

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN
BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
<http://www.udh.edu.pe>

TESIS:

**“EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA
SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL JESÚS SABIDURÍA,
CASTILLO GRANDE, 2018”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

TESISTA

Bach. Maritza, LEÓN DE LA CRUZ

ASESOR

Lic. César Hernán, LEÓN AREVALO

**HUÁNUCO – PERÚ
2018**



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huánuco, siendo las 8:00 horas del día 27 del mes de diciembre del año 2018, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco-La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

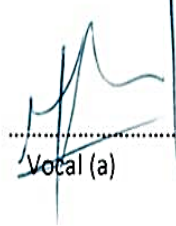
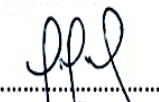
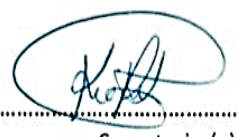
Lic. Manuel Eliab Grandes Anapan	Presidente
Mg. Katherine Pimentel Dionicio	Secretaria
Mg. Manfredo Coronel Maximiliano	Vocal

Nombrados mediante la Resolución Nº 242-2018-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: *"El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesus Sabiduria, Castillo Grande, 2018"*, presentada por la Bachiller en Ciencias de la Educación Maritza LEÓN DE LA CRUZ para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándola aprobada, por emanemidad con el calificativo cuantitativo de 13 y cualitativo de suficiente

Siendo las 9:30 horas del día jueves 27 del mes de diciembre del año 2018, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

		
Vocal (a)	Presidente (a)	Secretario (a)

DEDICATORIA

A nuestro divino creador por su infinita bondad, a mis padres Juvencio que en paz descansa y Melesia por su apoyo incondicional y sabios consejos, a mis hermanas con quienes he compartido juegos, alegrías y penas, a mi esposo Cristian un gran amigo, compañero y confidente en quien puedo confiar en los momentos más difíciles de mi vida, a mis hijos Piero Valentino y Jeremy razón de mi vida.

Maritza.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad de Huánuco, en cuyas aulas aprendimos a valorar la vida y vislumbrar un futuro promisorio, alma mater de grandes profesionales.

A los docentes de la Universidad de Huánuco, por sus consejos y sobre todo por compartir sus conocimientos, mostrándonos que la verdad y solo la verdad absoluta del conocimiento forjara nuestra identidad profesional.

A mi asesor Cesar Hernán León Arévalo, por sus consejos y apoyo en la culminación de la presente investigación.

A la Directora de la Institución Educativa “Jesús sabiduría”, por brindarme las facilidades en la ejecución de la investigación.

A las docentes de las aulas de 5 años por su apoyo incondicional y sobre todo a los niños y niñas por su amable colaboración.

Maritza.

Índice

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE. – Tablas - Graficos	iv
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema	16
1.2. Formulación del Problema	18
1.3. Objetivos General	19
1.4. Objetivos Específicos	20
1.5. Justificación de la Investigación	20
1.6. Limitaciones de la Investigación	20
1.7. Viabilidad de la Investigación	21

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de la Investigación	23
2.2. Bases Teóricas	40
2.2.1. Sustento Teórico de Jean Piaget: La formación del símbolo en el niño; Las teorías de la imitación	40
2.2.2. Definiciones de juego	41
2.2.3. El nacimiento del juego	47
2.2.4. La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje	50
2.2.5. El Ejercicio, El Símbolo Y La Regla	51
2.2.6. Clasificación Y Evolución De Los Juegos De Simple Ejercicio	53
2.2.7. Clasificación Y Evolución De Los Juegos Simbólicos	55

2.2.8.	Juego estructurado	57
2.2.9	Los juegos de reglas y la evolución de los juegos infantiles	60
2.2.10.	Génesis del Juego: ejercicio, símbolo y reglas.	62
2.2.11.	La socialización en niños y niñas	63
2.2.12.	Aprendizaje y "Zona de desarrollo proximal"	64
2.2.13.	Conocimiento y habilidades sociales del niño	65
2.2.14.	Competencia social	66
2.2.15.	Dimensiones de la socialización	67
2.2.16.	Beneficios de la competencia social	70
2.2.17.	Desarrollo y competencia social	71
2.2.18.	El desarrollo social es una secuencia ordenada	71
2.2.19.	Características del Infante como factor de las relaciones sociales	73
2.2.20.	Manifestaciones iniciales de la conducta social	74
2.2.21.	Contextos que moldean la conducta social	76
2.2.22.	La importancia de madurez social	80
2.3.	Definición conceptuales	84
2.4.	Hipótesis	86
2.5.	Variables	86
2.5.1.	Variable Independiente	86
2.5.2.	Variable Dependiente	87
2.5.3.	Variable Interviniente	87
2.6.	Operacionalización de Variables	89

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de Investigación	90
3.1.1	Enfoque	90
3.1.2.	Alcance o Nivel	91

3.1.3	Diseño	91
3.2.	Población y Muestra	92
3.3.	Técnicas para el procesamiento y análisis de la información	93
CAPITULO IV		
RESULTADOS		94
CAPITULO V		
DISCUSIÓN DE RESULTADOS		
5.1.	Resultados del trabajo de Investigación.	120
RECOMENDACIONES		124
BIBLIOGRAFÍA		125
ANEXOS		129
	Matriz de Consistencia	
	Resoluciones	
	Constancia de Aplicación de Tesis	
	Pre Test	
	Post Test	
	Sesiones	
	Fotografías	
	Nominas de Matricula	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 01	Total de niños y niñas matriculados en la edad de 5 años que comprenden la población y muestra de la institución educativa inicial “Jesús Sabiduría”	92
Tabla N° 02	Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos II’, Grupo experimental	94
Tabla N° 03	Desarrollo social tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos II’, Grupo experimental	96
Tabla N° 04	Desarrollo emocional tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos II’, Grupo experimental	97
Tabla N° 05	Socialización tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos II’, Grupo experimental	99
Tabla N° 06	Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos I’, Grupo de control	100
Tabla N° 07	Desarrollo social tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos I’, Grupo de control	102
Tabla N° 08	Desarrollo emocional tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos I’, Grupo de control	103
Tabla N° 09	Socialización tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos I’, Grupo de control	105
Tabla N° 10	Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos II’, Grupo experimental	106
Tabla N° 11	Desarrollo social tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos II’, Grupo experimental	108
Tabla N° 12	Desarrollo emocional tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos II’, Grupo experimental	109
Tabla N° 13	Socialización tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos II’, Grupo experimental	11
Tabla N° 14	Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos I’, Grupo de control	112
Tabla N° 15	Desarrollo social tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos I’, Grupo de control	114
Tabla N° 16	Desarrollo emocional tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos I’, Grupo de control	115
Tabla N° 17	Socialización tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos I’, Grupo de control	117

ÍNDICE DE GRAFICOS

Gráfico N° 01	Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos II', Grupo experimental	95
Gráfico N° 02	Desarrollo social tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos II', Grupo experimental	96
Gráfico N° 03	Desarrollo emocional tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos II', Grupo experimental	98
Gráfico N° 04	Socialización tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos II', Grupo experimental	99
Gráfico N° 05	Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos I', Grupo de control	101
Gráfico N° 06	Desarrollo social tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos I', Grupo de control	102
Gráfico N° 07	Desarrollo emocional tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos I', Grupo de control	104
Gráfico N° 08	Socialización tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos I', Grupo de control	105
Gráfico N° 09	Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Post test en el aula 'Angelitos II', Grupo experimental	107
Gráfico N° 10	Desarrollo social tras la aplicación del Post test en el aula 'Angelitos II', Grupo experimental	108
Gráfico N° 11	Desarrollo emocional tras la aplicación del Post test en el aula 'Angelitos II', Grupo experimental	110
Gráfico N° 12	Socialización tras la aplicación del Post test en el aula 'Angelitos II', Grupo experimental	111

Gráfico N° 13	Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Post test en el aula 'Angelitos I', Grupo de control	113
Gráfico N° 14	Desarrollo social tras la aplicación del Post test en el aula 'Angelitos I', Grupo de control	114
Gráfico N° 15	Desarrollo emocional tras la aplicación del Post test en el aula 'Angelitos I', Grupo de control	116
Gráfico N° 16	Socialización tras la aplicación del Post test en el aula 'Angelitos I', Grupo de control	112

RESUMEN

La presente investigación titulada: “El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría”, Castillo Grande, 2018; siendo su objetivo general: Determinar la influencia de los juegos estructurados en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018.

La población y muestra estuvo constituido por 41 estudiantes de 5 años, correspondiente al nivel de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, el método de estudio corresponde al método experimental, el tipo de estudio es Aplicada siendo su diseño Cuasi experimental.

La Técnica que se usó para la recolección de la información fue la entrevista, siendo su instrumento el cuestionario, dando como resultado 1,70. Este valor, al ser superior a al valor crítico de 1,69 permite rechazar la hipótesis nula y por ende, valida la hipótesis alternativa. Es decir, los Juegos Estructurados mejoran significativamente la Socialización en los estudiantes

Palabras clave: Juegos estructurados y socialización en los estudiantes

ABSTRACT

The present investigation entitled: "The game structured to enhance socialization in children 5 years of the Initial Educational Institution "Jesus Wisdom," Castillo Grande, 2018; its overall objective: to determine the influence of the games structured in the socialization of boys and girls from 5 years of the Initial Educational Institution "Jesus wisdom" of Big Castle, 2018. Population and sample was constituted by 41 students from 5 years, corresponding to the level of initial education of the Initial Educational Institution "Jesus wisdom" of Big Castle, the method of study corresponds to the experimental method, the type of study is applied being its quasi-experimental design.

The technique used for the collection of information was the interview, being his instrument the questionnaire, resulting in 1.70. This value, to be greater than the critical value of 1.69 allows you to reject the null hypothesis and therefore, validates the alternative hypothesis. That is to say, the Structured Game, significantly improving the socialization in students

Key words: structured play and socialization in students

INTRODUCCION

El juego es una actividad universal. Ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad y en todas las sociedades, prueba de ello son los restos arqueológicos que muestran la evidencia de juego desde hace miles de años. El juego y el juguete han evolucionado a lo largo del tiempo. Sus características han ido variando en función del valor atribuido al juego y el contexto sociocultural en el que se han desarrollado. Muchos autores han definido el juego; sin embargo, como cada uno toma diferentes referencias para explicar el término, no existe una definición unitaria del concepto de juego. A pesar de ello, si tenemos en cuenta las definiciones que nos aportan los distintos autores, se puede afirmar lo siguiente: El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales, (Bequer, G. (1993; 43)

La socialización es un proceso del individuo y un proceso de la sociedad. Por tanto son dos procesos complementarios en su meta final, pero distintos en su origen, intereses, y mecanismos de actuación. Uno es el interés de la sociedad y otro el del individuo. Por eso el fenómeno de la socialización es estudiado tanto desde la Sociología como desde la Psicología, aunque de hecho no estudian los mismos contenidos. Así, se puede definir este fenómeno como "El Proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad" (Vander Zanden, 1986; 56).

En este sentido, consideramos agentes de socialización a las instituciones y los individuos que tienen las atribuciones necesarias para valorar el cumplimiento de las exigencias de la sociedad y disponen del poder suficiente para imponerlas.

En la Institución Educativa Materia de investigación se ha podido apreciar que los niños y niñas presentan cierta dificultad para interrelacionarse con los demás, es decir sus habilidades sociales no han sido desarrollado en su totalidad, el cual en cierta medida se debe a que proceden de hogares desintegrados donde la tutela lo tiene la madre y en la mayoría de los casos los cría la abuela materna, a ello se suma que en la mayoría de los casos son hijos únicos, es decir que en casa no hay otros niños de su edad o por lo menos con quienes compartir sus juegos e incluso los adultos que los rodean no le prestan la atención correspondiente, por tener sus propios intereses de adultos.

En el hogar al no contar con quienes compartir sus juegos y al no contar con sus pares se tornan huraños, esquivos y en algunos casos se tornan agresivos y al encontrarse en un ambiente donde tienen que compartir juegos, trabajos, entre otras actividades propias del nivel, no saben cómo actuar frente a situaciones nunca antes vividas.

Así mismo la docente por el poco espacio temporal que se tiene para realizar las actividades propias del proceso de aprendizaje en cierta medida descuida el desarrollo personal de los niños y niñas el cual es importante en todos los aspectos toda vez que la persona humana en su desarrollo dimensional necesita promover un crecimiento cognitivo, emocional y social, por lo que se pretende realizar dinámicas de juego con la finalidad de promover la

socialización entre los niños y niñas del aula de 5 años, debido a que el juego estructurado permite integrar a los niños y niñas propiciando un acercamiento entre pares, formando amistades y por lo tanto se produce la comunicación, el contacto físico, promoviendo la espontaneidad a fin de promover las interrelaciones sociales para una convivencia armónica y pacífica en el aula y a nivel de la institución.

Por lo que la investigación efectuada se plantea como problema:

¿Cómo influye la aplicación de los juegos estructurados en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría” Castillo Grande, 2018?

Formulándose los siguientes objetivos

Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos estructurados en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018.

Objetivos específicos

- a) Demostrar la influencia de los juegos estructurados en el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018.
- b) Explicar la influencia de los juegos estructurados en el desarrollo social de los niños y niñas de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018.
- c) Verificar la influencia de los juegos estructurados en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018.

La investigación efectuada consta de III capítulos donde se señala lo siguiente:

En el I Capítulo se describe el problema identificado, realizándose la formulación del problema, para luego plantear los objetivos de la investigación, precisándose la justificación de la investigación así mismo se señalan las limitaciones que son propias de una investigación, mencionándose la viabilidad.

En el II Capítulo se desarrolla el Marco Teórico, considerándose, las teorías que sustenta la investigación recopiladas de diferentes autores, los antecedentes de la investigación, Los términos empleados, La hipótesis, Variables y la Operacionalización correspondiente.

En el III Capítulo se aprecia los Materiales y Métodos, donde se consigna el método y diseño de la investigación, tipo y nivel, la población y muestra y las técnicas empleadas en la recopilación de datos.

En el IV Capítulo se aprecian los resultados, Conclusiones y Sugerencias, consignándose además los anexos con la información correspondiente.

En los anexos se ha considerado la matriz de consistencia, Instrumentos de investigación con su validación correspondiente, sesiones de aprendizaje, con la correspondiente guía nómina y otros en relación a la investigación efectuada

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

La socialización, es un proceso permanente que permite a todas las personas niñas, niños, púberes, adolescentes e incluso adultos a interactuar entre sus pares o próximos a su edad, siendo necesario precisar que la escuela después de la familia se constituye en un agente de socialización propiciando en el educando competencias de carácter socializador, cognitivo y afectivo como dimensiones que el individuo tiende a desarrollar durante su vida. Lo cual quiere decir que a medida que la persona como individuo interactúa en diferentes ambientes de estudio, trabajo o distracción la persona irá modificando o perfeccionando la forma de relacionarse y comportarse en diferentes situaciones.

La división de las distintas inteligencias es meramente didáctica. De ninguna manera pensamos que cada parte del cerebro funciona en

forma autónoma, donde cada cual hace lo suyo. Se aprende mejor, más rápido, con menos esfuerzo, creativamente, cuando todas las partes físicas y habilidades

intelectuales del cerebro trabajan en relación recíproca y armónica (Brite, G. y Almoño, L. 2008; 20).

De lo cual se desprende que la habilidad intelectual que desarrolla el individuo es de acuerdo a su creatividad, mediante el cual su aprendizaje se torna significativo y sin dificultad alguna.

El tema de este libro se basa en el hecho de que el desarrollo social de los niños es un factor de importancia respecto a su realización individual. Tanto los niveles de éxito alcanzados en el dominio de sus destrezas físicas y mentales como en la adquisición de conocimiento están profundamente influenciados por las diferentes experiencias sociales que han tenido (J.A. y T.H. Simms. 1972; 11)

El desarrollo social es fundamental en su crecimiento individual donde el dominio de sus habilidades y destrezas le permite alcanzar un grado de confianza promoviendo su habilidad social de interrelación personal.

En la Institución Educativa del nivel inicial Jesús Sabiduría se aprecia que los niños y niñas presentan cierta dificultad para interrelacionarse con los demás, es decir sus habilidades sociales no han sido desarrollado en su totalidad, el cual en cierta medida se debe a que proceden de hogares desintegrados donde la tutela lo tiene la madre y en la mayoría de los casos los cría la abuela materna, a ello se suma que en la mayoría de los casos son hijos únicos, es decir que en casa no hay otros niños de su edad o por lo menos con quienes compartir sus

juegos e incluso los adultos que los rodean no le prestan la atención correspondiente, por tener sus propios intereses de adultos.

En el hogar al no contar con quienes compartir sus juegos y al no contar con sus pares se tornan huraños, esquivos y en algunos casos se tornan agresivos y al encontrarse en un ambiente donde tienen que compartir juegos, trabajos, entre otras actividades propias del nivel, no saben cómo actuar frente a situaciones nunca antes vividas.

Así mismo la docente por el poco espacio temporal que se tiene para realizar las actividades propias del proceso de aprendizaje en cierta medida descuida el desarrollo personal de los niños y niñas el cual es importante en todos los aspectos toda vez que la persona humana en su desarrollo dimensional necesita promover un crecimiento cognitivo, emocional y social, por lo que se pretende realizar dinámicas de juego con la finalidad de promover la socialización entre los niños y niñas del aula de 5 años, debido a que el juego estructurado permite integrar a los niños y niñas propiciando un acercamiento entre pares, formando amistades y por la tanto se produce la comunicación, el contacto físico, promoviendo la espontaneidad a fin de promover las interrelaciones sociales para una convivencia armónica y pacífica en el aula y a nivel de la institución.

1.2. Formulación del problema

¿Cómo influye la aplicación de los juegos estructurados en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría” Castillo Grande, 2018?

Formulaciones específicas.

- a) ¿Existirá una mejora si aplicamos juegos estructurados en el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018?
- b) ¿De qué manera los juegos estructurados mejoraran el desarrollo social de los niños y niñas de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018?
- c) ¿La aplicación de juegos estructurados mejorará el desarrollo emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018?

1.3. Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos estructurados en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018.

1.4. Objetivos Específicos.

- a) Demostrar la influencia de los juegos estructurados en el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018.
- b) Explicar la influencia de los juegos estructurados en el desarrollo social de los niños y niñas de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018.
- c) Verificar la influencia de los juegos estructurados en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018.

1.5. Justificación de la Investigación

La investigación a realizarse tiene por finalidad práctica demostrar que los juegos estructurados contribuyen a mejorar el desarrollo de la socialización, permitiendo su interrelación a través de las practicas comunicativas y capacidad de escucha, al momento de poner en práctica los juegos toda vez que estos tienen patrones y reglas que se tienen que respetar, promoviendo entre los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría”, promoviendo las relaciones sociales.

Metodológicamente se justifica porque la elaboración de los instrumentos por cada uno de los objetivos propuestos mediante su absolución por los métodos científicos que caracteriza una investigación de tipo cuasi experimental podrá ser utilizada en otras investigaciones por su validez y confiabilidad.

