

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



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA  
DESARROLLAR LA INTERACCIÓN SOCIAL DE LOS  
NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, AULA CELESTE DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 304 “SAN JUAN”  
DE CHOTA, 2017.**

**TESIS PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:**

**Bach. SALDAÑA ILATOMA, MARUJA**

**ASESOR: MG. SHEYLA GUEVARA SANDOVAL**

**NUEVO CHIMBOTE-PERÚ**

**2017**

## INDICE

1. Palabra clave.....	IV
2. Título .....	V
3. Resumen .....	VI
4. Abstract.....	VII
5. Introducción.....	1
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	1
5.1.1. Antecedentes.....	1
5.1.2. Fundamentación científica.....	3
5.1.2.1. El Juego .....	6
5.1.2.1.1. Definición .....	6
5.1.2.1.2. Características.....	6
5.1.2.1.3. Valor Educativo del juego .....	6
5.1.2.1.4. Didáctica de la enseñanza de los juegos .....	7
5.1.2.1.5. Reglas del juego .....	8
5.1.2.1.6. Tipos de juego .....	8
5.1.2.1.7. Importancia .....	9
5.1.2.2. Interacción Social .....	13
5.1.2.2.1. Definición .....	13
5.1.2.2.2. Tipos de interacción.....	13
5.1.2.2.3. Desarrollo moral.....	13
5.1.2.2.4. Proceso de interacción Social.....	14
5.1.2.2.5. Agentes promotores de la interacción social .....	14
5.1.3. Teorías que sustentan la investigación.....	15
5.1.4. Definición de términos básicos.....	27
5.2. Justificación de la investigación.....	28
5.3. Problema .....	29
5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables .....	30
5.5. Hipótesis.....	31

5.6. Objetivos .....	32
6. Metodología.....	32
6.1. Tipo y diseño de investigación.....	32
6.2. Población y muestra .....	33
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación .....	33
6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de información .....	34
7. Resultados.....	35
8. Análisis y discusión.....	42
9. Conclusión y recomendaciones .....	43
10. Agradecimiento .....	45
11. Referencias bibliográficas .....	46
12. Apéndice y anexos.....	48

## **1. PALABRAS CLAVE**

### **1.1.En español**

**TEMA** : Interacción social

**ESPECIALIDAD** : Educación Inicial

### **1.2.En Inglés**

**TOPIC** :

**SPECIALTY** : Initial Educación.

## **2. TÍTULO**

**El juego como estrategia educativa para desarrollar la interacción social de los niños y niñas de 5 años, aula celeste de la institución educativa inicial N° 304 “San Juan” de chota, 2017**

**The game as an educational strategy to develop the social interaction of children of 5 years old, Aula light blue of the Educational Institution No. 304 “San Juan de Chota”, 2017**

### 3. RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: **El juego como estrategia educativa para desarrollar la interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017**, se generó al observar y comprender que es uno de los problemas urgentes para solucionar desde el campo de la educación. Entendemos también que en nuestra sociedad existen problemas de diversa índole, uno de ellos es las dificultades en las relaciones sociales afectivas con mayor incidencia entre estudiantes y los miembros de su familia, con los docentes y entre ellos mismos. El fin primordial es fue mejorar las interacciones sociales a través del juego como estrategia educativa que sirvió, en este caso, como instrumento fundamental para mejorar el proceso de aprendizaje dentro de un clima de bienestar y paz; de esto se supone que no solo mejorarán las interrelaciones en la institución, sino también en la familia, en la sociedad y con quienes se junten para desarrollar trabajos y jugar; puesto el proceso educativo no solo significa preocupación e interés por lo cognitivo, sino también por el aspecto emocional.

Se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017, mediante sesiones de aprendizaje, en cuyo proceso se pone especial atención en el proceso de interacción social considerando los lineamientos de la investigación científica cuantitativa y el diseño pre experimental, con pre y post test, con un solo grupo de trabajo.

#### 4. ABSTRACT

The present research work entitled: The game as an educational strategy to develop the social interaction of children of 5 years old, Aula light blue of the Educational Institution No. 304 "San Juan" Chota, 2017, was generated by observing And understand that it is one of the urgent problems to solve from the field of education. We also understand that in our society there are problems of various kinds, one of them is the difficulties in affective social relationships with greater incidence among students and their family members, teachers and each other. The primary purpose was to improve social interactions through play as an educational strategy that served, in this case, as a fundamental instrument to improve the learning process in a climate of well-being and peace; Of this is assumed that not only will improve the interrelations in the institution, but also in the family, in society and with those who come together to develop jobs and play; Since the educational process does not only mean concern and interest for the cognitive, but also for the emotional aspect.

It was developed in the Educational Institution No. 304 "San Juan" Chota, 2017, through learning sessions, in which process special attention is given to the process of social interaction considering the guidelines of quantitative scientific research and pre design Experimental, with pre and post test, with a single working group. The results obtained, before and after the application of the game as an educational strategy, are expressed in the results of the pretest and post test, and applied Student's T test for related samples, indicate that in the social interaction motor dimension there is a Difference of averages of 5,240 points in the cognitive social interaction dimension 5,240 points, in the affective social interaction dimension 5,400 points and in the social interaction variable 5,520 points; Likewise, the calculated t is 50,114 in the social interaction motor dimension, 39,498 in the social cognitive interaction dimension, 31,177 in the affective social interaction dimension and 47,103 in the social interaction variable, with a significance of 0.000 in all cases showing that The development of the game as an educational strategy in the learning sessions improved the social interaction of the children of 5 years old, Aula Light blue of the Initial Educational Institution No. 304 "San Juan" de Chota, 2017.

## **5. INTRODUCCIÓN**

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

#### **5.1.1. Antecedentes**

Pérez (2011), “El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización”, en el Colegio Primario “Villa de Guadalupe”, en la Universidad de Tolosa de México, el autor llegó a las siguientes conclusiones:

Se debe considerar las actividades lúdicas como un apoyo para estimular la socialización. La motivación es un elemento muy importante e indispensable en la socialización de los niños.

El juego como recurso didáctico mejora significativamente los niveles de socialización de los estudiantes, dependiendo mucho de las habilidades del docente para conducir los aprendizajes en equipos cooperativos.

Si en la escuela no se tiene al juego como recurso didáctico, es casi cierto que los aprendizajes no serán significativos ni duraderos, por lo que el docente tiene que buscar todas las herramientas necesarias para mejorar la formación del alumno, no solo en lo cognitivo, sino en forma integral.

Azula (2007). “Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del Primer Grado en la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande-Chugur-Hualgayoc”. Universidad César Vallejo – Perú. El autor concluye que:

Con respecto al problema planteado se encontró que los niños y niñas del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 82720 de Coyunde Grande presentaron un bajo nivel de socialización, demostrando timidez, ser poco comunicativos, rehuendo al trabajo en grupo, dificultando el desempeño docente y por ende el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las teorías al juego, dan mucha prioridad en la labor pedagógica docente; las cuales confirman la importancia que tiene el juego basados en dinámicas de animación y agrupación en proceso de socialización de los niños y niñas, permitiendo el desarrollo integral y un mejor desempeño en su aprendizaje.

Las dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización al ser aplicadas resultó ser un programa valioso, eficiente, en tanto nos permitió mejorar el nivel de socialización de los niños y niña del primer grado.

Los juegos en la educación tienen resultados satisfactorios porque permiten lograr la socialización en los niños y niñas, de esta manera aumenta su autoestima, así como propone y soluciones a problemas en forma individual y colectiva dentro y fuera de la institución.

López (2008). “Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar”. Universidad de Alicante de España, en donde llegó a las siguientes conclusiones:

Se observa en los niños conductas de acoso y violencia dentro y fuera del recinto escolar, por lo que se tienen que buscar estrategias adecuadas para mejorar los niveles de habilidades sociales.

Es bueno utilizar técnicas de aprendizaje cooperativo como el juego, en el marco normal del proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de elevar el nivel de socialización.

El trabajo en equipo y el juego son elementos indispensables para una educación de calidad, considerando que en la escuela no solo se forma para saber, sino también para ser y poder convivir en relación con los otros.

Las técnicas y estrategias metodológicas obligan a los alumnos, y también al profesor a utilizar habilidades sociales para resolver los conflictos que se producen en el marco de las relaciones interpersonales.

De la misma manera, el uso de estas técnicas permite una mayor y mejor integración del alumnado, el aprendizaje cooperativo hace que los alumnos interactúen eliminando el aislamiento.

Aguilera (2005). “La socialización del niño mediante el juego”. Universidad Nacional de México. La autora concluye:

Proponer una estrategia de esta naturaleza requiere conocer el desarrollo del niño, así mismos, tratar la situación con padres, docentes, autoridades y comunidad en general, para potenciar los aspectos cognoscitivos y socio afectivos.

La escuela debería contribuir creando espacios de juego, así mismo los docentes deben convertirse en investigadores de su propia tarea pedagógica para mejorar los aprendizajes.

Los juegos son una herramienta esencial para mejorar los aprendizajes y la socialización de los estudiantes, por lo que se debe utilizar en los diferentes niveles educativos.

Molina (2008). “El juego como medio de socialización”. La autora arriba a las siguientes conclusiones:

El trabajo sirve para estimular la socialización y será evaluado en la misma, el alumno con barreras de socialización será evaluado a partir de la socialización las actividades, se verá el progreso y desempeño académico a partir del trabajo en equipo y la ayuda. Conocer la motivación y el estado de ánimo será indispensable a la hora de buscar estrategia para el aprendizaje.

Se debe considerar a las actividades como un apoyo para estimular la socialización, la aplicación de las actividades y la respuesta del alumno con barreras en su socialización dependerán de la motivación y del tiempo que se tomó entre cada actividad.

### **5.1.2. Fundamentación científica**

En el mundo actual, a través de los medios de comunicación nos informamos de los grandes conflictos internos y externos en los diferentes países, lo cual influye directamente en las familias, en la sociedad, en la escuela. El ser humano prefiere estar solo, porque existe la desconfianza en la otra persona como consecuencia de los problemas sociales que se producen a diario; escuchamos siempre la frase “Hoy no se puede confiar en nadie”, por lo tanto, hay que estar menos con los demás.

Según informes de la UNESCO y otros organismos internacionales, la educación en el mundo debe ingresar en un proceso de cambios profundos, refiere que las nuevas generaciones están ingresando en un contexto el cual atraviesa por importantes

transformaciones en todas las esferas: científica y tecnológica, política, económica, social y cultural. El surgimiento de la **sociedad del conocimiento** está transformando la economía mundial y el estatus de la educación.

Es cierto que en el mundo se ha formado alianzas para salir adelante, para mejorar su economía, entre otros aspectos; también las alianzas han servido para discriminar y atacar a países que no están de acuerdo con las políticas de las potencias. Vemos en el mundo demasiada marginación, racismo, exclusión, pobreza, agresividad, guerras, etc. generando problemas de socialización e interrelaciones en la escuela.

El Perú no es ajeno a este problema, a pesar de los esfuerzos realizados, no han sido resueltos los grandes conflictos sociales, la coima, el abuso del poder, la marginación a los pobres, el hambre, el chantaje, la discriminación, la agresividad y violencia en las escuelas, etc. Para solucionar estos problemas, desde las grandes esferas del gobierno se hace poco o nada. En la escuela, en la mayoría de los casos es factor determinante de este problema el desconocimiento y el escaso uso de estrategias que mejoren en el niño la socialización. En la actualidad el sistema educativo peruano busca la participación activa de los niños, teniendo en cuenta que ellos son los protagonistas de su propio aprendizaje.

Teniendo en cuenta que el hombre desde que nace se mantiene en constante actividad realizando acciones como: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar en definitiva jugar. El juego es la principal actividad escolar, jugar es una necesidad, un impulso vital que motiva al niño a explorar el mundo conocerlo y dominarlo. Los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación afirman la voluntad y perfecciona la paciencia, también logran desarrollar la agudeza visual, táctil y el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del niño. Su importancia educativa es trascendental y vital.

La falta de socialización del niño al grupo escolar trae como consecuencias desagradables a posteriori, como por ejemplo: niños tímidos, poco participativos, impulsivos, etc., la cual se verá reflejada en una conducta antisocial, y será un impedimento para realizar trabajos colectivos con ahínco y amabilidad; es por ello que, en educación primaria no sólo se debe impartir conocimientos, ya que nunca

será plena su formación, sino también se debe realizar acciones de socialización, siendo importante la aplicación de juegos en el aula que le permita al niño, integrarse al grupo escolar a través de una participación activa, consciente y creadora, disminuyendo todo tipo de prejuicios, rechazo mutuo, egocentrismo, violencia y timidez.

En la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota se ha detectado niños y niñas poco sociables, lo cual trae como consecuencia un divisionismo, agresividad, violencia, discriminación entre ellos convirtiéndose así en una dificultad en el desarrollo de sus aprendizajes.

Para solucionar esta problemática, considerando que estamos formando ciudadanos, es que no se está empleando las herramientas para hacer frente a estos problemas educativos y que trascienden en la sociedad. El juego es un instrumento importante para mejorar las capacidades en las distintas áreas, grados y niveles educativos; sin embargo, pocos hacen uso de esta estrategia. Por tal motivo el juego dentro y fuera del aula es importante porque pone en actividad los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

La enseñanza debe ser vista como proceso de cambio, asociada también con lo concreto, lo informal, lo lúdico, lo intuitivo, lo utilitario. Es necesario comprender que lo que perseguimos es educar al ciudadano del futuro y eso significa, que sea capaz de aplicar modelos prácticos y creativos a la solución de problemas, que comprenda los procesos de cambios sociales y tecnológicos, que desarrolle un pensamiento lógico y creativo y que pueda comunicarse haciendo uso eficiente del lenguaje adecuado.

### **5.1.2.1. El Juego**

#### **5.1.2.1.1. Definición.**

Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, es una herramienta educativa; donde los niños empiezan a tener su aprendizaje y a trabajar su socialización.

#### **5.1.2.1.2. Características**

Para Cueto (2007) el juego tiene las siguientes características:

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden y desarrolla las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego desarrolla facultades en el niño.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo. (p.79).

