por eso que le prepara al individuo cuando sea adulto. Es valioso porque le sirve a los estudiantes a los niños para prepararles para lo que realizarán en su vida posteriormente.

### **C. Teoría Sociocultural de Vygotsky**

El juego surge para este autor en el contacto necesariamente del niño con su entorno. Para Vygotsky el juego es una actividad social por naturaleza; es decir el niño juega solo si está en contacto con algo de su entorno; no podrá desarrollar actividades lúdicas si no tiene contacto con el entorno.

Aunque el niño empiece sus actividades lúdicas aparentemente solos, sin embargo, lo hacen como parte de su interacción con el medio más inmediato que tienen a la mano. Así un recién nacido juega con su cuerpito, con los dedos de la madre, hasta incluso con el pezón de la madre.

Conforme va creciendo va ideando nuevas formas de juego y logra la formación de su pensamiento simbólico, puesto que va creando y adaptando diversidad de materiales para ser utilizados como materiales de juego.

La socialización influye el proceso de aprendizaje de una persona. Los nuevos retos de la vida social, junto a las dificultades que ha tenido la Institución Educativa, frente al poder de las nuevas tecnologías, la han colocado en una situación difícil en su tarea de socialización.

Por lo que puedo decir, que el juego permite relacionarnos con las demás personas y aprender muchas cosas de ellas, es necesario que se practique en la escuela y familia. Al tener que socializarnos a través del juego se logra aprendizajes significativos, es decir útiles para la vida.

### **Métodos a utilizar como estrategia**

Presentaremos en este espacio; algunas teorías y métodos que han surgido a raíz de los estudios y la importancia de los juegos en los niños; estas teorías son:

En los últimos años, en nuestro contexto nacional y local han ido formándose instituciones educativas del nivel inicial, que se han inspirado en estas ideas y cuyas experiencias educativas han sido muy importantes en la tarea educativa de las mismas. Estas teorías son las siguientes:

#### **El Método Montessori**

Ministerio de Educación (2008) El enfoque del método Montessori concibe al infante como un ser que necesita desarrollar libertad, orden y estructura; y debe aprender a trabajar independientemente o en equipo. Entonces desde la más temprana edad se debe propiciar que los estudiantes desde el nivel de educación inicial, de esta manera, éstos pueden aprender a solucionar las adversidades que les toque enfrentar en los posterior.

En el método propuesto, el docente es únicamente un guía y orientador del aprendizaje, siendo los mismos estudiantes los que en la exploración con el ambiente junto a un conjunto de habilidades y destrezas que desarrolla en él como la observación, manipulación, etc.; va construyendo sus propios conocimientos y saberes, estos saberes que les permitirá como saberes previos para seguir descubriendo y aprendiendo.

Consciente y conocedora del valor que el juego y las actividades lúdicas tienen en el proceso de aprendizaje; Montessori, planteó la estructuración de un excelente material didáctico en el cual los materiales a utilizar son básicos y esenciales; este material consistía básicamente en diversas figuras geométricas, lápices de colores, materiales de reciclaje y reutilizables, etc. Montessori recalca el valor que tienen los papás en el desarrollo de la educación de los niños, así como hace referencia a la influencia que tienen los papás en el desarrollo de la conciencia ambiental y cuidado a su cuerpo.

Por lo tanto, puedo mencionar que el juego ayuda al estudiante pre escolar en su aprendizaje, a ser independiente, a dinamizar su tiempo y a desarrollar sus ideas y a mejorar sus actividades. El docente es un facilitador del aprendizaje, son los estudiantes que a través de la exploración y el juego construyen sus propios conocimientos.

### **El método de Reggio Emilia**

La autora, menciona que el contexto ambiental es el tercer docente formador del niño; siendo que recibe educación de la familia, de los docentes, pero también un factor importante en el desarrollo de los niños es el medio ambiente, el cual brinda al niño una variada de posibilidades para aprender.

Los estudiantes en el hecho de interactuar en el medio ambiente, y todos los objetos que le circundan van conociendo lo que les rodea, analizando y explorando sus estructuras, formas, texturas, colores, olores, sabores, etc., quedando evidenciado que el aprendizaje de los niños también se produce y de manera muy enriquecedora en la medida de la calidad de interacción que tenga el niño con el ambiente. Ambientes variados y espacios grandes, proporcionarán mayores aprendizajes a los estudiantes.

Ante ello Emilia Reggio, manifiesta que es muy bueno en la educación y desarrollo de los niños inyectarles una muy buena dosis de espacios ambientales y es mejor aún si se da la posibilidad de tener espacios de contacto con la naturaleza y con sus elementos.

No sólo desarrollan sus conocimientos, sino su amor por la naturaleza y su identidad con ella de la cual forma parte, razón más que suficiente para actuar en su cuidado y conservación.

El medio ambiente proporciona elementos básicos para su desarrollo integral y para la construcción de sus conocimientos y saberes de la manera más práctica y real como deben ser la estructuración de los aprendizajes en los esquemas cognitivos de los estudiantes, y si es desde los inicios de la escolaridad mejor aún.

Los trabajos realizados por los estudiantes son expuestos cuidadosamente en paneles o en las paredes para mostrar los procesos de aprendizaje, así como los comentarios y representaciones de su forma de pensar y aprender. Para esto se utilizan diferentes materiales de arte como expresión de estas manifestaciones.

Así la propuesta de esta autora hace referencia que el estudiante es un ser integral que va expresando y desarrollándose en todos los aspectos. El niño dice Emilia, desarrolla su nivel intelectual gracias al desarrollo de su pensamiento simbólico, esto lo estimula su medio ambiente.

Por lo que se puede mencionar, que los docentes trabajan en grupo con proyectos, los mismos que son planificados y programados para ser trabajados en ciertos periodos de tiempo, que pueden durar algunos días, semanas o

incluso un mes; de acuerdo a los intereses de cada uno de los estudiantes. El arte es bien importante en este tipo de propuesta pedagógica.

### **El método Aucouturier**

Para reasegurarse afectivamente, el preescolar realiza:

- Juegos de placer sensorio motor (rotaciones, giros, saltos, caídas, balanceos, estiramientos, trepados, equilibrios y desequilibrios)
- Juegos de construcción y destrucción.
- Juegos de presencia y ausencia (escondidas)
- Juegos de persecución (atrapar y ser atrapado)
- Juegos de omnipotencia (ser poderoso o superhéroe)
- Juegos de identificación con el agresor (jugar a ser el malo) en juegos de reglas.

La destrucción no implica la desaparición, sino la reconstrucción y la permanencia, la continuidad en la discontinuidad. También son importantes los juegos de fuerzas y tácticas para vencer, oponerse o defender.

Al terminar de jugar, se pide a los niños y niñas realizar un relato con la finalidad de contener, sin bloquear, las emociones liberadas, solicitar la representación simbólica.

La práctica psicomotriz es un enfoque que prioriza la maduración integral del menor a través de la vía sensorio motor, es decir, del movimiento y las sensaciones. Parte de la idea de que existe una etapa del desarrollo infantil en la que el niño y niña, forma su pensamiento no sólo intelectual, sino también su pensamiento afectivo a partir del movimiento y la experiencia con su cuerpo.

Por lo que se puede afirmar, es que, se puede evitar y aminorar las diferentes conductas de ansiedad que pueden tener los más pequeños, mediante diferentes tipos de actividades lúdicas; pero a la vez al término o al finalizar cada juego se pide a los estudiantes que realicen pequeños relatos a fin de expresar sus emociones que muchas veces las tienen reprimidas.

### **El Método Waldorf**

Su creador es Steiner; quien sostiene que, los niños desde que nacen hasta los siete años, aprende a aprehender el mundo o contexto en el que crece; y este proceso de aprehensión le lleva a desarrollar experiencias sensoriales que le permitirán desarrollar aprendizajes como un proceso natural donde el aprender es innato al ser humano y no una adquisición a la fuerza o por presión, este aprendizaje es progresivo a medida que el niño va madurando y creciendo física y cognitivamente.

Así, cuando los niños llegan a los tres años, edad en la que generalmente, inician su vida de estudiantes, van apareciendo también sus capacidades imaginativas y de fantasía. El juego, así se convierte en la principal actividad y trabajo del niño.

Favorecer esta etapa de juego del niño y niña es el reto más importante, por eso los materiales educativos son los juguetes más sencillos y estéticos. El resguardar las diferentes etapas de la infancia con estimulación del entorno fomenta, la atención y concentración prolongada, dos capacidades que no se trabajan hoy en día en los pequeños.

Por lo tanto, se puede decir, que en la edad infantil se desarrolla la imaginación y fantasía, a través del juego, que servirá en u vida futura. Favorecer esta etapa del juego de niño preescolar es desarrollar su atención y concentración, estas capacidades no se fomenta su desarrollo en el aula.

### **1.3 Juego Libre**

Al respecto del tema; son varios los autores que han realizado sus aportaciones y estudios; citaremos así a algunos de ellos:

Cabrera; dice que se puede decir que el Juego libre es el opuesto al juego dirigido; en el cual los escolares del nivel inicial o preescolar tiene la libertad de decidir a qué, dónde, con quién y cómo jugar; pero al mismo tiempo es libre de decidir los juguetes o materiales a hacer uso en sus juegos, así como el rol o papel que desempeñará.

Son actividades lúdicas en los que la espontaneidad es una característica importante es la espontaneidad a fin de asimilar todo cuanto les rodea en el espacio de juego; al mismo tiempo en estos espacios los niños tienen la posibilidad de expresarse en libertad cómo se sienten o sus emociones que les causa el juego; es un espacio también en el que al intercambiar los roles de juego; aprenden a asumir roles que realizarán en su vida de adultos; desarrollando así su pensamiento simbólico.

#### **Características de los juegos libres**

Para Zolani; el juego libre en los sectores del aula de inicial debe tener las características siguientes:

- ✓ Los niños y niñas deben tener una hora para disfrutar con los juegos.
- ✓ Los juegos son de carácter libre; s decir no necesitan ser planificados previamente, sino que, son los propios niños los que proponen de manera

- ✓ espontánea y de acuerdo a los diversos contextos las actividades de juego, así como el rol que cada uno cumplirá en la actividad lúdica.
- ✓ Tiene que haber un espacio suficiente a fin de desarrollar las actividades y sus movimientos corporales que los juegos o actividades lúdicas impliquen.
- ✓ Para los alumnos y el desarrollo de sus actividades lúdicas, se hace necesario que se pueda contar con los más variados materiales y recursos que estén al alcance de los niños, los mismos que debieran ser de diferente material ya sea plástico, lana, madera, cuerdas, etc., así como de distinta forma, tamaño, color, textura, etc., que muestren resistencia a la manipulación de los niños.

### **Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil**

Según el MINEDU, (2010) el juego cumple un papel muy valioso en el aprendizaje y desarrollo de cada uno de los estudiantes pre escolares, por las razones siguientes:

Es en los 6 primeros años de vida de los seres humanos en los que se producen las conexiones en las estructuras neuronales, aspecto esencial que le permitirá al niño crecer, desarrollarse, pero también aprender en el transcurso de su vida. En este proceso, el papel que cumple el juego es de vital importancia; es decir, el niño necesita jugar, no solo como una actividad natural de los niños sino como una necesidad que tiene para su buen desarrollo el cerebro.

En este sentido, es necesario tener en cuenta las consideraciones siguientes acerca del juego:

## **El juego es motor del desarrollo y de aprendizaje**

El juego es aquel que, pone en movimiento el aprendizaje y permite el desarrollo como persona. El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural.

**El juego, espejo controlador del proceso de aprendizaje:** Las actividades lúdicas en los niños son la muestra en la que podemos mirar cómo van avanzando los pequeños y sus niveles de aprendizaje que va adquiriendo.

Los lazos de familia y la sociedad; es el espacio donde los pequeños van desarrollando su aspecto cognitivo e intelectual; todos los aspectos que el entorno ofrezca al niño son el motor seguro para promover el aprendizaje y construcción de saberes en los alumnos.

**El Juego evoluciona en el desarrollo mismo de los juegos de los niños:** Las actividades lúdicas al ser realizadas por los niños, van adquiriendo formas variadas y distintas, algunos de ellos se vuelven más innovadores de acuerdo a cómo va desarrollando su imaginación y creatividad los alumnos; cada vez hay juegos con características más difíciles, sobre todo porque los juegos en los niños evolucionan muy rápido, a la medida que los niños crecen. Tener conocimiento pormenorizado acerca de esta temática a fin de optimizar su trabajo con los niños.

## **Los Juegos libres en los diferentes sectores del aula de inicial**

Para el Ministerio de Educación; los juegos en los diferentes sectores del aula de educación inicial, son los espacios que permiten sacar el lado positivo, educativo, didáctico y pedagógico de cada juego; es decir, que el niño desarrolle sus aprendizajes jugando, considerando que son estos los conocimientos verdaderamente significativos y los que ayudará al niño no sólo a aprender sino a ser un adulto más responsable.

Dice el MINEDU, que la hora o momento del Juego en los Sectores, es un espacio, en el que el niño juega, goza y disfruta mucho, pero que a la vez le permite el desarrollo de su pensamiento simbólico, al entrenarlo para las funciones y responsabilidades que debe asumir cuando llegue a adulto.

Los sectores de los juegos en el aula son espacios donde los estudiantes tanto varones como mujeres fortalecen la lúdica, pero a la vez interactúan entre sí intercambiando roles, lo que les permite fortalecer su capacidad de socialización, así como su creatividad e intelecto; pero lo hacen de manera libre, espontánea y dinámica. Al realizar este tipo de actividades, los niños van construyendo sus propios conocimientos y aprendizajes; ya que al interactuar en estos juegos los niños tienen o gozan de vivencias concretas que son la base para un aprendizaje significativo.