En el aspecto Teórico esta investigación se realiza con el propósito de aportar al conocimiento existente sobre la socialización de los niños y niñas en edad pre escolar, cuyos resultados podrá sistematizarse en una propuesta para ser incorporado como conocimiento a la ciencia de la educación, ya que se demostraría el desarrollo de la socialización a través de los juegos estructurados.

1.6. Limitaciones de la Investigación

a) Factor económico

La investigación por su naturaleza genera costos de copias para la aplicación de los instrumentos y durante el periodo de la manipulación de la variable dependiente sobre la independiente,

El cual ha de ser asumida por la investigadora en su totalidad toda vez que no se cuenta con el apoyo de ninguna entidad pública o privada.

b) Factor bibliográfico

La Universidad de Huánuco no posee una bibliografía especializada por lo que se hace recurrente el uso de las páginas Web el cual ha de superarse a través de la adquisición de material bibliográfico, para la estructuración del marco teórico.

c) Factor docente

Se encuentra orientado al docente del aula seleccionada como grupo experimental o de control, por considerarlos como lesivo a sus intereses el cual se ha de superar a través de una entrevista a fin de mejorar la atención.

1.7. Viabilidad de la investigación

El tema de investigación formulado si es viable su ejecución si bien no cuenta con una amplia bibliografía esta se superará mediante la adquisición de textos por parte de la investigadora así como el uso del Internet y otros medios afines toda vez que el proceso de la investigación es asumida por la investigadora.

Así mismo se cuenta con la aceptación de la Directora, docentes y la predisposición de los estudiantes en la aplicación de la sesiones para la demostración.

La población y muestra comprendida en niños y niñas de la edad de 5 años se concentran en la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría” contándose con un total de 41 participantes, señalándose

que la ejecución de la investigación no alterará ningún tipo de condición físico o ambiental, al contrario tiene por finalidad determinar la eficacia de los juegos estructurados con reglas contribuyen a mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años y así poder llegar a una conclusión que contribuya a su mejoramiento.

La presente investigación se realizará en un plazo aproximadamente de 01 año durante el periodo del 2018, por la ejecución de todos los procesos de investigación, como son la presentación del proyecto, aprobación, ejecución, tabulación de resultados y la presentación del informe final.

El financiamiento de la investigación será asumida en su totalidad por la tesista toda vez que la investigación a realizarse no cuenta con el apoyo financiero de alguna entidad pública o privada.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

A nivel Internacional

Tzic, J. (2012) Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades, Quetzaltenango, Guatemala, presento la tesis titulada: “Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias”, quien llega a las siguientes conclusiones:

1. Se determinó la forma en que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes, cuando estos se incluyen en la programación de estudios, lo que significa que el docente debe priorizar el logro de competencias de aprendizaje en los cursos y las actividades lúdicas pueden viabilizar estos propósitos.
2. Se indago que las actividades de aprendizaje que realizan los docentes y estudiantes en el instituto Básico por Cooperativa de Chuatroj Totonicapán, son solamente dinámicas de motivación, sin propósitos de alcanzar competencias de aprendizaje. En cuanto a esta realidad, el docente debe tomar en cuenta que la

amenidad de las clases es su objetivo, pero en cuanto al logro de competencias es su prioridad y puede utilizar la actividad lúdica, pues es atractiva, motivadora y capta la atención de los estudiantes.

3. Se determinó que cuando el docente incluye algunas veces las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, estas condicionan la conducta de los estudiantes, en cuanto a su interés de aprender. Se demuestra entonces que las actividades lúdicas son importantes y muy valioso recurso para convertir el proceso enseñanza – aprendizaje en un momento más agradable y participativo.
4. Se verificó que todavía existe un grupo de docentes que no reconocen la importancia de las actividades lúdicas, como estrategia que facilitan el logro de competencias de aprendizaje. De acuerdo al nuevo paradigma educativo del país, el docente es el facilitador del proceso de aprendizaje del estudiante, por lo tanto debe utilizar todos los medios para facilitar este proceso y que mejor que las actividades lúdicas, pues está comprobado su efectividad.
5. Las actividades lúdicas son muy importantes e inseparables de la vida de las personas, no importa edad, cultura, económica y social, pues ella se aprende mejor en forma adecuada ante cualquier desafío de la vida cotidiana, ya sea en forma individual o grupal. Al mismo tiempo fomentan las relaciones humanas y se practican fácilmente todos los valores.

Buenaventura, N. (2015) Universidad de Tolima, Ibagué, Bogotá, Colombia, presentó la tesis titulada; La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, quien llega a las siguientes conclusiones:

El proyecto de investigación formativa, propició el desarrollo de procesos de formación integral y a la vez fue significativa para el aprendizaje de los niños de la institución educativa, así mismo en los docentes contribuyó hacia un cuestionar de que hacer pedagógico, con miras a la innovación, en los padres y familia se re conceptualizó el conocimiento y la ventaja de utilizar la lúdica como estrategia para ayudar en los procesos educativos de sus hijos.

A partir de los objetivos planteados se presentan las siguientes conclusiones:

1. Siendo la lúdica un elemento importante ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsar de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa.

2. Los planteles educativos deben apostarle a la innovación educativa y romper una serie de paradigmas en cuanto al manejo que se le ha venido dando a los procesos de aprendizaje, y esto teniendo en cuenta que muchos de los contenidos no van direccionados ni son aplicados hacia las necesidades e intereses de los educandos, pero dicha innovación debe trabajarse en forma articulada tanto como directivos y docentes reconociendo que hay que emplear acciones pedagógicas para mejorar el aprendizaje del niño mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios contextualizados, dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.
3. Las actitudes y rendimiento de los niños en la escuela aumentan cuando padres y maestras se entienden y respetan mutuamente, comparten expectativas similares, y se mantienen en comunicación. La combinación más poderosa para aprender es cuando la familia y la escuela trabajan juntos. Padres y maestras deben involucrarse en el programa educativo de la escuela. Visitar las clases de sus hijos. Hablar directamente con la maestra y compartir sus expectativas de desarrollo y progreso para su hijo, explicar a su comunidad las necesidades de la escuela. Por la tanto existe la necesidad de concientizar a los padres de familia sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo del niño para así poder mejorar y apoyar al niño en su etapa escolar.

4. La lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar, cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la Institución Educativa en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizajes lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así poder mejorar significativamente en su proceso educativo.
5. Teniendo en cuenta las anteriores conclusiones se llega a definir que la implementación de la lúdica en los diferentes escenarios, se hace efectiva cuando en realidad se enmarcan acciones pedagógicas, con aras a transformar prácticas pedagógicas que promuevan la participación activa del estudiante como protagonista y se propicie el desarrollo de habilidades indispensables para mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos.

Navarro, F. (2014) Universidad de Castilla – La Mancha, Toledo, España, presento la tesis titulada: Socialización Familiar y adaptación escolar, quien llega a las siguientes conclusiones:

1. En definitiva, los datos obtenidos demuestran que en la sociedad española el estilo parental indulgente es óptimo para la socialización familiar, ya que los hijos socializados bajo este estilo siempre obtenían puntuaciones iguales, o incluso mejores, que las obtenidas por los hijos socializados por un estilo autoritativo, aunque no presentaran diferencias significativas, en todos los criterios adoptados para valorar dicha adaptación escolar. Además ambos estilos, indulgente y autoritativo, presentan mejores resultados en todos los indicadores analizados de la adaptación escolar, de forma significativa, frente a los estilos indulgente y negligente.
2. Aunque en nuestro contexto cultural, este estudio corrobora los resultados obtenidos por otras investigaciones, en el sentido de que el estilo parental indulgente es tan idóneo para socializar a los hijos como el estilo autoritativo, también existen muchas investigaciones que obtienen que en ese contexto social el mejor estilo de socialización es el autoritativo. Ello puede ser debido a que este tipo de cultura genera valores como el individualismo y la competitividad entre las personas, donde un alto nivel de severidad / imposición favorece la integración social de sus integrantes y un mayor ajuste socio emocional. Además en la cultura anglosajona las relaciones entre padres e hijos suelen

ser más jerárquicas, por lo que el efecto y el respecto a la autoridad pueden resultar primordiales. Sin embargo, en España la baja severidad / imposición facilita el desarrollo de un alto nivel de auto concepto y la adaptación posterior de los hijos.

Fernández, J.; Gonzales, C. y Herazo, L. (2014), Universidad de Cartagena, Cartagena de Indias, Colombia, presento la tesis Titulada “Análisis del desarrollo de la integración social a través de estrategias Lúdico – Recreativas en los niños (as) del nivel preescolar de la Institución Educativa Corazón de María, quienes llegaron a las siguientes conclusiones:

1. El desarrollo de la integración social será de gran utilidad para cada uno de los niños (as), no sólo al interactuar con los demás sino que le permitirán resolver conflictos que aparecen en la edad preescolar, como son las disputas por los juegos y los juguetes que el niño utiliza para recrearse. Estas habilidades a su vez les permitirán desarrollar otras competencias no solo sociales, sino éticas, comunicacionales, motrices y cognitivas, con las cuales será posible mantener mejores relaciones interpersonales de una manera agradable.
2. El juego es pieza clave en la educación del niño sobre todo en el preescolar, ya que es en esta etapa que el niño (a) desarrolla o fortalece sus habilidades para ir definiendo su personalidad, por tanto el maestro (a) no debe tomar al juego como actividad de relleno en el aula, porque éste le ofrece al niño (a) un atmósfera psicológica en el que se sentirá seguro y libre de

actuar, reflexionar y opinar, de ser más afectivo, y desplegar su creatividad.

3. Se hace necesario la implementación de talleres extracurriculares o propuestas de intervención lúdico-pedagógicas en las instituciones educativas, con el objetivo de fomentar en las maestras otras herramientas útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje y a los niños (as) habilidades requeridas para su formación integral. - El sentido de la vida del niño se centra básicamente en el juego, por tanto es hora de abrirle los ojos a los centros de enseñanza y dejar a un lado esos sistemas rígidos y cerrados, para que incluyan el juego en su plan de área, ya que es primordial que los niños (as) tengan tiempos y espacios institucionales para jugar y que aprendan y eduquen jugando.
4. Se hace necesario la concientización de los padres de familia en este proceso de inclusión de la lúdica en el proceso de enseñanza, ya que es ésta, la institución social denominada familia, es donde el niño aprende a desarrollar no solo las habilidades motrices, intelectuales y afectivas, sino las sociales, siendo el padre pieza fundamental en el desarrollo de la personalidad de los niños (as) en edad preescolar.

A Nivel Nacional

Fourmet, K. (2012) Pontificia Universidad Católica del Perú, presentó la tesis titulada: El juego como facilitador del desarrollo comunitario. Representaciones sociales sobre juego infantil de un grupo de madres

y padres del centro poblado “La Garita”, quien llega a las siguientes conclusiones:

1. El presente estudio se centró en las representaciones sociales de un grupo de adultos madres y padres debido a que, por el trabajo que se venía realizando como parte del proyecto “Reconstruyéndonos”, se contaba ya con información, si bien no sistematizada, de la valoración positiva por parte de los niños y las niñas de los espacios de juego así como de la visión un tanto ambivalente de los espacios de juego por parte de los adultos. Fue así que se consideró relevante investigar y conocer con mayor detalle, y de forma sistemática, las representaciones sociales que poseían las madres y los padres respecto al juego infantil y los posibles beneficios del mismo. Sobre todo, considerando que son, generalmente, ellos y ellas quienes determinan las posibilidades y condiciones del juego de los niños y niñas.
2. Estas reflexiones y propuestas podrían permitir fortalecer el potencial de los espacios de juego infantil y de esta manera favorecer una adecuada y equitativa aproximación tanto de los niños como de las niñas al espacio público. Así mismo, se podría contribuir a desarrollar una mejor concepción e interiorización de las normas en el juego, sin marcadas diferenciaciones por género y sobre todo, potenciar el desarrollo de normas, valores y habilidades pertinentes para iniciar procesos sociales y de

desarrollo comunitario, que apunten a la transformación social de las condiciones inadecuadas de vida.

Chávez, K. y Ramos, D. (2014) Universidad Privada Antenor Orrego, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Trujillo, presentaron la Tesis titulada: “Influencia familiar en el desarrollo de las competencias para iniciar el primer grado de primaria, en los infantes de cinco años de cuatro instituciones educativas del distrito de Florencia de Mora – Trujillo, año 2013”, quienes llegaron a las siguientes conclusiones:

1. Las competencias para iniciar el primer grado de primaria se ubican en los niveles altos, en los infantes de cinco años de las cuatro instituciones educativas del Distrito de Florencia de Mora, de la ciudad de Trujillo, según el tipo de estructura familiar del que provienen, motivos de estudio.
2. En este trabajo se demostró que hay mayor presencia de competencias lógico matemáticas, visuales, lingüísticas y lateralidad, en los infantes de cinco años de cuatro instituciones educativas del Distrito de Florencia de Mora, de la ciudad de Trujillo, que provienen de familias nucleares.
3. En el grupo de niños y niñas de familias extensas, igualmente los mayores porcentajes se ubican en los niveles altos; pero también destacan niveles medios en los sujetos de estudio.
4. Al realizar el análisis diferencial entre los niños y niñas según el factor estructura familiar, en las competencias para iniciar el primer grado, son diferentes en las competencias auditivas,

siendo los niños de familias nucleares quienes destacan en mayor medida en estas habilidades.

5. No se hallan diferencias significativas en las competencias socioemocionales, lógico matemático, visual, psicomotoras, lingüísticas y lateralidad.
6. Sin embargo, al analizar las diferencias en la escala general de la BCIPG, hallamos diferencias significativas en las competencias para iniciar el primer grado, destacándose los niños y niñas de familias nucleares respecto a aquellos de familias extensas.

A Nivel Regional

Bueno, Y. (2013) Universidad de Huánuco, Escuela de Post Grado, presentó la tesis titulada, Los juegos sensoriales en la capacidad de atención en los niños y niñas de la I.E.I. N° 114 de Chupan, Aparicio Pomares, Yarowilca, 2012, llegando a las siguientes conclusiones:

1. Se demostró la eficacia de los juegos sensoriales en el desarrollo de la capacidad de atención con las que se tiene suficientes indicios que prueban que los niños y niñas que experimentaron la aplicación de los juegos sensoriales es favorable que los que no lo experimentaron en la Institución Educativa Inicial N° 114 de Chupan Aparicio Pomares, Yarowilca, 2012.
2. El uso de los juegos sensoriales visuales ayudó al desarrollo de las capacidades de direccionalidad de la atención; es decir los estudiantes están en la capacidad de atender a los desafíos que le presenta planteando y enfrentando con actitud los

aprendizajes, según la tabla N° 07 y figura N° 05, el 64.1 % de los niños y niñas logran atender, y el 36 % lo realizaron medianamente. Llegando a ser competente al atender y al haber obtenido la habilidad para usar la capacidad de atención con flexibilidad en diferentes contextos.

3. La aplicación de los juegos sensoriales auditivos facilitó el desarrollo de la capacidad de selectividad de atención; es decir que los estudiantes son capaces de seleccionar con atención los objetos que lo configuran, estableciendo relaciones entre ellos cuando realizan actividades concretas de diferentes maneras en el logro de sus aprendizajes, que según la tabla N° 07 y figura 06, el 59,4 % de los niños y niñas lograron atender con selectividad, el 40,7 % de los niños y niñas lo realizaron medianamente, convirtiéndose en un aprendiz competente en las diferentes áreas.
4. El empleo de los juegos sensoriales táctiles ayudo al desarrollo de la capacidad de distribuidad de atención, es decir los niños y niñas al participar activamente en las sesiones de aprendizaje empleando los juegos sensoriales táctiles, lograron el desarrollo de capacidades de atención.

Yaya, B. (2012) Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades, presentó la tesis titulada: Aplicación del programa “Jugando y Mirando” para mejorar el desarrollo de la percepción visual en os alumnos de cinco años de la I.E. N° 073 La Esperanza, Amarilis, 2011, quien llega a las siguientes conclusiones:

1. Se ha detectado el problema de la percepción visual de los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 073 La Esperanza - Amarilis 2011, como se refleja en el cuadro N° 03, en la cual nos muestra que solo un 17 % desarrollaron su percepción visual y que un 83 % de los alumnos aun no desarrollan su percepción visual.
2. De acuerdo a los resultados obtenidos se diseñó el programa “Jugando y Mirando” para mejorar el desarrollo de la percepción visual en los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 073 La Esperanza – Amarilis, con el desarrollo de diez sesiones de aprendizaje con sus respectivas fichas de aplicación.
3. Se aplicó el programa “Jugando y Mirando” para mejorar el desarrollo de la percepción visual den los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 073 La Esperanza – Amarilis 20111, pertenecientes al grupo experimental.
4. Finalmente, mediante la evaluación obtenemos un resultado favorable somos e muestra en el cuadro N°| 04 donde nos da cuenta que los alumnos luego de la aplicación del programa se han logrado un 76 % de los alumnos mejoran su percepción visual.

Chávez, T. (2012) Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades, presentó la tesis titulada: Juegos motores para mejorar las nociones espaciales en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa N° 361 Mariano Dámaso Beraún,

Paucarbamba, Amarilis, 2012 quien llega a las siguientes conclusiones:

1. Las nociones espaciales mejoraron con la aplicación de los juegos motores en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 361 Mariano Dámaso Beraún de Amarilis que se demuestra en el cuadro N° 4, donde figuran los resultados del post test, donde el 91,7 % de los niños han logrado mejorar las nociones espaciales.
2. En el pre test el 84.5 % de los niños del grupo control y el 84.8 % del grupo experimental demostraron que no tenían adecuadas nociones referidas a espacios, tal como se evidencia en el pre test (cuadro N° 3).
3. Se diseñó los juegos motores que luego fueron aplicados al grupo experimental, obteniendo resultados positivos en cuanto a mejorar sus nociones generales.
4. Se aplicó los juegos motores en los niños del grupo experimental, a través de sesiones de aprendizaje, donde se desarrollaron juegos de interés de los niños, que permitió que el 91.7 % mejoren sus nociones espaciales, tal como figura en el cuadro N° 4.
5. Los resultados obtenidos a nivel de la contrastación, donde se evidencia un incremento entre el pre test y post test en el grupo experimental de 76.5 % nos permite validar los juegos motores para mejorar las nociones espaciales, tal como se muestra en el cuadro N° 06.

Villogas, S. (2012) Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades, presentó la tesis titulada: Los juegos recreativos, para mejorar la comunicación oral en los alumnos del 1° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Huánuco – 2011, quien llega a las siguientes conclusiones:

1. De acuerdo a los resultados obtenidos los juegos recreativos mejora la comunicación oral de los alumnos del primer grado de primaria de la I.E. N° 32008 “Señor de los Milagros” Huánuco, 2011; en un 82,8 %.
2. Hecha la evaluación, el 40 % de los niños del grupo control y en el 67.4 % del grupo experimental demostraron que no habían logrado mejorar la comunicación oral, tal como se evidencia en el cuadro N° 3.
3. Se diseñó los juegos recreativos para mejorar la comunicación oral en los niños del primer grado y fue aplicado a los alumnos del grupo experimental obteniendo resultados positivos en su aprendizaje.
4. La aplicación de los juegos recreativos en los alumnos del grupo experimental, logró una mejora del 82.8 % en su comunicación oral.
5. Con la evaluación realizada se pudo comprobar que el nivel de comunicación oral mejoró el 50 % luego de la aplicación de los juegos recreativos.