#### **5.1.2.1.3. Valor educativo del juego**

Según Rideau (1987): El juego permite satisfacer la necesidad de actividad motriz, de desgaste físico del niño: este tiene necesidad de moverse, de agitarse, de correr, etc., el juego le permite a menudo disciplinar esta actividad, inicialmente desarrollada. Además de este consumo general de energía, el juego permite también al niño afinar su destreza motriz hacer que suelten sus dedos, adquirir ciertos automatismos motores, que le serán útiles para otras cosas; la habilidad para sus primeras manipulaciones se verá así crecentada mediante los juegos de construcción, cuyas piezas son fáciles de comprobar, que pueden ser cada vez más pequeños a medida que aumenta la edad del niño”. (p.62).

#### **5.1.2.1.4. Didáctica de la enseñanza de los juegos**

Considerando y parafraseando las ideas de Cueto (2007): Al enseñar un juego los maestros deberán tener en cuenta las siguientes recomendaciones para que se obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad que asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños:

- Tenga paciencia al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.
- Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
- Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
- Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
- Reconozca lo bueno y siempre espere que cada uno, de lo mejor que puede hacer.
- Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
- Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.
- Dirija, o sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de usted solamente.
- Recuerde todos los detalles del juego.
- No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar.
- En los juegos de competencia, anuncie el resultado.
- No presente juegos de la misma organización y tono en un solo período.
- No saque del juego a los niños que pierden.
- No obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo.
- Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
- Mantenga el interés en el juego.
- Diga lo que se va hacer. No debe decir lo que no va hacer.
- De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.

- Haga demostraciones según va explicando el juego.
- Esté seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.
- Si hay sugerencias de parte de los niños, acéptelas, así se tendrá mejor armonía y disposición.
- Tenga paciencia. No ridiculice a los niños. Conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en usted.
- Tenga el equipo o material que va a usar, prepárelo con anticipación y pase a los jugadores cuando lo vayan a usar. (p.61).

#### 5.1.2.1.5. Reglas del juego

Además de servir para el desarrollo de funciones biológicas y psicológicas, el juego fomenta el desenvolvimiento de los sentimientos sociales. Cuando forman grupos y se entregan al juego, los niños establecen reglas a las cuales deben someterse sin excepción y que pueden considerarse como verdaderas leyes. Aquellos las acatan voluntariamente y se indignan cuando algún compañero llega a infringirlas en provecho propio. Podemos decir que estas simples reglas del juego son las que van a dar origen al sentido de justicia, de equidad y respeto a la ley.

#### 5.1.2.1.6. Tipos de juegos

Para este tema nos sustentamos y parafraseamos los planteamientos de Cueto (2007) y Olórtegui (1998):

- **Juegos sensoriales.** Estos juegos son relativos a la facultad de sentir y provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte.
- **Juegos de recreación y ficción.** Son los juegos que producen alegría, ganas para aprender, motivan y provocan imaginación y creatividad.
- **Juegos motores.** Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos.

- **Juegos intelectuales.** Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).
- **Juegos sociales.** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. El juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.
- **Juegos de agilidad.** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).
- **Juegos de inhibición.** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.
- **Juegos colectivos.** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emoción y la competencia. Ejemplo el deporte.
- **Juegos libres.** Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran.
- **Juegos vigilados.** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas.
- **Juegos organizados.** Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y los realiza con los niños, él participa como guía y control del orden y de las reglas

#### 5.1.2.1.7. Importancia

Jugar es para el niño la actividad más importante de la vida. Es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas, entrena el uso de cada una y todas las partes de su cuerpo, conoce el

mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia. Así podemos decir que jugar es ganar tiempo, es vivir, es aprender, es sentir mucho placer, es integrarse al mundo que lo rodea, es uno de los signos más importantes de que el niño está sano física y mentalmente, es el modo más natural que tiene el niño para crecer.

La dinámica del juego entra en desarrollo completo provocando ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distinguen nuestro ser en el juego. El niño despoja todo lo que se encuentra oprimido y ahogado en el mundo interior de su ser.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo exterior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica a la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos, siguiendo a Cueto (2007) se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

- **Para el desarrollo físico.** Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Las actividades del juego cooperan al desarrollo muscular y de la coordinación neuromuscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La

fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

- **Para el desarrollo mental.** La etapa de la niñez es cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida cotidiana. El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos (juego de roles).
- **Para la formación del carácter.** Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. Es por ello que se debe educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores.
- **Para el cultivo de los sentimientos sociales.** Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de obstáculo social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque

se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender la autoridad, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales. La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en las Instituciones Educativas; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales. Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales. Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera. Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

## **5.1.2.2. Interacción Social**

### **5.1.2.2.1. Definición**

Es el proceso por el cual los seres humanos intercambian experiencias, conocimientos, formas de vida y valores dentro de un clima de solidaridad, y una cultura de paz. En la escuela, está relacionada con los intercambios de formas de vida entre los niños, los niños y sus maestros, los niños con los padres para tener en el futuro buenos ciudadanos.

### **5.1.2.2.2. Tipos de interacción social**

Como la interacción social tiene mucho que ver con la socialización estos tipos son: formal e informal.

- **Interacción formal.** Es la que se desarrolla en la escuela a través de una serie de estrategias para mejorar el proceso de intercambio de experiencias, conocimientos y valores con miras a tener una sociedad positiva con buenos ciudadanos.
- **Socialización informal.** En este proceso de interacción participan otras personas e instituciones, es tan importante como la interacción formal, puesto que no solo se aprende en la escuela, sino que son patrones de formación la familia, la iglesia, los medios de comunicación, etc.

### **5.1.2.2.3. Desarrollo moral**

Conceptualizamos que algunos educadores sostienen que el desarrollo moral o axiológico no depende del profesor ni de la escuela, ya que los niños ya traen los valores de casa y que la labor docente sólo está limitada a mantener el orden. Pero es evidente que tanto dentro como fuera del aula el niño es moral de ahí que los sistemas educativos se han preocupado por buscar el desarrollo axiológico de los educandos.

#### 5.1.2.2.4. Proceso de interacción social

Creemos que dentro de este proceso de interacción social son importantes las siguientes actividades:

- Juego de roles en forma permanente.
- Trabajo en equipo.
- Generación de reglas y normas de convivencia por los mismos niños y niñas.
- Observación de videos donde se promueva el trabajo en equipo.
- Participación en tareas de solidaridad con personas que lo necesitan.
- Generación de juegos donde se desarrolle la interacción social.
- Visita a personas con problemas y que necesitan ayuda.
- Ponerse en el lugar de las otras personas para generar la empatía.
- Respetar a sus compañeros y ayudarlos en sus momentos difíciles.
- Compartir sus cosas.

#### 5.1.2.2.5. Agentes promotores de la interacción social

- **La familia.** Es el primer agente de socialización con que se enfrenta el niño, pero sigue siendo el factor principal y más persuasivo influyente del desarrollo social en la infancia. Según se ha demostrado, la clase social, estructura y sus pautas de interacción de la familia respectivamente resultan particularmente influyentes.
- **La escuela.** Es una institución sumamente importante en nuestras sociedades en cuanto posibilita al individuo otro conocimiento de su realidad y le otorga, como agente socializador una educación formal, pudiendo adquirir valores, costumbres y formas de comportamiento para su posterior desenvolvimiento en la sociedad. La escuela se presenta como agente socializador clave para la modificación de normas, pautas y valores sociales a través del entrenamiento instrumental directo, otorgando

refuerzos positivos o negativos que canalizan la socialización del niño posteriormente del adolescente. (p. 208). La escuela es, por definición una Institución altamente social, un proceso de aprendizaje en virtud de intercambio personal de información y actividades, hasta el punto que es considerado responsable de orientar el desarrollo social.

- **El docente.** La forma en que se comportan, las normas que establecen los castigos y recompensas que dispensan, sus pautas de comunicación, sus procedimientos docentes y las tareas que asignan están determinados por sus concepciones y valores sociales, que a su vez influyen en la conducta social de los estudiantes.
- **Los medios de comunicación.** Tiene importancia en cuanto fijan pautas culturales que sirven a toda la sociedad de marcos de referencia. Por otra parte el mensaje que el libro, el periódico, las revistas, el cine, radio, televisión y otro medio técnico de este agente de socialización, provoca o desencadena relaciones entre los individuos, dándose un nuevo tipo de interacción individual y grupal. Los medios de comunicación social al controlar información tiene un enorme poder tanto en el entrenamiento instrumental directo, como con la imitación y todo lo que ella implica (identificación, presentación de modelos, etc.). Este agente socializador puede dirigirse y tener fuerte influencia sobre los individuos sin importar como en otros, el factor edad o estatus del individuo.
- **La iglesia.** Es una institución que permite el trabajo en valores y a través de sus equipos, tanto de jóvenes como de adultos y familias, permiten la interacción social y el desarrollo personal y social.

### 5.1.2.3. Teorías que sustentan la investigación

#### a. Teoría sociocultural de Vigotsky

Esta teoría formulada por Vigotsky sostiene que sin interacción social no hay desarrollo psíquico individual. Según Vigotsky (1979): El individuo es el resultado del desarrollo sociocultural, dentro del cual se construye. En relación con esta teoría, concordante con el trabajo de investigación nos ocuparemos especialmente de los procesos psicológicos superiores los mismos que no

ocurren aislados del contexto. La formación de la inteligencia y el desarrollo de los procesos psicológicos superiores no pueden comprenderse al margen de la vida social. De allí la importancia del lenguaje y la mediación del docente para que los alumnos no queden en procesos psicológicos elementales, sino escalen fronteras para llegar al análisis, la comprensión, la reflexión, la crítica, la creatividad, la interpretación, la metacognición, etc.

En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero entre personas (interpsicológica), y después en el interior del propio niño (intrapicológica). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. “Todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos”. (p.94)

Considerando que los procesos psicológicos elementales (PPE), como por ejemplo la memoria y la atención son comunes al hombre y a otros animales; los procesos psicológicos superiores (PPS) se caracterizan por ser específicamente humanos, se desarrollan en los niños a partir de la incorporación de la cultura. Desde este punto de vista, diferentes experiencias culturales, pueden producir diversos procesos de desarrollo con la intervención de docentes, padres de familia y comunidad para generar una serie de elementos tendientes a motivar los aprendizajes de los estudiantes. Cuando nos referimos a elementos, queremos expresar que las aulas deben estar bien ambientadas, los medios y materiales deben ser motivadores, evitar que los aprendizajes siempre se logren a través del memorismo mecánico, etc.

Para Vigotsky, la enseñanza es la forma indispensable y general del desarrollo integral de los escolares. Por tanto, el papel de la escuela tendrá que ser el de desarrollar las capacidades de los individuos. Vigotsky llega a esta formulación a partir de la enorme inquietud y reflexión que le había generado el conocer campesinos desescolarizados en los que predominaban razonamientos profundamente empíricos a pesar de la edad con que contaban. Para Vigotsky, el aprendizaje y el desarrollo son interdependientes.

Desde el punto de vista pedagógico esto implica una ampliación del papel del aprendizaje en el desarrollo del niño. La escuela pierde así su carácter pasivo y

puede y debe contribuir al desarrollo del escolar. A partir del argumento anterior, Vigotsky recomienda la enseñanza de materias como las lenguas clásicas, la historia antigua y las matemáticas. Ya que prescindiendo de su valor real, representan maneras adecuadas de promover el desarrollo intelectual y general. Nace así su tesis pedagógica fundamental relacionada con el alumno precisando que puede hacer hoy con ayuda de los adultos, lo que podría hacer mañana por sí solo. La escuela podrá contribuir así a la promoción de las capacidades intelectuales de sus estudiantes. El concepto de zona de desarrollo próximo designa aquellas acciones que el individuo sólo puede realizar inicialmente con la colaboración de otras personas, por lo general adultas, pero que gracias a esta interrelación, aprende a desarrollar de manera autónoma y voluntaria.

Los PPS pueden ser a su vez rudimentarios y avanzados. Los primeros se desarrollan simplemente por el hecho de participar en una cultura, especialmente a través de la lengua oral, en cambio los segundos requieren de la educación, de la mediación que mayormente se genera desde la escuela. Así tenemos la reflexión, el análisis, la investigación, la metacognición, la creatividad, la comprensión, las inferencias, la criticidad, la lengua escrita y los conceptos científicos, son ejemplos de PPS avanzados, que conforman el pensamiento de nivel superior.

En cuanto a la función que debe cumplir la escuela, Vigotsky pregona que debe orientarse hacia el mañana del desarrollo del estudiante, buscando convertir el nivel de desarrollo potencial en condición real. Por otra parte, esta teoría asigna una gran importancia a la formación de un pensamiento teórico y abstracto, el cual se opondría al pensamiento empírico que salía favorecido en el activismo y la escuela tradicional.

La escuela de hoy no puede ser ajena en la construcción de estrategias didácticas que permitan desarrollar las capacidades de los estudiantes. Los docentes como agentes de cambio tenemos que asumir el rol de hacer que los alumnos se desarrollen mediante las mediaciones sociales y las mediaciones instrumentales provocando el conocimiento de la realidad y la búsqueda de la transformación del aprendizaje, esto supone un carácter social determinado y

un proceso por el cual los estudiantes se introducen, al desarrollarse, en la vida intelectual de aquellos que los rodean. De esta manera la comprensión y adquisición del lenguaje y los conceptos, por parte del alumno, se realizan por el encuentro físico y sobre todo por la interacción entre las personas que lo rodean.

Castro (1999) respecto a los PPS manifiesta que “Tras la aparición de la actividad sociocultural, a través del trabajo y gracias al lenguaje, el desarrollo humano queda mediado: el empleo de herramientas, creadas en el desarrollo social y cultural, posibilita la aparición y desarrollo de los PPS”. (p.30), en estos procesos el lenguaje cumple un papel fundamental e insustituible en la emergencia de los PPS.