### **Sectores para el juego libre en el aula de Inicial**

(Minedu, 2010) Los sectores que han sido establecidos para el aula de educación inicial, son los siguientes:

#### **Sector de construcción**

Este sector fomenta la inteligencia de tipo espacial, su pensamiento matemático, su lenguaje y creatividad de observación y análisis, al descubrir las formas, tamaños y características de los objetos al realizar las construcciones. Se puede utilizar bloques lógicos, bloques de construcción, bloques de madera, latas, cajas de fósforos, taquitos de madera, lijadas y pintadas de diferentes colores y formas, chapitas, envases vacíos, etc.

## **Sector de música**

Mediante la música el estudiante pre escolar podrá desarrollar sus habilidades vitales para el aprendizaje escolar (memoria, atención, concentración, coordinación, motricidad fina y gruesa, etc.)

Los sectores en donde se desarrolla el juego libre son lugares donde las niñas y niños potencian actividades lúdicas, se relacionan entre sí para desarrollar su creatividad e inteligencia de manera libre. Además, ello le permite al infante a poder crear formas de su propio aprendizaje. Es una forma de trabajo muy importante para los niños y niñas de tres a cinco años, los sectores de juego libre, ya que brindan experiencias concretas que contribuyen al aprendizaje significativo.

## **Sectores para el juego libre en el aula de Inicial**

(Minedu, 2010) Los sectores que han sido establecidos para el aula de educación inicial, son los siguientes:

### **Área o sector de construcción**

Este sector debiera estar equipado e implementado de acorde con las necesidades pedagógicas de los niños del aula; es este sector el que permite y facilita la observación, exploración, descubrimiento y por lo tanto el desarrollo del pensamiento matemático en los niños; pues los materiales como los bloques de construcción, los lógicos, ayudan a ello. Pero a ello se suma los beneficios que se obtiene en cuanto al desarrollo de la creatividad, imaginación, y su expresividad, pues en cada actividad de juego, el lenguaje oral está presente como medio de expresión en los niños. Este sector debe ser dotado de materiales como bloques, dominós, dados, tacos de madera, cajas vacías de fósforo u otros, chapas y tapas de botellas de diferentes colores, latas, etc.

### **Sector de música**

Mediante la música el estudiante pre escolar desarrollará habilidades y destrezas que le capaciten artísticamente en cuanto a la música; así como otras capacidades como la concentración, retención, atención, la coordinación motora gruesa y fina e incluso la memoria, el desarrollo de las capacidades auditivas. Este sector debe estar dotado de toda clase de instrumentos musicales de acuerdo a la edad del niño como tambores, batería, flauta, maracas, pandereta, cornetas, etc. Además, este sector es valioso e importante en el desarrollo del control de las emociones y la sensibilidad humana.

### **Sector de dramatización y arte**

Este sector, tiene como objetivo desarrollar la expresión de manera libre; la imaginación y la creatividad, es además el sector en el que los niños sienten predisposición o están muy motivados a expresar sus emociones y sentimientos, vale decir todo lo que en su interior albergan; ante las diferentes situaciones que ellos mismos propongan como juego.

Es recomendable que este sector esté dotado de agua a fin de que los niños puedan hacer mejor uso de sus materiales como pinceles, temperas u otros.

### **Sector de biblioteca**

Este sector, es muy valioso e importante en la presentación del aula, no solo para que el aula tenga cubiertos todos los espacios, sino por su trascendental importancia que tienen la literatura y los textos en el desarrollo del lenguaje y la comunicación y por ende en el proceso socializador del niño.. En este sector, los materiales le facilitan y promueven a los niños el desarrollo del pensamiento simbólico, su autonomía, desarrollan habilidades sociales y emocionales, se inician en lo que más adelante será la lectura y la comprensión de textos, pero a la vez en la producción de los mismos; para ello no sólo debe haber textos

escritos, sino también láminas, imágenes, fotografías, carteles, trípticos y otros que motive el desarrollo de la producción y creatividad de textos, es muy fundamental tener historias ilustradas y los niños a partir de estas imágenes crear historias secuenciales de acuerdo a las imágenes que se les presente.

### **Sector o área de ciencias**

Es en este sector, en el que los niños satisfacen muchas de sus curiosidades y preguntas que tienen acerca del mundo, que les rodea, así como de ellos mismos como parte del entorno natural; en este sector desarrollan sus habilidades de pequeños investigadores y descubridores, al observar, manipular, indagar, explorar, etc. En este sector debe ubicarse materiales del entorno como semillas, agua, piedrecillas, arcilla, tierra, hojas, frutos, lupas, jarras y cucharas medidoras, goteros, mecheros, pinzas, corchos, pequeñas balanzas, etc.

### **El sector de hogar**

Este sector es muy interesante; pues permite a los niños y niñas su desarrollo personal social, así como a asumir responsabilidades que a su edad ya debieran ir cumpliendo en sus familias. este sector dinamiza lo que será el futuro de los niños y niñas como parte de una familia u hogar; los niños intercambian papeles como de padres e hijos, el señor de la tienda, la señora que vende el pan, etc., y es en este espacio en el que los niños van interactuando como debieran hacerlo de adultos.

En este sector se ambienta con los espacios básicos del hogar, la cocina-comedor, sala y dormitorio, debe haber por tanto en este sector lo esencial que existe en cada uno de los ambientes

## **Estructura del desarrollo de las actividades lúdicas en los sectores**

### **Momentos de su proceso y desarrollo**

Minedu (2010) El tiempo de duración de la sesión es de aproximadamente de sesenta minutos y tiene los siguientes momentos básicos, necesarios e importantes:

#### **Planificación**

En este momento, la docente, solicita a los estudiantes; el sector de su preferencia en el que desean jugar; es muy saludable en este mismo momento la toma de acuerdos de convivencia o normas que orientarán y se tendrán en cuenta durante toda la actividad.

#### **Organización**

Los pequeños estudiantes en forma organizada, irán ubicándose en el sector del aula de su preferencia, recomendable que los sectores del aula tengan un cartel que contenga nombre del sector que los preescolares prefieran, para poder iniciar el juego.

#### **Desarrollo del juego**

Los niños, teniendo la orientación de su docente, inician el juego en los diferentes sectores, según lo hayan elegido, para ello; tienen que realizar acuerdos que les permita intercambiar roles y acciones de acuerdo al sector en el que estén jugando.

#### **Secuencia**

Los docentes o maestros (as), mencionan la terminación del juego, cuando falta diez minutos, para que los preescolares vayan acabando la actividad

indicada para finalmente colocar todos los juguetes y materiales empleados en los juegos en orden colocando cada cosa a su lugar. Con el de todo lo utilizado en los juegos de sectores, termina el juego de los diferentes sectores.

**La Socialización:** En este momento, la docente deberá buscar la mayor comodidad posible para que los estudiantes puedan compartir sus experiencias y emociones que vivieron durante las actividades en los diferentes sectores.

**Momento de la representación gráfica:** En este espacio, los estudiantes son orientados por la o el docente para que todas las experiencias y momentos vividos en los sectores puedan ser representados gráficamente a través de dibujos u otras actividades gráfico plásticas como collage, dactilopintura, etc.

### **Dimensiones del juego libre en los sectores**

Para desarrollar de manera efectiva el estudio y lograr alcanzar los objetivos propuestos, nos hemos valido de las propuestas que hiciera el MINEDU; en la publicación “La hora del Juego Libre en los Sectores”; documento en el que considera que los juegos libres que se realicen de manera exclusiva en las aulas del nivel inicial; permitirán el trabajo de cuatro dimensiones fundamentales en el desarrollo integral de los estudiantes; estas dimensiones son: la dimensión Sensorial, Dimensión Motora, Dimensión Creativa y la Dimensión Cognitiva o intelectual.

## **5.2 La socialización**

Se llama socialización al proceso a través del cual las personas aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica.

Pérez y Merino (2008) en su publicación concluyen que, Sigmund Freud, dice que la socialización, es la capacidad que desarrollan los individuos a fin de controlar cada una de sus emociones para no dañar ni perjudicar a nadie y, por el contrario, tienen la capacidad de relacionarse e interactuar con los demás en un ambiente armónico.

Pérez y Merino (2008) en su publicación concluyen que, Jean Piaget, se basa en el egocentrismo como uno de los aspectos más trascendentes de la conducta humana, que se controla mediante los mecanismos de la socialización.

### **Importancia del desarrollo social de los niños de inicial**

A los tres años edad, su hijo o hija será menos egoísta que cuando contaba con dos. Ahora jugará con otros pequeños, interactuando en lugar de jugar cada quien por su lado. También notará que se acerca más a ciertos niños y empieza a desarrollar amistad con ellos.

### **Proceso de socialización en los menores:**

El proceso socializador de los niños, tiene su origen en las relaciones interfamiliares, en el seno del hogar; donde los pequeños, van adquiriendo los primeros estereotipos de relaciones sociales con sus pares y con los adultos. Es en este ambiente en el que los niños van estableciendo características y particularidades que les irán definiendo a lo largo de su vida de adulta.

Los niños, al iniciar su etapa de escolaridad en el nivel inicial, luego en primaria y así sucesivamente; irá demostrando las cualidades y características conductuales que adquirió en su familia, las mismas que serán preponderantes en la interacción en su nuevo grupo social.

El desligarse del seno familiar y entrar en nuevos contextos le dan posibilidades también para poder ser activo participante en el contexto social en el que se desenvuelva.

Conforme los años pasen, los niños irán integrándose en nuevos círculos sociales, donde, por cierto, las conductas aprendidas en la familia, siguen vigentes, pero además va adquiriendo también nuevos estereotipos de cada grupo social en los que va interactuando; el conjunto de interacciones va consolidando su personalidad y autonomía, así como va construyendo su identidad y a valorar sus diferencias personales e individuales como parte de un contexto social mayor.

Estas conductas y estereotipos adquiridas, sin embargo, necesitan vayan siendo cuidadosamente observadas por los padres, recordando que durante todo este proceso se va desarrollando la personalidad que los niños tendrán cuando lleguen a ser adultos. Estando en un proceso continuo de formación, es necesario pues que los formadores, en este caso padres y docentes puedan tener un seguimiento estratégico de la formación de los chicos.

### **La familia, principal agente socializador en el niño**

Miller “La familia es responsable de transmitir modelos de conducta, normas valores, que permitirán a sus hijos desenvolverse en la sociedad de una buena manera, por eso que los padres son los responsables de la formación de sus hijos” (1995, P. 59)

Es el círculo de la familia, los integrantes y quienes comparten el mayor tiempo un espacio con los pequeños los que tienen poderosa influencia en el desarrollo del carácter y personalidad de los niños.

Todas las conductas son aprendidas del contexto; el niño es un excelente aprendiz por imitación; así que todo lo que la familia practique desde conductas,

hábitos, costumbres familiares, roles, con lo que queda claro que la familia es la primera, principal y fundamental de la formación de los niños.

Por ello, es necesario también que las familias, principalmente los padres asuman con responsabilidad el papel que deben cumplir cada uno de ellos en la formación de los niños, teniendo principalmente en cuenta la clase de padres que posibiliten al niño un adecuado proceso de desarrollo fisiológico, pero sobretodo emocional y afectivo.

Padres afectivos, pero a la vez estrictos en el cumplimiento de reglas y roles que hayan sido previamente consensuadas con los más pequeños, tendrán más éxito que aquellos padres permisivos o aquellos papás autoritarios.

La permisividad no es buena consejera en el papel de los papás; el permitir o acceder a todo lo que el niño pida, les criará sin obligaciones y sin compromiso para asumir responsabilidades, pues están llenos de sobreprotección. Los autoritarios; formarán hijos tímidos, cohibidos y dispuestos al sometimiento a la voluntad de los demás, sin autoestima.

### **Dimensiones de la socialización**

**Afectiva-emocional.** El juego entendido y valorado como terapia ayuda a los niños y niñas a resolver conflictos, frustraciones, vergüenza, timidez, su complejo de culpabilidad o miedo. El juego ayuda a transformar la angustia del pequeño y pequeña en divertimento y placer. Le sirve para proyectar sus frustraciones y para ponerse en el papel de las figuras de autoridad.

**Social.** Se comprende por sociedad al grupo de personas que comparten una misma cultura.

**Cultural.** La palabra cultura, se refiere a la conservación de conductas, objetos y lugares naturales que se interioriza en el ser humano y se manifiestan en formas intelectuales manifestables y observables en el ser humano a través de formas de actuar como prácticas, costumbres y hábitos que incluyen desde el hábito de alimentarse y vestirse.

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

La presente investigación lo desarrollé para que los niños y niñas se integren con las demás personas a través del juego libre en los sectores en donde el infante compartirá, hablará, se socializará con los demás, pasará de un sector a otro. El trabajo de investigación sirvió, para resolver problemas prácticos conociendo los argumentos de interés dentro de las diversas actividades lúdicas como herramienta educativa para el proceso socializador.

Un tema de gran importancia en los niños y niñas al llegar a la pre escolar es la falta de socialización, ya que es el segundo lugar donde se generan conductas agresivas y se extienden los conocimientos que traen desde la familia, lo cual lleva a meditar sobre la necesidad de dar solución a este problema, porque de esta manera sus aprendizajes se formarán significativamente, de lo contrario obstaculizaran frecuentemente que los pequeños se integren en los diferentes contextos que lo rodean.