Huerto, P. (2014) Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades, presentó la tesis titulada: Juegos infantiles para desarrollar la socialización en los alumnos de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar "Leoncio Prado" Huánuco, 2012, quien llega a las siguientes conclusiones:

1. Se ha desarrollado la socialización a través de los juegos infantiles en los alumnos del 2° grado de Educación primaria de la Gran Unidad Escolar "Leoncio Prado", donde el 87,3 % han logrado socializarse.
2. Se ha identificado el nivel de socialización con la aplicación del pre test tomando a los alumnos tanto del grupo control y experimental, quienes demostraron un nivel bajo de socialización, ya que el 84,9 % en el primer grupo y el 80 .3 % del segundo grupo tenían dificultades para socializarse, tal como se evidencia en el cuadro N° 3.
3. Se aplicó los juegos infantiles en los alumnos del grupo experimental, para mejorar su socialización, expresada en la capacidad de interrelacionarse, compartir experiencias, participar en las actividades, cumplir normas, cooperar, dialogar, escuchar y utilizar palabras de respeto y gratitud.
4. Al finalizar el estudio se ha evaluado el nivel de socialización, siendo ésta alta, ya que los alumnos en un 87.3 % han logrado socializarse, integrándose y manteniendo buenas relaciones sociales.

Pérez, E. (2012) Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades, presentó la tesis titulada: Juegos de socialización para mejorar la comunicación interpersonal en los alumnos del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32011 “Hermilio Valdizan” – Huánuco, 2011, llegando a las siguientes conclusiones:

1. Se ha logrado mejorar la comunicación interpersonal a través de la aplicación de los juegos de socialización en los alumnos del 2° grado “E” (grupo experimental) ya que han logrado el 92 % desarrollar habilidades de comunicación interpersonal.
2. Al iniciar el estudio se identificó el nivel de comunicación interpersonal siendo baja, ya que los alumnos del grupo control en el pre test solo el 42 % tenían habilidades de comunicación interpersonal y el 58 % no presentaban tales habilidades y en el grupo experimental, solo el 36 % de los alumnos tenían habilidades de comunicación interpersonal y el 64 % no presentaban tales habilidades.
3. Se diseñaron y aplicaron los juegos de socialización para mejorar la comunicación interpersonal, reconociendo que son juegos que fueron fáciles de aplicar y sobre todo que se adaptó a la realidad de la Institución Educativa y a los alumnos de la muestra de estudio.
4. Finalmente con los resultados obtenidos, podemos señalar que los juegos de socialización desarrollaron habilidades para una

adecuada comunicación interpersonal, demostradas en un 92 % de alumnos del 2° “E” que obtuvieron tales logros.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Sustento Teórico de Jean Piaget: La formación del símbolo en el niño; Las teorías de la imitación

Piaget ha dejado una extensa y variada obra de carácter lógico y sistemático. En “La formación del símbolo en el niño”, cuenta minuciosamente el desarrollo y las actividades imaginarias de los infantes a partir de las observaciones directas de sus propios hijos. Su revolucionaria teoría afirma que desde un principio, el niño sigue un proceso determinado con el fin de comunicarse y comprender el mundo exterior. Las herramientas que utiliza para esto son los símbolos, y los aplica en la imitación, los juegos, los sueños, etc. Nos muestra de forma ordenada la representación como un proceso dinámico y no como una colección de símbolos aislados.

La infancia es el período en el cual el niño amplía sus conocimientos del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación, y donde el juego es uno de los comportamientos más naturales y frecuentes.

Piaget, explica qué tan importantes son los juegos simbólicos para comprender y asimilar el entorno. El juego le permite al niño aprender y poner en práctica los conocimientos sobre los roles de la sociedad, lo que está bien, lo que está mal, etc. En cuanto al desarrollo intelectual, el juego simbólico le sirve al

niño a la hora de desarrollar la capacidad de simbolizar. Este por ende, ayuda a la comprensión, asimilación y desenvolvimiento de cualquier aprendizaje. Así, entonces el juego se convierte en una actividad gratificante, divertida y educativa para el niño. (Piaget, J. 1973: 116)

2.2.2. Definiciones de juego

1. Los juegos

Los juegos requieren varios participantes, tienen reglas y son eminentemente sociales. Se desarrollan en forma gradual a medida que maduran las habilidades sociales, desde el simple saber tomar turnos del niño de 2 años hasta los tipos complejos de los niños de mayor edad. ¿Porque son divertidos? moverse dentro del juego, el sentido de inclusión con otros jugadores y a menudo el elemento sorpresa o Azar intensifican el placer de niños entre 3 y 8 años de edad. A un niño de 12 años le gusta presumir sus destrezas y su competencia física o mental. Ganar cobra creciente importancia conforme se alcanza mayor madurez con el desempeño se logran el reconocimiento y cierto estatus.

El preescolar participa en “las escondidas” o en otro tipo de juegos con una persona central como en “la roña”. Toma su turno si la espera no se prolonga demasiado. Con la experiencia aprende a cambiar de papel y a desempeñar varias versiones de las “escondidas” Cómo

“golpear el bote de lata”. Entre los 5 y 7 años de edad intervienen en juegos de aceptación y rechazo, de ataque y defensa; por ejemplo, lanzarse bolas de nieve. A los 9 años agrega juegos de dominio y sumisión como “mamá, puedo...,” juegos de tarjetas y de mesa, deportes en terrenos baldíos como algunas variedades modificadas de softball y beisbol. Los niños de mayor edad, a quienes interesan más los resultados, disfrutan juegos intelectuales –acertijos y pregunta –y tienden más a formar parte de equipos organizados. Los papeles que asumen suelen depender de sus habilidades especiales; por ejemplo, jugar de guardia en un partido de básquetbol.

Los juegos pueden basarse en el azar (juegos de dados), en la habilidad (béisbol) o la estrategia (ajedrez). Muchos que requieren habilidades motoras se han convertido en deportes que administran y dirigen los adultos no el niño el contenido lo mismo que las reglas y el proceso, no están en manos del niño. En este libro vamos a concentrarnos en los juegos informales donde él sigue las reglas las establece, modifica o cambia.

Los adultos que guían el desarrollo social del niño pequeño deben saber que no realiza el juego del mismo modo que ellos y otros niños mayores. Los niños pequeños participan en juegos en forma muy parecida a

como lo hace en el juego con movimiento. Observa una forma particular de moverse y la imita. Incluso a veces queda confundido. Así en el juego de “la roña” correrá para evitar que lo atrapen pero tendrá problemas si lo atrapan y lo declaran vencido. Entonces un niño muy pequeño se negará a jugar o no se moverá de su lugar. Si sus compañeros más grandes quieren, le permitirán que los persiga a ellos para continuar el juego.

El preescolar a veces ve en las reglas un ejemplo interesante de cómo jugar, no como una conducta obligatoria. Cuando juega, le cuesta mucho respetar los turnos. Tampoco le preocupa lo que digan los demás tan sólo le interesan sus acciones. Cada quien tiene sus propias metas. Eso no equivale a hacer trampa, Aunque quizá la interpreten así los adultos al verlo participando en un juego de mesa. (Kostelnik, Phipps, Soderman y Gregory 2010; 212-213)

2. Definición de Juego

Un análisis de centenares de definiciones de juego las agrupa en grandes tendencias, cada una de las cuales destaca algún aspecto relevante, como:

a) Inmadurez.

La conducta evoluciona a lo largo de la vida; el juego sería la actividad menos evolucionada en cada momento. Para algunos, en el juego se repite

lo que hicieron nuestros antepasados o las especies animales precursoras en la evolución. Gratuidad. El juego es una actividad gratuita. No se juega para otra cosa; se juega por el placer de jugar, simplemente. Carece de finalidad fuera del juego mismo. Habilidad. Jugar es una forma de adiestramiento por la que el animal se adapta a su entorno. Jugando se ejercitan esquemas de acción aplicables más tarde a otros menesteres de la vida. Los pigmeos juegan de niños a hacer flechas y, al hacerse adultos, descubren la utilidad de lo aprendido. Expansión. Las energías sobrantes no empleadas en otras actividades, como el trabajo, se descargan a través del juego. el juego libera el excedente de energía.

b) Cooperación y rivalidad.

Jugar no es propiamente liberar energía, sino domarla y dirigirla, con la impresión subjetiva de ser la causa. De ahí que algunos, como Vygotsky, entienden que no hay juego sin reglas. El juego no crea agresividad por ser competitivo; más bien Es disolvente de la agresividad: en las peleas se dispersa el grupo en el juego se congrega.

c) Moratoria.

El juego interrumpe la cadena de obligación proporcionando una tregua para reponer fuerzas y renovar las ganas de trabajar.

Se saca del conjunto una idea del juego como actividad espontánea y libre de interferencias, inmadura en cierto grado, que tiende a afianzar algo recién aprendido mediante la repetición placentera hasta la adquisición de destrezas y hábitos tanto en el orden físico como del conocimiento y de la adaptación social. (Roman, J. Sánchez, S y Secadas, F. 1999; 29-30)

3. El juego

Si el acto de inteligencia desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, en tanto que la imitación prolonga a esta última por sí misma, se puede decir que el juego es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación.

El juego es, primero que todo, simple asimilación funcional o reproductiva. El “pre-ejercicio”, del cual K. Groos ha querido hacer la característica principal de todo el juego, no se explica sino por el proceso biológico según el cual todo órgano se desarrolla al funcionar: en efecto, lo mismo que un órgano para crecer tiene necesidad de alimento, y que este es solicitado por el en

la medida que se ejercita, cada actividad mental-desde las más elementales hasta las tendencias superiores- tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material. Utilización de las cosas para una actividad que tiene su fin en sí mismo, el juego empieza por confundirse casi con el conjunto con las conductas sensorio-motoras de las cuales no constituye sino un polo: el de los comportamientos que no necesitan acomodaciones nuevas y se reproducen por puro “placer funcional” (“Funktionslust” de K. Bühler). Pero, con la interiorización de los esquemas, el juego se diferencia cada vez mas de las conductas de adaptación propiamente dichas (inteligencia) para orientarse en la dirección de la asimilación: en sentido contrario al pensamiento objetivo, que intenta plegarse a las exigencias de realidad exterior, el juego de imaginación constituye una trasposición simbólica que somete a las cosas a la actividad propia, sin reglas ni limitaciones. Así, es casi asimilación pura, es decir, pensamiento orientado en el sentido dominante de satisfacción individual. Simple expansión de las tendencias, asimila libremente a todas las cosas y todas las cosas al yo. En el nivel de los comienzos de la representación, el aspecto de copia inherente al símbolo como

“significante” prolonga la imitación, las significaciones mismas, como “significados” que pueden oscilar entre la adaptación adecuada característica de la inteligencia (asimilación y acomodación equilibrada) y la libre satisfacción (asimilación que se subordina a la acomodación). Finalmente, con la socialización del niño el juego adquiere reglas o adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad, bajo las construcciones a un espontaneas, pero que imitan lo real; bajo estas dos formas el símbolo de asimilación individuales cede el paso, o bien a la regla colectiva o bien al símbolo representativo u objeto, o a ambos.

Así pues, se encuentra que la evolución del juego, que sin cesar interfiere con la imitación y la representación en general, permite disociar los diversos tipos de símbolos, a partir de aquel que, por su mecanismo de simple asimilación egocéntrica, se aleja hasta el máximo del “signo” y hasta aquel que, por su naturaleza de representación a la vez acomodativa y asimilativa. Converge con el signo conceptual sin confundirse con él. (Piaget, J. 1973; 123 - 124)

2.2.3. El nacimiento del juego

Para Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo,

señalando el inicio del juego como parte del desarrollo intelectual.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la

etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Observa el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo. (Piaget, J. 1973; 125 - 145)

2.2.4. La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje

Después de haber analizado la génesis del juego en el curso de los primeros años de existencia, es necesario seguir ahora su desarrollo ulterior y principalmente en el nivel del pensamiento verbal intuitivo (2 a 7 años) y después de la inteligencia operativa concreta (7 a 11 años) y abstracta (después de los 11 años) pero si en el nivel pre verbal el juego se presenta bajo una forma relativamente simple, puesto que es esencialmente sensorio-motor, no sucede lo mismo a continuación. La primera tarea que debemos llenar es la de escoger una clasificación adecuada. Los tres momentos

sucesivos de todo análisis metódico son la clasificación. En el descubrimiento de las leyes o relaciones y la explicación causal. Aun en física se hace necesario seguir este camino, que han acostumbrado la química y la biología. Es conveniente que los psicólogos tomen a la ligera las clasificaciones previas ni se contentan con utilizar como índices los que resultan de una teoría explicativa y les son, por lo tanto, solidarios en lugar de repararla sin presuposiciones. En el dominio del juego, las clasificaciones corrientes son particularmente inaplicables, ya que no proceden por puro análisis estructural independientemente de las interpretaciones. Vamos, pues, a comenzar por examinar su valor práctico y por sustituirlas por medio de un intento de descripción simple fundada sobre las estructuras de que se trata. (Piaget, J. 1973; 146)

2.2.5. El Ejercicio, El Símbolo Y La Regla

... Finalmente, los juegos simbólicos en curso del desarrollo se superponen una tercera categoría, que es la de los juegos de reglas. A diferencia del caso de simbólico, la regla implica relaciones sociales o interindividuales. Un simple ritual sensorio-motor como el de bordear una verja tocando con los dedos todos los barrotes, no constituye una regla puesto que no implica en sentido de la regularidad o una "Regelbewusstsein" según la expresión K. Bühler. La regla implica una regularidad impuesta por el grupo y su violación

representa una falta. Ahora bien, si es cierto que numerosos juego de reglas son comunes a los y a los adultos, gran número de ellos siguen siendo específicamente infantiles y transmitiéndose de generación en generación sin intervención de los adultos.

Por lo mismo que el juego simbólico frecuentemente incluye un conjunto de elementos sensorio-motores. El juego de reglas puede tener el mismo contenido de los juegos precedentes: ejercicio sensorio-motor como el juego de canicas o imaginación simbólico como de las charadas. Pero, además, presenta un elemento nuevo: la regla. Tan diferente del símbolo como puede serlo este en el simple ejercicio y que resulta de la organización colectiva de las actividades lúdicas. Ejercicio, símbolo y regla parecen ser los tres estadios sucesivos característicos de las grandes clases del juego desde el punto de vista de sus estructuras mentales. Entonces, ¿dónde debemos situar los juegos de construcción o creación propiamente dicho? Al querer construir una clasificación genética fundada sobre la evolución de las estructuras, estos no característicos un estadio entre los otros si no que señalan transformación interna de la noción del símbolo en el sentido de la representación adaptada. Cuando el niño en vez de representarse un barco por un pedazo de madera construye realmente un barco agujereando la madera, uniendo mástiles, situando velas y ajustando

templetes el significante termina por confundirse con el significado mismo. Y el juego simbólico con una imitación verdadera del barco. La cuestión que entonces se plantea es la de saber si esta construcción es un juego, una imitación o un trabajo espontáneo y este problema no es específico de tales conductas de precisión si no interesa en general en campo de dibujo, el modelado y todas las técnicas de representación material. Por lo mismo cuando el de “papeles” se convierte en creación en una escena de teatro o comedia entera, salimos del juego en la dirección de la imitación y del trabajo. así pues, si se consideran las tres grandes clases de juegos de ejercicio, de símbolo de reglas como correspondiente a tres niveles, entendiéndose que estos niveles están caracterizados por las diversas sucesivas (sensorio-motora, representativa y reflexiva) de la inteligencia, es evidente que los juegos de construcción no definen un nivel entre los otros, sí no que ocupan una posición situada a medio camino –en segundo y sobre todo en el tercer nivel –entre el juego y el trabajo inteligente, o entre el juego y la imitación. (Piaget, J. 1973; 157 - 158)

2.2.6. Clasificación Y Evolución De Los Juegos De Simple Ejercicio

Al analizar en el capítulo precedente el nacimiento del juego, hemos podido comprobar que durante los 18 primeros meses de desarrollo, casi todos los esquemas sensorio-motores

adquiridos por el niño daban lugar a una asimilación funcional al margen de las situaciones y adaptación propiamente dicha, es decir, esos ejercicios lúdicos que constituyen la forma inicial del juego en el niño, no son característicos de los dos primeros años o de la fase de las conductas pre verbales. Por el contrario, reaparecen durante toda la infancia, cada vez que un poder nuevo se adquiere durante su fase de construcción y adaptación actual (por opción a la adaptación perfeccionada) casi toda la conducta da lugar a su turno a una asimilación funcional o ejercicio en el vacío acompañada del simple placer de ser causa o de un sentimiento de potencia. Aun el adulto actúa a menudo en esta forma: Es bien difícil, cuando se acaba de adquirir por primera vez un aparato de radio o un automóvil, no divertirse con hacerlo funcionar o con pasearse de uno a otro lado sin ningún y solamente por el placer de ejercer los nuevos poderes. Es también difícil ocupar una función académica nueva sin divertirse un poco, durante las primeras veces, como los nuevos gestos que se ejecutan en público. Sin duda, todo juego de ejercicio termina de desaparecer al dar lugar a una especie de saturación cuando su objetivo ya no da ocasión a ningún aprendizaje. Pero como esta forma de juego es vicariante y puede reaparecer con ocasión de cada nueva adquisición, sobrepasa ampliamente a la primera infancia. Esto no significa, naturalmente, que los juegos de ejercicios sean muy

numerosos, absoluta o relativamente, a cualquier edad: por el contrario, como las adquisiciones nuevas son cada vez más raras y como otras formas de juego aparecen con el símbolo y la regla, La frecuencia tanto absoluta como relativa de los juegos de ejercicio disminuye con el desarrollo a partir de la aparición del lenguaje. Sin embargo, como siempre reaparece y se constituye de nuevo, es necesario clasificarlos y estudiar su evolución. (Piaget, J. 1973; 158 - 159)

2.2.7. Clasificación Y Evolución De Los Juegos Simbólicos

El problema de las fronteras entre el juego y el símbolo y los juegos de ejercicio van más allá del interés de una simple clasificación y toca en punto de las interpretaciones del juego en general, de donde se desprende la importancia de las clasificaciones a priori. En efecto, se podría decir, y esta es la originalidad del punto de vista de K. Groos, que el juego simbólico es en si mismo y en conjunto un juego de ejercicios, pero que ejercita (y sobre todo que “pre ejercitaría”) esta forma particular del pensamiento y que es la imaginación como tal. No es el momento de discutir el temas de K. Groos, tanto más en vista de la dificultad que experimentamos en seguirlo en este terreno de la imaginación simbólica que está en el origen de la interpretación que desarrollaremos más lejos, limitémonos por el momento al problema de la pura clasificación, en la que existe una diferencia evidente entre los juegos de ejercicio intelectual y los juegos simbólicos. Cuando

el niño se divierte planeando interrogantes por el placer de plantearlos o inventarlos un relato que se sabe que es falso por el placer de encontrarlo, se plantea el problema de como la imaginación constituye los contenidos del juego y el ejercicio su forma: se puede decir que la interrogación o la imaginación son ejercidas por juego. Mientras, al contrario – el niño metarfosea un objeto a otro o atribuye a su muñeca acciones análogas a las suyas – la imaginación simbólica constituye el instrumento o la forma de juego y no su contenido. Este es el conjunto de seres o acontecimientos representados por el símbolo o sea que es el objeto de las actividades mismas del niño y en particular de su vida afectiva, que son evocadas y pensadas gracias al símbolo. Así como en el ejercicio los juegos no simbólicos consisten en una asimilación funcional que permite al sujeto consolidar sus poderes sensorio-motores (utilizados de las cosas) o intelectuales (preguntas, imaginación, etc.), así el símbolo le aporta los medios de asimilar lo real a sus medios o a sus interés: el símbolo al ejercicio como estructura lúdica y no constituye en si mismo un contenido que sería ejercido como tal, como la imaginación en una fabulación simple: en el juego de ejercicio intelectual el niño no tiene interés por lo que pregunta o afirma y lo que divierte plantear las preguntas o imaginar, mientras que en el juego simbólico se interesa por

las realidades simbolizadas o al símbolo lo sirve simplemente para evocarlas.