El pensamiento que es de carácter mental requiere de operaciones o procesos para su desarrollo y avanzar hasta lograr el pensamiento de nivel superior. Entonces el estudiante, por sí mismo o motivado por el profesor, a través de una serie de estrategias didácticas, las utilizará con frecuencia en las diferentes áreas al seguir secuencias como: observar, describir, explicar, comparar, definir conceptos, identificar, ejemplificar, argumentar, clasificar, demostrar y valorar. De acuerdo con el trabajo de investigación los procesos no significan el desarrollo de una secuencia lineal, sino implica una actividad global del sistema cognitivo con intervención de los mecanismos de memoria, atención, procesos de comprensión, aprendizaje, etc. El pensamiento tiene una serie de características particulares, que lo diferencian de otros procesos, como por ejemplo, que no necesita de la presencia de las cosas, pero la más importante es su función de resolver problemas y razonar.

La forma en que los alumnos piensan y aplican los conocimientos, es un tema de mucho valor en la actualidad, pero no sólo es preciso saber cómo piensan, sino ir mejorando sus niveles de pensamiento a través de estrategias significativas que ayuden a desarrollar la socialización a través del juego.

Los procesos de pensamiento son los métodos o formas de conceptualizar, analizar y razonar, el pensamiento está presente en casi todo lo que sentimos y hacemos. Por esta razón resulta fundamental que nuestra forma de pensar sea

lo más adecuada y racional posible, ya que ciertas formas inadecuadas de pensamiento pueden resultar generando problemas o incluso ser el elemento que causa ciertos trastornos psicológicos como la ansiedad, la depresión etc. El papel de la escuela está en generar niveles de pensamiento acorde con los adelantos científicos y tecnológicos para tener alumnos críticos, comprensivos, investigadores, reflexivos, conscientes de lo que hacen, etc.

Esta teoría permite que el ser humano vaya aprendiendo a través de la interacción social; en este proceso los niños y jóvenes van aprendiendo muchas cosas en el seno de la familia y con la actuación del medio sociocultural.

En la teoría sociocultural del aprendizaje es pertinente considerar los siguientes aspectos:

Flores (s.f.) Frente a las cadenas de estímulos y respuestas Vigotsky opone un ciclo de actividad, representado en la figura que se muestra a continuación, en el que, gracias al uso de instrumentos mediadores, el sujeto modifica el estímulo; no se limita a responder ante su presencia de modo reflejo o mecánico sino que actúa sobre él. La actividad es un proceso de transformación del medio a través del uso de instrumentos. (p.121)

En la concepción de Vigotsky, los mediadores son instrumentos que transforman la realidad en lugar de imitarlo. Su función no es adaptarse pasivamente a las condiciones ambientales sino modificarlas activamente.

- **El contexto sociocultural y el aprendizaje significativo.-** Aún en la actualidad, en nuestra sociedad la educación se caracteriza, sobre todo, por la transmisión de conocimiento – información existente y la aceptación de los que lo adquieren. El conocimiento en sí se sigue considerando por algunos docentes como un cuerpo inmutable y autoritario. Actualmente, el conocimiento cambia en forma permanente y vertiginosa, además el conocimiento existe por las personas y la comunidad que lo construye, lo define, lo extiende y hace uso significativo de ello para fines de resolver sus problemas y entender su contexto sociocultural. El conocimiento, desde esta perspectiva, está en constante transformación y los miembros de cada generación se apropian de él, en cada sociedad, con el propósito

de darle solución a nuestros problemas. El conocimiento no es invariable y estático, es parte integral y dinámica de la vida misma, de las indagaciones que los miembros de una sociedad hacen acerca de sus condiciones, sus preocupaciones y sus propósitos. Significa un esfuerzo participativo de desarrollar comprensión y cuyo proceso implica que el conocimiento se construye y se reconstruye continuamente. Es en este mismo proceso de indagación y de construcción compartida de significados entre los individuos donde ocurre el aprendizaje.

En esta concepción social del aprendizaje es claro que éste último no se puede concebir como una realización meramente individual. Vigotsky enfatizó el papel decisivo de los miembros más experimentados del entorno sociocultural. Estos expertos guían para ayudar al novato a ser un participante más competente y autónomo en las actividades de la comunidad.

Estos planteamientos son importantes porque se consideran como una actividad integrada en las actividades sociales de los miembros de una comunidad. Desde esta perspectiva el contexto sociocultural es más amplio y crítico para el aprendizaje del alumno al permitir que logre una meta que para él es significativa en lo personal y también valorada en lo social.

Barriga (1997) manifiesta: Vigotsky amplió brillantemente este concepto de mediación en la interacción hombre – ambiente al uso de los signos así como de los utensilios. Al igual que los sistemas de herramientas, los sistemas de signos (lenguaje, escritura, números) han sido creados por la sociedad a lo largo de la historia humana y cambian con la forma de sociedad y su nivel de desarrollo cultural. Vigotsky estaba convencido de que la internalización de los sistemas de signos culturalmente elaborados acarrea transformaciones conductuales y creaba un vínculo entre las formas tempranas y tardías del desarrollo del individuo. Así pues, para Vigotsky siguiendo la línea de Marx y Engels, el mecanismo del cambio evolutivo del individuo halla sus raíces en la sociedad y la cultura. (p. 295)

Para Vigotsky la formación de la inteligencia y el desarrollo de los procesos psicológicos superiores no pueden comprenderse al margen de la vida social.

De ahí la importancia entre otros factores, del lenguaje y del uso de herramientas, y de ahí también, la interacción entre aprendizaje y desarrollo infantil. Este connotado psicólogo se preocupó para que en la escuela se desarrollen los procesos psicológicos superiores lo que realmente nos hace humanos a diferencia de los animales.

- **Función del docente.-** Flores (s/f) considerando los planteamientos vigotskianos precisa que el buen aprendizaje implica un doble compromiso: el alumno debe asumir una disposición para aprender y comprometerse a trabajar para conseguirlo y el docente tiene la obligación de preparar el escenario y actuar como agente mediador entre el estudiante y la cultura. Tomando como base la conceptualización del conocimiento significativo y los hallazgos que se han dado en este campo se resume el rol docente en tres aspectos.

- ✓ Conocer y relacionarse con los alumnos. Esto implica valorar positivamente el esfuerzo y el trabajo colectivo, valorar las aportaciones de los alumnos, respetar la diversidad de capacidades y características de los alumnos, así como evaluar señalando lo que debe mejorarse y cómo hacerlo.

- ✓ Tener buen dominio de conocimientos. El agente mediador, según Vigotsky, es alguien más capaz que el aprendiz. Si el docente no tiene un dominio completo de los conocimientos que enseña, se preocupará más por comprender determinada información que por organizar el proceso de aprendizaje para los alumnos. El dominio permitirá al docente ayudar al estudiante a descubrir relaciones y comprender procesos. Asimismo, el docente podrá crear los escenarios de actividad para la construcción del aprendizaje.

- ✓ Instrumentar didácticamente su programa. Es importante que el docente conozca el plan y programa de estudios para poder establecer los propósitos del curso, decir previamente qué va a enseñar, cómo lo va a enseñar, cómo y cuándo evaluar de acuerdo a las características y necesidades de aprendizaje de los alumnos. La instrumentación debe ser

flexible y adecuarse en función de las necesidades que se vayan detectando. (p. 136)

Para Vigotsky, desde el comienzo de la vida humana el aprendizaje está relacionado como “un aspecto necesario y universal del proceso de desarrollo de las funciones psicológicas culturalmente organizadas y específicamente humanas”. Este humanizarse está, en parte, definido por los procesos de maduración del organismo del individuo de la especie humana, pero es el aprendizaje lo que posibilita el despertar de procesos internos de desarrollo que no tendrían lugar si el individuo no estuviese en contacto con un determinado ambiente cultural.

Según Vigotsky, la interacción del sujeto con el mundo se establece por la mediación que realizan otros sujetos, del mismo modo que el desarrollo no es un proceso espontáneo de maduración, el aprendizaje no es sólo el fruto de la interacción entre el individuo y el medio; la relación que se da en el aprendizaje es esencial para la definición de ese proceso, que nunca tiene lugar en el individuo aislado. Para Vigotsky, el desarrollo de la persona sigue al aprendizaje, que posibilita el área de desarrollo potencial con ayuda de la mediación social e instrumental. Según él, el individuo se sitúa en la zona de desarrollo actual o real (ZDR) y evoluciona hasta alcanzar la zona de desarrollo próximo o potencial (ZDP), que es la zona inmediata a la interior. Esta zona de desarrollo próximo no puede ser alcanzada sino a través de un ejercicio o acción que el sujeto puede realizar solo, pero le es más fácil y seguro hacerlo si un adulto, u otro niño más desarrollado, le prestan su ZDR, es decir, estos elementos poco a poco permitirán que el sujeto domine la nueva ZDP y se vuelva entonces ZDR.

## b. Teoría del desarrollo moral de Piaget.

- **Moral de la obligación.** Los niños perciben a todos los adultos como superiores; piensan generalmente en la conducta moral en términos de consecuencias antes que en términos de intenciones e identifican la buena conducta con la conformidad a las reglas de los adultos.
- **Moral de la cooperación.** Se caracteriza por la existencia de relaciones mutuas más que unilaterales, por un reconocimiento de las reglas como convenciones racionales desarrolladas para la consecución de objetivos y por una comprensión de la moral como una función compleja de intencionalidad y consecuencias.

Teniendo en cuenta esta teoría, buscaremos en nuestros niños que aprendan a través del juego lúdico aprendan a adquirir valores como el respeto, el cual ayudará a seguir las reglas e indicaciones del juego dentro del grupo y a la vez a sí mismo. Demostrando un respeto único con todos sus participantes a la vez permitirá que el niño despierte su sentido cooperativo con sus compañeros para así lograr metas y objetivos comunes, comprenderá que el respeto y la unión entre compañeros son principios que se deben tener en cuenta para lograr cosas buenas en el futuro.

## c. Teoría de las inteligencias múltiples

Consideramos y parafraseamos los planteamientos de Antunes (2005):

- **Inteligencia lingüística.** Cuando mencionamos que un niño tiene un mayor desarrollo en su habilidad lingüística, estamos diciendo que piensa y que se expresa con mayor frecuencia a través de la palabra. Que ama comunicarse, leer, escribir, contar. Que ama exponer utilizando el lenguaje en forma oral o escrita usando de manera eficiente las estructuras lingüísticas.
- **Inteligencia intrapersonal.** Es tener un acabado conocimiento de uno mismo y ser capaz de utilizar ese conocimiento personal para desenvolverse de manera eficaz en su entorno. Implica ser una persona independiente, que expresa sus sentimientos, que tiene el sentido del humor, que mantiene sus

creencias, que conoce bien sus destrezas y sus debilidades y que, además, aprende de sus éxitos y de sus fracasos.

Esto significa conocer las propias fortalezas, limitaciones, el propio modo de ser de pensar, de sentir. Tener presente los deseos e ideales y luchar por ellos. Los inteligentes intrapersonales piensan a partir de una importante introspección, aman fijarse metas, meditar, soñar, planificar y dedicarse momentos para sí mismos.

- **Inteligencia interpersonal.** Como la intrapersonal son definidas como inteligencias sociales. A través de la primera de estas inteligencias sociales, los individuos interactúan de manera eficaz con los otros, lo que significa que son capaces de conocer, reconocer e influenciar en los deseos, necesidades e intenciones de sus pares. Estas personas piensan relacionándose con la gente y aman liderar, organizar, mediar y participar. Por tal motivo manifiestan interés por participar en actividades grupales, les gusta enseñar a otros. Los demás los consideran como un buen referente; les resulta atractivo el trabajo cooperativo, al tiempo que resuelve exitosamente, a partir de la mediación, los conflictos que se suscitan.

Teniendo en cuenta esta teoría, es aquí donde el niño a través del juego tendrá que aprender a comunicarse aplicando un lenguaje claro y preciso frente a sus demás compañeros como son las indicaciones del juego, reglas para así poder ganar la competencia, a la vez deberá mostrar su capacidad visual y motora, su forma de interactuar con los demás para así poder medir sus fortalezas y limitaciones dentro del juego. Esto ayudará al niño para tomar una serie de decisiones para mejorar dentro del grupo con la intención de poder buscar el éxito.

#### **d. Teoría de la motivación**

En el transcurso de las últimas décadas la motivación ha venido jugando un papel cada vez más importante en las teorías del aprendizaje y de la personalidad. Existen en buena cuenta diversas teorías de la motivación, sin embargo para el presente trabajo tomamos las que se relacionan con un tipo de alumno activo y protagonista de sus aprendizajes. Hunt citado por Rosado (s.f) pensaba que El

hombre era un ser racional que podía decidir conscientemente qué hacer y qué no hacer. Esta actividad racional del hombre es la base para una motivación intrínseca. La motivación intrínseca como la motivación inherente en la interacción informativa con las circunstancias a través de los receptores a distancia y en sus acciones intencionadas de anticipar las metas. (p.97)

Para Maslow citado por Rosado (s.f) La motivación es de trascendental importancia en el estudio de la personalidad; aceptaba la idea de que algún comportamiento humano fuera motivado por la satisfacción de las necesidades biológicas, pero rechazaba enérgicamente la aseveración de que cualquier motivación humana pudiera explicarse en función de los conceptos de privación refuerzo de Hull. Él formula una especie de motivación del crecimiento, con lo cual quiere significar que la necesidad de la autorrealización y otras necesidades de más alto nivel eran primordiales, pero que podía traducirse en comportamiento solo después de que las necesidades de deficiencia hubieran sido satisfechas. Los siete conjuntos de necesidades que propuso en orden jerárquico son: Fisiológicas, de seguridad, de amor y pertenencia, estimación, autorrealización, conocimiento y estéticas. (p.100)

El papel del docente en el ámbito de la motivación se centrará en inducir motivos en sus alumnos en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase además del significado de sus tareas escolares, de tal manera que los alumnos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social.

La motivación es un factor cognitivo – afectivo presente en todo acto de aprendizaje y procedimiento pedagógico, por lo que el manejo de la motivación en el aula supone que el docente y sus estudiantes comprendan que existe interdependencia entre los siguientes factores:

- Las características y demandas de la tarea o actividad escolar.
- Las metas o propósitos que se establecen para tal actividad.
- El fin que se busca con su realización.