Por medio de juegos se pretende dar solución al problema que se presenta, ya que por medio de las cuales los pequeños tendrán la oportunidad de interactuar con su grupo de iguales, respetarse y tenerse confianza; lo que se intenta lograr al llevar a cabo dichas actividades es que los niños y niñas, expresen libremente sus sentimientos, aprendan a trabajar en equipo y compartan materiales, pero sobre todo respetar las opiniones e intereses de los demás, teniendo como espacio de juego y recreación los sectores de aprendizaje.

### 5.3. Problema

La sociedad actual, vive momentos de profunda crisis social en cuanto a la sostenibilidad de las relaciones sociales en un clima de paz y armonía, problemática que afronta la sociedad en su conjunto, tanto a nivel mundial como nacional y regional. Los seres humanos cada vez con mucha facilidad hemos dejado de tratarnos como humanos, actuando más por impulsos, vencidos por las emociones y sentimientos mal controlados y sin dominio propio.

Esta problemática, es necesario que de manera urgente pueda ser trabajada a fin de aminorarse y erradicarse los altos índices de violencia y maltrato al que somos sometidos a diario; para ello es necesario que desde las aulas vayamos construyendo no solo seres cognitivamente buenos o excelentes, sino que también puedan ser seres sociales con características de humanidad que les permita construir una sociedad de armonía y paz bajo los parámetros de normas, principios y valores éticos.

Para poder contrarrestar esta situación que mantiene a la sociedad en zozobra, es importante tener una educación formativa desde los primeros años de vida, entendiendo que desde muy pequeños vamos formando nuestra conducta y personalidad; por ello es necesario que, desde la educación infantil, se vayan proponiendo espacios de aprendizaje que enriquezcan el desarrollo de la socialización de los niños, creando estrategias y utilizando recursos que permitan dinamizar estos aprendizajes; en tal sentido en el desarrollo de esta investigación, medio importante de socialización más atrayente y motivador. Ante lo expuesto anteriormente, conviene formularnos la pregunta siguiente:

¿De qué manera influye el juego libre en los sectores como estrategia en la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I. E. N° 716 Conga Buenos Aires?

## 5.4. Conceptualización y operacionalización de las variables

### 5.4.1. Variable independiente: El juego libre en los sectores.

**Definición conceptual:** Los juegos libres son juegos que no han sido estructurados o planificados con anticipación; es el niño el autor de cada uno de sus juegos y roles que cumple durante el desarrollo de la actividad lúdica; por convención de los participantes se establece los roles, materiales, reglas y el término del juego.

**Definición operacional:** Se considera las siguientes dimensiones: cognitiva, creativa, sensorial, motora.

### 5.4.2. Variable dependiente: Socialización

**Definición conceptual:** Considerada como el conjunto de acciones que los seres humanos aprenden a interactuar con todo lo que está en su entorno, interiorizando normas de conducta y principios de valores humanos.

**Definición operacional:** Se considera las siguientes dimensiones: afectivo-emocional, social y cultural.

Variable independiente	Dimensiones	INDICADORES	ITEMS
El juego libre en los sectores	Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Propone juegos que favorezca el desarrollo del pensamiento.</li> <li>➤ Crea nuevas reglas en el juego.</li> <li>➤ Explora sectores de juego para la creación de representaciones mentales.</li> <li>➤ Recrea su pensamiento al manipular los materiales de juego.</li> <li>➤ Promueve la inteligencia creativa al seleccionar los materiales.</li> <li>➤ Demuestra creatividad con los materiales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Propone armar bloques y estructuras con materiales sencillos.</li> <li>➤ Propone cambios en el uso específico de algunos materiales de juego.</li> <li>➤ Escoge el sector que le genera más curiosidad.</li> <li>➤ Construye de acuerdo a su propio pensamiento.</li> <li>➤ Es selectivo con los materiales de los sectores.</li> </ul>
	Creativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Inventa nuevos juegos en el grupo.</li> <li>➤ Propone a los compañeros del grupo nuevas construcciones con materiales.</li> <li>➤ Hace uso de los sentidos al participar en juegos diversos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Propone nuevos usos de los materiales a los compañeros del grupo.</li> <li>➤ Propone y dirige nuevos juegos al grupo.</li> <li>➤ Participa en el grupo con nuevas ideas de juego.</li> <li>➤ Observa y manipula los materiales con los cuales van a jugar.</li> </ul>
	Sensorial	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Propone juegos motores a sus compañeros de grupo.</li> <li>➤ Descubre nuevas sensaciones en el juego.</li> <li>➤ Juega haciendo uso de sus sentidos</li> <li>➤ Controla su postura al jugar en grupo.</li> <li>➤ Ejecuta acciones de levantar al jugar con sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recorren los sectores con los materiales al jugar.</li> <li>➤ Participa en los juegos con alegría.</li> <li>➤ Logra concentrarse cuando juega en los sectores.</li> <li>➤ Juegan más de pie que sentados.</li> </ul>
	Motora	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ejecuta acciones de transportar materiales para jugar.</li> <li>➤ Ejecuta acciones de persecución al jugaren grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Levantan los materiales sobre las mesas para jugar.</li> <li>➤ Transportan los materiales a otros sectores para jugar.</li> <li>➤ Les permite realizar acciones de persecución el área donde juegan.</li> </ul>



Variable dependiente	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Socialización	<b>Afectivo-</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresa sus emociones ante sus compañeros.</li> <li>➤ Controla sus emociones ante el grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Demuestra emoción al participar del juego.</li> <li>➤ Se socializan entre sí dejando de lado sus emociones.</li> </ul>
	<b>Emocional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Estimula la autoestima frente a los demás.</li> <li>➤ Participa con autoconfianza en el juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siente empatía por sus compañeros.</li> <li>➤ Controla la ansiedad que le producen ciertas situaciones del juego.</li> </ul>
	<b>Social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se integra con facilidad al grupo.</li> <li>➤ Se adapta a las reglas del grupo en el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pide disculpas ante una mala acción.</li> <li>➤ Respeta las opiniones de sus compañeros</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Trata con igualdad a los miembros del grupo sin diferencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participa en la solución de conflictos que se generen durante el juego</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Convive en armonía en el grupo de juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Es cooperativo y solidario con sus compañeros a la hora del juego</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se adapta a las vivencias de los miembros del grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Acepta las propuestas de juego y participa con entusiasmo.</li> </ul>
	<b>Cultural</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Vivencia en el grupo de juego situaciones de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Rescatan las costumbres de su entorno al vivenciar sus juegos.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Respeta las variaciones culturales en el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Adaptan el juego a sus costumbres propias y ajenas.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Es cooperativo con los miembros del grupo en el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Colabora y dirige para organizar y ejecutar el juego en el grupo.</li> </ul>

## **5.5. Hipótesis**

El juego libre en los sectores como estrategia desarrolla significativamente la socialización en los niños de 3 y 4 años de la I.E. N° 716 Conga Buenos Aires.

## **5.6. Objetivos**

### **5.6.1. Objetivo general**

Comprobar si el juego libre en los sectores mejora la socialización en los niños y niñas de 3 y 4 años de la I. E. N° 716, Conga Buenos Aires, de Bambamarca.

### **5.6.2. Objetivos específicos**

- Identificar el nivel de socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años de edad de la I.E.I. N° 716 Conga, Buenos Aires, Bambamarca, antes de la aplicación del programa de juego libre en los sectores.
- Identificar el nivel de socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años de edad de la I.E.I. N° 716, Conga Buenos Aires, Bambamarca, después de la aplicación del programa de juego libre.
- Comparar antes y después, si el juego libre en los sectores mejoró la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I. E. N° 716 Conga Buenos Aires, Bambamarca.

## **6. Metodología:**

### **6.1. Tipo de Investigación:**

La estructura y tipología del desarrollo del presente trabajo de investigación tiene el enfoque cuantitativo, debido a que nos proponemos estudiar y analizar las características del problema social propuesto en el presente estudio; para lo que nos hemos planteado una hipótesis como supuesto que ha sido debidamente comprobada y verificada.

Asimismo, esta investigación es de tipo pre experimental, Este tipo de diseño permite la manipulación de al menos una variable independiente para observar el efecto que causa o la relación que posee sobre una o más variables dependientes.

En el presente trabajo de investigación se utilizará un estudio pre-experimental; debido a que vamos a seguir tres pasos:

- Medición previa de la variable dependiente socialización.
- Aplicación de la variable independiente “El juego libre en los sectores.
- Nueva medición de la variable dependiente en los estudiantes.

## 6.2. Diseño de investigación:

El diseño utilizado en un trabajo de investigación, es el que nos va a permitir tener en cuenta los pasos a seguir; así como para el contraste y análisis de los datos resultantes del proceso. En este estudio se ha seleccionado el diseño es pre experimental con un solo grupo, con pre test y post test, cuyo esquema es el siguiente:

GE: O<sub>1</sub>-----X-----O<sub>2</sub>

Donde:

GE = Grupo experimental

O<sub>1</sub> = Pre test (Antes de la aplicación del programa)

X = Aplicación de la estrategia “El juego libre en los sectores.

O<sub>2</sub> = Post test (Después de la aplicación del programa)

## 6.3. Población y Muestra

### Población

La población en este estudio, está formada por la totalidad de los alumnos de la Institución; donde se desarrolla la investigación; es decir, los 20 estudiantes de la I. E. N° 716, Conga Buenos Aires, de Bambamarca, la misma que se organiza de la manera siguiente:

Cuadro N° 01

Distribución de la población estudiantil de la  
I. E.I. N° 716, Conga Buenos Aires, Bambamarca.

Edades o Grupos	N° Estudiantes	%
3 años	06	30
4 años	05	25
5 años	09	45
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Nómina de matrícula de 3, 4 y 5 años, de la I.E.I. N° 716 Conga Buenos.

### Muestra

El grupo que constituye la muestra, viene a ser una parte muy representativa del total de la población; los mismos que tienen las mismas características y particularidades, por proceder del mismo entorno.

Para los fines de esta investigación, se ha tomado una muestra no probabilística e intencional; ya que ha sido seleccionada por nuestro propio criterio; en este estudio la muestra está constituida por 11 estudiantes de 3 y 4 años de ambos sexos de la institución en la que se desarrolla la investigación.

Cuadro N° 02

Distribución de la muestra de los estudiantes de 3 y 4 años de la  
I.E. N° 716 Conga Buenos Aires, Bambamarca, 2018

Grupo	Alumnos		Total	%
	Varones	Mujeres		
G.E.	07	04	11	100
<b>TOTAL</b>	<b>07</b>	<b>04</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

Fuente: Nómina de matrícula de 3 y 4 años de la I.E. N° 716, Conga Buenos Aires.

## 7. Las técnicas e instrumentos de investigación a utilizar

### Técnicas y procedimientos de recolección de datos

Para recolectar los datos, nos hemos servido del instrumento de ficha de observación, la misma que fue un instrumento viable y confiable para medir de manera acertada la variable independiente.

**La ficha de Observación:** es un medio que nos permite recoger información de manera confiable.

Debe tener los siguientes requisitos:

- ✓ Debe ser focalizada: centrarme en una capacidad y haber determinado los indicadores.
- ✓ Debe ser prolongada en el en el tiempo: esto le dará consistencia a la observación.
- ✓ Debe ser discreta: de tal manera que no afecte la independencia del criterio y revisión del estudiante.
  
- ✓ La descripción: que se haga mediante la observación debe ser clara y precisa.

Los datos que resulten del estudio, son evaluados en función a la base de la escala Likert de 0 a 2 puntos, este puntaje permitirá, manifestar en términos de frecuencia la ocurrencia de los aspectos indicados y fluctuaban desde:

Siempre (2)

A veces (1)

O nunca (0)

## 8. Procesamiento y análisis de la información

Para realizar el análisis de los datos recogidos se utilizarán tablas y gráficos estadísticos, teniendo en cuenta las características de la muestra y el nivel de las variables:

### **Media Aritmética**

Es una medida de tendencia central y a la vez es una medida descriptiva. Se simboliza como  $\bar{X}$ . Es la suma de todos los valores de una muestra dividida por el número de casos.

### **Desviación Estándar**

Es una medida de dispersión y se simboliza como  $S_x$ . Se define como la raíz cuadrada de la media aritmética de la diferencia de las desviaciones elevadas al cuadrado de cada uno de los puntajes respecto de la media aritmética. Es la raíz cuadrada de la varianza.

## **9. Resultados**

Los resultados obtenidos, tanto antes, en la evaluación diagnóstica, como al final en la evaluación de salida o post test; lo presentamos a continuación, con su respectiva interpretación.

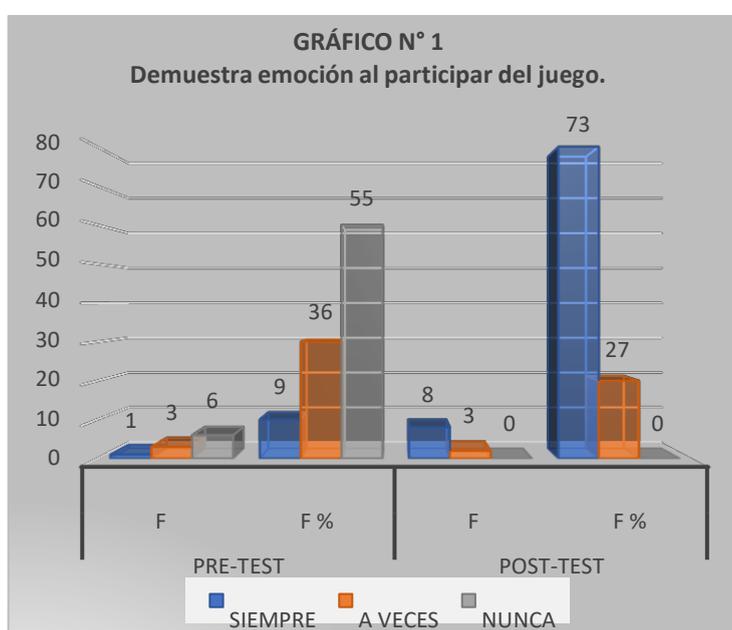
CUADRO N° 03

DIMENSIÓN: AFECTIVO -EMOCIONAL

ITEM: Demuestra emoción al participar del juego.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	F	f %
SIEMPRE	1	9	8	73
A VECES	4	36	3	27
NUNCA	6	55	0	0
TOTAL	11	100	11	100

FUENTE: Pre y post test aplicados a los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° N° 716.