Conviene, pues, clasificar los juegos simbólicos según el mismo principio que los juegos de ejercicio, es decir, según la estructura de los símbolos, concebidos como instrumentos de la asimilación lúdica. A este respecto la forma más primitiva del símbolo lúdico es una de las interesantes puesto que señala el paso entre el ejercicio sensorio-motor y el simbolismo: es lo que en el capítulo IV hemos llamado esquemas simbólicos o reproducción de un esquema sensorio-motor fuera de contexto y en ausencia de su objetivo habitual. Ya hemos analizado ejemplos de estos en las observaciones 64 y 65, tales como las conductas de hacer como se duerme. (Piaget, J. 1973; 165 - 166)

2.2.8. Juego estructurado

En un juego estructurado, hay reglas concretas que rigen la actividad lúdica. Por ejemplo cuando está haciendo un rompecabezas, el niño tiene que encontrar el lugar de cada pieza; solo hay un lugar posible para cada una de las piezas. Los juegos de sociedad se atienen también a unas reglas que cada jugador tiene que respetar.

Un juego estructurado requiere que el niño comprenda el desarrollo del juego, tanto como las reglas que en él se aplican, y a adaptarse a él. Ese tipo de juego tiene por finalidad un aprendizaje concreto o una habilidad

determinada. Vamos a poner el ejemplo de los juegos de memoria: se van colocando del revés unos cartoncitos de dibujos sobre la mesa y, después de darle la vuelta a uno de ellos el niño va intentando acordarse, todas las veces que va descubriendo otros, donde se encuentra la pareja. Si falla, las vuelve a poner del revés y prueba de nuevo. Esta actividad está dirigida esencialmente a desarrollar la percepción y la memoria visuales del niño. En un juego estructurado, dos niños deben seguir las mismas reglas y el mismo orden. (Ferland, F. 2005; 27)

El juego estructurado para los fines descritos de la investigación se considera las siguientes características:

✓ **Motivación.**

En la educación, la motivación se considera un elemento clave del aprendizaje y se utiliza para llamar la atención de los estudiantes con el fin de que dediquen mayor tiempo a ciertas actividades. La motivación se utiliza para explicar la iniciación, la dirección, la intensidad, la persistencia y también la calidad de una conducta. Bajo esta razón, parte de la función de un profesor no es solo motivar a un estudiante, sino incrementar además los niveles de persistencia y rendimiento con el objetivo de generar resultados positivos por su parte. (Guerrero, A. 2005: 12)

✓ **Autoestima**

Se refiere a la valoración, positiva o negativa que el sujeto hace de sus características, incluyendo las emociones que asocia a ellas, y las actitudes que tiene respecto de si mismo. En este sentido, la primera infancia es vital en el aprendizaje porque condiciona nuestra autoestima y nuestra conducta, dependiendo del nivel de autoestima que cada individuo posea es la influencia que tendrá sobre la adaptación a situaciones nuevas, el nivel de ansiedad y la aceptación de otros. (Briceño, B y Torrejón, D. 2010; 16)

✓ **Confianza**

Construir la confianza dentro del grupo es importante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión del grupo, como para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

Antes de empezar a trabajar con estos juegos, el grupo tiene que conocerse. Podremos ir introduciendo diversos juegos que exijan grados crecientes de confianza, siempre teniendo en cuenta en qué momento se encuentra el grupo. (Briceño, B y Torrejón, D. 2010; 19)

2.2.9. Los juegos de reglas y la evolución de los juegos infantiles

Mientras el juego de ejercicios siempre comienza desde los primeros meses de existencia y el juego simbólico a partir de los primeros meses del segundo año. El juego de reglas no se constituye si no durante el segundo estadio (es decir de los 4 a los 7 años) y sobre todo durante el tercer periodo (de los 7 a los 11 años). Pero, por el contrario, si en el adulto no quedan sino algunos residuos de los juegos de ejercicio simple (por ejemplo, divertirse con su aparato de radio) y de los juegos simbólicos (por ejemplo, con una historia), el juego de reglas subiste y desarrolla durante toda la vida (deportes, cartas, ajedrez, etc.) la razón de esta doble situación –aparición tardía y supervivencia más allá de la infancia es muy simple: el juego es la actividad lúdica de ser socializado. En efecto: así como como el símbolo reemplazan el ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al ejercicio sino le apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca el ejercicio, apenas ciertas relaciones sociales se constituyen; por lo tanto, el problema es el de determinar cuáles son estas.

Primero que todo, anotemos que el individuo solo no se da así mismo reglas, si no por analogía con los que ha recibido en efecto, jamás hemos comprobado reglas espontaneas en

un niño aislado. J. a los 3 años, cuando tiene técnicas constituye con ellas símbolos (huevos en nido) o juega a tirarlas, etc. ejerció simple adquiriendo costumbres, es decir, llegando regularidades espontaneas (tirarlas al mismo sitio, a una misma distancia). Pero en las reglas, además de la regularidad, hay una idea de obligación que supone la existencia de dos individuos por menos. Lo que más se parece a las reglas observables en el niño como individuo son esos juegos sensorio-motores ritualizados de los cuales hemos visto ejemplo, pero que no se podrían confundir con el juego de reglas puesto que no hay ellos obligaciones ni defensas cuando J. dice: “estoy jugando a que los helechos no me toquen”, ciertamente que podría cruzar el terreno imponiéndose una regla: “no tocar los helechos”. Así, sucede a menudo que los niños (y aun los adultos) sigan un sedero prohibiéndose poner el pie encima de las líneas que se paran las duelas. Pero una de dos; o el sujeto se impone una regla porque conoce otras reglas y ha interiorizado así una conducta social (sin hablar de las conductas mágicas que pueden injertarse en este ejemplo como en todos los rituales) En cuanto a las reglas propiamente dichas, es necesario distinguir dos tipos las reglas transmitidas y las reglas espontaneas, dicho de otra manera aquellos de juegos de regla que se convierten en “institucionales”, en el sentido de las realidades sociales, pues se imponen por presión de las

generaciones anteriores, y los juego de regla que son de naturales contra actual y momentánea. Los juegos de regla institucionales, tales como el de canica (que en Suiza dejan de ser practicados dese el final de la infancia y se conservan por puro convenio social infantil) suponen la acción de los mayores sobre los menores: imitación de los mayores a causa de sus prestigios, etc. A estos los hemos estudiado ya i no volveremos a hacerlo. Los juegos de reglas espontaneas son más interesantes desde el punto de vista que no hemos fijado aquí. Proceden de la sollicitación, bien sea de los juegos de los ejercicio simple o de los juegos simbólicos –a veces y de una sollicitación, que, si bien puede implicar relaciones de menores a mayores, a menudo se limita las relaciones entre iguales y contemporáneas. (Piaget, J. 1973; 194 - 195)

2.2.10. Génesis del Juego: ejercicio, símbolo y reglas.

Piaget en sus descripciones señala el juego va evolucionando en concordancia con el desarrollo del conocimiento. El juego es solidario de la inteligencia y está determinado por la estructura intelectual. Desde que nace, el niño se maneja con reflejos involuntarios de forma automática ante cualquier estímulo. Las diferentes situaciones, movimientos y sensaciones se desencadenan en un principio de forma azarosa, sin ningún objetivo puntual. Se puede hablar de juego propiamente dicho a partir del segundo estadio del período sensorio motor, el de las reacciones circulares

primarias. En este momento, una conducta puede ser realizada por el simple placer funcional. Cuando las conductas, inicialmente generadas al azar, ya están instaladas y forman parte de los esquemas del individuo, dejan de buscar la acomodación para redimirse al placer que reproduce. Aquí se da lo que Piaget define como Juego de Ejercicio o Sensorio motor, juego centrado en el descubrimiento y dominio de las capacidades motoras (1961). Así, la mayor parte de las reacciones circulares se continúan en juegos; luego de prestar gran atención y esforzarse para lograr una acomodación, el niño reproduce esquemas simplemente por placer funcional, por el simple placer de obtener el resultado inmediato. (Piaget, J. 1973; 180).

2.2.11. La socialización en niños y niñas

La Teoría Sociocultural pone el acento en la participación proactiva de los menores con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo, sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida.

Aquellas actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas.

Los procesos psicológicos superiores se originan en la vida social aparecen como un proceso intrínsecamente social y se enfrenta a dos líneas: la línea natural de desarrollo entendida como el proceso de maduración, de crecimiento y la línea cultural, la cual trata con los procesos de apropiación y el dominio de los instrumentos de que la cultura dispone (lenguaje). Esto se da, porque en el desarrollo cultural del niño toda función aparece dos veces; primero, en el ámbito social (entre personas o inter-psicológico).

Es decir una actividad externa se reconstruye y comienza a suceder internamente, esta internalización de las formas culturales de conducta implica necesariamente una reconstrucción de la actividad de los procesos psicológicos superiores. La influencia de la interacción con otras personas es crucial para la construcción por parte del niño de sus estructuras cognoscitivas.

En el ámbito de esta teoría Vigotsky asevera que el sujeto se construye en la apropiación gradual de instrumentos culturales y en la interiorización progresiva de operaciones psicológicas constituidas inicialmente en la vida es decir, en el plano interpsicológico pero recíprocamente la cultura se apropia del sujeto (Vigotsky, L. 1995; 68-69)

2.2.12. Aprendizaje y "Zona de desarrollo proximal"

Según la Teoría Sociocultural de Vygotsky, el papel de los adultos o de los compañeros más avanzados es el de apoyo,

dirección y organización del aprendizaje del menor, en el paso previo a que él pueda ser capaz de dominar esas facetas, habiendo interiorizado las estructuras conductuales y cognoscitivas que la actividad exige. Esta orientación resulta más efectiva para ofrecer una ayuda a los pequeños para que crucen la zona de desarrollo proximal (ZDP), que podríamos entender como la brecha entre lo que ya son capaces de hacer y lo que todavía no pueden conseguir por sí solos.

Los niños que se encuentran en la ZDP para una tarea en concreto está cerca de lograr poder realizarla de forma autónoma, pero aún les falta integrar alguna clave de pensamiento. No obstante, con el soporte y la orientación adecuada, sí son capaces de realizar la tarea exitosamente. En la medida en que la colaboración, la supervisión y la responsabilidad del aprendizaje están cubiertas, el niño progresa adecuadamente en la formación y consolidación de sus nuevos conocimientos y aprendizajes. (Vigotsky, L. 1995; 73-74).

2.2.13. Conocimiento y habilidades sociales del niño

Imaginemos que trabajamos con niños en un establecimiento de atención infantil o en una escuela primaria. Observamos las siguientes conductas en los alumnos de seis años de nuestro grupo.

Como habremos advertido. Los tres niños muestran varias conductas sociales. Desafortunadamente Daniel y Rosa se

comportan de una forma que no les favorece. De hecho, en caso de no modificarla, se reducirán sus posibilidades de éxito en la vida. En cambio, Sara posee cualidades que permiten predecir de un futuro promisorio.

En nuestro papel de profesionales de la atención infantil, podríamos ayudarles a los dos a aprender una forma más positiva de llevarse con la gente. Podríamos apoyarlos para que amplíen sus habilidades y, al hacerlo, estaría mejorando la competencia social. (Kostelnik, Phipps, Soderman y Gregory 2010; 2)

2.2.14. Competencia social

Es la capacidad de integrar ideas, sentimientos y conductas para alcanzar las metas interpersonales y los resultados sociales que se aprecian dentro de un contexto y cultura. He aquí las categorías de la conducta que suelen asociarse a la competencia social:

- Valores sociales
- Identidad personal
- Habilidades interpersonales
- Autorregulación
- Planeación, organización y toma de decisiones
- Competencia cultural

La lista anterior se describe con mayor detalle en la figura 1.1. Como se ve al estudiarla, la competencia social abarca una

amplia gama de valores, actitudes, conocimientos y destrezas concernientes al individuo y a los demás.

Las decisiones de la competencia social varían entre las sociedades. Se atribuye mayor importancia a algunas cualidades (cooperación frente a Independencia por ejemplo), un mismo valor puede extenderse mediante conductas diversas en los grupos (por ejemplo palabras y acciones que constituye el respeto). (Kostelnik, Phipps, Soderman y Gregory 2010; 3)

2.2.15. Dimensiones de la socialización

De acuerdo a los diversos autores se tiene en cuenta para la presente investigación las siguientes dimensiones:

1. Dimensión cognitiva

El desarrollo cognitivo se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de estos procesos.

Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente.

Siendo el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la

experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. (Grau, A. y otros (2000; 55).

2. Dimensión social

Fundamentalmente, el desarrollo social o la socialización es un aprendizaje; en su virtud el individuo aprende a adaptarse a sus grupos, y a sus normas, imágenes y valores. Tratase de un proceso de aprendizaje de conducta. Como proceso es permanente, pues dura toda la vida del individuo y es perenne en la sociedad. Para el individuo la socialización es particularmente intensa durante sus primeros años.

El estudio del desarrollo social es relativamente reciente y esto ha provocado posturas encontradas en el campo evolutivo, y aunque todos los autores manifiestan su acuerdo en que el niño es un ser social por naturaleza, existe desacuerdo sobre el momento de inicio de la socialización.

Para algunos autores desde el momento del nacimiento existe socialización, ya que el niño necesita de los demás para alimentarse y se comunica con ellos mediante el llanto.

Para otros, en cambio, el proceso de socialización es progresivo y no se adquiere hasta edades más avanzadas cuando se tiene conciencia de uno mismo y de los demás.

Para la mayoría de los autores el desarrollo social comienza desde el momento en que el niño nace, ya que el primer contacto social o la primera interacción social que se produce en su vida, es el contacto con su madre.
. (Grau, A. y otros (2000; 55).

3. Dimensión emocional

Para estimular un desarrollo social y emocional saludable, los educadores deben familiarizarse con las diferentes etapas de desarrollo de los niños, dato a destacar y que a nosotros nos interesa enormemente si queremos llegar a ser algún día buenos maestros y maestras, es sin duda por esta razón que intentaremos exponer todos los aspectos o al menos aquellos más relevantes del desarrollo emocional, social y moral de los niños.

Sin duda, los primeros cinco años de vida son el momento más crítico en el desarrollo de los niños pequeños, pero años posteriores no son menos importantes, las emociones están presentes durante toda su evolución, y no por el mero hecho de crecer dejan de ser más fáciles de comprender o menos variables."El desarrollo emocional o afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las

interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Es un proceso complejo que involucra tanto los aspectos conscientes como los inconscientes". (Haeussler Isabel, 2000; 55),

2.2.16. Beneficios de la competencia social

La competencia social no es un lujo: repercute de modo decisivo en el concepto que el niño tiene de sí mismo y en la forma en que los otros lo perciben. Según los datos de la investigación, los niños socialmente competentes son más felices que los menos competentes. Interactúan bien con la gente, son más populares y están más contentos con la vida. Además, sus relaciones sociales se asocian al logro académico; las habilidades sociales positivas, a un mayor éxito en la escuela.

Debido a los resultados favorables, estos niños suelen considerarse seres humanos valiosos que pueden influir en el mundo. Otros los perciben como compañeros y miembros valiosos de la sociedad. No podemos decir lo mismo de los niños con una deficiente competencia social. Quienes no logran funcionar exitosamente en el mundo social sufren a menudo angustia y Soledad, inclusive en los primeros años de vida. a menudo son rechazados por los coetáneos, su

autoestima es baja y obtienen calificaciones más bajas en la escuela. y para empeorar las cosas, corren el riesgo de perpetuar esos patrones de conducta tan problemáticos conforme vayan madurando. (Kostelnik, Phipps, Soderman y Gregory 2010; 6).

2.2.17. Desarrollo y competencia social

Cuando el niño va madurando ocurren gradualmente cambios que incrementan sus capacidades sociales. Los rigen ciertos principios evolutivos que ayudan a reconocer aspectos comunes y características típicas en las distintas edades. Esos principios nos recuerdan que el desarrollo social es un proceso complicado: se requiere el apoyo de adultos que aprecien las cualidades especiales de los niños bajo su cuidado. Kostelnik, Phipps, Soderman y Gregory 2010; 7)

2.2.18. El desarrollo social es una secuencia ordenada

Tratemos De relacionar conscientemente los siguientes hitos del desarrollo en el orden en que se suceden durante la niñez. Los niños se definen comparándose con otros. (Ando en bicicleta mejor que Susana, soy más pequeño que Marcos). Los niños se definen a partir de los rasgos de su personalidad. (Soy honesto. conmigo la gente no se aburre). Los niños se definen por su aspecto físico (Soy hombre. tengo ojos café.)

En un orden apropiado y los como los anteriores ejemplifican el principio de la secuencia evolutiva.

El desarrollo es un proceso gradual y relativamente predecible. Los científicos de todo el mundo han descubierto la secuencia general de las conductas o del conocimiento en relación con varios aspectos del desarrollo y la competencia social. Por ejemplo, el niño adquiere el conocimiento de sí mismo en el transcurso de varios años.

El preescolar tiende a concentrarse primordialmente en los rasgos físicos. Los niños al ir creciendo incorporan poco a poco la comparación en su definición del yo. Entre los 8 y 9 años se percatan mejor de los rasgos internos de su personalidad. Aunque el tiempo que pasen en cada fase es variable –y aunque a veces omitan algunas por completo –el conocimiento de sí mismos sigue aproximadamente el mismo orden en todos los casos.