Podemos decir que son tres los propósitos perseguidos mediante el manejo de la motivación escolar:

- Despertar el interés en el alumno y dirigir su atención.
- Estimular el deseo de aprender que conduce al esfuerzo.
- Dirigir intereses y esfuerzos hacia el logro de fines y la realización de propósitos definidos.

El papel de la motivación en el desarrollo del trabajo contribuirá a lograr aprendizajes significativos induciendo a los alumnos (as) despertar el interés y esfuerzos necesarios, siendo la labor del profesor ofrecer la dirección y guía pertinente en cada situación.

El papel del docente en el ámbito de la motivación se centrará en inducir motivos en sus alumnos en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase además del significado de sus tareas escolares, de tal manera que los alumnos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social.

La motivación es un factor cognitivo – afectivo presente en todo acto de aprendizaje y procedimiento pedagógico, por lo que nos permitirá mejorar el rendimiento académico y elevar la calidad de los aprendizajes significativos. El manejo de la motivación en el aula supone que el docente y sus estudiantes comprendan que existe interdependencia entre los siguientes factores:

Según Díaz y Hernández (s/f) la motivación para el aprendizaje es un fenómeno muy complejo y condicionado por aspectos como:

- El alumno tenga que conseguir metas.
- El alumno sepa cómo actuar.
- Que tenga conocimientos e ideas previas.
- El contexto que define la situación de enseñanza.
- Los comportamientos y valores que el profesor modela en los alumnos.
- El empleo de una serie de principios motivacionales.

#### **5.1.2.4. Definición de términos básicos**

##### **Alumno**

Es el agente fundamental del proceso educativo, es quien recibe la formación integral a través del docente en primer lugar, y de la comunidad educativa en forma general. Es el ser en potencia que a través de diversos procesos se forma como tal en el social y dentro de una determinada cultura.

##### **Aprendizaje**

Es un proceso interno de construcción o reconstrucción activa de representaciones significativas de la realidad, que las personas realizan en interacción con los demás y con su entorno sociocultural. Este proceso se desarrolla como producto de la actuación que el sujeto realiza sobre el objeto de aprendizaje. La actividad mental constructiva, generadora de significados y sentido, se aplica a los saberes preexistentes, socialmente construidos y culturalmente organizados, en cuyo proceso la intervención de los demás es fundamental.

##### **Educación**

Para Oyola citado por Crisólogo (1999) es “Un fenómeno sociocultural a través del cual los individuos y los grupos sociales mediante procesos dialécticos de enseñanza – aprendizaje de los contenidos valorizados por estos...” (p.126)

En la Ley General de Educación 28044 se conceptúa a la educación como “Un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura, y al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial. Se desarrolla en instituciones educativas y en diferentes ámbitos de la sociedad”.

##### **Enseñanza**

Es un proceso intencional de mediación en que los docentes generan situaciones favorables para que los alumnos desarrollen sus propios aprendizajes. Se trata de brindar oportunidades para el desarrollo de

capacidades, sentimientos y valores, propiciando la reflexión y el aprendizaje metacognitivo. El profesor cumple esta función en un clima de confianza que motive el aprendizaje activo y cooperativo. El rol de mediador también puede ser cumplido por los pares o por cualquier sujeto externo.

### **Juego**

Capacidad lúdica, como cualquier otra se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, cognitivas, afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene. El juego es la asimilación de lo real al yo: cuando el niño utiliza repitiendo un hecho para encajarlo y consolidarlo, haciendo de él una conducta conocida. El juego se formará a partir de las acciones que el niño maneja con la suficiente destreza, o no comprende, debido a la llegada de la maduración de ciertos órganos o funciones evolutivas, el niño utilizará y se entrenará para incorporarla y dominarla en su yo y poder seguir creciendo, plena y armónicamente.

### **Interacción social**

Proceso a través del cual una persona adquiere sociabilidad con los demás, es decir, aprende a vivir en grupo, y aprende a armonizarlas y a comportarse como otros en su grupo o cultura.

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

En los diferentes contextos y esferas sociales se muestra claramente la indiferencia, la agresividad, el individualismo, el aislamiento, la introversión, la discriminación, etc. el ser humano, actualmente, poco se preocupa de los demás, busca el adelanto y desarrollo personal. En Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017 se observa problemas de socialización, poco se juntan los niños con las niñas, los trabajos prefieren hacerlo solos, en algunos casos hay discriminación y agresividad, por lo que, surge la inquietud para el presente trabajo de investigación al observar el bajo nivel de socialización de los niños, lo cual generará problemas para desenvolverse en la vida.

Para revertir esta situación, desarrollaremos el presente trabajo de investigación empleando el juego como estrategia para mejorar la socialización y tener alumnos

sociables, comunicativos, que se preocupen por los demás y estén preparados para desenvolverse mejor en los diversos contextos y tiempos.

El trabajo es importante porque hoy en día no solo hay que educar en lo cognitivo y motriz, sino también en actitudes como es el caso de la socialización. Además, servirá para que tanto en la institución como en otras se pueda tomar como antecedente y base para mejorar nuestra tarea educativa.

Con el presente trabajo pretendemos demostrar que el juego lúdico cumple un papel muy importante en el desarrollo del niño en lo físico, afectivo, cognitivo y psicológico. El juego es el principal medio de socialización y participación en grupos y así lograr el compañerismo dentro de la institución educativa. En el juego, los niños adquieren de una manera gradual los conceptos de relación causal, la capacidad de distinguir, hacer juicios, analizar, sintetizar, imaginar y formular.

Prácticamente, la autora pretende aportar de alguna manera para que los docentes le den la importancia y a la vez apliquen el juego como medio de socialización en los estudiantes de educación inicial.

### **5.3. Problema**

Frente a esta realidad, nos planteamos la siguiente interrogante:

*¿De qué manera "el juego como estrategia educativa" desarrolló la interacción social de los niños y niñas de 5 años, aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 "San Juan" de Chota, 2017?*

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

### **5.4.1. Definición conceptual**

El juego como estrategia didáctica; Es la actividad que permite a los niños y niñas interrelacionarse mediante la utilización de proceso y habilidades, las cuales le permite activar sus estructuras mentales para que a través de la manipulación resuelva las situaciones de aprendizajes planteadas por la maestra. (Cueto, 2007).

Interacción social; Son procesos de interrelación que permite a los niños y niñas interactuar en la construcción de sus aprendizajes, los cuales una vez concluidos lo socializan con sus pares para armonizarlo y exponerlo en otros espacios del entorno de los estudiantes. (Solano, 2013)

### **5.4.2. Definición operacional**

El juego como estrategia didáctica; Es una herramienta que permite la integración del niño para afinar su destreza motriz a través del movimiento de sus extremidades, las cuales manipulan los objetos utilizados como juego en la construcción de a su aprendizajes. (Cueto, 2007).

Interacción social; Es la capacidad que promueve el desarrollo psicomotor, cognitivo y afectivo de los niños y niñas al participar directamente durante el proceso del desarrollo de los aprendizajes. (Morales, 2004)

### 5.4.3. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUM.
INDEPENDIENTE: EL JUEGO	Actitudes ante el juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disposición para los juegos.</li> <li>• Actuación en el juego.</li> <li>• Considera las normas para el juego.</li> <li>• Aprecia la importancia del juego.</li> <li>• Cuida los materiales de cada juego.</li> </ul>	Escala de valoración
	Capacidades para el juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa procedimientos para el juego.</li> <li>• Es solidario en el juego.</li> <li>• Resuelve creativamente los juegos.</li> <li>• Identifica estrategias para el juego.</li> <li>• Razona frente a cada juego.</li> </ul>	
DEPENDIENTE: LA INTERACCIÓN SOCIAL	Motora	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Camina libremente en diferentes direcciones.</li> <li>• Salta lateralmente con los dos pies.</li> <li>• Rasga y arruga papeles con los dedos.</li> <li>• Realiza juegos de construcción y manipulación con piezas pequeñas.</li> <li>• Arma rompecabezas grandes y sencillos.</li> </ul>	Ficha de observación
	Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce, nombra y señala las partes del juego.</li> <li>• Agrupa objetos de acuerdo a 2 propiedades.</li> <li>• Ordena objetos de una colección utilizando los ordinales de 1 al 5.</li> <li>• Realiza acciones para resolver situaciones problemáticas sencillas.</li> <li>• Responde a preguntas que se le hace sobre las acciones desarrolladas en el juego</li> </ul>	
	Afectiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acepta las normas de comportamiento establecidas durante el desarrollo del juego.</li> <li>• Comparte los juegos con sus compañeros</li> <li>• Se gana el acceso a los grupos de juego y trabajo que se dan en el aula.</li> <li>• Interactúa en forma no verbal con otros niños mediante sonrisas, saludos, afirmaciones.</li> <li>• Reconoce las partes gruesas y gruesas de su cuerpo en sí mismo y en los demás.</li> </ul>	

### 5.5. Hipótesis

El programa “el juego como estrategia educativa” mejoró significativamente la interacción social en los niños y niñas de 5 años, aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017.

## **5.6. Objetivos**

### **5.6.1. Objetivo general**

Determinar que el juego como estrategia educativa desarrolló la interacción social en los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017.

### **5.6.2. Objetivos específicos**

- Identificar el nivel de interacción social en su dimensión social motriz de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017 antes y después de la aplicación del programa: “El juego como estrategia educativa”
- Identificar el nivel de interacción social en su dimensión social cognitiva de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017 antes y después de la aplicación del programa: “El juego como estrategia educativa”
- Identificar el nivel de interacción social en su dimensión social afectiva de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017 antes y después de la aplicación del programa: “El juego como estrategia educativa”

## **6. Metodología**

### **6.1. Tipo y diseño de investigación**

El desarrollo del trabajo se enmarca en el tipo aplicada porque busca medir la influencia del juego como estrategia educativa en el desarrollo de la interacción social de niños y niñas de 5 años.

#### **Diseño de investigación**

La investigación adoptó como diseño, al pre experimental según los lineamientos de (Kerlinger y Lee 2002, p. 345), su esquema enmarcado es el siguiente:

G. E.            O1                            x                            O2

Donde:

G. E.            : Grupo experimental

- O1 : Pre test o prueba de entrada
- X : Estrategia experimental: el juego
- O2 : Post test o prueba de salida.

## 6.2. Población y muestra de estudio

La población es el conjunto de individuos o elementos sometidos a un estudio de investigación, mientras que la muestra es un subconjunto de la población, tiene el valor de ser representativa. La población y muestra elegida para el desarrollo del trabajo fue tomada de manera intencionada por la autora, por tener el acceso fácil para implementar el desarrollo a las actividades educativas. (Suarez, 2011)

La población y muestra estuvo constituidas por 25 estudiantes entre niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017.

## 6.3. Técnicas e instrumentos de recojo de información

La observación. Fue una técnica que permitió observar la interacción social de los niños y niñas participantes en el proceso de la investigación a partir de la utilización del juego en cada uno de los procesos pedagógicos y didácticos seguidos en la sesión de aprendizaje.

La ficha de observación. Se convirtió en la herramienta de recolección de la información según contexto de la interacción social de los niños y niñas, se estructuró en base a tres dimensiones: interacción social motriz, interacción social cognitiva e interacción social afectiva, está constituido por cinco ítems que hace un total de 15 para la variable, para la medición correspondiente se estableció el siguiente baremos:

Dimensiones / variable	Baja	Media	Alta
Interacción social motriz	0 – 10	11 - 15	16 – 20
Interacción social cognitiva	0 – 10	11 - 15	16 – 20
Interacción social afectiva	0 – 10	11 - 15	16 – 20
Interacción social	0 – 10	11 - 15	16 – 20

#### **6.4. Procesamiento de información**

Los resultados obtenidos en el pre test y post test, se tabularon utilizando las hojas de cálculo del software estadístico Excel, para luego en función a los puntajes establecidos y los baremos correspondientes, establecer las tablas y gráficos de frecuencia, para la estructura de las tablas de los estadísticos descriptivos, se utilizó el software estadístico SPSS, el presenta el promedio, la desviación estándar y la varianza y para la contrastación de la hipótesis se utilizó el análisis descriptivo a través de la diferencia de media.