FUENTE: Cuadro N° 3

INTERPRETACIÓN

Se observa que durante el pre test; únicamente 1 niño lo hizo siempre de manera satisfactoria, lo que representa el 9%; 4 lo hicieron a veces, el 36%, nunca hicieron 6 niños, es decir el 55%. En el post test son el 73%, es decir 8 niños lo hicieron siempre y únicamente 3 niños lo hicieron a veces, que representa el 27%.

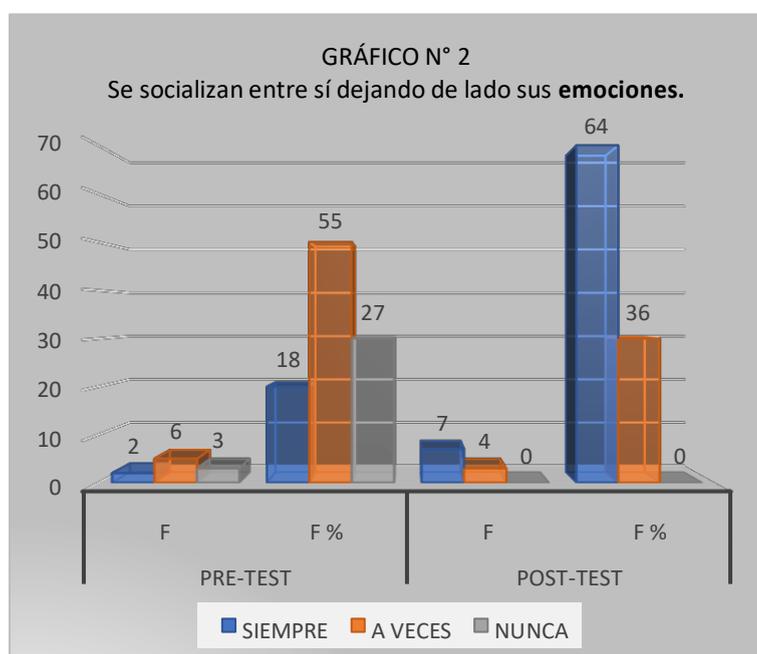
## CUADRO N° 4

### DIMENSIÓN: AFECTIVO -EMOCIONAL

ITEM: Se socializan entre sí dejando de lado sus emociones.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SIEMPRE	2	18	7	64
A VECES	6	55	4	36
NUNCA	3	27	0	0
TOTAL	11	100	11	100

FUENTE: Pre y post test aplicados a los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° N° 716.



FUENTE: Cuadro N° 4.

### INTERPRETACIÓN

Se evidencia que durante el pre test; únicamente 2 niños lo hacían siempre de manera satisfactoria, lo que representa al 18%; 6 lo hacían a veces, el 55%, nunca lo hacían 3 niños, es decir el 27%. En el post test son el 64%, es decir 7 niños lo hicieron siempre y únicamente 4 niños lo realizaron a veces, el 36%.

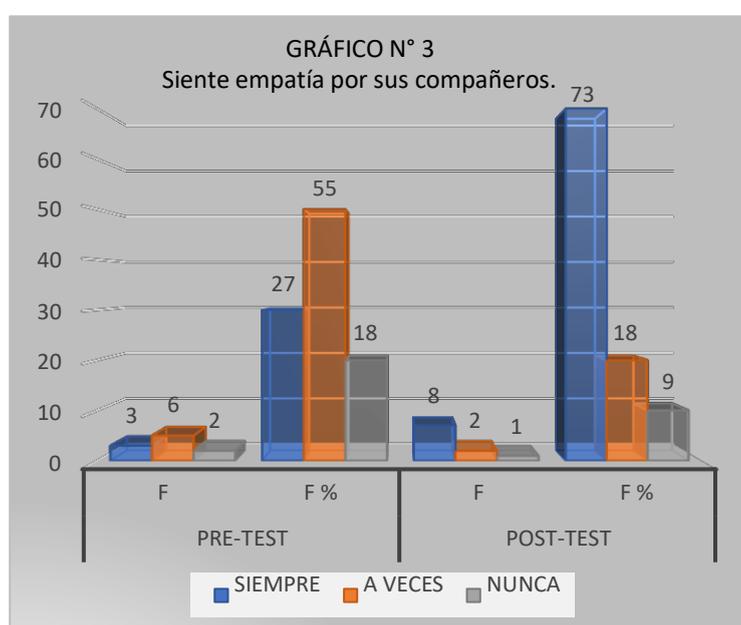
CUADRO N° 5

DIMENSIÓN: AFECTIVO -EMOCIONAL

ITEM: Siente empatía por sus compañeros.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
SIEMPRE	3	27	8	73
A VECES	6	55	2	18
NUNCA	2	18	1	9
TOTAL	11	100	11	100

FUENTE: Pre y post test aplicados a los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° N° 716.



FUENTE: Cuadro N° 5.

INTERPRETACIÓN

Se observa que durante el pre test; únicamente 3 niños lo hacían siempre de manera satisfactoria, lo que representa al 27%; 6 lo hacían a veces, el 55%, nunca lo hacían 2 niños, es decir el 18%. En el post test son el 73%, es decir 8 niños lo hacen siempre, 2, el 18% lo hace a veces y únicamente 1 niño no lo hace nunca, el 9%.

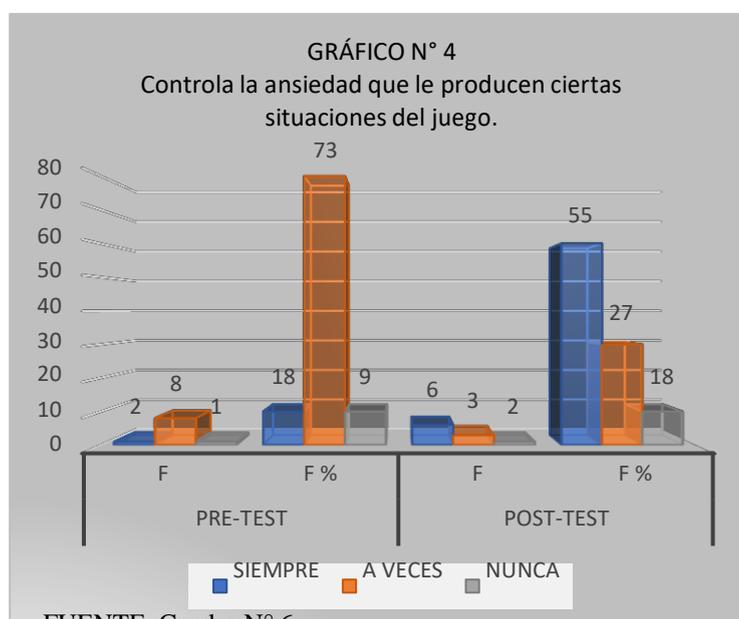
CUADRO N° 6

DIMENSIÓN: AFECTIVO -EMOCIONAL

ITEM: Controla la ansiedad que le producen ciertas situaciones del juego.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
SIEMPRE	2	18	6	55
A VECES	8	73	3	27
NUNCA	1	9	2	18
TOTAL	11	100	11	100

FUENTE: Pre y post test aplicados a los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° N° 716.



INTERPRETACIÓN

Se evidencia que durante el pre test; 2 niños lo hacían siempre de manera satisfactoria, lo que representa al 18%; 8 lo hacían a veces, el 73%, nunca lo hacía 1 niño, es decir el 9%. En el post test son el 55%, es decir 6 niños lo hicieron siempre, 3, el 27% lo hace a veces y 2 niños no lo realizaron nunca, el 18%.

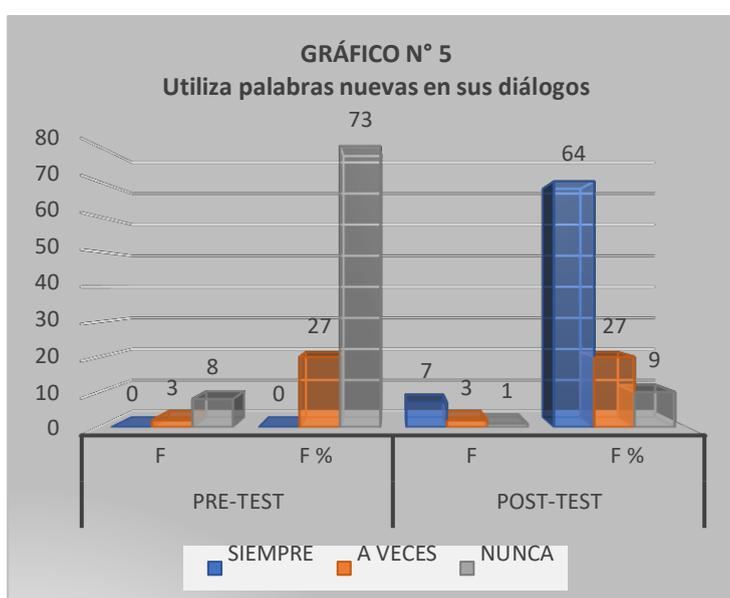
CUADRO N° 7

DIMENSIÓN: SOCIAL

ITEM: Pide disculpas ante una mala acción.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
SIEMPRE	0	0	7	64
A VECES	3	27	3	27
NUNCA	8	73	1	9
TOTAL	11	100	11	100

FUENTE: Pre y post test aplicados a los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° N° 716.



FUENTE: Cuadro N° 7.

INTERPRETACIÓN

Se observa que durante el pre test; ningún niño lo hacía siempre de manera satisfactoria; 3 lo hacía a veces, el 27%, nunca lo hacían 8 niños, es decir el 73%. En el post test son el 64%, es decir 7 niños lo hizo siempre, 3, el 27% lo hicieron a veces y únicamente 1 niño no lo hizo nunca, el 9%.

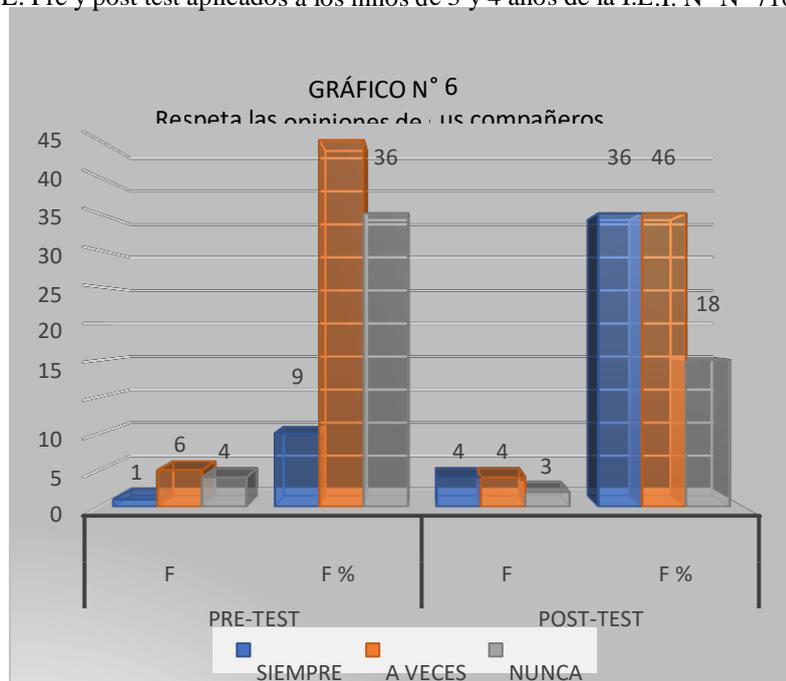
CUADRO N° 8

DIMENSIÓN: SOCIAL

ITEM: Respeta las opiniones de sus compañeros

INDICADORE	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
S				
SIEMPRE	1	9	4	36
A VECES	6	55	4	46
NUNCA	4	36	3	18
TOTAL	11	100	11	100

FUENTE: Pre y post test aplicados a los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° N° 716.



FUENTE: Cuadro N° 8.

INTERPRETACIÓN

Según evidencia que en el pre test; únicamente 1 niño lo hacía siempre de manera satisfactoria; 6 lo hacían a veces, el 55%, nunca lo hacían 4 niños, es decir el 36%. En el post test 4 niños lo hicieron siempre, el 36%, 5, es decir el 46% lo hizo a veces y únicamente 2 niños no lo hicieron nunca, el 18%.