Los aspectos de la competencia social tiene una secuencia: autorregulación, empatía, conducta pro social, conocimiento moral, ideas referentes a la amistad, etc. a medida que vayamos aprendiéndolas, determinaremos la primera, segunda y tercera fase de la maduración social. Eso nos permitirá establecer expectativas razonables sobre cada niño y decidir qué conocimientos o conductas podrían ampliar el nivel actual de funcionamiento. Un ejemplo: si sabemos que los niños de tres y cuatro años empiezan a descubrir los

rasgos que lo caracterizan, podríamos planear actividades escolares como autorretratos y dibujos del cuerpo para que se conozcan mejor ellos mismos. o pedirles lo siguiente a los niños de primaria cuya percepción física de ello Es más sólida: relatar o escribir cuentos basados en las cualidades que aprecian En sí mismos como la honradez o ser un buen amigo. Kostelnik, Phipps, Soderman y Gregory 2010; 8 - 9)

2.2.19. Características del Infante como factor de las relaciones sociales

Los infantes cautivan al adulto. El recién nacido tiene una cabeza y tronco grandes con brazos y piernas más pequeños. A veces el cabello es abundante y de su cabeza emana un olor agradable. Al principio la piel esta descolorida y rugosa, pero siempre suave y pronto se rellena. Los ojos –sin lágrimas en los primeros días –destacan por su tamaño en el rostro que puede ser muy plano. Las mejillas redondeadas caracterizan el primer año de vida. El recién nacido crece con gran rapidez: aumenta de estatura y gana peso de modo que al año parece mucho más pesado. Al inicio es bastante estático, pero no tarda en desplazarse con audacia. el atractivo físico y el cambio rápido despiertan en el interés de los adultos que interactúan con él muchas veces a lo largo del día. uno de los factores que se infla huyen en las interacciones es el estado conductual del niño. Kostelnik, Phipps, Soderman y Gregory 2010; 34)

2.2.20. Manifestaciones iniciales de la conducta social

El hombre llega a ser social porque desde su nacimiento se desarrolla en grupo social humano. El niño hasta la adolescencia va a socializarse en virtud de las interacciones cada vez más numerosas y complejas que establece a su alrededor. Las conductas dirigidas a personas aparecen progresivamente desde edades muy tempranas: primero miradas, más tarde prensiones (3 ó 4 meses); a partir de los 6 meses las conductas van siendo más sociales: las sonrisas directas aparecen hacia los 7 u 8 meses, los bebés tratan de alcanzar y seguir a los otros, entre los 9 y 12 meses Aparecen las conductas de «dar» y «tomar» los primeros juegos, los balbuceos, las imitaciones...

a) La sonrisa

Constituye uno de los indicadores más claros de la interacción social entre los niños y los adultos. el tiempo de interacción de los padres con sus hijos pequeños aumentan conforme Aparecen las primeras sonrisas en el niño. y de la primera a la quinta semana, La sonrisa evoluciona notablemente en sus características, en los estímulos que la producen y en su duración.

En la primera semana 2 gestos que el niño hace son considerados como Muecas. en la segunda semana tiene lugar una sonrisa inespecífica que suscitará más

eficazmente por estímulos humanos que por ninguno otro. en la tercera semana son los estímulos orales lo que más fácilmente provocan una sonrisa y hasta la quinta semana van perdiendo actividad en favor de los estímulos visuales. De esta manera, La sonrisa se convierte en un medio de interacción con las personas que rodean al niño. Sin embargo su significado a lo largo de las primeras semanas, no están de todo claro. Por un lado, se sostiene que es una respuesta a estímulos específicos provenientes de personas; por otro, La sonrisa se hace depender de las contingencias detectadas por el niño y no como respuestas específicas a estímulos concretos. Independientemente de que se considere sonrisa, mueca o gesto, o de la causa o el estímulo que la suscita, es una de las primeras respuestas sociales que el niño está los estímulos humanos, y que con las experiencias posteriores se van especializando y haciéndose más selectiva.

b) El balbuceo

Alrededor del primer mes se producen en el niño las primeras manifestaciones del balbuceo provocadas por la voz humana. Esta conducta facilitará Posteriormente la imitación vocal y él y el consiguiente aumento de la interacción social, como hemos dicho en el capítulo de «comunicación y lenguaje» edad promedio en meses en

que aparecen las más relevantes manifestaciones (ampliación de lo expuesto en el apartado 8.3.4.1) de la habilidad para emitir sonidos guturales y labiales.

c) La imitación

Es otra muestra de las primeras manifestaciones de la conducta Social; es un mecanismo de identificación, en cuanto que permite reconocer partes y movimientos en el propio cuerpo a partir de los semejantes. Apoyado en las primeras relaciones sociales establecidas mediante el balbuceo, La sonrisa y la imitación, el niño va Estableciendo la base de su posterior comportamiento social, en tanto en cuando estas conductas que se suscitan en el son los primeros reflejos de unas actitudes y comportamientos sociales más o menos estereotipados. Roman, J. Sánchez, S y Secadas, F. (1999; 229 - 233)

2.2.21. Contextos que moldean la conducta social

Los contextos en los que se desarrolla la conducta social del niño depende de la perspectiva ecológica de sistemas interactivos de influencia son: el microsistema, el mesosistema, el exosistema y el macrosistema (Bronfenbrenner, 1979, Román, Arias y fuertes, en prensa).

1. El microsistema familiar

Un microsistema es el complejo mundo de relaciones entre una persona en desarrollo y su entorno próximo. Este este contexto próximo para el niño pequeño es la familia y el complejo mundo de relaciones corresponde a las relaciones de influencia social mutua que existe entre los miembros de la familia: madre-esposa, padre-esposo, hijo-hermano. las primeras conductas sociales que en el niño desarrolla en la familia realiza a partir de sus interacciones con los adultos; su conducta se adaptará a ellos en la medida en que vea satisfechas sus necesidades; las respuestas sociales de niños se intensifican conforme se hace consciente de su inferioridad de Independencia familiar. Las relaciones intrafamiliares del niño son sustratos de sus futuras relaciones interpersonales en la sociedad, y a que sus expectativas, sus actitudes atractivas y defensivas van hacer un reflejo de las vividas en el seno familiar. Estos son algunos de los cambios socialmente relevantes en el microsistema familiar de que más influye en el desarrollo de la conducta social del niño.

2. Nacimiento del segundo hijo

Sus efectos se hacen notar sobre todo a los 8 o 9 meses, cuando el niño empieza a gatear y a mostrar sus conductas de apego de forma intensa, y a los 16 y 17

meses, cuando empieza hablar para expresar sus propias intenciones. Con los mecanismos del segundo hijo el sistema familiar cambia siguiendo aproximadamente este proceso.

3. Divorcio

Supone toda una secuencia de acontecimientos que implican diversas experiencias para la vida de los niños cuyos padres están en situación. Hay que distinguir entre la situación antes del divorcio, el desequilibrio y la desorganización asociada a la separación y la reorganización e intentos de superar la nueva situación.

4. Empleo de la madre

En estudios recientes se ha observado que la madre que trabaja fuera del hogar y obtiene gratificación por ello incrementa su efectividad como madre. En los primeros años, donde la influencia de la madre se ha considerado decisiva, no se han encontrado diferencias entre los hijos de madres trabajadoras y no trabajadoras. Sin embargo, habría que estudiar con el detalle las diversas situaciones en las que se encuentra el niño en su ausencia. La cualidad de relaciones maternas no es cuestión de horas, y no de tipos de relación. Además, aunque niño establezca múltiples relaciones de apego esto no afecta al apego materno.

5. Abuso infantil

La explicación del abuso infantil es multicausal: las características de la personalidad del niño en interacción con los factores psicológicos de los padres (impulsividad, infravaloración de su papel como padre...) estas experiencias de crianza de este último, las presiones sociales sobre la familia (nivel socioeconómico, desempleo, aislamiento, alcoholismo, estrés...), la aceptación cultural de la violencia... (López 1995)

6. Actividades parentales

Existe una serie de actitudes parentales, como el rechazo y la sobrevaloración, la sobreprotección, el control y la sobre dominación, que provocan en los niños ciertas anomalías en su posterior conducta social. El rechazo y la sobrevaloración son dos actitudes parentales que pueden poseer un trasfondo común. El rechazo de los padres hacia sus hijos puede tener varias causas: pueden ser provocados por actitudes no resueltas del padre con sus progenitores, la no asunción de rol del padre en lo que tiene de cuidador, de atención y satisfacción de necesidades... a la sobrevaloración se puede producir cuando el padre proyecta en el niño sus propios sentimientos de grandeza y hedonismo como medio de exaltación.

de su yo. Los niños rechazados suelen tener bien comportamientos tímidos y sumisos bien agresivos y desobedientes; en ambos casos adaptan mal a la sociedad y en ellos se puede encontrar el germen de la delincuencia social. Roman, J. Sánchez, S y Secadas, F. (1999; 235 - 239)

2.2.22. La importancia de madurez social

El tipo de actividad de grupo en el cual participa un individuo, condiciona en gran su desarrollo personal. En una sociedad independiente el pleno desarrollo de un individuo, su felicidad, su evolución y seguridad, dependen mucho de la interacción con sus semejantes. En la interacción con los demás tiene la posibilidad de ampliar su horizonte personal, comprender a sus semejantes, apreciar sus valores y las formas de conducirse y de pensar, y puede ampliar su sensibilidad en las relaciones humanas. Su madurez social depende de su interacción con otros. A menudo se ha ignorado o no se ha apreciado plenamente en el valor de la madurez social en nuestro sistema de educación. Con frecuencia se enseña a los estudiantes que el logro personal, individual e independiente, es el objetivo de nuestra sociedad altamente individualista. Quizá no se ha valorado lo suficiente la capacidad de enfrentar y analizar los problemas en un contexto social. Este es perjudicial para el desarrollo del individuo y para quienes podrían aprender de él. Si los

individuos obtienen satisfacciones en situaciones sociales sus intereses se hacen más amplios y se profundiza su capacidad de apreciación de los demás. Todos deben tener oportunidades para el intercambio de ideas, para ayudarse mutuamente. Y para una continua exploración de las personalidades de los otros en las relaciones de grupo. Esto bien puede hacerse en nuestras escuelas, como así también en todos los demás grupos con los cuales el niño establece contactos durante su crecimiento. Con tales contactos positivos se amplían las perspectivas y se enriquece el desarrollo social.

La acción del grupo contribuye al desarrollo de un sistema de valores. Para vivir y trabajar con éxito en grupos, es importante aprender a compartir, y a experimentar la sensación del logro como un esfuerzo conjunto, y a relacionar las propias habilidades y capacidades con los intereses del grupo. Ampliando así propios conceptos sobre el mismo. La proximidad física no hace necesariamente un grupo psicológico. El ambiente que conduce al desarrollo no se genera automáticamente. Los miembros habilidades y capacidades mancomunadas de los miembros de grupo deben complementarse y destacar el significado de la contribución de todo.

Un ambiente en el cual puede florecer y madurar la interacción social hace posible una gran diversidad de aprendizajes, los

cuales revisten una importancia fundamental en el desarrollo de las personas. En ambiente de participación se puede aprender a aceptar a personalidades y conceptos culturales diferentes. Se puede llegar a disfrutar la compañía de otros individuos en razón de su estimulante variedad de puntos de vistas; ampliando así la propia perspectiva. Se puede llegar a adquirir una buena habilidad en el proceso de decisión de grupo, en la cooperación y la colaboración. Se puede aprender a integrar las capacidades especiales propias en un esquema más amplio, en combinación con los talentos de los demás. Se puede experimentar la emoción del trabajo en conjunto en la empresa de grupo, y se puede aprender lo que significa hacer las cosas en conjunto. Este proceso solo puede llegar a ser significativo si se lo experimenta activamente, y no por simple observación. Se puede educar la capacidad de un individuo para el desarrollo social-su capacidad de convivir plenamente con sus semejantes de la misma manera como se puede educar sus otras capacidades básicas para el desarrollo mental y físico.

De una manera u otra, siempre actúa el deseo de una aprobación social, ya sea como un impulso explícito o bien implícito de la actividad de grupos. Uno de los impulsos más destacados del hombre es deseo de aprobación por parte de los demás. El hombre obra de muchas y diversas maneras de lograr una aprobación que los demás puedan darle. A menudo

sus maneras de actuar no están aparentemente relacionadas con la aprobación, y pueden adoptar la forma de presunción, frialdad jactancia, etc. el individuo suele admitir que muchas de las cosas que hace persiguen la finalidad de la auto-aprobación; a menudo lo negará. Los miembros del grupo deben comprender que con frecuencia aquellos que insisten más en negarlo, son los que más necesitan de la aprobación, la obtención de la aprobación de los demás en una cuestión de habilidades sociales, de conductas que ser aprendidas. La habilidad para llevarse bien con los demás puede ser enseñada en los niños y también en los adultos.

Entre las razones por las cuales no se enseñan tales habilidades de una manera afectiva en nuestros distintos grupos sociales figuran las siguientes.

- a) No podemos identificar esta habilidad.
- b) El concepto de autoestima nos impide admitir que uno de nuestros objetivos es el afecto a los demás.
- c) Las habilidades son tan sutiles e inidentificables, que nosotros como individuos a menudo no nos damos cuenta de lo que estamos haciendo y cómo podríamos cambiar.
- d) Se puede considerar a las relaciones sociales y humanas como una forma de relación intuitiva y por ende no susceptible de adiestramiento.

- e) A pesar del hecho bastante evidente de muchas actividades que desarrollamos en la perseguen el fin de obtener la aprobación social, la gente suele creer que el puro goce de las personas, el mero placer de estar juntos con otros y gozar de la compañía, no tiene mucha relación con la actividad principal del mundo, y en cierto punto no constituye un objetivo legítimo de las actividades “educacionales”.
- f) En especial entre los estudiosos del mundo educacional, se cree a menudo que la adquisición de habilidades sociales o emocionales es solo secundaria respecto de la educación “verdadera” (es decir, la educación “intelectual”). Pese a que se hace cada vez más evidente que las trabas emocionales e interpersonales y las trabas de “capacidad intelectual” son los verdaderos obstáculos que dificultan el desarrollo educativo hacia la madurez. (Kostelnik, Phipps, Soderman y Gregory 2010; 67-75)

2.3. Definiciones conceptuales

- **La Socialización:** La Socialización es el proceso mediante el cual las personas aprehenden e internalizan las normas y los valores que priman en la sociedad en la cual viven y los que hacen lo propio en la cultura específica que la misma ostenta. El éxito que la persona consiga en este proceso será determinante a la hora de desempeñarse exitosamente dentro de la sociedad a la cual

pertenece, porque será este mencionado aprendizaje de normas y valores el que le permitirá obtener las capacidades necesarias para llevarlo a buen término.

- **Desarrollo cognitivo:** La palabra cognitivo es un adjetivo que se utiliza para referir al conocimiento o todo aquello relativo a él. Será a través de la cognición entonces que los seres humanos pueden procesar cualquier tipo de información partiendo de la percepción, el conocimiento ya adquirido y de las características subjetivas que permitirán valorar y considerar determinados aspectos en detrimento de otros.
- **Desarrollo social:** Básicamente, el Desarrollo Social deberá ser entendido como un proceso de mejoramiento de la calidad de vida de una sociedad. Se considerará que una comunidad tiene una alta calidad de vida cuando sus habitantes, dentro de un marco de paz, libertad, justicia, democracia, tolerancia, equidad, igualdad y solidaridad, tienen amplias y recurrentes posibilidades de satisfacción de sus necesidades y también de poder desplegar sus potencialidades y saberes con vistas a conseguir una mejora futura en sus vidas, en cuanto a realización personal y en lo que a la realización de la sociedad en su conjunto respecta.
- **Desarrollo emocional:** “El desarrollo emocional o afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una

persona única y distinta. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Es un proceso complejo que involucra tanto los aspectos conscientes como los inconscientes”.

- **Desarrolla Motivación:** Participa de manera voluntaria durante los juegos realizados en el aula.
- **Desarrolla Autoestima:** Aprecia sus cualidades morales de valor durante el desarrollo de los juegos.
- **Desarrolla Confianza:** La confianza es la seguridad o esperanza firme que alguien tiene de otro individuo o de algo. También se trata de la presunción de uno mismo y del ánimo o vigor para obrar.

2.4. Hipótesis

La aplicación de los juegos estructurados influyen significativamente la socialización en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría”, Castillo Grande, 2018.

2.5. Variables

2.5.1. Variable Independiente

Socialización en niños y niñas:

Es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento. Socializar es un proceso muy importante que debe fomentar en los niños y niñas desde muy corta edad. La socialización permite a los niños y niñas elegir con criterio a sus amigos, crear amistades sanas, vencer la timidez,

compartir con los demás, trabajar en equipo y otros beneficios.

2.5.2. Variable Dependiente

Juego estructurado:

Se caracteriza por sus reglas, normas, instrucciones y forma determinada de jugar, las habilidades sociales se desarrollan y fomentan a través del juego estructurado.

Los niños que asisten a actividades y deportes estructurados tienen oportunidad de aprender auto-disciplina, espíritu deportivo y habilidades de resolución de problemas entre otras actividades sociales, este tipo de juego le proporciona a los padres y compañeros de clase de niños pequeños, la oportunidad de mostrar el comportamiento adecuado mediante juegos simples como "Pato, pato, ganso" y "Semáforo".

2.5.3 Variables Intervinientes

Ambiente Familiar

El ambiente familiar donde se practica la comunicación, amor, colaboración entre padres e hijos, fortalecemos su personalidad del niño y partimos de la base de que los padres tienen una gran influencia en el comportamiento de sus hijos y que este comportamiento es aprendido en el seno de la familia.

Los niños que viven en un ambiente hostil de mucha pelea, discusión entre los padres es un ambiente

negativo para ellos y limitan su socialización se vuelven tímidos e introvertidos, en cambio un ambiente familiar positivo facilita su socialización en el colegio y en la sociedad.

Apoyo de Padres de Familia

Los padres necesitan ser parte en la educación temprana de sus hijos brindando estimulación al aprendizaje mediante juegos, interacción y ambientes saludables, todo lo cual puede marcar diferencias en el desarrollo de sus hijos. Por lo que es importante en el desarrollo de su personalidad.

La alimentación

Los niños que están mal alimentados con frecuencia tienen problemas de ausencia escolar y no aprenden bien y por ende se limita su socialización.

Sexualidad

La sexualidad es la característica física de cada niño. Este influirá en el momento de realizar las actividades, ya que dependerá de la cantidad de niños o niñas que haya, ya que si hay muchos niños y pocas niñas no querrán participar o puede ser lo contrario.