## 7. Resultados

Para determinar la influencia del juego como estrategia educativa para desarrollar la interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017. Los resultados del pre test y pos test después de ser tabulados se organizaron en figuras y tablas de frecuencias absolutas y porcentuales; como se detalla:

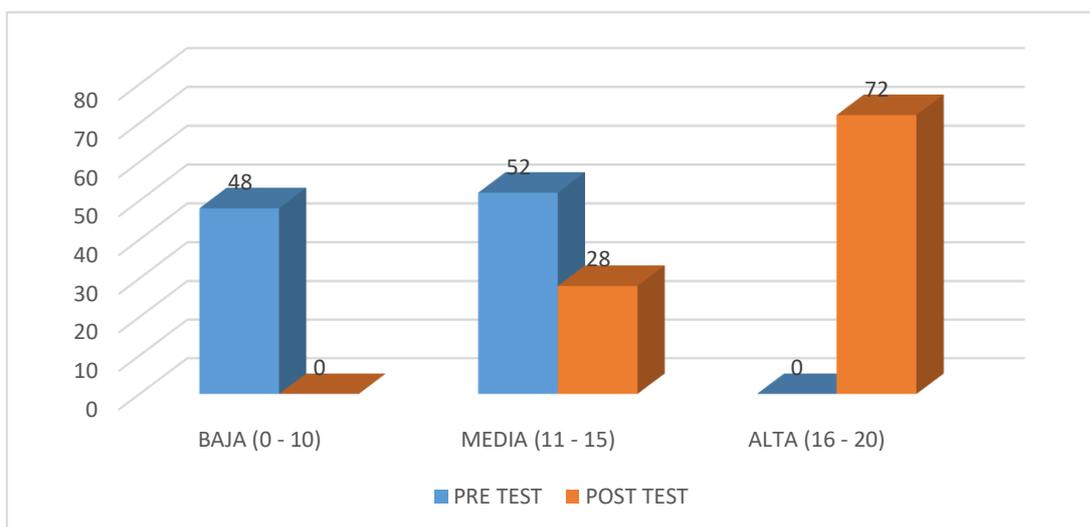
- Tabla 1: Nivel de interacción social en su dimensión social motriz de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017 antes y después de la aplicación del programa: “El juego como estrategia educativa”
- Tabla 2: Nivel de interacción social en su dimensión social cognitiva de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017; antes y después de la aplicación del programa: “El juego como estrategia educativa”
- Tabla 3: Nivel de interacción social en su dimensión social afectiva de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017 antes y después de la aplicación del programa: “El juego como estrategia educativa”
- Tabla 4: Nivel de interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de chota 2017; antes y después de la aplicación del programa: el juego como estrategia educativa

**Tabla 1:**

*Nivel de interacción social en su dimensión social motriz de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017 antes y después de la aplicación del programa: “El juego como estrategia educativa”*

Interacción social motriz	PRE TEST		POST TEST	
	Fi	%	fi	%
BAJA (0 - 10)	12	48	0	0
MEDIA (11 - 15)	13	52	7	28
ALTA (16 - 20)	0	0	18	72
TOTAL	25	100	25	100

**Fuente:** Resultados de la aplicación de la ficha de observación



**Figura 1:**

*Nivel de interacción social en su dimensión social motriz de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota*

**Fuente:** tabla 01

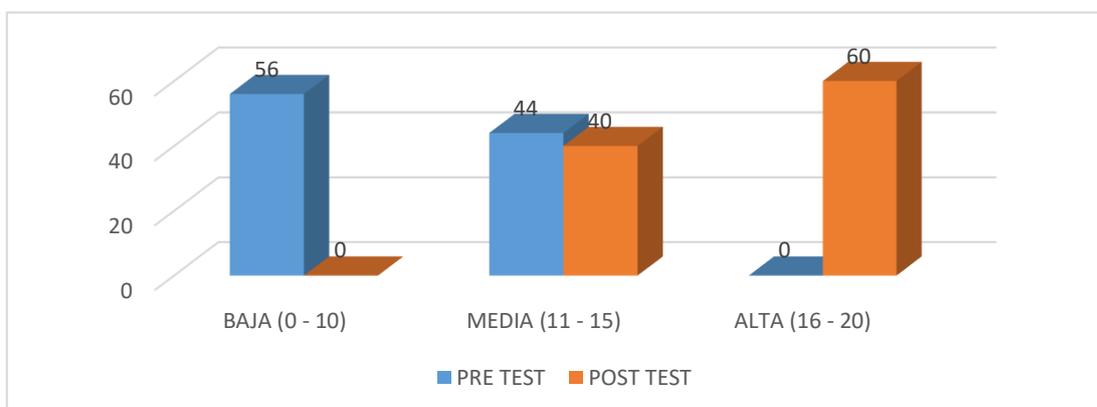
Los datos estadísticos expuestos del pre test y post en la tabla y figura 01 demuestran que 12 niños (as) que hace un 48% presentan interacción social motriz baja y 13 (52%) interacción social motriz media, después de desarrollar el juego como estrategia educativa, los estadísticos del post test indican que 7 niños (as) equivalentes al 28% presentan interacción social motriz media y 18 (72%) presentan interacción social motriz alta. Los resultados determinan que el desarrollo del juego como estrategia educativa en las sesiones de aprendizaje mejoró la interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017.

**Tabla 02**

*Nivel de interacción social en su dimensión social cognitiva de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017; antes y después de la aplicación del programa: “El juego como estrategia educativa”*

Interacción social cognitiva	PRE TEST		POST TEST	
	Fi	%	fi	%
BAJA (0 - 10)	14	56	0	0
MEDIA (11 - 15)	11	44	10	40
ALTA (16 - 20)	0	0	15	60
TOTAL	25	100	25	100

**Fuente:** Resultados de la ficha de observación.



**Figura: 2**

*Nivel de interacción social en su dimensión social cognitiva de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota.*

**Fuente:** tabla 2

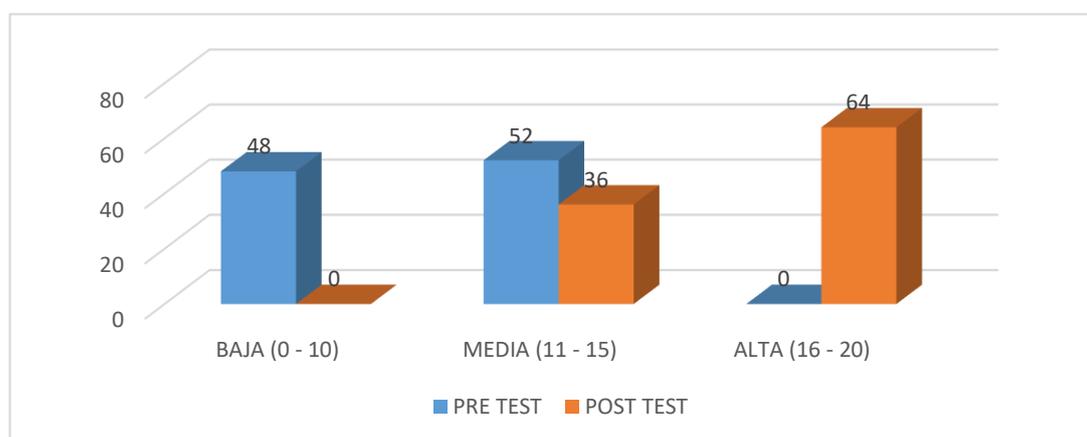
Los datos estadísticos expuestos del pre test y post en la tabla y figura 02 demuestran que 14 niños (as) que hace un 56% presentan interacción social cognitiva baja y 11 (44%) interacción social cognitiva media, después de desarrollar el juego como estrategia educativa, los estadísticos del post test indican que 10 niños (as) equivalentes al 40% presentan interacción social cognitiva media y 15 (60%) presentan interacción social cognitiva alta. Los resultados determinan que el desarrollo del juego como estrategia educativa en las sesiones de aprendizaje mejoró la interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017.

**Tabla 3**

*Nivel de interacción social en su dimensión social afectiva de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017 antes y después de la aplicación del programa: “El juego como estrategia educativa”*

La interacción social afectiva	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
BAJA (0 - 10)	12	48	0	0
MEDIA (11 - 15)	13	52	9	36
ALTA (16 - 20)	0	0	16	64
TOTAL	25	100	25	100

**Fuente:** Resultados de la aplicación de la ficha de observación



**Figura: 3**

*Nivel de interacción social en su dimensión social afectiva de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota.*

**Fuente: 3**

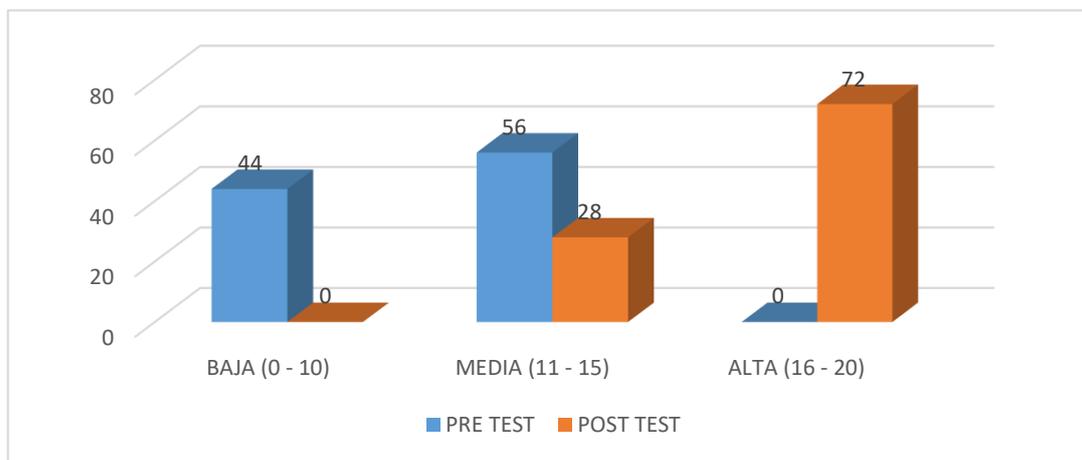
Los datos estadísticos expuestos del pre test y post en la tabla y figura 03 demuestran que 12 niños (as) que hace un 48% presentan interacción social afectiva baja y 13 (52%) interacción social afectiva media, después de desarrollar el juego como estrategia educativa, los estadísticos del post test indican que 9 niños (as) equivalentes al 36% presentan interacción social afectiva media y 16 (64%) presentan interacción social afectiva alta. Los resultados determinan que el juego como estrategia educativa en las sesiones de aprendizaje mejoró la interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017.

**Tabla 04**

*Nivel de interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de chota 2017; antes y después de la aplicación del programa: el juego como estrategia educativa.*

La interacción social	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
BAJA (0 - 10)	11	44	0	0
MEDIA (11 - 15)	14	56	7	28
ALTA (16 - 20)	0	0	18	72
TOTAL	25	100	25	100

**Fuente:** Resultados de la aplicación de la ficha de observación



**Figura: 4**

*Nivel de interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de chota 2017.*

**Fuente:** tabla 4

Los datos estadísticos expuestos del pre test y post en la tabla y figura 04 demuestran que 11 niños (as) que hace un 44% presentan interacción social baja y 14 (56%) interacción social media, después de desarrollar el juego como estrategia educativa, los estadísticos del post test indican que 7 niños (as) equivalentes al 28% presentan interacción social media y 18 (72%) presentan interacción social alta. Los resultados determinan que el desarrollo del juego como estrategia educativa en las sesiones de aprendizaje mejoró la interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017.

**Tabla 05****Estadísticos descriptivos de la interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan ” de Chota, 2017**

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.	Varianza
Interacción Social	Post test	14	19	16,32	1,249	1,560
Motriz	Pre test	9	14	11,08	1,352	1,827
Interacción social	Post test	13	19	16,36	1,705	2,907
cognitiva	Pre test	8	14	11,12	1,666	2,777
Interacción social	Post test	14	19	16,36	1,381	1,907
afectiva	Pre test	9	13	10,96	1,207	1,457
Interacción social	Post test	15	18	16,56	1,158	1,340
	Pre test	9	13	11,04	1,136	1,290

**Fuente:** ficha de observación aplicado a niños y niñas de la muestra

Los estadísticos descriptivos presentados en la tabla 5 y figura 5 demuestra que en la dimensión interacción social motriz el promedio es de 16,32 puntos y en el pre test 11,08 puntos; en la dimensión interacción social cognitiva el promedio del pos test es de 16,36 puntos y en el pre test 11,12 puntos; en la dimensión interacción social afectiva el promedio del post test es de 16,36 puntos y del pre test 10,96 puntos y en la variable interacción social el promedio del post test es de 16,56 puntos y del pre test 11,04 puntos. Los resultados demuestran que existe una diferencia significativa de puntos entre el post test y pre test el cual determina que el desarrollo del juego como estrategia educativa en las sesiones de aprendizaje mejoró la interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017.

Así mismo las medidas de dispersión expuesta en la desviación típica y varianza resaltan que la distribución de las puntuaciones obtenidas en cada dimensión y variable se distribuye en esa proporcionalidad, tanto al lado derecho como izquierdo del promedio.

## **8. Análisis y discusión**

Los resultados del pre test determinan que la influencia del juego como estrategia educativa en el desarrollo de la interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017, se manifiestan de manera significativa tal como lo resaltan los resultados de la tabla 05 donde existe una diferencia de promedio de variable de 5,520 puntos. Los resultados consolidan los estudios hechos por

Los resultados del pre test indican que el nivel de interrelación social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017 mediante la aplicación de un pre test se manifiesta en el nivel medio, por lo que a partir de los resultados se procedió a desarrollar el juego como estrategia educativa en un periodo de dos meses siguiendo los planteamientos de Cueto (2007), quien destaca que para enseñar un juego los maestros debemos tener en cuenta la planificación, organización ejecución y control de la actividad para que se obtenga el mejor éxito en la dirección de las sesiones de aprendizajes, así mismo destaca que el desarrollo de funciones biológicas y psicológicas a través del juego, fomenta el desenvolvimiento de los sentimientos sociales. Cuando forman grupos y se entregan al juego, los niños establecen reglas a las cuales deben someterse sin excepción y que pueden considerarse como verdaderas leyes. Aquellos las acatan voluntariamente y se indignan cuando algún compañero llega a infringirlas en provecho propio. Podemos decir que estas simples reglas del juego son las que van a dar origen al sentido de justicia, de equidad y respeto a la ley.

El diseño, aplicación y evaluación de las sesiones de aprendizaje haciendo uso del juego como estrategia educativa permitieron el desarrollo de la interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017, gracias a la planificación de las actividades educativas según los lineamientos expuestos por la teoría sociocultural de Vigotsky (1979), quien pone de manifiesto que la formación del individuo, es el resultado del desarrollo sociocultural, dentro del cual se construye. En relación con esta teoría, concordante con el trabajo de investigación nos ocuparemos especialmente de los procesos psicológicos superiores los mismos que no ocurren aislados del contexto. La formación de la inteligencia y el

desarrollo de los procesos psicológicos superiores no pueden comprenderse al margen de la vida social.

Al analizar y evaluar la influencia del juego como estrategia educativa en el desarrollo de la interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017; se tiene que la diferencia de promedios de la interacción social motriz es de 5,240 puntos, en la dimensión interacción social cognitiva 5,240 puntos, en la dimensión interacción social afectiva 5,400 puntos y en la variable interacción social 5,520 puntos; los resultados sirven de soporte al aporte teórico de las inteligencias múltiples de Gardner que según Atunes (2005) el niño a través del juego tendrá que aprender a comunicarse aplicando un lenguaje claro y preciso frente a sus demás compañeros como son las indicaciones del juego, reglas para así poder ganar la competencia, a la vez deberá mostrar su capacidad visual y motora, su forma de interactuar con los demás para así poder medir sus fortalezas y limitaciones dentro del juego. Esto ayudará al niño para tomar una serie de decisiones para mejorar dentro del grupo con la intención de poder buscar el éxito.