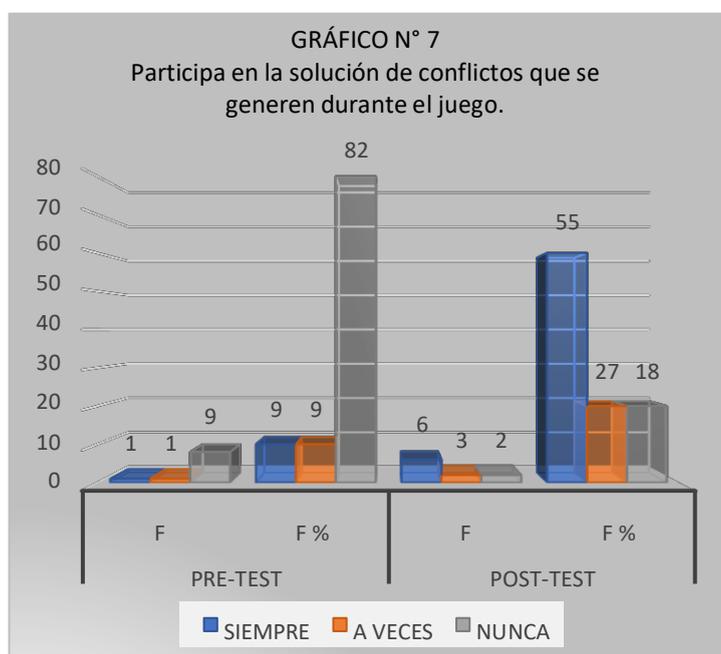
## CUADRO N° 9

### DIMENSIÓN: SOCIAL

ITEM: Participa en la solución de conflictos que se generen durante el juego.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SIEMPRE	1	9	6	55
A VECES	1	9	3	27
NUNCA	9	82	2	18
TOTAL	11	100	11	100

FUENTE: Pre y post test aplicados a los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° N° 716.



FUENTE: Cuadro N° 9.

### INTERPRETACIÓN

Se observa que en el pre test; únicamente 1 niño lo hacía siempre de manera satisfactoria, 9 %, 1 lo hacía a veces, el 9%, nunca lo hacían 9 niños, es decir el 82%. En el post test son el 55%, es decir 6 niños lo hacen siempre, 3, el 27% lo hicieron a veces y únicamente 2 niños, no lo hizo nunca, el 18%.

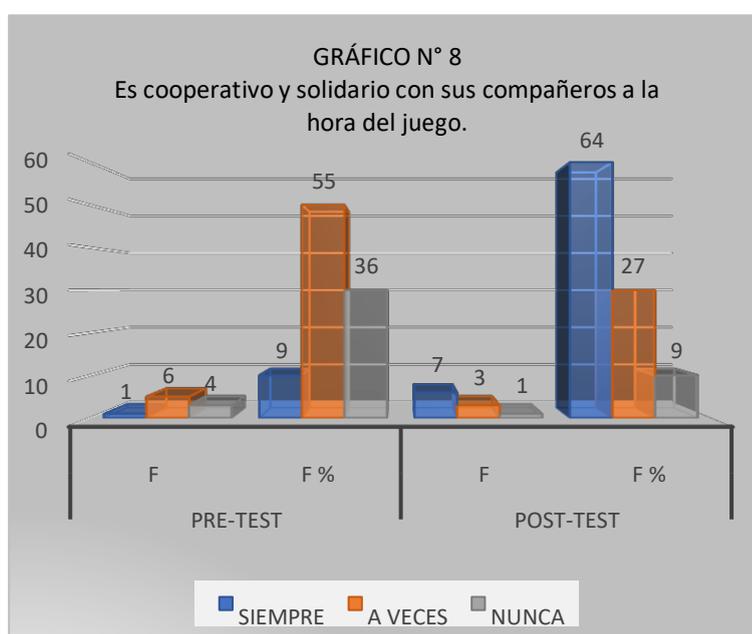
## CUADRO N° 10

### DIMENSIÓN: SOCIAL

ITEM: Es cooperativo y solidario con sus compañeros a la hora del juego.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
SIEMPRE	1	9	7	64
A VECES	6	55	3	27
NUNCA	4	36	1	9
TOTAL	11	100	11	100

FUENTE: Pre y post test aplicados a los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° N° 716.



FUENTE: Cuadro N° 10.

### INTERPRETACIÓN

Se evidencia que durante el pre test; únicamente 1 niño lo hacía siempre de manera satisfactoria; 9 %, 6 lo hacía a veces, el 55%, nunca lo hacían 4 niños, es decir el 36%. En el post test son el 64%, es decir 7 niños lo hicieron siempre, 3, el 27% lo hizo a veces y únicamente 1 niño no lo hizo nunca, el 9%.

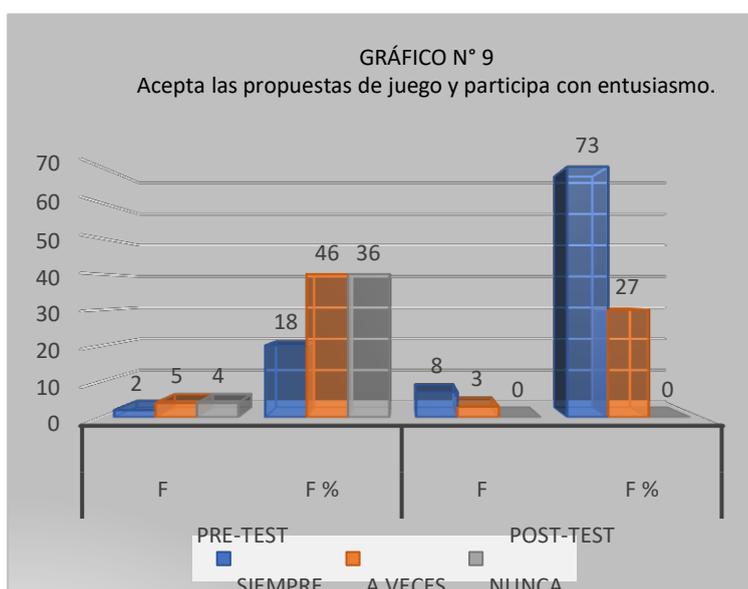
CUADRO N° 11

DIMENSIÓN: CULTURAL

ITEM: Acepta las propuestas de juego y participa con entusiasmo.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
SIEMPRE	2	18	8	73
A VECES	5	46	3	27
NUNCA	4	36	0	0
TOTAL	11	100	11	100

FUENTE: Pre y post test aplicados a los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° N° 716.



FUENTE: Cuadro N° 11.

INTERPRETACIÓN

Se observa que en el pre test; únicamente 2 niños lo hacían siempre de manera satisfactoria; 5 lo hacía a veces, el 46%, nunca lo hacían 4 niños, es decir el 36%. En el post test son el 73%, es decir 8 niños lo hicieron siempre, 3 niños lo hicieron a veces, el 27%.

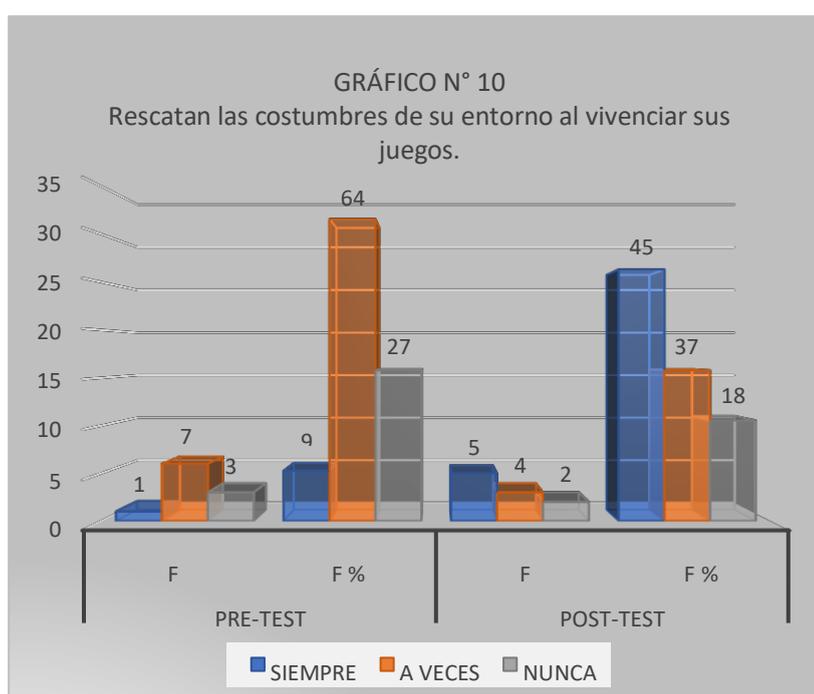
CUADRO N° 12

DIMENSIÓN: CULTURAL

ITEM: Rescatan las costumbres de su entorno al vivenciar sus juegos.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SIEMPRE	1	9	5	45
A VECES	7	64	4	37
NUNCA	3	27	2	18
TOTAL	11	100	11	100

FUENTE: Pre y post test aplicados a los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° N° 716.



FUENTE: Cuadro N° 12.

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que en el pre test; únicamente 1 niño lo hacía siempre de manera satisfactoria; 7 lo hacía a veces, el 64%, nunca lo hacían 3 niños, es decir el 27%. En el post test son el 45%, es decir 5 niños lo hacen siempre, 4, el 37% lo hicieron a veces y únicamente 2 niños no lo hicieron nunca, el 18%.

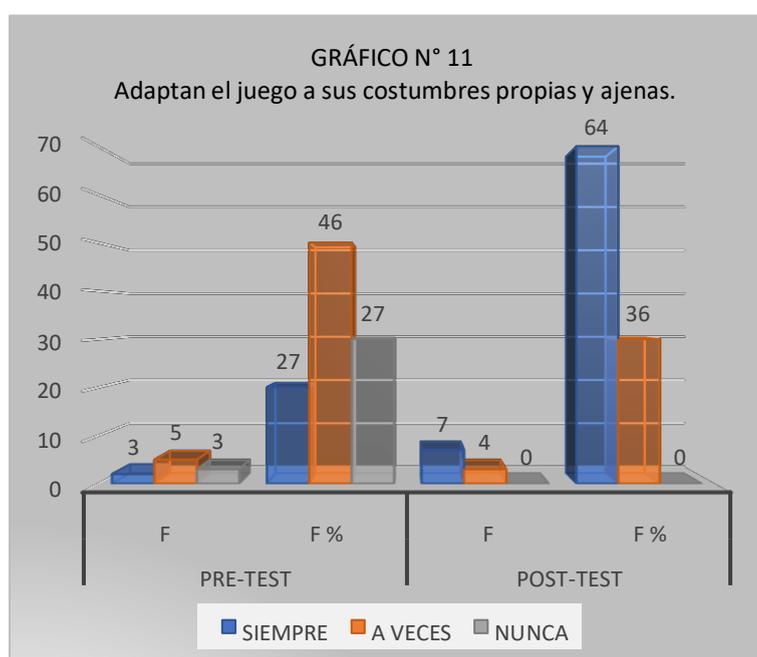
CUADRO N° 13

DIMENSIÓN: CULTURAL

ITEM: Adaptan el juego a sus costumbres propias y ajenas.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SIEMPRE	3	27	7	64
A VECES	5	46	4	36
NUNCA	3	27	0	0
TOTAL	11	100	11	100

FUENTE: Pre y post test aplicados a los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° N° 716.



FUENTE: Cuadro N° 13.

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que en el pre test; únicamente 3 niños lo hacían siempre de manera satisfactoria, lo que representa el 27%; 5 lo hacía a veces, el 46%, nunca lo hacían 3 niños, es decir el 27%. En el post test son el 64%, es decir 7 niños lo hicieron siempre y únicamente 4 niños lo hicieron a veces, el 36%.

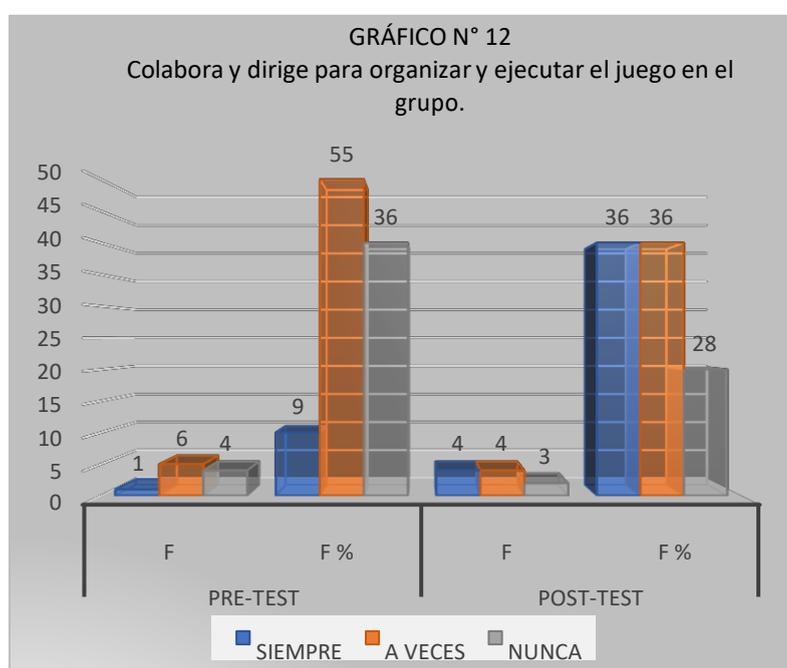
CUADRO N° 14

DIMENSIÓN: CULTURAL

ITEM: Colabora y dirige para organizar y ejecutar el juego en el grupo.

INDICADORE	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	F	f %
SIEMPRE	1	9	4	36
A VECES	6	55	4	36
NUNCA	4	36	3	28
TOTAL	11	100	11	100

FUENTE: Pre y post test aplicados a los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° N° 716.