2.6. Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
VD. Socialización en niños y niñas	Desarrollo Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - Responde las preguntas durante la ejecución de los juegos. - Desarrolla su capacidad de pensamiento reversible, al momento de realizar los juegos - Plantea interrogantes a partir de su propia experiencia - Establece relaciones entre hechos de su entorno natural y social durante los juegos. - Razona sobre hechos concretos durante el juego. - Identifica las reglas básicas del juego durante el desarrollo de los juegos. - Comprende la importancia de cumplir con las reglas de juego durante el desarrollo de los juegos. 	Siempre Casi siempre Casi nunca Nunca
	Desarrollo Social	<ul style="list-style-type: none"> - Defiende sus derechos con firmeza pero sin atacar a los demás. - Tiene conflictos con sus compañeros y profesores, durante el desarrollo de los juegos. - Entiende las reglas de los juegos y los pone en práctica durante el desarrollo de los juegos. - Comprende que es aceptado por sus compañeros durante el desarrollo de los juegos. - Muestra alegría y deseo de compartir durante los juegos. - Resuelve conflictos con empatía durante el juego. - Demuestra tolerancia y supera las dificultades que se presentan en el juego 	
	Desarrollo Emocional	<ul style="list-style-type: none"> - Busca alternativas de solución frente a un conflicto durante el desarrollo de los juegos - Evita buscar culpables y asume que es responsabilidad de todos encontrar soluciones constructivas - Manifiesta su satisfacción sobre su actuar frente al desarrollo del juego. - Expresa su enojo cuando algo sale mal y culpa a los demás del fracaso - Participa de las actividades de juego con agrado y de manera activa, durante los juegos. - Mantiene una actitud positiva y de respeto durante los juegos. 	
V.I. Juegos estructurados	Desarrolla Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Participa de manera voluntaria durante los juegos de socialización realizados en el aula 	
	Desarrolla Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> - Aprecia sus cualidades morales de valor durante el desarrollo de los juegos 	
	Desarrolla Confianza	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla habilidades sociales durante el juego 	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es Aplicada: esta investigación se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad. (Carrasco, S. 2010; 43).

3.1.1. Enfoque

La investigación realizada presenta el enfoque cuantitativo a la vez, Como lo señala Hernández, R. (2010; 4) El enfoque cuantitativo (que representa como dijimos un conjunto de procesos) es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar o eludir” pasos, el orden es riguroso, aunque, desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea, que va acotándose y una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una

perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se desarrolla un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas (con frecuencia utilizando métodos estadísticos) y se establece una serie de conclusiones respecto de la (s) hipótesis.

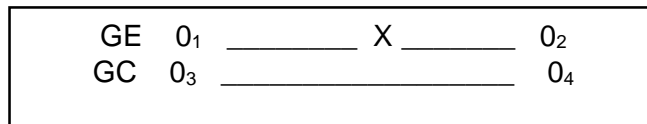
3.1.2. Alcance o nivel

Nivel descriptivo- explicativo, es la investigación que se realiza luego de conocer las características del fenómeno o hecho que se investiga (variables) y las causas que han determinado que tengan tales y cuales características, es decir, conociendo los factores que han dado origen al problema, entonces ya se le puede dar un tratamiento metodológico. En este nivel se aplica un nuevo sistema, modelos, tratamiento, programa, método o técnicas para mejorar y corregir la situación problemática, que ha dado origen al estudio de investigación (Carrasco, S. 2010; 42).

3.1.3. Diseño

Para el desarrollo del presente estudio se empleó el diseño de investigación cuasi experimental, Carrasco, S. (2005) por cuanto al grupo experimental se le aplicará el tratamiento de los juegos estructurados para mejorar la socialización, el cual está representada de la siguiente manera:

:



GE : Grupo experimental

GC : Grupo control

0₁ – 0₂ : Resultado del pre test

X : Aplicación de la variable

0₃- 0₄ : Resultados del Post test

3.2. Población y Muestra

El total de la población es igual al total de la muestra, se utilizará el muestreo no probabilística o dirigida, como señala Hernández, R. (2010; 176): “Que la elección no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación”, por cuanto los grupos ya se encuentra conformados y de manera intencionada, constituyéndose en grupo control y experimental, en la aplicación de los juegos estructurados para mejorar la socialización.

Tabla N° 01

Total de niños y niñas matriculados en la edad de 5 años que comprenden la población y muestra de la institución educativa inicial “Jesús Sabiduría”

GRUPO	SECCION	TOTAL
Experimental	Angelitos II	22
Control	Angelitos I	19
TOTAL		41

FUENTE: Nomina de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría”

ELABORACIÓN: Propia de la tesista

Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

3.2.1. Técnicas

Observación

La cual permitió realizar las observaciones pertinentes a fin de determinar el avance progresivo y significativo del uso de los juegos estructurados para mejorar la socialización en los niños y niñas de la Institución Educativa inicial “Jesús Sabiduría”

3.2.2. Instrumentos

Guía de observación

Permitió registrar la información relacionada a las estrategias de los juegos estructurados para mejorar la socialización. El instrumento se sometió a la prueba de validez interna, con el alfa de Cronbach obteniéndose un coeficiente de 0,730 el cual indica que el instrumento es confiable.

3.3. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información

La forma de presentación de los datos será a través de tablas y gráfico de barras con su correspondiente descripción, toda vez, que, con la tabulación se dispone de la suma o total de los datos. Los que deben ser ordenados y presentados de manera sistemática para facilitar su lectura y análisis.

Para el tratamiento estadístico de los datos de la investigación utilizaremos:

- ✓ Cuadros de distribución de frecuencias.
- ✓ Representaciones gráficas.
- ✓ Medidas de tendencia central.
- ✓ Media Aritmética.

CAPITULO IV
RESULTADOS

A través Pre test y Post test se evaluó las habilidades de Socialización en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” que formaron parte de los grupos Experimental y De Control.

Tabla 2

Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos II’, Grupo experimental

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	3	3	22	0.14	0.14	1.00	14
Bueno	5	8	19	0.23	0.36	0.86	23
Regular	8	16	14	0.36	0.73	0.64	36
Deficiente	6	22	6	0.27	1.00	0.27	27
Total	22			1.00			100

Fuente: Diseño propio

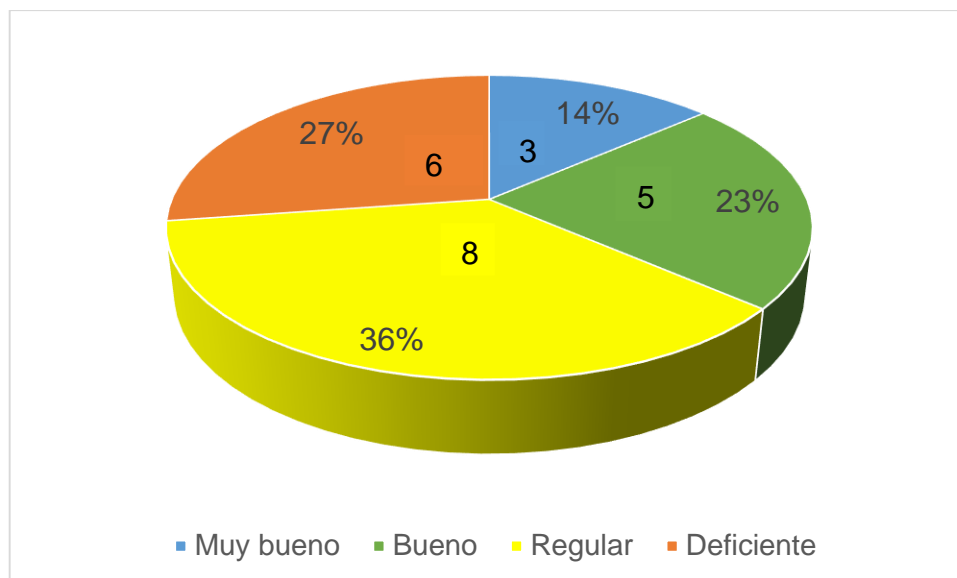


Gráfico 1: Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos II', Grupo experimental

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Pre test y en cuanto a la dimensión Desarrollo cognitivo, se puede apreciar que:

En primer lugar, 8 de los estudiantes se encontraba en un nivel 'Regular' representando al 36% del total de 22. Le sigue en el orden, 6 estudiantes en el nivel "Deficiente", representando al 27%. Luego, 5 estudiantes en el nivel "Bueno", representando al 23%. Por último, solo 3 estudiantes en el nivel "Muy bueno" representando al 14% restante.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles "Regular" y "Deficiente es superior a la de los niveles "Bueno" y "Muy bueno", con 14 y 8 estudiantes representando al 64% y 36%.

Tabla 3

Desarrollo social tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos II’,

Grupo experimental

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	4	4	22	0.18	0.18	1.00	18
Bueno	6	10	18	0.27	0.45	0.82	27
Regular	8	18	12	0.37	0.82	0.55	37
Deficiente	4	22	4	0.18	1.00	0.18	18
Total	22			1.00			100

Fuente: Diseño propio

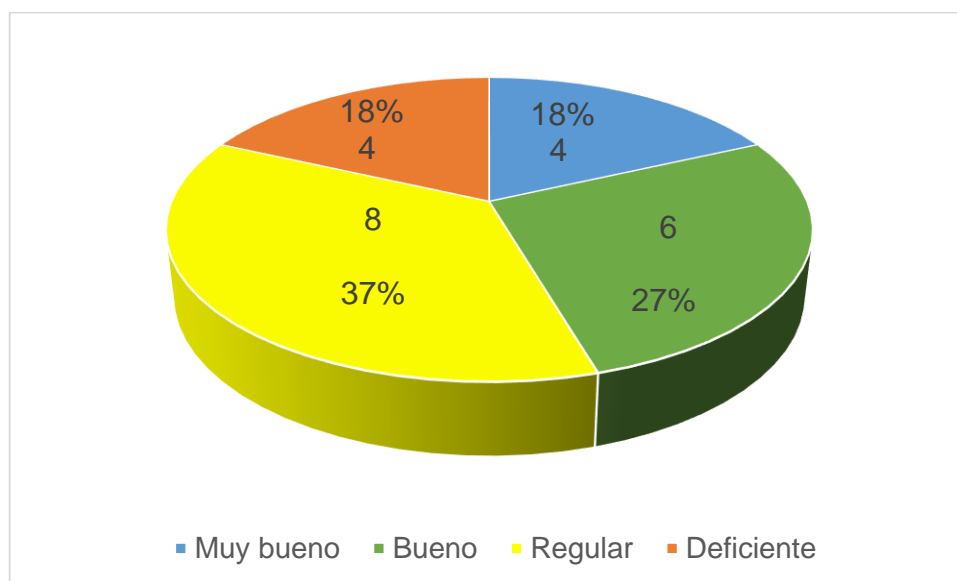


Gráfico 2: Desarrollo social tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos II’, Grupo experimental

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Pre test y en cuanto a la dimensión Desarrollo social, se puede apreciar que:

En primer lugar, 8 de los estudiantes se encontraba en un nivel 'Regular' representando al 37% del total de 22. Le siguen en el orden, 6 estudiantes en el nivel "Bueno", representando al 27%. Por último, 4 estudiantes en los niveles "Muy bueno" y "Deficiente" representando al 18% en cada caso.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles "Regular" y "Deficiente" es superior a la de los niveles "Bueno" y "Muy bueno", con 12 y 10 estudiantes representando al 55% y 45%.

Tabla 4

Desarrollo emocional tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos

II', Grupo experimental

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	3	3	22	0.14	0.14	1.00	14
Bueno	5	8	19	0.23	0.36	0.86	23
Regular	8	16	14	0.36	0.73	0.64	36
Deficiente	6	22	6	0.27	1.00	0.27	27
Total	22			1.00			100

Fuente: Diseño propio

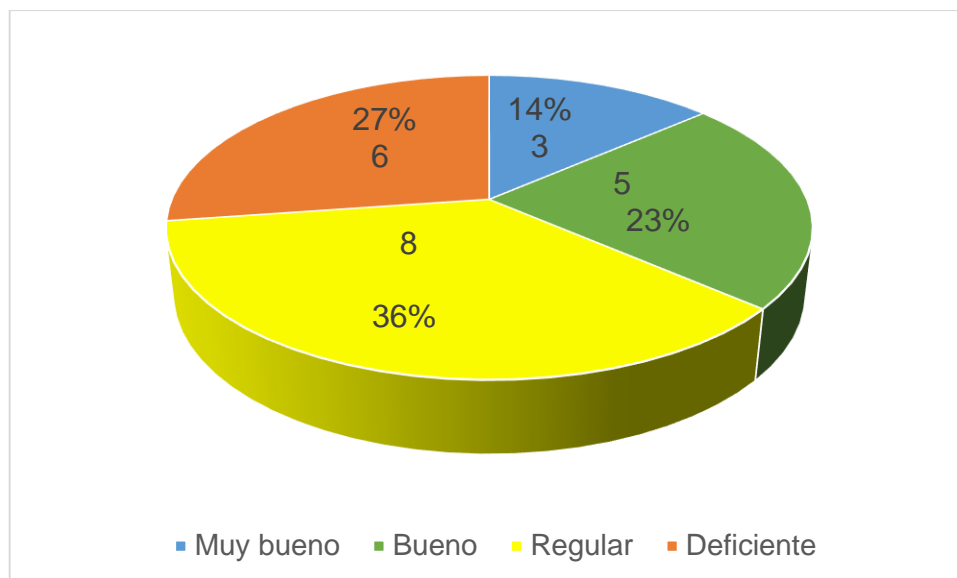


Gráfico 3: Desarrollo emocional tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos II', Grupo experimental

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Pre test y en cuanto a la dimensión Desarrollo emocional, se puede apreciar que:

En primer lugar, 8 de los estudiantes se encontraba en un nivel 'Regular' representando al 36% del total de 22. Le sigue en el orden, 6 estudiantes en el nivel "Deficiente", representando al 27%. Luego, 5 estudiantes en el nivel "Bueno", representando al 23%. Por último, solo 3 estudiantes en el nivel "Muy bueno" representando al 14% restante.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles "Regular" y "Deficiente es superior a la de los niveles "Bueno" y "Muy bueno", con 14 y 8 estudiantes representando al 64% y 36%.

Tabla 5

Socialización tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos II’,

Grupo experimental

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	6	6	22	0.27	0.27	1.00	27
Bueno	4	10	16	0.18	0.45	0.73	18
Regular	7	17	12	0.32	0.77	0.55	32
Deficiente	5	22	5	0.23	1.00	0.23	23
Total	22			1.00			100

Fuente: Diseño propio

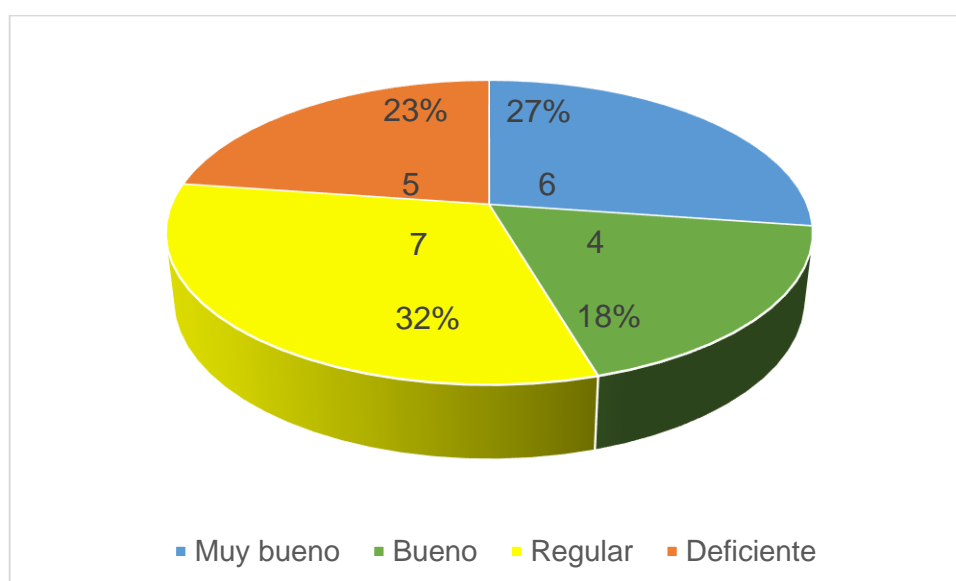


Gráfico 4: Socialización tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos II’,
Grupo experimental

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Pre test y en cuanto a la variable Socialización, se puede apreciar que:

En primer lugar, 7 de los estudiantes se encontraba en un nivel 'Regular' representando al 32% del total de 22. Le sigue en el orden, 6 estudiantes en el nivel "Muy bueno", representando al 27%. Luego, 5 estudiantes en el nivel "Deficiente", representando al 23%. Por último, solo 4 estudiantes en el nivel "Bueno" representando al 18% restante.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles "Regular" y "Deficiente es superior a la de los niveles "Bueno" y "Muy bueno", con 12 y 10 estudiantes representando al 55% y 45%.

Tabla 6

Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos

I', Grupo de control

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	2	2	19	0.10	0.10	1.00	10
Bueno	3	5	17	0.16	0.26	0.90	16
Regular	7	12	14	0.37	0.63	0.74	37
Deficiente	7	19	7	0.37	1.00	0.37	37
Total	19			1.00			100

Fuente: Diseño propio

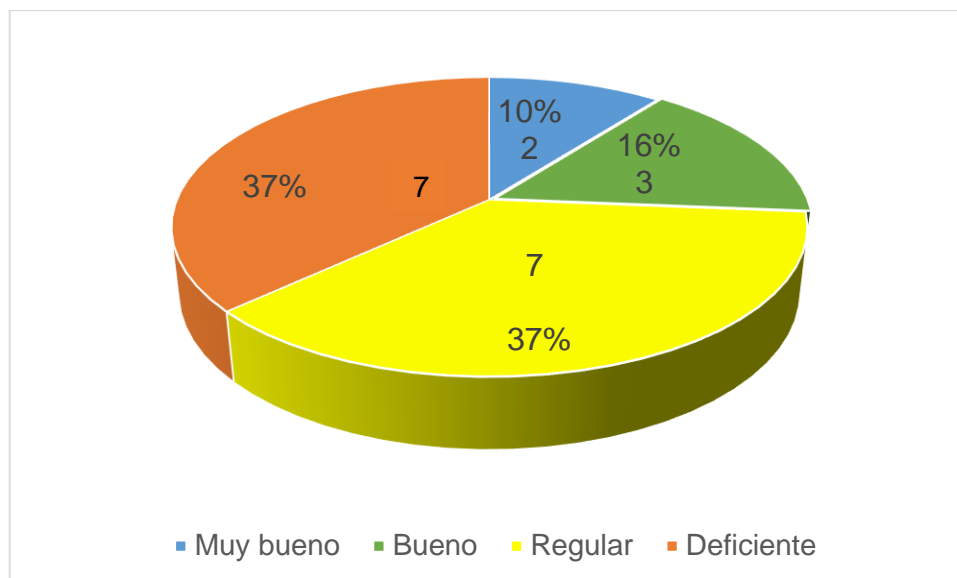


Gráfico 5: Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos I', Grupo de control

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Pre test y en cuanto a la dimensión Desarrollo cognitivo, se puede apreciar que:

En primer lugar, 7 estudiantes en los niveles 'Regular' y "Deficiente" representando al 37% en cada caso. Le siguen en el orden, 3 estudiantes en el nivel "Bueno", representando al 16%. Por último, solo 2 estudiantes en el nivel "Muy bueno", representando al 10% restante.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles "Regular" y "Deficiente es superior a la de los niveles "Bueno" y "Muy bueno", con 14 y 4 estudiantes representando al 55% y 45%.