## **9. Conclusiones y recomendaciones**

### **9.1. Conclusiones**

- El nivel de interacción social en su dimensión social motriz de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017 antes; se ubican en el nivel bajo un 48%, en el nivel medio un 52 % y en el nivel alto un 0% y después de la aplicación del programa: “El juego como estrategia educativa”; en el nivel bajo 0%, nivel medio un 28% y en el nivel alto un 72; después de la aplicación del programa: “El juego como estrategia educativa”
- Se determinó la diferencia de media entre los resultados del pre test 11,04 y post tes (16,56) que es 5.52 resultado de la aplicación del programa: El juego como estrategia educativa. De esta manera aceptándose la hipótesis de investigación.
- El nivel de interacción social en su dimensión social cognitiva de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017; antes de la aplicación del pre test se ubican en el nivel bajo un 56%, en el nivel medio un 44 % y en el nivel alto un 0% y después de la

aplicación del programa: “El juego como estrategia educativa” en el nivel bajo 0%, nivel medio un 40% y en el nivel alto un 60%.

- Se determinó la diferencia de media entre los resultados del pre test 11,12 y post tes (16,36) que es 5.24 resultado de la aplicación del programa: El juego como estrategia educativa. De esta manera aceptándose la hipótesis de investigación.
- El nivel de interacción social en su dimensión social afectiva de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017; antes de la aplicación del pre test se ubican en el nivel bajo un 48%, en el nivel medio un 52 % y en el nivel alto un 0% y después de la aplicación del programa: “El juego como estrategia educativa” en el nivel bajo 0%, nivel medio un 36% y en el nivel alto un 64%.
- Se determinó la diferencia de media entre los resultados del pre test 10,96 y post tes (16,36) que es 5.4 resultado de la aplicación del programa: El juego como estrategia educativa. De esta manera aceptándose la hipótesis de investigación.
- La interacción social de los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017; antes de la aplicación del pre test se ubican en el nivel bajo un 44%, en el nivel medio un 56 % y en el nivel alto un 0% y después de la aplicación del programa: “El juego como estrategia educativa” en el nivel bajo 0%, nivel medio un 28% y en el nivel alto un 72%.
- Se determinó la diferencia de media entre los resultados del pre test 11,04 y post tes (16.56) que es 5.52 resultado de la aplicación del programa: El juego como estrategia educativa. De esta manera aceptándose la hipótesis de investigación.

## **9.2. Recomendaciones**

- A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, propiciar el desarrollo del juego en la planificación y ejecución de las sesiones de aprendizaje para lograr interacción social de los niños y niñas de toda la institución educativa.
- A las directoras de las diversas instituciones educativas del nivel inicial propiciar el desarrollo de talleres de planificación, organización y ejecución del juego como

estrategia educativa para emprender el desarrollo de la interacción de sus niños y niñas en la diversas áreas de estudio.

- A las docentes del nivel inicial implementar la planificación de sus sesiones de aprendizaje con los procedimientos y lineamientos didácticos en los procesos pedagógicos utilizando el juego para promover la interacción social de sus niños al desarrollar los aprendizajes cognitivos, afectivos y psicomotores en cada una de las áreas que demanda el plan de estudios de Educación Inicial.
- A los especialistas del nivel inicial de la UGEL de Chota, auspiciar el desarrollo de talleres de inter aprendizaje utilizando el juego para promocionar el desarrollo de la interacción de los niños y niñas durante la construcción de los procesos de aprendizaje.

## **10. Agradecimiento**

A la Universidad **San Pedro**, por su proyección para el mejoramiento del proceso educativo en los lugares más alejados de nuestro país donde los niños y docentes necesitamos desarrollar nuestras capacidades.

A los profesores de la Universidad, con quienes desarrollamos los diferentes cursos, pues nos supieron orientar acertadamente hasta concluir este trabajo.

A la Directora, niños y niñas de 5 años, aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017.

## 11. Referencias bibliográficas

- Aguilera, R. (2005). La socialización del niño mediante el juego. Universidad Nacional de México.
- Antunes, C. (2005). Las inteligencias múltiples. Primera edición. Editorial Alfaomega. Lima.
- Azula, M. (2007). Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado en la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande-Chugur-Hualgayoc. Universidad César Vallejo – Perú.
- Barriga, C. (1997). Teorías contemporáneas de la educación. Editorial “San Marcos”. Perú.
- Brockert, S. y Braun, G. (1997). Los test de la inteligencia emocional. Editorial Robin Book. España.
- Calduch, R. (s. f.). Métodos y técnicas de investigación en relaciones internacionales. Universidad Complutense de Madrid. [www.ucm.es/info/sdrelint/Metodos.pdf](http://www.ucm.es/info/sdrelint/Metodos.pdf)
- Castro, L. (1999). Constructivismo y educación. Ediciones EDUCAP. Perú.
- Castro, L. (2000). Diccionario de ciencias de la educación. Editores CEGURO. Perú.
- Chiroque, S. y Rodríguez, S. (1998). Metodología. Ediciones Kipu. Perú.
- Crisólogo, A. (1999). Diccionario pedagógico. Abedul. Perú.
- Cueto, C. (2007). Los juegos educativos en educación primaria.(s.d)
- De Zubiría, J. (2006). Las competencias argumentativas. Editora Magisterio. Colombia.
- Díaz F. y Hernández G. (s/f). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Editora Grijalbo. México.
- Flores, M. (s.f). Teorías cognitivas y educación. Perú. Editora San Marcos.
- Golemán, D. (1998). La inteligencia emocional. Grupo Zeta. Buenos Aires.
- Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). “Investigación del comportamiento: Métodos de Investigación en Ciencias Sociales”. McGraw Hill Interamericana. México.

- López, M. (2008). Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar. Universidad de Alicante de España.
- Morales, J. (2004). Dimensiones de la interacción social comunicativa del discurso. revistahechos.udenar.edu.co/wp-content/uploads/2012/05/137.pdf
- Molina, R. (2008). El juego como medio de socialización. (s.d).
- Olórtegui, F. (1988). Psicología del Desarrollo. Perú
- Pérez, S. (2011). El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización. Colegio Primario “Villa de Guadalupe”, Universidad de Tolosa de México.
- Rosado, G. (s.f.). El verdadero cliente del sistema educativo. Perú.
- Rideau, A. (1987). La Psicología Moderna. Tercera Edición – Bilbao España.
- Solano, C. (2013). La interacción Social. Editorial Ariel, Barcelona, España.
- Suarez, P. (2011). Población de estudio y muestra. La Fresnada, Asturias. Unidad Docente de MF y C
- Valer, L. (s.f.). Corrientes pedagógicas contemporáneas. Perú. UNMSM.
- Vygotski, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Grupo Editora CRÍTICA. Barcelona.

## 12. Apéndice y anexos

### APÉNDICES Y ANEXOS

#### ANEXO 01

### FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA INTERACCIÓN SOCIAL DE NIÑOS DE 05 AÑOS

AULA: ..... EDAD: 05 años

#### Objetivo:

Diagnosticar el nivel de interacción social de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota

N°	ÍTEMS	1	2	3	4
1	Camina libremente en diferentes direcciones.				
2	Salta lateralmente con los dos pies.				
3	Rasga y arruga papeles con los dedos.				
4	Realiza juegos de construcción y manipulación con piezas pequeñas.				
5	Arma rompecabezas grandes y sencillos.				
6	Reconoce, nombra y señala las partes del juego.				
7	Agrupar objetos de acuerdo a 2 propiedades.				
8	Ordena objetos de una colección utilizando los ordinales de 1 al 3.				
9	Realiza acciones para resolver situaciones problemáticas sencillas.				
10	Responde a preguntas que se le hace sobre las acciones desarrolladas en el juego				
11	Acepta las normas de comportamiento establecidas durante el desarrollo del juego.				
12	Comparte los juegos con sus compañeros				
13	Se gana el acceso a los grupos de juego y trabajo que se dan en el aula.				
14	Interactúa en forma no verbal con otros niños mediante sonrisas, saludos, afirmaciones.				
15	Reconoce las partes gruesas y gruesas de su cuerpo en sí mismo y en los demás.				
total					

#### Leyenda:

Dimensiones / variable	Baja	Media	Alta
Interacción social motriz	0 - 10	11 - 15	16 - 20
Interacción social cognitiva	0 - 10	11 - 15	16 - 20
Interacción social afectiva	0 - 10	11 - 15	16 - 20
Interacción social	0 - 10	11 - 15	16 - 20

**BAREMOS:**

<b>Niveles de interacción social</b>	<b>Nota vigesimal</b>	<b>puntaje</b>
<b>baja</b>	<b>0-10</b>	<b>0-20</b>
<b>media</b>	<b>11- 15</b>	<b>21-40</b>
<b>alta</b>	<b>16- 20</b>	<b>41-60</b>

ANEXO 02

CUADRO 01

RESULTADOS DE LA DE INTERACCIÓN SOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 304 “SAN JUAN” DE CHOTA, SEGÚN PRE TEST

N°	MOTRIZ							PUNTAJE	NIVEL	COGNITIVA							PUNTAJE	NIVEL	AFECTIVA							PUNTAJE	NIVEL	INTERACCIÓN SOCIAL	NIVEL
	Camina libremente en diferentes direcciones	Salta lateralmente con los dos pies	Raega y arruga papeles con los dedos	Realiza juegos de construcción y manipulación con piezas pequeñas	Arma rompecabezas grandes y sencillos.	Reconoce, nombra y señala las partes del juego	Agrupar objetos de acuerdo a 2 propiedades			Ordena objetos de una colección utilizando los ordinales de 1 al 5	Realiza acciones para resolver situaciones problemáticas sencillas	Responde a preguntas que se le hace sobre las acciones desarrolladas en el juego	Acepta las normas de comportamiento establecidas durante el desarrollo del juego	Comparte los juegos con sus compañeros	Se gana el acceso a los grupos de juego y trabajo que se dan en el aula	Interactúa en forma no verbal con otros niños mediante sonrisas, saludos, afirmaciones			Reconoce las partes gruesas y gruesas de su cuerpo en sí mismo y en los demás.										
1	1	2	2	3	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	3	2	1	10	BAJA	10	BAJA					
2	2	1	3	3	2	2	11	MEDIA	2	3	3	2	3	13	MEDIA	3	1	3	2	2	11	MEDIA	12	MEDIA					
3	1	2	2	3	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	3	2	1	10	BAJA	10	BAJA					
4	2	2	3	2	2	2	11	MEDIA	3	3	2	3	2	13	MEDIA	3	2	2	3	2	12	MEDIA	12	MEDIA					
5	1	1	2	3	3	3	10	BAJA	3	2	3	3	2	13	MEDIA	2	1	3	3	1	10	BAJA	11	MEDIA					
6	2	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	10	BAJA					
7	2	2	3	3	3	3	13	MEDIA	3	2	2	2	3	12	MEDIA	2	2	3	2	2	11	MEDIA	12	MEDIA					
8	2	2	2	3	3	3	12	MEDIA	2	3	3	3	2	13	MEDIA	3	2	3	3	2	13	MEDIA	13	MEDIA					
9	1	2	2	2	2	2	9	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	1	9	BAJA	9	BAJA					
10	3	3	3	2	3	3	14	MEDIA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	3	2	2	3	12	BAJA	12	MEDIA					
11	2	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	3	3	3	3	14	MEDIA	3	2	2	3	2	12	MEDIA	12	MEDIA					
12	3	3	2	2	3	3	13	MEDIA	3	2	3	2	3	13	MEDIA	2	3	2	2	3	12	MEDIA	13	MEDIA					
13	2	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	10	BAJA					
14	2	3	2	3	2	2	12	MEDIA	3	2	2	3	2	12	MEDIA	2	3	3	3	2	13	MEDIA	12	MEDIA					
15	1	2	2	3	2	2	10	BAJA	2	3	3	3	3	14	MEDIA	3	2	3	3	1	12	MEDIA	12	MEDIA					
16	2	3	2	2	2	2	11	MEDIA	2	2	1	2	2	9	BAJA	2	3	2	2	2	11	MEDIA	10	BAJA					
17	2	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	10	BAJA					
18	1	3	2	3	2	2	11	MEDIA	3	2	2	3	2	12	MEDIA	2	3	3	3	1	12	MEDIA	12	MEDIA					
19	2	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	10	BAJA					
20	2	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	10	BAJA					
21	1	3	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	3	2	2	1	10	BAJA	10	BAJA					
22	3	2	2	3	2	2	12	MEDIA	3	2	2	3	2	12	MEDIA	2	2	3	3	3	13	MEDIA	12	MEDIA					
23	2	3	3	2	3	3	13	MEDIA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	3	2	2	2	11	MEDIA	11	MEDIA					
24	3	2	3	2	2	2	12	MEDIA	2	1	2	1	2	8	BAJA	1	2	2	1	3	9	BAJA	10	BAJA					
25	2	3	3	2	3	3	13	MEDIA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	3	2	2	2	11	MEDIA	11	MEDIA					

## CUADRO 02

### RESULTADOS DE LA DE INTERACCIÓN SOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 304 “SAN JUAN” DE CHOTA, SEGÚN POST TEST