FUENTE: Cuadro N° 14.

INTERPRETACIÓN:

Se observa que en el pre test; únicamente 1 niño lo hacía siempre de manera satisfactoria, 9 %, 6 lo hacía a veces, el 55%, nunca lo hacían 4 niños, es decir el 36%. En el post test son el 36%, es decir 4 niños lo hicieron siempre, 4, el 36% lo hizo a veces y únicamente 3 niños no lo realizaron nunca, el 28%.

## 10. Análisis y discusión de resultados

**Espinoza, (2016)** En su investigación titulada: *Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre, Managua - Nicaragua*. Concluye diciendo: A todos los pequeños del jardín, les gusta jugar de manera creativa y divertida, tanto en forma libre o bajo la dirección del docente, eso permite plantear actividades dentro de una propuesta pedagógica, para el desarrollo de socialización, la cual permite, adquisición de reglas, prácticas de valores, hacer nueva amigas y amigos.

Coincidimos con la autora citada en el sentido de que los niños y niñas tienen al juego como su principal actividad y que el juego libre, aún más por cuanto ellos mismos seleccionan sus juegos, sus materiales, ponen sus reglas, etc. Permitiendo que estas actividades que puedan reforzar los niveles de socialización y desarrollo integral de los estudiantes. En nuestro caso la propuesta del juego libre se hizo en los diferentes sectores del aula, dichos juegos permiten que enriquezcan su nivel de socialización.

**Leyva, (2014)** en su trabajo de investigación titulado: *“Las actividades lúdicas como herramienta pedagógica para la educación en infantes”*; trabajo presentado y sustentado ante una Universidad de Colombia, concluye diciendo: La participación del docente debe ser en todo momento del juego, es decir: inicio, desarrollo y final. El profesor es quién hace del juego una experiencia satisfactoria para sus estudiantes siempre y cuando tenga presente que debe estar en todo el momento en que se da una situación de juego.

Si bien, el desarrollo de las diferentes actividades lúdicas en los sectores del aula de inicial; en el desarrollo de nuestro estudio, son juegos propuestos por los estudiantes; sin embargo, el papel que cumpla la o el docente, tendrá grandes beneficios, por eso se debe monitorear en forma permanente a los diferentes grupos y en los diversos sectores, sólo así podremos orientar las actividades que propiciarán arribar a los objetivos de aprendizaje que se han propuesto.

**Camacho**, (2015) en el estudio titulado: *El juego libre en los sectores como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, realizado en el Perú*. Concluye que el juego libre brinda espacios en los estudiantes, para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejorar la comunicación.

La experiencia compartida por la autora citada, tiene coincidencia con el presente trabajo de investigación, porque el juego libre en los sectores favoreció de manera significativa el desarrollo de habilidades sociales que permite mejorar la socialización.

**Olivares**, (2015) en su investigación titulada: *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tres años de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura*, concluye diciendo: que el programa de juego sociales aplicado a los niños y niñas de tres años, de la institución educativa propició el desarrollo social de más del 50% de los estudiantes, propiciando así un espacio apropiado y armónico para que el niño desarrolle y fortalezca sus conocimientos y aprendizajes.

En el desarrollo del presente trabajo de investigación, antes de la aplicación de la propuesta, los estudiantes mostraban un elevado índice de debilidades para desarrollarse e integrarse socialmente; pero gracias a la propuesta trabajada del juego libre en los sectores; los niños y niñas, lograron integrarse de manera más eficiente al grupo social.

**Cuba y Palpa**, (2015). Desarrollaron un trabajo, cuyo propósito era fortalecer el desarrollo de la creatividad, mediante la hora del juego libre en los diferentes sectores del aula en los niños de la Institución Inicial de carácter particular: “Santa Clara” en Lima; concluye: Existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la originalidad, así como también la sensibilidad ante los problemas en los niños y niñas de cinco años de edad.

Coincidimos con las autoras citadas anteriormente, en el sentido que existe una estrecha relación entre los juegos libres realizados en los diferentes sectores y el fortalecimiento de las habilidades sociales y comunicativas de nuestros pequeños estudiantes.

**Vásquez,** (2016) En su investigación titulada: *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba-Chota - Cajamarca – Perú, Universidad Nacional de Cajamarca*, concluye en lo siguiente: Después de aplicar el programa de juegos recreativos, mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio.

Hay coincidencia con el presente trabajo de investigación, ya que la aplicación de la propuesta pedagógica del juego libre mejoró significativamente el nivel de socialización de los preescolares de la muestra.

**Guevara.** (2014) Desarrolló una investigación de tipo cualitativa, cuyo objetivo era desarrollar las habilidades sociales de comunicación, haciendo uso de los Juegos activos como estrategia metodológica; de los alumnos del Jardín de Niños 379, en Querocoto, Chota, Cajamarca; llegando a la importante conclusión de que los Juegos activos, influyen de manera muy significativa en la práctica y desarrollo de habilidades sociales y comunicativas de estos estudiantes, favoreciéndoles además la práctica de valores y la conducta asertiva.

El juego libre de los sectores, favorece el proceso de socialización de los infantes, porque las actividades lúdicas, son actividades en que encuentran mayor goce y disfrute y por tener estas características; los niños y niñas tienen más posibilidades de interactuar con sus compañeras y compañeros para fortalecer sus habilidades sociales.

## 11. Conclusiones y Sugerencias:

Al término del estudio se logran poder proponer las siguientes conclusiones y sugerencias:

### **Conclusiones**

En el momento de la evaluación diagnóstica, los estudiantes de la muestra, formada por niños de 3 y 4 años de educación inicial; de la I.E.I N° 716, antes del desarrollo de las actividades pedagógicas, haciendo uso de la estrategia del Juego Libre en los diferentes Sectores, era muy bajo, ya que se evidenciaban un gran déficit en las habilidades sociales.

Después de aplicar la propuesta planificada para el desarrollo de este estudio, utilizado como herramienta pedagógica para fortalecer los niveles de socialización en los estudiantes del grupo de muestra; es decir las edades de tres y cuatro años en la I.E.I. 716, ha mejorado de manera considerable.

Concluyo diciendo que uso del juego libre en los sectores, siendo utilizado como una herramienta pedagógica; con la finalidad de fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes del nivel inicial de tres y cuatro años, resulta una magnífica herramienta, que permite desarrollar y fortalecer los procesos de socialización en los alumnos de la muestra.

## **Sugerencias**

Sugiero que maestras y maestros de nivel inicial; utilicen medios y materiales más cercanos, como son los sectores de las aulas para desarrollar una variedad de capacidades y habilidades de los niños y niñas de manea creativa y dinámica.

Recomiendo a las diferentes instituciones educativas, de los diferentes niveles y modalidades, dar facilidades a futuros trabajos de investigación, entendiendo que la educación es uno de los pilares fundamentales en el desarrollo integral de las personas.

Sugiero a la universidad, dinamizar el asesoramiento de las investigaciones para que en el futuro se puedan continuar con trabajos de investigación.

Entiendo que todos los trabajos de investigación, que van a servir de base para posteriores investigaciones; suplico a los docentes a seguir con la investigación para promover una educación de calidad.

## Referencias bibliográficas

- Chávez, (2005) Revista la Sallista de Investigación. *Implicaciones Educativas de la Teoría Sociocultural de Vygotsky*. Vol. 2, p. 60.
- Bernal, (2006) Metodología de la investigación. México: Pearson Educación.
- Bruner, (1983). “*El Habla del Niño*”. Ed. Paidós. Bs. As.
- Camacho, (2015) Tesis “*El juego libre en los sectores como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, realizado, Perú*”
- Cabrera, C. (2013) “Las claves del juego no dirigido”
- Carrasco, (2009) Metodología de la investigación científica. Lima: Editorial San Marcos. pp. 474.
- Chávez, (1995). *Manual de Psicología de educador. Perú*. Editorial Magisterial. Perú
- Colon, (2009). “*Aprendizaje cooperativo teoría y aplicación*” Publicaciones Puertorriqueñas Ediciones. Puerto Rico.
- Cuba y Palpa, (2015) Tesis “*La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa clara*” Lima - Perú. Recuperado de: [www.garoo.org/es/juego-importante-los-niños/](http://www.garoo.org/es/juego-importante-los-niños/)
- Espinoza, (2016) Tesis “*Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre, Managua - Nicaragua*.”
- Gardner, H. (1999) *Intelligence Reframed. Multiple intelligences for the 21st century*, New York: Basic Books. 292 + x pages. Useful review of Gardner’s theory and discussion of issues and additions.

- Goleman, D. (1996) *Teoría de la Inteligencia Emocional*. Colección Ensayo. Editorial Káiros.
- Guevara, A. (2014). Tesis “*Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 03, 04 y 05 años dela I.E.I. N° 379 de la Granja, Querocoto, Cajamarca – Perú. Universidad Nacional de Cajamarca.*”
- Handabaka, (s/f). *Inteligencia Emocional*. Lima- Perú. Editorial Palomino.
- Francesco y Giovanni, (2000) *La Educación Integral en el Preescolar*. Ed. Magisterio. p.72. recuperado de:  
<http://definicion.de/tecnica/#ixzz2KdKjyXns>
- Pérez, P. y Merino, M. (2012) Definición de Cognitivo, socialización, creatividad, sensorial, juego, Afectivo – emocional, social, cultural, recuperado de:  
[\(https://definicion.de/socializacion/](https://definicion.de/socializacion/)
- Leyva, (2014). Tesis “*El juego como estrategia didáctica en la educación infantil, Universidad Javeriana – Colombia*”
- Ministerio de Educación, (2008) *Propuesta pedagógica de educación inicial. Guía curricular. Lima: Dirección de Educación Inicial. Guía “La hora del juego libre en los sectores”*
- MINEDU (2010) *Momentos de la jornada diaria: actividades permanentes, recreo, aseo, lonchera, hora de juego libre en los sectores, talleres, unidades y proyectos de aprendizaje. Guía Maestra Jardinera.*
- Miller, N. (1982). *El Comportamiento animal*. In. G. A. Miller Ed. *Introducción a la psicología*. Madrid: Alianza-Editorial.

Olivares, S. (2015) Tesis “*El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tres años de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura.*”

Piaget, Vigotsky y Groos (1956) *Teorías de los Juegos.*

Rodríguez, publica “*El juego y su dimensión psico-socio-afectiva y emocional*”.

Dirección de [www.e-innova.ucm](http://www.e-innova.ucm)

Sánchez. R, (2007). *Proceso de socialización en educación infantil.* Revista Digital Innovación y experiencias educativas. (34) 1-10.

Vásquez, J. (2016) Tesis “*Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba –Chota - Cajamarca – Perú, Universidad Nacional de Cajamarca*”

Zolani, (2015) “*Más tiempo y espacio para el juego libre*”



# **ANEXOS**



## ANEXO N° 1

### MATRIZ DE CONSISTENCIA:

#### TÍTULO: “Juego libre en los sectores para la socialización en niños de 3 y 4 años”.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES
¿Cómo influye el juego libre en los sectores para mejorar la socialización en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 716 Conga Buenos Aires, de Bambamarca, 2018?	<p><b>Objetivo General:</b> -Comprobar si el juego libre en los sectores, mediante la aplicación de estrategias mejora la socialización en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 716 Conga Buenos Aires, de Bambamarca 2018.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> <b>OE1.</b> Identificar antes de la aplicación del juego libre en los sectores el nivel de socialización de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 716 Conga Buenos Aires, Bambamarca, 2018.</p> <p><b>OE2.</b> Identifica después de la aplicación del juego libre en los sectores el nivel de socialización de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 716 Conga Buenos Aires, Bambamarca, 2018.</p> <p><b>OE3.</b> Comparar antes y después, si el juego libre en los sectores mejoró la socialización de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 716 Conga Buenos Aires, Bambamarca, 2018.</p>	<p>Si el juego libre en los sectores como estrategia influye significativamente en los niños y niñas de 3 años entonces mejorara la socialización.</p> <p><b>Operacional:</b> El juego libre en los sectores como estrategia desarrolla significativamente la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N° 716 Conga Buenos Aires.</p>	<p><b>VI.</b> El juego libre en los sectores como estrategia.</p> <hr/> <p><b>VD.</b> Mejorar la socialización.</p>



## ANEXO N° 2

### FICHA DE OBSERVACION

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. APELLIDOS Y NOMBRES:.....
2. UGEL: Hualgayoc
3. LUGAR: Conga Buenos Aires
4. GRUPO / EDAD: 3 y 4 años
5. SECCION: Única

#### II. OBJETIVOS:

Describir lo cognitivo, creativo, sensorial y Motora durante el desarrollo del juego libre en los sectores en niños de 3 y 4 años de la I.E. 716 Conga Buenos Aires, de Bambamarca, 2018.