Tabla 7

**Desarrollo social tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos I’,
Grupo de control**

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	3	3	19	0.16	0.16	1.00	16
Bueno	4	7	16	0.21	0.37	0.84	21
Regular	7	14	12	0.37	0.74	0.63	37
Deficiente	5	19	5	0.26	1.00	0.26	26
Total	19			1.00			100

Fuente: Diseño propio

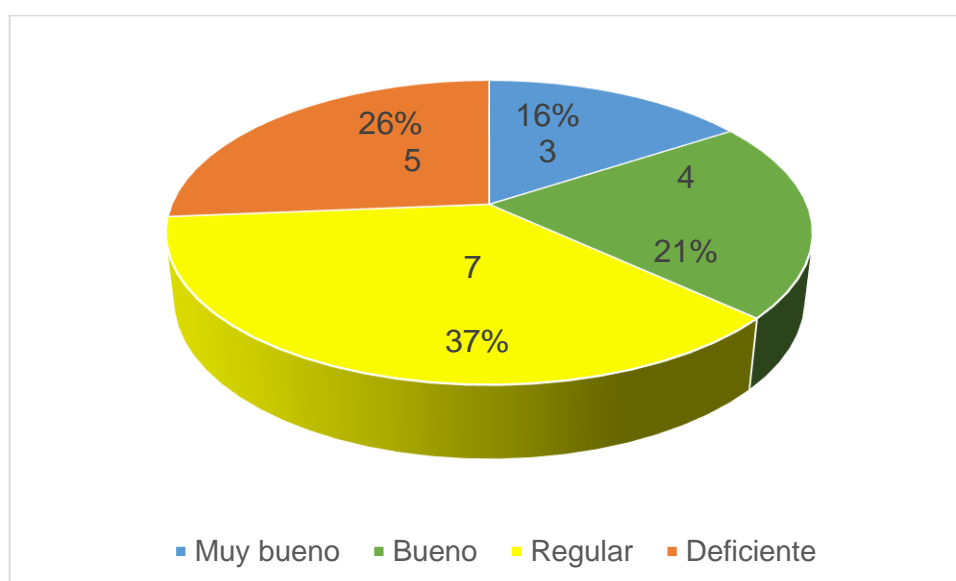


Gráfico 6: Desarrollo social tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos I’, Grupo de control

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Pre test y en cuanto a la dimensión Desarrollo social, se puede apreciar que:

En primer lugar, 7 de los estudiantes se encontraba en un nivel 'Regular' representando al 37% del total de 19. Le sigue en el orden, 5 estudiantes en el nivel "Deficiente", representando al 26%. Luego, 5 estudiantes en el nivel "Bueno", representando al 26%. Por último, solo 4 estudiantes en el nivel "Muy bueno" representando al 16% restante.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles "Regular" y "Deficiente" es superior a la de los niveles "Bueno" y "Muy bueno", con 12 y 7 estudiantes representando al 63% y 37%.

Tabla 8

Desarrollo emocional tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos I', Grupo de control

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	2	2	19	0.10	0.11	1.00	10
Bueno	4	6	17	0.21	0.32	0.89	21
Regular	7	13	13	0.37	0.68	0.68	37
Deficiente	6	19	6	0.32	1.00	0.32	32
Total	19			1.00			100

Fuente: Diseño propio

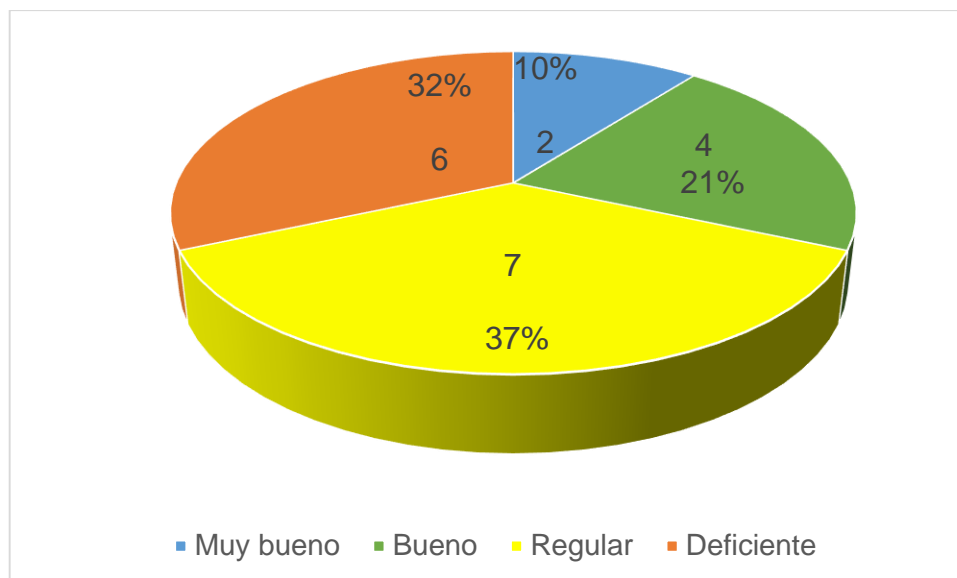


Gráfico 7: Desarrollo emocional tras la aplicación del Pre test en el aula 'Angelitos I', Grupo de control

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Pre test y en cuanto a la dimensión Desarrollo social, se puede apreciar que:

En primer lugar, 7 de los estudiantes se encontraba en un nivel 'Regular' representando al 37% del total de 19. Le sigue en el orden, 6 estudiantes en el nivel "Deficiente", representando al 32%. Luego, 4 estudiantes en el nivel "Bueno", representando al 21%. Por último, solo 2 estudiantes en el nivel "Muy bueno" representando al 11% restante.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles "Regular" y "Deficiente" es superior a la de los niveles "Bueno" y "Muy bueno", con 13 y 6 estudiantes representando al 68% y 32%.

Tabla 9

Socialización tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos I’,

Grupo de control

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	2	2	19	0.10	0.10	1.00	10
Bueno	6	8	17	0.32	0.42	0.90	32
Regular	6	14	11	0.32	0.74	0.58	32
Deficiente	5	19	5	0.26	1.00	0.26	26
Total	19			1.00			100

Fuente: Diseño propio

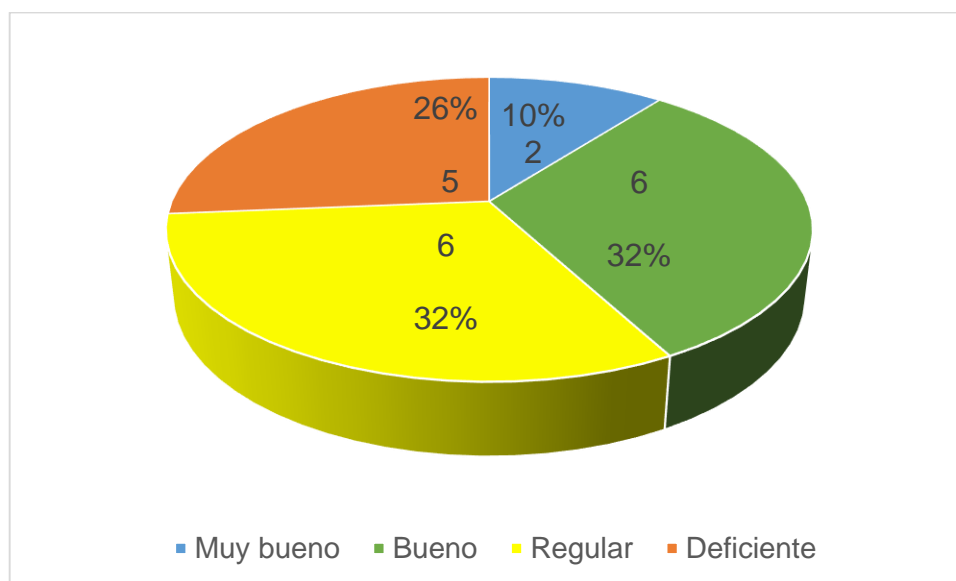


Gráfico 8: Socialización tras la aplicación del Pre test en el aula ‘Angelitos I’,

Grupo de control

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Pre test y en cuanto a la variable Socialización, se puede apreciar que:

En primer lugar, 6 estudiantes en los niveles “Bueno” y “Regular” representando al 32% en cada caso. Le siguen en el orden, 5 estudiantes en el nivel “Deficiente”, representando al 26%. Por último, solo 2 estudiantes en el nivel “Muy bueno”, representando al 10% restante.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles “Regular” y “Deficiente” es superior a la de los niveles “Bueno” y “Muy bueno”, con 11 y 8 estudiantes representando al 58% y 42%.

Tabla 10

Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos

II’, Grupo experimental

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	5	5	22	0.23	0.23	1.00	23
Bueno	10	15	17	0.45	0.68	0.77	45
Regular	5	20	7	0.23	0.91	0.32	23
Deficiente	2	22	2	0.09	1.00	0.09	09
Total	22			1.00			100

Fuente: Diseño propio

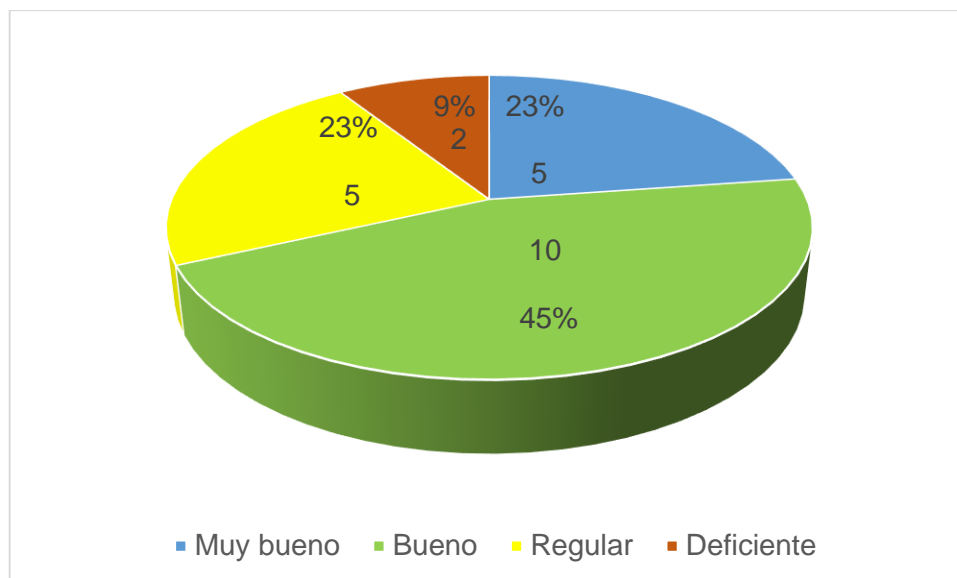


Gráfico 9: Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Post test en el aula 'Angelitos II', Grupo experimental

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Post test y en cuanto a la dimensión Desarrollo cognitivo, se puede apreciar que:

En primer lugar, 10 estudiantes en el nivel "Bueno", representando al 45% del total de 22. Le siguen en el orden, 5 estudiantes en los niveles "Muy bueno" y "Regular" representando al 23% en cada caso. Por último, ya solo 2 estudiantes en el nivel "Deficiente", representando al 9% restante.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles "Bueno" y "Muy bueno" es superior a la de los niveles "Regular" y "Deficiente, con 15 y 7 estudiantes representando al 68% y 32%.

Tabla 11

Desarrollo social tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos II’,

Grupo experimental

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	4	4	22	0.18	0.18	1.00	18
Bueno	10	14	18	0.46	0.64	0.82	46
Regular	6	20	8	0.27	0.91	0.36	27
Deficiente	2	22	2	0.09	1.00	0.09	9
Total	22			1.00			100

Fuente: Diseño propio

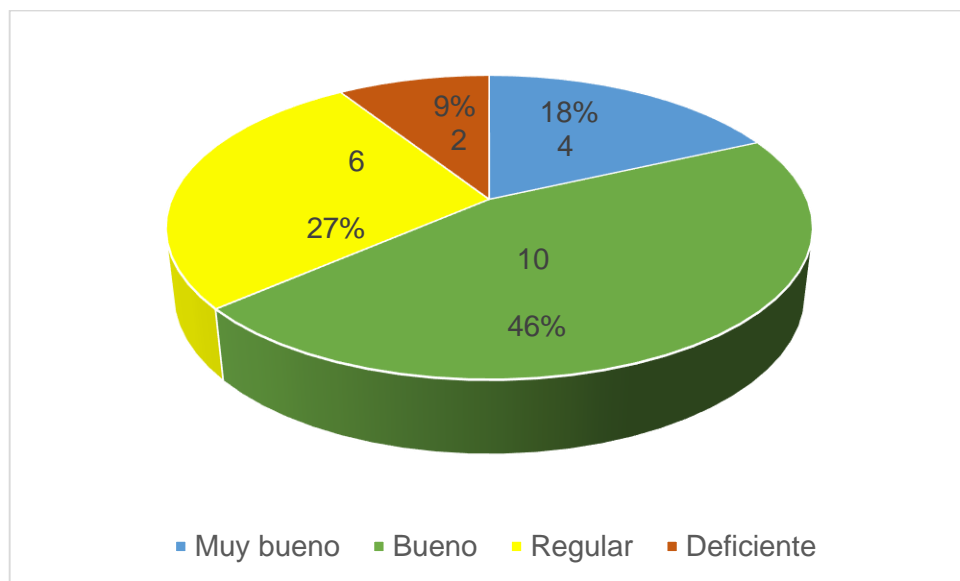


Gráfico 10: Desarrollo social tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos II’, Grupo experimental

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Post test y en cuanto a la dimensión Desarrollo social, se puede apreciar que:

En primer lugar, 10 de los estudiantes ahora se encontraban en el nivel “Bueno” representando al 46% del total de 22. Le siguen en el orden, 6 estudiantes en el nivel ‘Regular’, representando al 27%. Luego, 4 estudiantes en el nivel “Muy bueno”, representando al 18%. Por último, ya solo 2 estudiantes en el nivel “Deficiente” representando al 9% restante.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles “Bueno” y “Muy bueno” es superior a la de los niveles “Regular” y “Deficiente, con 14 y 8 estudiantes representando al 64% y 36%.

Tabla 12

Desarrollo emocional tras la aplicación del Post test en el aula

‘Angelitos II’, Grupo experimental

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	6	6	22	0.27	0.27	1.00	27
Bueno	10	16	16	0.45	0.73	0.73	45
Regular	5	21	6	0.23	0.95	0.27	23
Deficiente	1	22	1	0.05	1.00	0.05	05
Total	22			1.00			100

Fuente: Diseño propio

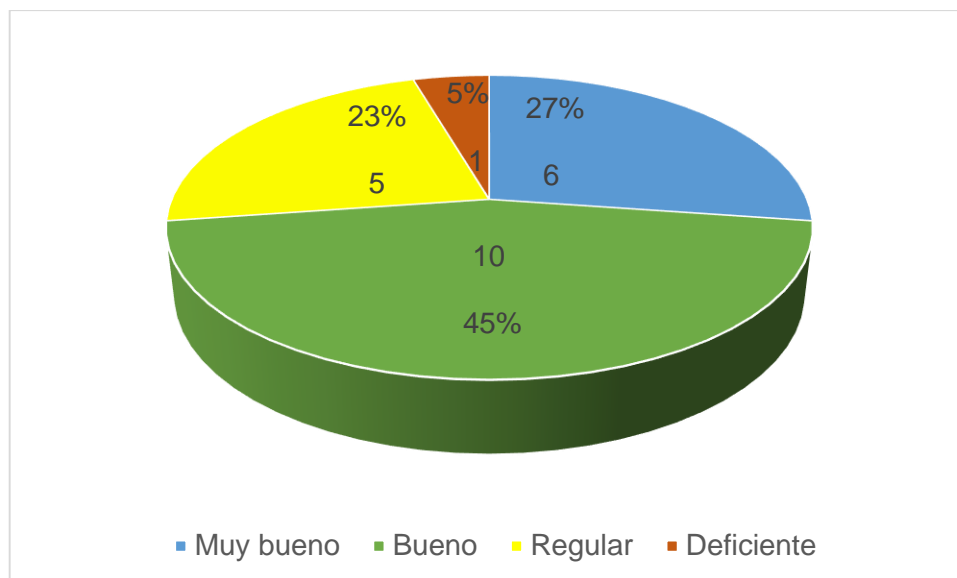


Gráfico 11: Desarrollo emocional tras la aplicación del Post test en el aula 'Angelitos II', Grupo experimental

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Post test y en cuanto a la dimensión Desarrollo emocional, se puede apreciar que:

En primer lugar, 10 de los estudiantes ahora se encontraban en el nivel "Bueno" representando al 45% del total de 22. Le siguen en el orden, 6 estudiantes en el nivel "Muy bueno", representando al 27%. Luego, 5 estudiantes en el nivel "Regular", representando al 23%. Por último, ya solo 1 estudiante en el nivel "Deficiente" representando al 5% restante.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles "Bueno" y "Muy bueno" es superior a la de los niveles "Regular" y "Deficiente, con 16 y 6 estudiantes representando al 73% y 27%.

Tabla 13

Socialización tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos II’,

Grupo experimental

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	7	7	22	0.32	0.32	1.00	32
Bueno	9	16	15	0.41	0.73	0.68	41
Regular	4	20	6	0.18	0.91	0.27	18
Deficiente	2	22	2	0.09	1.00	0.09	09
Total	22			1.00			100

Fuente: Diseño propio

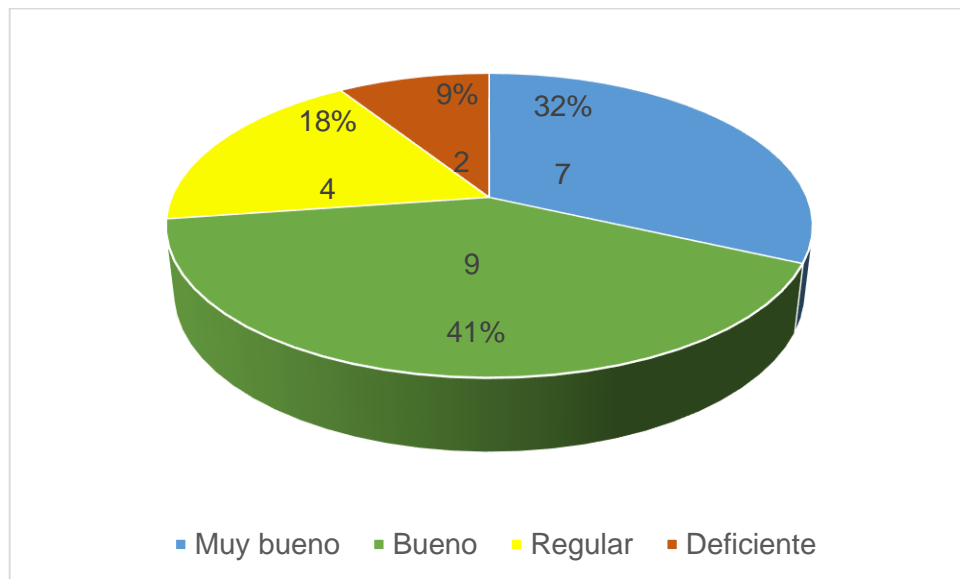


Gráfico 12: Socialización tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos II’, Grupo experimental

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Post test y en cuanto a la variable Socialización, se puede apreciar que:

En primer lugar, 9 de los estudiantes ahora se encontraban en el nivel “Bueno” representando al 41% del total de 22. Le siguen en el orden, 7 estudiantes en el nivel “Muy bueno”, representando al 32%. Luego, 4 estudiantes en el nivel “Regular”, representando al 18%. Por último, ya solo 2 estudiantes en el nivel “Deficiente” representando al 9% restante.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles “Bueno” y “Muy bueno” es superior a la de los niveles “Regular” y “Deficiente, con 16 y 6 estudiantes representando al 73% y 27%.