N°	MOTRIZ						PUNTAJE	NIVEL	COGNITIVA						PUNTAJE	NIVEL	AFECTIVA						PUNTAJE	NIVEL	INTERACCIÓN SOCIAL	
	Camina libremente en diferentes direcciones	Salta lateralmente con los dos pies	Rasga y arruga papeles con los dedos	Realiza juegos de construcción y manipulación con piezas pequeñas	Arma rompecabezas grandes y sencillos.	Reconoce, nombra y señala las partes del juego			Agrupar objetos de acuerdo a 2 propiedades	Ordena objetos de una colección utilizando los ordinales de 1 al 5	Realiza acciones para resolver situaciones problemáticas sencillas	Responde a preguntas que se le hace sobre las acciones desarrolladas en el juego	Acepta las normas de comportamiento establecidas durante el desarrollo del juego	Comparte los juegos con sus compañeros			Se gana el acceso a los grupos de juego y trabajo que se dan en el aula	Interactúa en forma verbal con otros niños mediante sonrisas, saludos, afirmaciones	Reconoce las partes gruesas y gruesas de su cuerpo en sí mismo y en los demás.	INTERACCIÓN SOCIAL	NIVEL					
1	3	3	3	4	3	16	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	3	3	4	16	ALTA	16	ALTA			
2	3	2	4	4	3	16	ALTA	3	4	4	3	4	18	ALTA	3	3	3	3	4	16	ALTA	17	ALTA			
3	3	3	3	4	3	16	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	3	3	4	16	ALTA	16	ALTA			
4	3	3	4	3	4	16	ALTA	4	4	4	4	3	19	ALTA	4	3	3	4	3	17	ALTA	18	ALTA			
5	2	2	3	4	3	15	MEDIA	4	3	4	4	3	18	ALTA	4	2	4	4	4	18	ALTA	17	ALTA			
6	3	3	4	3	3	16	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	16	ALTA			
7	3	3	4	4	4	18	ALTA	4	3	3	3	4	17	ALTA	3	3	4	4	4	18	ALTA	18	ALTA			
8	3	3	3	4	4	17	ALTA	3	4	4	4	3	18	ALTA	4	3	4	3	4	18	ALTA	18	ALTA			
9	2	3	3	3	3	14	MEDIA	4	3	3	3	3	16	ALTA	3	2	3	4	3	15	MEDIA	15	MEDIA			
10	4	4	4	3	4	19	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	4	4	3	3	17	ALTA	17	ALTA			
11	3	3	3	3	4	16	ALTA	3	4	4	4	4	19	ALTA	4	3	4	3	3	17	ALTA	18	ALTA			
12	4	4	3	3	4	18	ALTA	4	3	4	3	4	18	ALTA	3	4	4	4	3	18	ALTA	18	ALTA			
13	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	15	MEDIA			
14	3	4	3	4	3	17	ALTA	4	3	3	4	3	17	ALTA	4	3	3	4	4	18	ALTA	17	ALTA			
15	4	3	3	4	3	17	ALTA	3	4	4	4	4	19	ALTA	4	4	3	3	4	18	ALTA	18	ALTA			
16	3	4	3	3	3	16	ALTA	3	3	2	3	3	14	MEDIA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	15	MEDIA			
17	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	3	3	3	15	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	15	MEDIA			
18	2	4	3	4	3	16	ALTA	4	3	3	4	3	17	ALTA	4	2	3	4	4	17	ALTA	17	ALTA			
19	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	15	MEDIA			
20	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	15	MEDIA			
21	2	4	3	3	3	15	MEDIA	3	4	4	3	4	18	ALTA	3	2	3	3	3	14	MEDIA	17	ALTA			
22	4	3	3	4	3	17	ALTA	4	3	3	4	3	17	ALTA	4	4	3	4	4	19	ALTA	17	ALTA			
23	3	4	4	3	4	18	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	4	3	3	16	ALTA	17	ALTA			
24	4	3	4	3	3	17	ALTA	3	2	3	2	3	13	MEDIA	2	4	3	3	3	15	MEDIA	15	MEDIA			
25	3	4	4	3	4	18	ALTA	3	3	3	3	4	16	ALTA	3	3	4	3	3	16	ALTA	17	ALTA			

## ANEXO 03

### PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA DESARROLLAR LA INTERACCION SOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL AULA CELESTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 304 “SAN JUAN”- CHOTA -2017.

#### I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1- I.E.I. N° : 304 “San Juan”  
1.2- LUGAR : Chota.  
1.3- AULA : celeste  
1.4- N° DE ALUMNOS: 25  
1.5- DOCENTE : Maruja Saldaña Ilatoma

#### II.- HISTORIA DE LA ACCION:

El presente trabajo inicia de la investigación que he realizado en el aula celeste de los niños y niñas de 5 años, observando en ellos la falta de interacción entre compañeros; No les gusta compartir los materiales, muestran timidez para participar en clase, son egocéntricos, muestran desinterés en las actividades programadas, algunos de ellos muestran agresividad con el resto de niños y niñas; por tal motivo he considerado desarrollar con ellos diversos juegos que le permitirán desenvolverse con facilidad en su vida preescolar, interrelacionarse con facilidad y desarrollar habilidades sociales.

#### III.-OBJETIVOS:

##### 3.1-GENERAL:

- Desarrollar el juego como estrategia educativa para desarrollar interacción social en los niños y niñas de 5 años del aula celeste de la I.E. N° 304 San Juan de Chota.

##### 3.2-ESPECIFICOS:

- Caracterizar a través de juegos educativos las formas de interacción en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 304 “San Juan”. Chota
- Desarrollar diversos juegos para promover la interacción social en los niños y niñas de 5 años del aula celeste de la Institución Educativa N°: 304 “San Juan”.
- Evidenciar el desarrollo de la interacción social mediante la aplicación del juego como estrategia educativa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 304 “San Juan”.

**IV.- CRONOGRAMA:** La aplicación de los juegos educativos se desarrollará en un periodo de dos meses.

N° DE SESIÓN	NOMBRE DE LA SESION	FECHA
1	Nos divertimos y jugamos como buenos amigos	20 – 09 – 17
2	Jugamos a pasar, pasar que el último se ha de quedar	29 – 09 – 17
3	Disfrutamos con mis amigos jugando a la gallinita ciega	18 – 10 – 17
4	Presentamos nuestras máscaras y jugamos a la ronda de los animales	19 – 10 – 17
5	Nos movemos y bailamos al ritmo de silla	16 – 11 – 17
6	Nos divertimos jugando al gato y al ratón	23 – 11 – 17

**V.- MEDIOS Y MATERIALES:**

Los medios y materiales se utilizarán de acuerdo a las actividades que se desarrollarán, los mismos que serán preparados por la profesora.

**VI.-EVALUACION:**

La evaluación se realizará durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje planificadas, las mismas que serán permanentes.

## SESIÓN DE JUEGO EDUCATIVO N ° 1

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.Nº: 304 San Juan.

1.2 AULA: Celeste

1.3 PRACTICANTE: Maruja Saldaña Ilatoma.

1.4 NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Nos divertimos y jugamos como buenos amigos”

1.5 FECHA DE EJECUCION: 20 – 09 - 2017



### II. OBJETIVOS:

Al aplicar esta actividad permitirá evaluar las habilidades de interacción social que existe entre los niños y las niñas de 5 años y al mismo tiempo identificar su nivel de socialización que muestran en el juego.

### III.- APRENDIZAJES ESPERADOS

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	<b>-Afirma su identidad</b>	-Autorregula sus emociones y comportamiento	-Expresa mediante el juego lo que siente cuando le muestran cariño.
	<b>Construye su corporeidad</b>	-Realiza acciones motrices variadas con autonomía controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	- Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies. (Piso, colchonetas, telas, entre otros.)

**IV.-SECUENCIA DIDACTICA:**

FECHA	HORA	ACTIVIDADES	PROCESOS METODOLÓGICOS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO
MIÉRCOLES 20 DE SEPTIEMBRE DE 2017	8:45 9:15	<b>JUEGO EN LOS SECTORES</b>	-Saludo y acogida a los niños y niñas. -Eligen el sector para el juego.	-Aula -Material Educativo	-Se divierte jugando libremente.
	9:15 9:30	<b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b>	-Actividades de rutina: rezo, fecha, clima, asistencia.	-Carteles, canciones	-Muestra alegría al realizar actividades de rutina.
	11:00 12:15	<b>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:</b>  “Nos divertimos y jugamos como buenos amigos”  	<b>INICIO:</b> -Se organizará a los niños y niñas en círculo, luego se les explicará que realizaremos diversos juegos los que nos permitirán mejorar nuestras interrelaciones sociales entre compañeros y hacernos cada vez más amigos durante el tiempo que trabajemos. - Seguidamente nos ponemos de pie y caminamos por diferentes partes del aula, a la señal saltamos, corremos, imitamos a algunos animales, gateamos, entre otras.  <b>DESARROLLO DEL JUEGO:</b> -Se presentará materiales como: telas, aros, bloques de psicomotricidad. -Los niños y niñas observan y en forma voluntaria describen el material. - Luego caminamos por diferentes partes del salón y al sonido del silbato elegimos el material con el cual deseamos jugar.	-Telas, aros,	- Comparte con sus amigos de manera espontánea sus juegos y materiales

			<p>-Nos divertimos jugando libremente con nuestros compañeros con el material que hemos elegido.</p> <p>-Por grupos jugamos espontáneamente.</p> <p><b>VARIANTES:</b></p> <p><b>-Saltar, correr, formar grupos, jugar espontáneamente, demostrar sus emociones.</b></p> <p>ANÁLISIS DEL CONTENIDO:</p> <p>-Se interrelacionan con facilidad y se divierten jugando siguiendo indicaciones y jugando espontáneamente</p>		
<b>10:50</b> <b>12:35</b>	<b>ACTIVIDAD DE DIBUJO</b>	-Se les dará una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	--Hoja bond -Crayola	-Dibujan libremente.	
<b>12:35</b> <b>12:40</b>	<b>SISTEMATIZACIÓN</b>	-Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó?	-Diálogo	-Muestra interés por responder a las preguntas planteadas.	
<b>12:40</b> <b>12:45</b>	<b>ACTIVIDADES DE SALIDA.</b>	-Se les dará algunas recomendaciones (al llegar a casa saludar, lavarse las manos antes de almorzar y después de ir al baño, cepillarse los dientes después de cada comida, etc.)	-Diálogo	-Reforzar algunos hábitos.	

## SESIÓN DE JUEGO EDUCATIVO N° 02

### -I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.N°: 304 San Juan.

1.2 AULA: Celeste

1.3 PRACTICANTE: Maruja Saldaña Ilatoma.

1.4 NOMBRE DE LA ACTIVIDA: “Nos divertimos jugando pasar, pasar que el último se ha de quedar”

1.5 FECHA DE EJECUCION:29- 09 - 2017

### II. OBJETIVOS:

Este juego se ha desarrollado con el objetivo de que los niños y niñas aprendan a escucharse, puedan elegir a un representante y mostrar apoyo a su equipo, teniendo en cuenta que no se trata de ganar o perder sino de divertirse entre compañeros.

### III.- APRENDIZAJES ESPERADOS

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	<p><b>-Afirma su identidad.</b></p> <p><b>-Construye su corporeidad</b></p>	<p>-Se valora así mismo.</p> <p>-Autorregula sus emociones y comportamientos</p> <p><b>-Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y</b></p>	<p>- Demuestra satisfacción y emoción cuando logra alcanzar objetivos sencillos, en juegos u otras actividades.</p> <p><b>-Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.</b></p>

		<b>desarrollar creatividad.</b>	<b>su</b>	
--	--	-------------------------------------	-----------	--

**V.- SECUENCIA DIDACTICA:**

<p><b>VIERNES 29 DE SETIEMBRE DE 2017</b></p>	<p><b>9:30 10:15</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>“JUGAMOS A PASAR, PASAR QUE EL ULTIMO SE HA DE QUEDAR”</b></p> 	<p><b>Asamblea de inicio:</b> -Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><b>Expresividad Motriz:</b> -Se sacará a dos niños voluntarios, uno será el sol y otro la luna. -El resto de niños y niñas forman en columna cogidos de la cintura. -Se desplazan libremente por el espacio del aula cantando, pasar, pasar que el último se ha de quedar. El último de la fila elige a donde irá (Al sol o a la luna), según la elección pasará a formarse detrás de su compañero o compañera. -Una vez terminado con todos el sol y la luna se cogen de las manos y y el resto que está formado detrás se cogen de la cintura al toque del silbato realizan una competencia de fuerzas. -En orden se sientan y aplauden a todos los niños y niñas por su participación</p> <p><b>Relajación:</b> -Los niños y se acuestan en el piso, se imaginan que ya es de noche y están observando desde su cama a la luna que ha salido para poder alumbrarles. -Relajados al sonido de una maraca se sientan y en forma voluntaria comentan sobre la importancia del sol y de la luna.</p> <p><b>Actividad grafico plástica:</b> -Se les dará plastilina para que moldeen lo que más les gusto de la actividad. -Luego se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p>	<p>-Imágenes del sol y de la luna</p> <p>-Silbato</p> <p>-Maraca</p>	<p><b>-Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.</b></p>
---	------------------------------	--	---	--	---

<b>10:50 12:35</b>	<b>ACTIVIDAD DE PSICOMOTRICIDAD</b>	-Los niños y niñas pasarán dando un volantín sobre una colchoneta y luego pasan por dentro de los aros imitando al juego pasar, que el último se ha de quedar.	-soportes de aros. -Ulas, ulas	-Se divierten pasando por dentro de los aros.
<b>12:35 12:40</b>	<b>SISTEMATIZACIÓN</b>	-Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo lo realizaron? ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó?	-Diálogo	-Muestra interés por responder a las preguntas planteadas.
<b>12:40 12:45</b>	<b>ACTIVIDADES DE SALIDA.</b>	-Se les dará algunas recomendaciones (al llegar a casa saludar, lavarse las manos antes de almorzar y después de ir al baño, cepillarse los dientes después de cada comida, etc.)	-Diálogo	-Reforzar algunos hábitos.

## SESIÓN DE JUEGO EDUCATIVO N° 03

### -I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.N°: 304 San Juan.

1.2 AULA: Celeste

1.3 PRACTICANTE: Maruja Saldaña Ilatoma.

1.4 NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Disfrutamos con mis amigos jugando a la gallinita ciega”

1.5 FECHA DE EJECUCION:18 -10 -2017

### II. OBJETIVOS:

La aplicación de este juego tradicional y cooperativo se hace con la finalidad de que los niños y niñas se interrelacionen con sus compañeros y de esta manera expresen sus emociones.