N°	DIMENSION	ITEMS	Siempre	A veces	Nunca	Total
1	<b>Cognitivo</b>	Propone armar bloques y estructuras con materiales sencillos.				
2		Propone cambios en el uso específico de algunos materiales de juego.				
3		Escoge el sector que le genera más curiosidad.				
4		Construye de acuerdo a su propio pensamiento.				
5	<b>Creativo</b>	Es selectivo con los materiales de los sectores.				
6		Propone nuevos usos de los materiales a los compañeros del grupo.				
7		Propone y dirige nuevos juegos al grupo.				
8		Participa en el grupo con nuevas ideas de juego.				
9	<b>Sensorial</b>	Observa y manipula los materiales con los cuales van a jugar.				
10		Recorren los sectores con los materiales al jugar.				
11		Participa en los juegos con alegría.				
12		Logra concentrarse cuando juega en los sectores.				
13	<b>Motora</b>	Juegan más de pie que sentados.				
14		Levantán los materiales sobre las mesas para jugar.				
15		Transportan los materiales a otros sectores para jugar.				
16		Les permite realizar acciones de persecución el área donde juegan.				
<b>TOTAL</b>						



## ANEXO N° 3

### FICHA DE OBSERVACION

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. APELLIDOS Y NOMBRES:.....
2. UGEL: Hualgayoc
3. LUGAR: Conga Buenos Aires
4. GRUPO / EDAD: 3 y 4 años
5. SECCION: Única

#### II. OBJETIVOS:

Determinar lo afectivo-emocional, social, cultural para mejora de la socialización a través del juego libre en los sectores en niños de 3 y 4 años de la I.E. 716 Conga Buenos Aires, de Bambamarca, 2018.

N°	DIMENSION	ITEMS	Siempre	A veces	Nunca	Total
1	<b>Afectivo-Emocional</b>	Demuestra emoción al participar del juego.				
2		Se socializan entre sí dejando de lado sus emociones.				
3		Siente empatía por sus compañeros.				
4		Controla la ansiedad que le producen ciertas situaciones del juego.				
5	<b>Social</b>	Pide disculpas ante una mala acción.				
6		Respeto las opiniones de sus compañeros				
7		Participa en la solución de conflictos que se generen durante el juego				
8		Es cooperativo y solidario con sus compañeros a la hora del juego				
9	<b>Cultural</b>	Acepta las propuestas de juego y participa con entusiasmo.				
10		Rescatan las costumbres de su entorno al vivenciar sus juegos.				
11		Adaptan el juego a sus costumbres propias y ajenas.				
12		Colabora y dirige para organizar y ejecutar el juego en el grupo.				
<b>TOTAL</b>						



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

**ANEXO N° 4**

**ELABORACION DE LA PROPUESTA**

**TALLER “NOS SOCIALIZAMOS ENTRE  
COMPAÑEROS”**

**1. Fundamentación.**

La presente propuesta se fundamenta en los siguientes principios y se basa en las teorías: Teoría del desarrollo de J. Piaget, Teoría del Pre Ejercicio Karl Groos, Teoría sociocultural de Vygotsky

**Piaget**, da gran importancia al juego considerando que constituye la forma inicial del desarrollo de capacidades; también, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

**Karl Groos**, el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es la preparación para la vida adulta y la supervivencia.

**Vygotsky**, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

**2. Objetivos**

- a. Seleccionar información válida y confiable pertinente en la literatura específica sobre la socialización.
- b. Estructurar lógicamente la información seleccionada para poder alcanzar una alternativa viable a fin de dar solución al problema identificado.

- C. Diseñar la propuesta del taller para dar solución al problema encontrado en los niños del nivel inicial.

### **3. Determinación de la socialización**

Es el punto de partida que da la investigadora para diseñar y validar el pre test sobre la socialización, cuyos instrumentos están compuestos por 7 dimensiones y 28 ítems orientados a lo sensorio-motor y el otro al socio-cultural.

### **4. Conformación de los equipos de trabajo**

Se organizará a los niños en un solo grupo de trabajo, para que de esa manera podamos tener una mejor observación de los problemas que puedan presentar, antes de la aplicación de las sesiones y después.

### **5. Propuesta del taller y /o Sesiones.**

Se elabora esta propuesta de trabajo utilizando, el juego libre en los sectores como estrategia, pensando en las necesidades de socialización que tienen los niños de la I.E.

### **6. Talleres y/o Sesiones**

Se realizarán 07 sesiones empleando como estrategia el juego libre en los sectores para mejorar la socialización en niños del nivel inicial, teniendo como base las dimensiones propuestas.

#### **6.1. Desarrollo y/o secuencia didáctica de las sesiones.**

Inicio: Se realizará la motivación.

Desarrollo: Se explicará y desarrollará la estrategia a emplear (juego libre).

Cierre: Se hace un comentario y una autoevaluación.

#### **6.2. Implementación**

Se emplearán varios materiales que sean necesarios para las sesiones programadas, como: cuentos, juegos, dinámicas y materiales de juego diversos que se hallan en los sectores de aprendizaje.

#### **6.3. Ejecución**

Se aplicarán las sesiones de acuerdo al cronograma establecido o planificado.

#### **6.4. Evaluación**

Se evaluará de acuerdo a las 7 dimensiones e ítems planteados en cada sesión, específicamente por cada dimensión.

## ANEXO N° 5



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

### Esquema de las sesiones de aprendizaje

#### TITULO:

“NOS SOCIALIZAMOS ENTRE COMPAÑEROS”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 DRE : Cajamarca.
- 1.2 UGEL : Hualgayoc – Bambamarca.
- 1.3 I.E.I. N° : 716
- 1.4 LUGAR : Conga Buenos Aires
- 1.5 NIVEL : Inicial
- 1.6 GRUPO / EDAD : 3 y 4 años
- 1.7 SECCION : Única.
- 1.8 N° DE ALUMNOS: 17
- 1.9 DIRECTOR : Prof. Wilmer R. Walter Vásquez
- 1.10 INVESTIGADOR : Gloria Guevara Ruíz
- 1.11 AÑO ACADÉMICO: 2018

#### II. JUSTIFICACION:

Viendo que en nuestra Institución Educativa existe niños agresivos, tímidos, introvertidos, pasivos y poco sociables; debido a que no se aplican algunas técnicas de socialización.

Por las razones anteriores consideramos desarrollar el presente taller, a través del desarrollo de sesiones, la cual contribuirá a mejorar en los alumnos a describir lo sensorio motriz, y lo socio cultura.

#### III. OBJETIVOS:

- Integrarse a través del juego libre con los demás, interactuando con alegría.
- Coordinar adecuadamente con los compañeros de grupo.
- Emplear el autocontrol para regular sus emociones.
- Demostrar creatividad en la generación de los juegos.

#### IV. CRONOGRAMA :

N°	SESION	AGOS	SET	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB
1	Propone y recrea juegos.	X						
2	Construyen con creatividad.		X					
3	Observo, manipulo y juego			X				
4	Nos movemos en el juego				X			
5	Jugando soy feliz					X		
6	Respetamos el juego de los demás						X	
7	Vivenciamos nuestros juegos							X

## **SESION DE APRENDIZAJE N° 01**

### **“Propone y recrea juegos”**

**1. VARIABLE INDEPENDIENTE:**

- El juego libre en los sectores

**2. DIMENSION:**

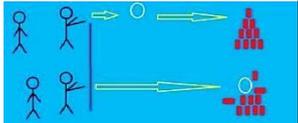
- Cognitiva.

**3. INDICADORES:**

- Propone juegos que favorezca el desarrollo del pensamiento.
- Crea nuevas reglas en el juego.
- Explora sectores de juego para la creación de representaciones mentales.
- Recrea su pensamiento al manipular los materiales de juego.

**4. TIEMPO APROXIMADO:** 30 minutos

**5. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>MEDIOS Y MATERIALES</b>	<b>TIEMPO</b>
<p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>MOTIVACIÓN</b> --Iniciamos la actividad ejecutando el juego “El tumba latas”.</li></ul> <p>El grupo ordena sus latas en forma de pirámide y establecen la distancia para el tiro. Por turnos, cada niño lanza la pelota tratando de tumbar la mayor cantidad de latas. Luego de lanzar la pelota, cuentan el número de latas que tumbó a quien le toco lanzar. Gana el niño que tumba más altas. -No pasar de la línea marcada para lanzar la pelota.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS:</b> ¿Cómo se llama el juego?, ¿Qué se hace?, ¿Por qué no se debe pasar por la línea marcada?, ¿Quién gana?</li></ul> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>CONFLICTO COGNITIVO</b> ¿Tu podrás tumbar latas?</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO</b> -La docente presenta el tema: Niños hoy van a proponer y recrear juegos. -La docente recuerda a los estudiantes que también se puede recrear juegos con los materiales disponibles en los sectores.</li></ul>	 <p>Juego</p> <p>diálogo</p>	<p>8min</p> <p>20min</p>

<p>- Les pide que se ubiquen en el sector de aprendizaje que cada uno desee, también si es posible eligen con quién jugar, disfrutan jugando con los materiales del sector elegido.</p> <p>-La docente observa los grupos más grandes para ver si proponen juegos y se recrean con ellos</p> <p>-La docente si observa que se aburririeron en el sector que eligieron, pide que se cambien a otro sector que cuente con más materiales.</p> <p>-Se espera que los estudiantes manipulen e intercambien los materiales, con otros compañeros en su sector u otra área del aula.</p> <p><b>CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>EVALUACION</u></b> Se aplicará una ficha de observación sobre el trabajo de los niños y niñas.</li> <li>• <b><u>METACOGNICIÓN</u></b></li> </ul>		2min
<p>¿Qué aprendimos?, ¿Para qué nos sirve?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?</p>		

---

**GLORIA GUEVARA RUIZ**  
**Docente Investigadora**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**ACTIVIDAD:** "PROPONE Y RECREA JUEGOS"

**Edad:** 3 y 4 años

<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>ITEMS</b>											
	Propone armar bloques y estructuras con materiales sencillos.			Propone cambios en el uso específico de algunos materiales de juego.			Escoge el sector que le genera más curiosidad.			Construye de acuerdo a su propio pensamiento.		
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA

---

**GLORIA GUEVARA RUIZ**  
**Docente Investigadora**

## **SESION DE APRENDIZAJE N° 02**

### **“Construyendo con creatividad”**

**1. VARIABLE INDEPENDIENTE:**

- El juego libre en los sectores

**2. DIMENSION:**

- Creativa.

**3. INDICADORES:**

- Promueve la inteligencia creativa al seleccionar los materiales.
- Demuestra creatividad con los materiales.
- Inventa nuevos juegos en el grupo.
- Propone a los compañeros del grupo nuevas construcciones con materiales.

**4. TIEMPO APROXIMADO:** 30 minutos

**5. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>MEDIOS Y MATERIALES</b>	<b>TIEMPO</b>
<p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>MOTIVACIÓN</b></li></ul> <p>--Comentamos el cuento “El super creativo”.</p> <p><i>Había una vez un niño llamado JULI, quien tenía una capa roja y se hacía llamar “el super creativo de su pueblo, Juli, era un niño muy juguetón, jugaba en todo lugar, el patio el aula los corredores, creaba muchas cosas con materiales que hallaba a donde iba, cierto día encontró unos cartones, JULI sin pensarlo construyó una casita para sus amigos, encontró unas botellas de plástico, construyó con ellas unos hermosos carros.</i></p> <p><i>Finalmente, JULI se fue a vivir a otro pueblo, sus amigos lo extrañaban porque siempre les creaba muchos juguetes.</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS:</u></b></li></ul> <p>¿Quién era el super creador?, ¿Qué hacía?, ¿Por qué hacía todo eso?, ¿Qué paso finalmente?</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>CONFLICTO COGNITIVO</u></b></li></ul> <p>¿Tu podrás ser un super creativo?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO</u></b></li></ul> <p>-El docente presenta el tema: Construyendo con creatividad.</p> <p>-El docente recuerda a los estudiantes el cuento comentado y les invita a ser creativos como JULI.</p> <p>- Les pide que se ubiquen en el sector de aprendizaje que cada uno desee, también si es posible eligen con quién jugar, disfrutan jugando los materiales del sector elegido.</p> <p>-La docente observa si demuestran creatividad, si es necesario se involucra en el juego si es que lo piden los estudiantes.</p> <p>-La docente les asigna algunos materiales seleccionados para que los niños realicen construcciones de acuerdo a su propio criterio.</p>	 <p>cuento</p> <p>diálogo</p>	<p>8min</p> <p>20min</p>

<p>-Se espera que los estudiantes sean selectivos e intercambien los materiales, con otros compañeros en su sector u otra área del aula.</p> <p>-Los estudiantes proponen nuevas ideas de juego y lo ejecutan a nivel individual o grupal.</p> <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>EVALUACION</u></b></li> </ul> <p>Se aplicará una ficha de observación sobre el trabajo de los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>METACOGNICIÓN</u></b></li> </ul> <p>¿Qué aprendimos?, ¿Para qué nos sirve?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?</p>		2min
---	--	------

---

**GLORIA GUEVARA RUIZ**  
**Docente Investigadora**



## SESION DE APRENDIZAJE N° 03

### “Observo, manipulo y juego”

**1. VARIABLE INDEPENDIENTE:**

- El juego libre en los sectores

**2. DIMENSION:**

- Sensorial.

**3. INDICADORES:**

- Hace uso de los sentidos al participar en juegos diversos.
- Propone juegos motores a sus compañeros de grupo.
- Descubre nuevas sensaciones en el juego.
- Juega haciendo uso de sus sentidos

**4. TIEMPO APROXIMADO:** 30 minutos

**5. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

<i>ESTRATEGIAS</i>	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>MOTIVACIÓN</b></li></ul> <p>--Iniciamos ejecutando el juego “La gallina ciega”.</p> <p>Le tapan los ojos a un jugador seleccionado y el resto de jugadores lo hacen girar y cantan la siguiente canción.</p> <p><b>Todos:</b> Gallinita ciega, ¿Qué se te ha perdido?</p> <p><b>Gallina:</b> Una aguja y un dedal.</p> <p><b>Todos:</b> Da tres vueltas y la encontrarás.</p> <p>La gallina intenta tocar con la mano, un palo o una cuchara a alguno de los jugadores mientras estos intentan escapar.</p> <p>-Los jugadores estarán en círculo cogidos de la mano alrededor de la gallina.</p> <p>-La gallina tendrá que identificar al jugador tocado.</p> <p>Cuando uno es tocado pasa a ocupar el lugar de la gallina.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS:</u></b></li></ul> <p>¿Cómo se llama el juego?, ¿Qué hace la gallina ciega?, ¿Qué pasa con el jugador que es tocado?</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>CONFLICTO COGNITIVO</u></b></li></ul> <p>¿Podrás reconocer con los ojos tapados?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO</u></b></li></ul> <p>-La docente presenta el tema: Observamos, manipulamos y jugamos.</p> <p>-El docente recuerda a los estudiantes que hoy deben reconocer y ubicar en sus lugares los materiales.</p> <p>- La docente mezcla intencionalmente los materiales de los sectores y los deja en un lugar estratégico, que cause interés, para luego reconocer y ordenar cada material de trabajo en su respectivo sector de aprendizaje.</p>	 <p>juego</p> <p>diálogo</p>	<p>8min</p> <p>20min</p>

<p>-La docente observa a los estudiantes, si se involucran en el trabajo de reconocer y ubicar cada material, de forma voluntaria.</p> <p>-Juegan los estudiantes, con los materiales seleccionados interactuando con sus pares.</p> <p>-Logran concentrarse al momento de juego y no son distraídos por el resto de sus compañeros de clase.</p> <p>-La docente participa del juego libre si el estudiante lo pide.</p> <p><b>CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>EVALUACION</u></b></li> </ul> <p>Se aplicará una ficha de observación sobre el trabajo de los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>METACOGNICIÓN</u></b></li> </ul> <p>¿Qué aprendimos?, ¿Para qué nos sirve?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?</p>		2min
--	--	------

---

**GLORIA GUEVARA RUIZ**  
Docente Investigadora



## SESION DE APRENDIZAJE N° 04

### “Nos movemos en el juego”

**1. VARIABLE INDEPENDIENTE:**

- El juego libre en los sectores

**2. DIMENSION:**

- Motora.

**3. INDICADORES:**

- Controla su postura al jugar en grupo.
- Ejecuta acciones de levantar al jugar con sus compañeros.
- Ejecuta acciones de transportar materiales para jugar.
- Ejecuta acciones de persecución al jugar en grupo

**4. TIEMPO APROXIMADO:** 30 minutos

**5. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

<i>ESTRATEGIAS</i>	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>MOTIVACIÓN</b></li></ul> <p>-Iniciamos ejecutando el juego “<b>Ardilla sal de tu cueva</b>”.</p> <p>Se forma tres grupos, de cada tres, dos formarán la madriguera (con las manos levantadas y unidas formando arco), el resto serán las ardillas., en cada conejera solo entra una ardilla.</p> <p>Dada la señal de comenzar, las ardillas procurarán cambiar de cuevas y entonces la ardilla del centro se apropiará de una de las cuevas. La ardilla que quede sin cueva irá a su turno al centro.</p> <p>El juego continúa así hasta que todos los jugadores tengan oportunidad de ser ardillas.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS:</u></b></li></ul> <p>¿Cómo se llama el juego?, ¿Qué pasa cuando dan la señal?, ¿Qué pasa con la ardilla que se queda en el centro?</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>CONFLICTO COGNITIVO</u></b></li></ul> <p>¿En todos los juegos te mueves?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO</u></b></li></ul> <p>-La docente presenta el tema: Nos movemos cuando jugamos.</p> <p>-El docente recuerda a los estudiantes que hoy deben dar movimiento a los materiales de juego en los sectores.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Como todas las actividades la docente les pide que se ubiquen en el sector de aprendizaje que cada uno desee, también si es posible eligen con quién jugar.</li><li>-La docente observa a los estudiantes, si de algún modo le dan movimiento a los prototipos que han armado u organizado, ya sea individualmente o en grupo.</li><li>-En sus juegos los estudiantes, se agrupan voluntariamente y participan del juego con alegría y sin competencia.</li><li>-La docente les pregunta que movimientos están haciendo con sus juguetes que han creado.</li></ul>	Juego	8min
	diálogo	20min
		2min

<p>-La docente apoya al estudiante que da iniciativa de movimiento a sus creaciones.</p> <p><b>CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>EVALUACION</u></b></li></ul> <p>Se aplicará una ficha de observación sobre el trabajo de los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>METACOGNICIÓN</u></b></li></ul> <p>¿Qué aprendimos?, ¿Para qué nos sirve?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?</p>		
--	--	--

---

**GLORIA GUEVARA RUIZ**  
**Docente Investigadora**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**ACTIVIDAD: "NOS MOVEMOS EN EL JUEGO"**

**Edad: 3 y 4 años**

<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>ITEMS</b>											
	Juegan más de pie que sentados.			Levantamos los materiales sobre las mesas para jugar.			Transportamos los materiales a otros sectores para jugar.			Les permite realizar acciones de persecución en el área donde juegan.		
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA

---

**GLORIA GUEVARA RUIZ**  
**Docente Investigadora**

## SESION DE APRENDIZAJE N° 05

### “Jugando soy feliz”

**1. VARIABLE DEPENDIENTE:**

- Mejoramiento de la socialización

**2. DIMENSION:**

- Afectivo emocional.

**3. INDICADORES:**

- Expresa sus emociones ante sus compañeros.
- Controla sus emociones ante el grupo.
- Estimula la autoestima frente a los demás.
- Participa con autoconfianza en el juego

**4. TIEMPO APROXIMADO:** 30 minutos

**5. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

<i>ESTRATEGIAS</i>	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>MOTIVACIÓN</b></li></ul> <p>--Iniciamos la actividad, ejecutando la dinámica “<b>Cuanto te queremos</b>”.</p> <p>Se ponen todos los jugadores en un círculo, y en medio una silla, en la cual se va a sentar una persona del grupo.</p> <p>El resto se prepara con algo que queramos decir a esa persona, o que pensemos de ella, o una cualidad.</p> <p>Todos los jugadores han de pasar por el centro.</p> <p>Al final, la persona del centro dice como se ha sentido al recibir los mensajes de sus compañeros.</p>	Dinámica	8min
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS:</u></b></li></ul> <p>¿Cómo se llama la dinámica?, ¿Quién se coloca al centro?, ¿Qué hacen el resto de jugadores?, ¿Qué hace al final el jugador que se coloca al centro?</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>CONFLICTO COGNITIVO</u></b></li></ul> <p>¿Qué le dirías a tu compañero?</p>	diálogo	20min
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO</u></b></li></ul> <p>-La docente presenta el tema: Jugando soy feliz.</p> <p>-La docente recuerda a los estudiantes que deben jugar con alegría disfrutando de lo que hacen</p> <p>- Les pide que se ubiquen en el sector de aprendizaje que cada uno desee, también si es posible eligen con quién jugar, disfrutan jugando con los materiales del sector elegido.</p> <p>-La docente observa si la interacción de cada estudiante es adecuada, con sus compañeros.</p> <p>-La docente observa si los estudiantes se socializan entre sí en los grupos de trabajo.</p> <p>-Se les invita colocar los materiales en su lugar, esperando la participación de todos.</p>		2min

<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>EVALUACION</u></b></li></ul> <p>Se aplicará una ficha de observación sobre el trabajo de los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>METACOGNICIÓN</u></b></li></ul> <p>¿Qué aprendimos?, ¿Para qué nos sirve?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?</p>		
--	--	--

---

**GLORIA GUEVARA RUIZ**  
**Docente Investigadora**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**ACTIVIDAD:** "JUGANDO SOY FELIZ "

**Edad:** 3 y 4 años

<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>ITEMS</b>											
	Demuestra emoción al participar del juego.			Se socializan entre sí dejando de lado sus emociones.			Siente empatía por sus compañeros.			Controla la ansiedad que le producen ciertas situaciones del juego.		
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA

**GLORIA GUEVARA RUIZ**  
Docente Investigadora



<p>-Se observa si los estudiantes se disculpan cuando se han disgustado entre ellos.</p> <p><b>CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>EVALUACION</u></b></li></ul> <p>Se aplicará una ficha de observación sobre el trabajo de los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>METACOGNICIÓN</u></b></li></ul> <p>¿Qué aprendimos?, ¿Para qué nos sirve?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?</p>		
--	--	--

---

**GLORIA GUEVARA RUIZ**  
**Docente Investigadora**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**ACTIVIDAD:** "RESPETAMOS EL JUEGO DE LOS DEMÁS "  
**Edad:** 3 y 4 años

<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>ITEMS</b>											
	Pide disculpas ante una mala acción.			Respeto las opiniones de sus compañeros			Participa en la solución de conflictos que se generen durante el juego			Es cooperativo y solidario con sus compañeros a la hora del juego		
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA

**GLORIA GUEVARA RUIZ**  
**Docente Investigadora**

## SESION DE APRENDIZAJE N° 07

### “Vivenciamos nuestros juegos”

**1. VARIABLE DEPENDIENTE:**

- Mejoramiento de la socialización

**2. DIMENSION:**

- Cultural.

**3. INDICADORES:**

- Se adapta a las vivencias de los miembros del grupo.
- Vivencia en el grupo de juego situaciones de su entorno.
- Respeta las variaciones culturales en el juego.
- Es cooperativo con los miembros del grupo en el juego.

**4. TIEMPO APROXIMADO:** 30 minutos

**5. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

<i>ESTRATEGIAS</i>	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>MOTIVACIÓN</b></li></ul> <p>-Iniciamos la actividad ejecutando el juego tradicional “El rayuelo”.</p> <p>Con una <a href="#">tiza</a> se dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros y se escribe en cada cuadro un número del 1 al 10.</p> <p>El niño debe situarse de pie detrás del primer cuadrado y lanzar una piedra encima del diagrama. La casilla en la que cae la piedra no se puede pisar.</p> <p>El pequeño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si hay un cuadro) o a dos pies (si el cuadrado es doble).</p> <p>El objetivo consiste en ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver. Si el niño se cae o la piedra sale de cuadro, deberá rendirse.</p>	 <p>juego</p>	8min
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>RECUPERACION DE SABERES PREVIOS:</u></b></li></ul> <p>¿Cómo se llama el juego?, ¿Qué se utiliza?, ¿Cómo se inicia el circuito?, ¿Qué paso si el niño se cae?</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>CONFLICTO COGNITIVO</u></b></li></ul> <p>¿Podremos vivenciar nuestros juegos?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO</u></b></li></ul> <p>-La docente presenta el tema: Vivenciamos nuestros juegos.</p> <p>-La docente recuerda a los estudiantes que debemos vivenciar nuestras actividades culturales y sociales en nuestros juegos libres.</p> <p>- Les pide que se ubiquen en el sector de aprendizaje que cada uno desee, también si es posible eligen con quién jugar, simbolizando los juegos de las actividades que hacen los padres y madres.</p> <p>-La docente observa si en los grupos de juego vivencian en sus juegos las actividades diarias.</p> <p>-La docente les asigna algunos materiales que los estudiantes les soliciten para que complementen sus juegos libres.</p>	diálogo	20min

<p>-Se espera que los estudiantes aceptan participar de sus juegos costumbristas que les proponen.</p> <p><b>CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>EVALUACION</u></b></li> </ul> <p>Se aplicará una ficha de observación sobre el trabajo de los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>METACOGNICIÓN</u></b></li> </ul> <p>¿Qué aprendimos?, ¿Para qué nos sirve?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo te sentiste?</p>		2min
--	--	------

---

**GLORIA GUEVARA RUIZ**  
Docente Investigadora

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**ACTIVIDAD:** "VIVENCIAMOS NUESTROS JUEGOS"

**Edad:** 3 y 4 años

<b><i>APELLIDOS Y NOMBRES</i></b>	<b><i>ITEMS</i></b>											
	Acepta las propuestas de juego y participa con entusiasmo.			Rescatan las costumbres de su entorno al vivenciar sus juegos.			Adaptan el juego a sus costumbres propias y ajenas.			Colabora y dirige para organizar y ejecutar el juego en el grupo.		
	<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>

---

**GLORIA GUEVARA RUIZ**  
**Docente Investigadora**



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

RESOLUCION DE DECANATO Nº 1195-2013-IJSP-FEYH/D Y LA RESOLUCION DE RECTORADO Nº 1182-2013-  
 USP/R

INSTRUMENTOS PARA OPINION DE EXPERTOS

DATOS GENERALES

Objetivos y Normas del experto: .....

Nivel Académico: ..... Cargo e institución donde labora: .....

Norma del instrumento de evaluación: E.H.S.D. a/3 B.fl.r.S. J. ....

Autor del instrumento: G-Q. P. +. f3. G.Cl. EY B.e. B. Z. ....

ASPECTOS DE VALIDACION E INFORME

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente de 00 a 20	Regular de 21 a 40	Buena de 41 a 60	Muy Buena de 61 a 80	Calificación de 81 a 100
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado					
OBJETIVIDAD	Es expresado en conductas observables					
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					
ORGANIZACIÓN	Una organización lógica					
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					
INTENCIONALIDAD	Adecuados los valores y aspectos de las estrategias					
CONSISTENCIA	Basado en aspectos lógicos - científicos					
COHERENCIA	Entre los Indicadores, indicadores y los dimensiones					
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico El instrumento es adecuado					
EFECTIVIDAD	para el propósito de la investigación					
OPORTUNIDAD DE APLICACIÓN						

PLAZO DE VALORACION

LUGAR Y FECHA

O.M.I. N°

Firma del evaluador  
 Informante

Teléfono N°