### III.- APRENDIZAJES ESPERADOS

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	<b>-Construye su corporeidad</b>	<p>-Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado.</p> <p>Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.</p> <p>-Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos.</p> <p>Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.</p>	<p>-Explora sus posibilidades de movimientos vivenciando el equilibrio en posturas desplazamientos y juegos libres.</p> <p>-Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.</p>

**V.- SECUENCIA DIDACTICA:**

<p>MIERCOLES 18 DE OCTUBRE DE 2017</p>	<p>9:30 10:15</p>	<p><b>“Disfrutamos con mis amigos jugando a la gallinita ciega”</b></p> 	<p><b>SITUACION INICIAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se les hará sentar a los niños y niñas en sus alfombras, la profesora presentará un pañuelo y un silbato.</li> <li>-Los niños y niñas observan y describen la utilidad de los materiales presentados.</li> <li>-La profesora les dirá que el día de hoy realizaremos el juego llamado: “Disfrutamos con mis amigos jugando a la gallinita ciega”.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se pedirá a los niños y niñas que caminen por los espacios del aula, y al toque del silbato se cojan de la mano de tal manera que formen un círculo.</li> <li>-Luego se elegirá a un niño o niña que será la gallinita ciega y se colocará un pañuelo en los ojos de tal forma que no vea nada.</li> <li>-El resto de los niños y niñas deben preguntar: gallinita ciega ¿qué se te ha perdido?; la gallina responde: una aguja y un dedal ¿en dónde?; en el totoral</li> </ul> <p>La gallinita ciega debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La función de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños o niñas, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos.</li> <li>-Cuando la gallinita ciega tenga a un niño o niña cogido, tiene que adivinar quién es mediante el tacto; y así sucesivamente mientras aciertan, vamos intercambiando de niño o niña.</li> </ul> <p>VARIANTES</p>	<p>-Pañuelo -Silbato</p> <p>-</p> <p>-Maraca</p>	<p>-Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.</p>
--	-----------------------	---	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Trabajo cooperativo</li> <li>-Gestos y movimientos</li> <li>-Integración de varones y mujeres en el grupo.</li> <li>-Vivenciar diversas emociones.</li> <li>-Asertividad.</li> <li>-Movimientos espontáneos.</li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DEL CONTENIDO:</b></p> <p>-En esta actividad los niños y niñas han demostrado asombro e interés por descubrir quién es, cuál es su nombre y cómo es él o ella. Con la realización de este juego se ha observado el trabajo en equipo, la interacción entre niños y niñas y sobre todo ayudar a descubrir a sus amigos respetando sus espacios.</p> <p><b>DIBUJO:</b></p> <p>-En una hoja bond dibujan con crayones lo que más les ha gustado de la actividad.</p>		
<b>10:50</b> <b>12:35</b>	<b>ACTIVIDAD DE PSICOMOTRICIDAD</b>	-Se formará en grupos a los niños y niñas, para jugar quien llena más pelotas a las tinas con los ojos vendados	-Tinas, pañuelos y pelotas.	-Ayudan a sus amigos que están vendados a colocar las pelotas en los recipientes.
<b>12:35</b> <b>12:40</b>	<b>SISTEMATIZACIÓN</b>	-Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo lo realizaron? ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó?	-Diálogo	-Muestra interés por responder a las preguntas planteadas.
<b>12:40</b> <b>12:45</b>	<b>ACTIVIDADES DE SALIDA.</b>	-Se les dará algunas recomendaciones (al llegar a casa saludar, lavarse las manos antes de almorzar y después de ir al baño, cepillarse los dientes después de cada comida, etc.)	-Diálogo	-Reforzar algunos hábitos.

## SESIÓN DE JUEGO EDUCATIVO N° 04

### -I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.N°: 304 San Juan.

1.2 AULA: Celeste

1.3 PRACTICANTE: Maruja Saldaña Ilatoma.

1.4 NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Presentamos nuestras máscaras y jugamos a la ronda de los animales”

1.5 FECHA DE EJECUCION: 19 – 10 – 2017.

### II. OBJETIVO:

Este juego educativo recreativo se hace con la finalidad de que los niños y niñas participen sin miedo, imiten a los animales y sobre todo se relacionen con facilidad con sus compañeros y compañeras.

### III.- APRENDIZAJES ESPERADOS

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	<b>-Construye su corporeidad</b>	<p>-Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.</p> <p><b>-Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.</b></p>	<p>-Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.</p> <p>-Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en variadas situaciones de juego.</p>

**V.- SECUENCIA DIDACTICA:**

<p><b>JUEVES 19 DE OCTUBRE DE 2017</b></p>	<p><b>9:30 10:15</b></p>	<p><b>“PRESENTAMOS NUESTRAS MASCARAS Y JUGAMOS A LA RONDA DE LOS ANIMALES”</b></p> 	<p><b>ANTES:</b> -Cada niño y niña traerá una máscara del animal que más le guste.</p> <p><b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> -Presentamos nuestras máscaras y jugamos a la ronda de los animales.</p> <p><b>TIPO DE JUEGO:</b> -Recreativo cooperativo.</p> <p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD LUDICA</b></p> <p><b>SITUACION INICIAL:</b> -Los niños y niñas presentarán sus máscaras que han traído, describiendo a que animal pertenece. -La profesora explicará que hoy vamos a jugar la ronda de los animales utilizando las máscaras. Describiendo en qué consiste.</p> <p><b>DESARROLLO DEL JUEGO:</b> -Se pedirá a los niños y niñas que caminen por los espacios del aula, y siguiendo el ritmo de la canción “La ronda de los animales”, todos imitamos al animal que se mencione. -Luego nos colocamos las máscaras y cogidos de las manos formamos una ronda y entonamos la canción: “La ronda de los animales “, imitando a todos los animalitos presentes en ese día. -Formamos grupos según los animales que se repiten y jugamos a la ronda - Todos en forma libre imitamos a los diversos animales, cantando la canción de la ronda.</p>	<p>-Máscaras de animales</p> <p>-Aros -Silbato</p>	<p>Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en variadas situaciones de juego.</p>
--	------------------------------	--	--	--	--

		<p>-Los niños y niñas imitan refugiarse en una casa donde viven los animales; dentro del aro al momento de escuchar el sonido del silbato.</p> <p><b>VARIANTES</b></p> <p>-Expresar emociones.</p> <p>-Formar grupos donde estén incluidos varones y mujeres.</p> <p>-Juego libre, recreativo y cooperativo.</p> <p>-Gestos y movimientos</p> <p>-Movimientos espontáneos.</p> <p>-Imitación.</p> <p><b>ANÁLISIS DEL CONTENIDO:</b></p> <p>-Los niños y niñas en su mayoría no superan la timidez para participar con libertad en las diversas situaciones de su vida cotidiana, es por ello que se ha planificado esta actividad, con la finalidad de que con la utilización de las máscaras expresen sus diversas emociones e imiten a los animales con los cuales se interrelacionan constantemente.</p>		
--	--	---	--	--

<b>10:50 12:35</b>	<b>ACTIVIDAD DE DIBUJO</b>	<p>-Se repartirá una hoja bond, temperas.</p> <p>-Los niños y niñas dibujan libremente lo que más les ha gustado de la actividad.</p>	-Papel bond, temperas	-Disfrutan dibujando y pintando con temperas.
<b>12:35 12:40</b>	<b>SISTEMATIZACIÓN</b>	-Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo lo realizaron? ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó?	-Diálogo	-Muestra interés por responder a las preguntas planteadas.
<b>12:40 12:45</b>	<b>ACTIVIDADES DE SALIDA.</b>	-Se les dará algunas recomendaciones (al llegar a casa saludar, lavarse las manos antes de almorzar y después de ir al baño, cepillarse los dientes después de cada comida, etc.)	-Diálogo	-Reforzar algunos hábitos.

## SESIÓN DE JUEGO EDUCATIVO N° 05

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.N°: 304 San Juan.

1.2 AULA: Celeste

1.3 PRACTICANTE: Maruja Saldaña Ilatoma.

1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Bailamos al ritmo de la silla”

1.5 FECHA DE EJECUCION: 16 – 11 – 2017.



### II. OBJETIVO:

Con la aplicación de este juego recreativo, se quiere lograr que los niños y niñas se expresen mediante el movimiento, respeten su turno y las reglas del juego y se socialicen sin ninguna dificultad.

### III.- APRENDIZAJES ESPERADOS

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	<b>-AFIRMA SU IDENTIDAD</b>	-Autorregula sus emociones y comportamiento.	-Sabe esperar su turno al momento de hablar y jugar.
	<b>-Construye su corporeidad</b>	<b>-Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.</b>	-Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en variadas situaciones de juego.

**V.- SECUENCIA DIDACTICA:**

<p><b>JUEVES 16 DE NOVIEMBRE DE 2017</b></p>	<p><b>9:30 10:15</b></p>	<p><b>“NOS MOVEMOS Y BAILAMOS AL RITMO DE LA SILLA”</b></p> 	<p><b>ASAMBLEA O INICIO:</b>          -Se hará sentar a los niños y niñas en semicírculo, se dialogará sobre los juegos que hemos realizado y sobre los que les gusta más.          -Se escuchará sus opiniones, luego se hará las siguientes preguntas: ¿Alguna vez han jugado el baile de la silla?, ¿Les gustaría jugar?  <b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</b>          -Se pedirá a los niños y niñas que se ubiquen alrededor de las sillas que están al centro del aula, al ritmo de la música todos empiezan a bailar y cuando hay un stop de la música los niños y niñas deben ganar en sentarse en las sillas.          -Los niños y niñas que no han ganado un asiento se van a sentarse en su alfombra y a observar al resto de sus compañeros.          - Después de que ha salido un ganador, todos los niños y niñas salimos a bailar libremente, en parejas, de grupos de 5 integrantes cada uno etc.  <b>RELAJACION:</b>          -Se les pedirá a los niños y niñas que se acuesten en el piso y se les narrará el cuento: “Los músicos de Bremen”.          -Dialogaremos sobre la importancia de la música</p>	<p>- Grabadora          .          -Cd.          -Sillas</p>	<p>Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en variadas situaciones de juego.</p>
--	------------------------------	---	--	--	--

<b>10:50</b> <b>12:35</b>	<b>EXPRESIVIDAD</b> <b>GRAFICA</b>	-Los niños y niñas dibujan libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	-Papel bond, crayones	-Dibujan a su manera lo que han realizado.
<b>12:35</b> <b>12:40</b>	<b>SISTEMATIZACIÓN</b>	-Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo lo realizaron? ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó?	-Diálogo	-Muestra interés por responder a las preguntas planteadas.
<b>12:40</b> <b>12:45</b>	<b>ACTIVIDADES DE SALIDA.</b>	-Se les dará algunas recomendaciones (al llegar a casa saludar, lavarse las manos antes de almorzar y después de ir al baño, cepillarse los dientes después de cada comida, etc.)	-Diálogo	-Reforzar algunos hábitos.

## SESIÓN DE JUEGO EDUCATIVO N° 06

### -I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.N°: 302 San Juan.

1.2. AULA: Celeste

1.3. PRACTICANTE: Maruja Saldaña Ilatoma.

1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Nos divertimos jugando al gato y al ratón”

1.5. FECHA DE EJECUCION: 23 – 11 – 2017.



### II. OBJETIVO:

Este juego educativo se realiza con la finalidad de que los niños y niñas interactúen sin miedo ante sus compañeras, manifestando sus emociones, sentimientos de forma libre, y al mismo tiempo permitirá observar la Socialización e integración.

### III.- APRENDIZAJES ESPERADOS

AREAS	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno	-Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas, que son considerados medios deportivos.	-Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir objetos y materiales.
COMUNICACION	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	-Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

**V.- SECUENCIA DIDACTICA:**

<p><b>JUEVES 23 DE NOVIEMBRE DE 2017</b></p>	<p><b>9:30 10:15</b></p>	<p><b>“NOS DIVERTIMOS JUGANDO AL GATO Y AL RATÓN”</b></p> 	<p><b>ASAMBLEA O INICIO:</b>          -Se iniciará cantando la canción: “Un pericotito chiquito y bonito”, luego se hará algunas preguntas: ¿A quién menciona la canción?, ¿Qué quiso hacer el gato con el pericotito?, ¿Ustedes creen que lo atraparía?, ¿Les gustaría jugar al gato y al ratón?  <b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</b>          -Se pedirá a los niños y niñas que se tomen de la mano y formen un círculo.          -Elegiremos a 3 niños o niñas que representen al gato, al ratón y a la puerta, luego los niños y niñas cogidos de las manos giramos en círculo contando: Talán 1 hasta talán 12.          -El gato se ubica fuera del círculo y el ratón dentro, después de haber terminado de contar el gato toca la puerta para preguntar si se encuentra el ratón.          -El ratón sale y no desea invitarle u pedazo de queso al gato, es en donde el gato empieza a correrle al ratón,          -El resto de niños y niñas no permiten que el gato atrape al ratón, sin soltarse las manos.          -Intercambiamos los papeles cuando el gato atrapa al ratón.</p> <p><b>RELAJACION:</b>          -Se les hará a los niños y niñas que se acuesten en el piso y que se pongan a dormir, luego se imaginen que todos son ratones, cuando de pronto aparece el gato, todos se levantan asustados y van a refugiarse debajo de las mesas.</p>	<p>-Máscaras de un gato y un ratón</p>	<p>-Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir objetos y materiales.</p>
--	------------------------------	---	---	--	--

<p><b>10:50</b> <b>12:35</b></p>	<p><b>Nos divertimos atrapando al ratón</b></p>	<p>-Se ubicará a los niños y niñas por parejas, uno será el gato y el otro el ratón, al cual se le amarrará un globo en su talón y el que ha salido elegido de gato tendrá que atrapar al ratón reventando el globo.</p>	<p>-Globos, hilo</p>	<p>-Expresan sus emociones al reventar los globos</p>
<p><b>12:35</b> <b>12:40</b></p>	<p><b>SISTEMATIZACIÓN</b></p>	<p>-Se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo lo realizaron? ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó?</p>	<p>-Diálogo</p>	<p>-Muestra interés por responder a las preguntas planteadas.</p>
<p><b>12:40</b> <b>12:45</b></p>	<p><b>ACTIVIDADES DE SALIDA.</b></p>	<p>-Se les dará algunas recomendaciones (al llegar a casa saludar, lavarse las manos antes de almorzar y después de ir al baño, cepillarse los dientes después de cada comida, etc.)</p>	<p>-Diálogo</p>	<p>-Reforzar algunos hábitos.</p>

**ANEXO 4:**

FOTOS DONDE SE EVIDENCIAN A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL AULA VERDE DESARROLLANDO ACTIVIDADES DE JUEGO PARA DESARROLLAR LA INTERACCION SOCIAL.