Tabla 14

Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos

I’, Grupo de control

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	3	3	19	0.16	0.16	1.00	16
Bueno	4	7	16	0.21	0.37	0.84	21
Regular	9	16	12	0.47	0.84	0.63	47
Deficiente	3	19	3	0.16	1.00	0.16	16
Total	19			1.00			100

Fuente: Diseño propio

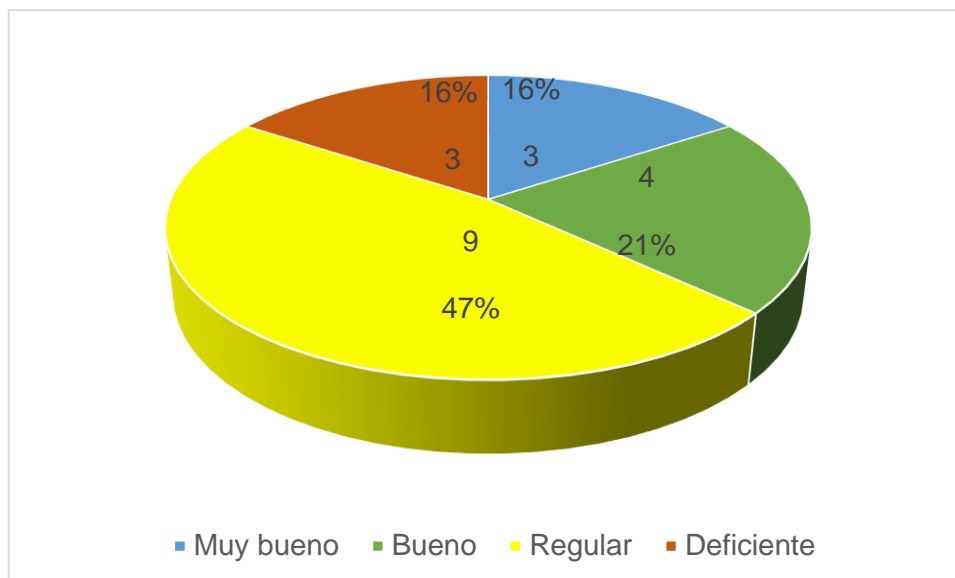


Gráfico 13: Desarrollo cognitivo tras la aplicación del Post test en el aula 'Angelitos I', Grupo de control

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Post test y en cuanto a la dimensión Desarrollo cognitivo, se puede apreciar que:

En primer lugar, 9 estudiantes en el nivel "Regular", representando al 47% del total de 19. Le siguen en el orden, 4 estudiantes en el nivel "Bueno", representando al 21%. Por último, 3 estudiantes en los niveles "Muy bueno" y "Deficiente" representando al 16% en cada caso.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles "Regular" y "Deficiente" es superior a la de los niveles "Bueno" y "Muy bueno", con 12 y 7 estudiantes representando al 63% y 37%.

Tabla 15

Desarrollo social tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos I’,

Grupo de control

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	2	2	19	0.11	0.11	1.00	11
Bueno	5	7	17	0.26	0.37	0.89	26
Regular	8	15	12	0.42	0.79	0.63	42
Deficiente	4	19	4	0.21	1.00	0.21	21
Total	19			1.00			100

Fuente: Diseño propio

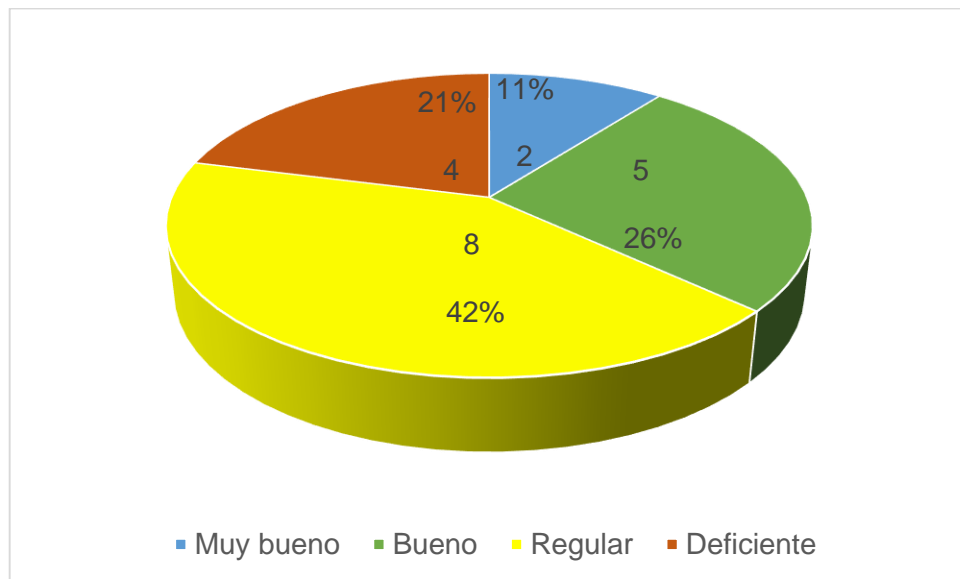


Gráfico 14: Desarrollo social tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos I’, Grupo de control

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Post test y en cuanto a la dimensión Desarrollo cognitivo, se puede apreciar que:

En primer lugar, 8 estudiantes en el nivel “Regular”, representando al 42% del total de 19. Le siguen en el orden, 5 estudiantes en el nivel “Bueno”, representando al 26%. Luego, 4 estudiantes en el nivel “Deficiente” representando al 21%. Por último, 2 estudiantes en el nivel “Muy bueno” representando al 11% restante.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles “Regular” y “Deficiente” es superior a la de los niveles “Bueno” y “Muy bueno”, con 12 y 7 estudiantes representando al 63% y 37%.

Tabla 16

Desarrollo emocional tras la aplicación del Post test en el aula

‘Angelitos I’, Grupo de control

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	3	3	19	0.16	0.16	1.00	16
Bueno	4	7	16	0.21	0.37	0.84	21
Regular	8	15	12	0.42	0.79	0.63	42
Deficiente	4	19	4	0.21	1.00	0.21	21
Total	19			1.00			100

Fuente: Diseño propio

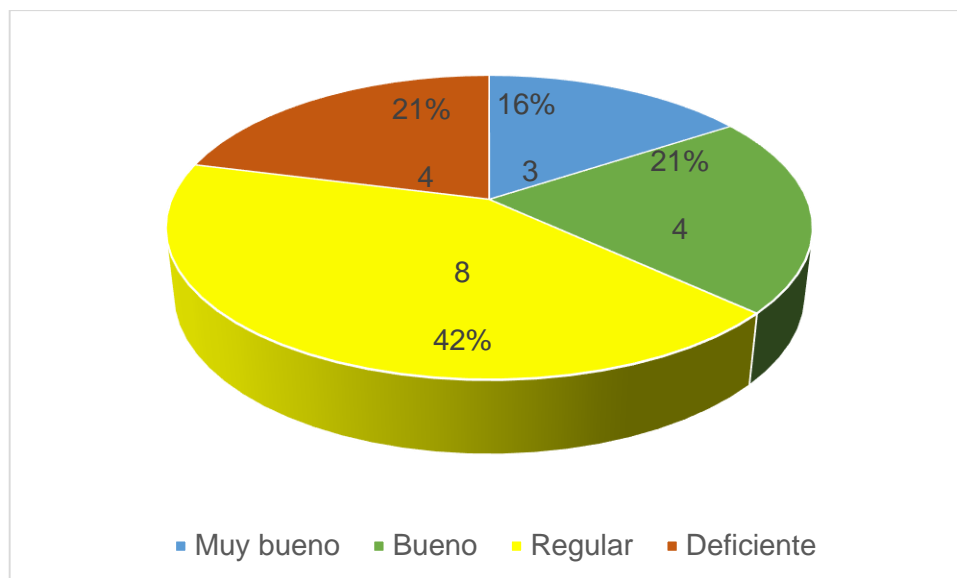


Gráfico 15: Desarrollo emocional tras la aplicación del Post test en el aula 'Angelitos I', Grupo de control

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Post test y en cuanto a la dimensión Desarrollo emocional, se puede apreciar que:

En primer lugar, 8 estudiantes en el nivel "Regular", representando al 42% del total de 19. Le siguen en el orden, 4 estudiantes en los niveles "Bueno" y "Deficiente" representando al 21% en cada caso. Por último, 3 estudiantes en el nivel "Muy bueno", representando al 16%.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles "Regular" y "Deficiente" es superior a la de los niveles "Bueno" y "Muy bueno", con 12 y 7 estudiantes representando al 63% y 37%.

Tabla 17

Socialización tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos I’,

Grupo de control

Nivel	f_i	$F_i \uparrow$	$F_i \downarrow$	h_i	$H_i \uparrow$	$H_i \downarrow$	%
Muy bueno	3	3	19	0.16	0.16	1.00	16
Bueno	6	9	16	0.31	0.47	0.84	31
Regular	7	16	10	0.37	0.84	0.53	37
Deficiente	3	19	3	0.16	1.00	0.16	16
Total	19			1.00			100

Fuente: Diseño propio

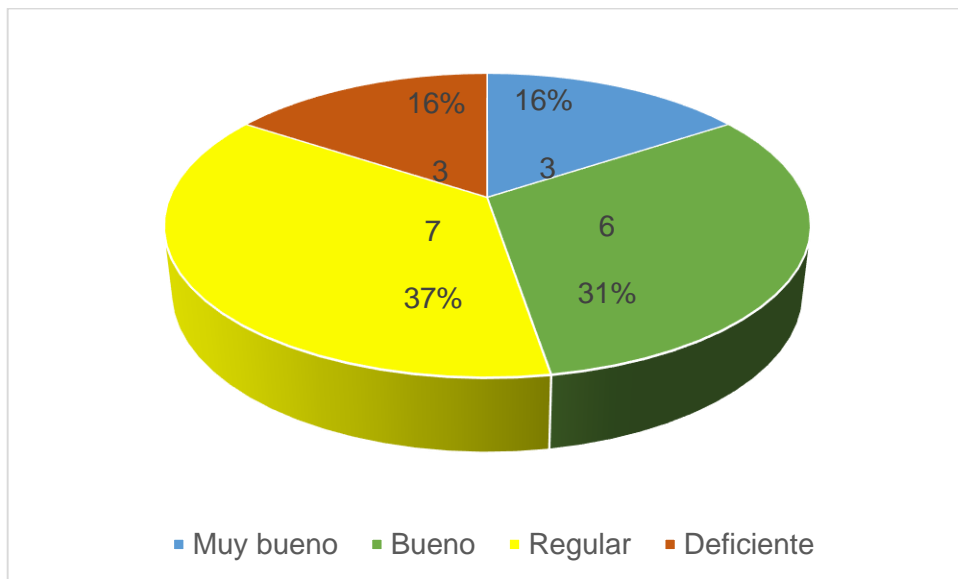


Gráfico 16: Socialización tras la aplicación del Post test en el aula ‘Angelitos I’, Grupo de control

Análisis de los datos

De acuerdo a la información del Post test y en cuanto a la variable Socialización, se puede apreciar que:

En primer lugar, 7 estudiantes en el nivel “Regular”, representando al 37% del total de 19. Le siguen en el orden, 6 estudiantes en el nivel “Bueno”, representando al 31%. Por último, 3 estudiantes en los niveles “Muy bueno” y “Deficiente” representando al 16% en cada caso.

También se puede apreciar en las frecuencias absolutas que:

La proporción entre los niveles “Regular” y “Deficiente es superior a la de los niveles “Bueno” y “Muy bueno”, con 10 y 9 estudiantes representando al 53% y 47%.

Comprobación de hipótesis

Para hacer la comprobación de hipótesis, se ha aplicado la prueba de diferencia de proporciones para dos muestras de estudio, la cual se muestra a continuación:

$$Z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 \times q_1}{n_1} + \frac{p_2 \times q_2}{n_2}}}$$

Cabe mencionar que para que el resultado sea significativo el valor Z obtenido debe ser mayor al valor crítico 1,69 dado que se está comparando dos muestras en el estudio. Así mismo, los p y q corresponden a los obtenidos en las frecuencias absolutas en cuanto a los niveles “Muy bueno” y “Bueno” dado que se busca encontrar una diferencia significativa entre ambos grupos.

Hipótesis general

H_1 = La aplicación de los juegos estructurados mejoran significativamente la socialización en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría”, Castillo Grande, 2018.

H_0 = La aplicación de los juegos estructurados no mejoran significativamente la socialización en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría”, Castillo Grande, 2018.

De acuerdo al enunciado de la hipótesis se busca que la mayoría de estudiantes se encuentren en los niveles “Muy bueno” y “Bueno” en cuanto a Socialización. Estos resultados se pueden observar en las Tablas 12 y 16. Con ellos se procedió a resolver la fórmula de la diferencia de proporciones.

$$Z = \frac{0,73 - 0,47}{\sqrt{\frac{0,73 \times 0,27}{22} + \frac{0,47 \times 0,53}{19}}}$$

$$Z = \frac{0,25}{0,15}$$

$$Z = 1,70$$

Toma de decisión:

Como se puede apreciar, después de reemplazar los datos en la fórmula de diferencia de proporciones se obtiene un resultado de 1,70. Este valor, al ser superior a al valor crítico de 1,69 permite rechazar la hipótesis nula y en consecuencia, validar la hipótesis alternativa. Es decir, los Juegos Estructurados mejoran significativamente la Socialización en los estudiantes.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. Resultados del trabajo de Investigación.

En cuanto a los resultados

El presente estudio planteó como objetivo principal demostrar que el uso de los Juegos Estructurados como estrategia de Enseñanza-Aprendizaje permite mejorar la Socialización en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría”. Con esa meta se realizó la medición de datos de los estudiantes en cuanto a sus niveles de Socialización tomando en cuenta las siguientes escalas: Muy bueno, bueno, regular, y deficiente. Para ello, se elaboró una ficha de observación que constaba de 20 ítems considerando las tres dimensiones medibles de dicha variable.

La mencionada ficha de observación fue aplicada en dos momentos en la investigación tal y como lo indica el diseño elegido. Es decir, al inicio de la investigación y al término de la misma en ambos grupos de estudio.

En cuanto al grupo experimental se observa que al inicio de la investigación se aplica el pre test en nivel de socialización obteniendo que el 27% de estudiantes se encontraban en el nivel “Muy bueno”, 18% de estudiantes se encontraban en el nivel “Bueno”, 32% de estudiantes se encontraban en el nivel “Regular”, y el 23% en el nivel “Deficiente”. Así mismo, 45% de los estudiantes se encontraban entre los niveles “Muy bueno” y “Bueno”; y 55% de estudiantes se encontraban entre los niveles “Regular” y “Deficiente”. Al término, aplicando los juegos estructurados realizamos el post test se observa que el 32% de estudiantes se encontraban en el nivel “Muy bueno”, 41% de estudiantes se encontraban en el nivel “Bueno”, 18% de estudiantes se encontraban en el nivel “Regular”, y ya solo 9% de estudiantes en el nivel “Deficiente”. Así mismo, el 73% de estudiantes se encontraban entre los niveles “Muy bueno” y “Bueno”; y el 27% de estudiantes se encontraban entre los niveles “Regular” y “Deficiente”. Se aprecia entonces, un cambio evidentemente significativo en cuanto a los estudiantes que pasan a los niveles “Muy bueno” y “Bueno”.

El grupo de control, por otro lado, observa que al inicio de la investigación solo 10% de estudiantes se encontraba en el nivel “Muy bueno”, 32% de estudiantes se encontraban en el nivel “Bueno”, 32% de estudiantes se encontraban en el nivel “Regular”, y 26% de estudiantes en el nivel “Deficiente”. Así mismo, 42% de estudiantes se encontraban entre los niveles “Muy bueno” y “Bueno”; y 58% de estudiantes se encontraban entre los niveles “Regular” y “Deficiente”. Al término, se observa que solo 16% de estudiante se encontraban en

el nivel "Muy bueno", 31% de estudiantes se encontraban en el nivel "Bueno", 37% de estudiantes se encontraban en el nivel "Regular", y 16% de estudiantes en el nivel "Deficiente". Así mismo, 47% de estudiantes se encontraban entre los niveles "Muy bueno" y "Bueno"; y 53% de estudiantes se encontraban entre los niveles "Regular" y "Deficiente". Se aprecia entonces, que no hubo cambios evidentes en cuanto a los niveles "Muy bueno" y "Bueno".

De la hipótesis

Al hacer la prueba de hipótesis a través de la Prueba de diferencia de proporciones se aprecia que al reemplazar los datos obtenidos en ambos grupos de estudio se obtiene un valor Z de 1,70 el cual permite rechazar la hipótesis nula. De esta manera, se concluye que uso del Juego Estructurado como estrategia de Enseñanza-Aprendizaje contribuye significativamente en la mejora de la Socialización de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Concluido el proceso de investigación los resultados obtenidos fueron los siguientes:

1. Se concluye que existen diferencias significativas en el logro de la socialización de los niños y niñas de 5 años entre el pretest y posttest del grupo experimental. Se evidencia una mejora en la categoría muy bueno de 27% al 32%; asimismo en la categoría bueno pasa de 18% a 41%, el cual demuestra una influencia positiva al incorporar los juegos estructurados como metodología activa.
2. Los resultados indican un nivel de influencia positiva en la categoría bueno de 23% a 45% y en la categoría muy bueno de 14% a 23% respectivamente, en la dimensión desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años, después de aplicar un programa de intervención denominado juegos estructurados.
3. Se evidencia un efecto positivo en la categoría bueno de 27% a 46% en la dimensión desarrollo social en los niños y niñas de 5 años, luego de aplicar un programa de intervención denominada juegos estructurados.
4. Se comprobó un nivel de influencia positiva en la categoría muy bueno y bueno de 14% a 27% y de 23% a 45% respectivamente, en la dimensión desarrollo emocional, en los niños y niñas de 5 años, por lo que se demuestra que el programa de intervención denominado juegos estructurados fue eficiente.

RECOMENDACIONES

1. Proponer al Director de la Institución Educativa “Jesús sabiduría” la elaboración de un plan operativo de trabajo con la finalidad de planificar el desarrollo de talleres de juegos estructurados en la mejora de la socialización con la finalidad de poner en conocimiento de los docentes el desarrollo de las estrategias empleadas.
2. Poner en conocimiento de la UGEL–LP con la finalidad de proponerles el desarrollo de talleres de interaprendizaje a fin de compartir las experiencias exitosas en relación a la aplicación de los Juegos estructurados en la mejora de la socialización.
3. Proponer a la Universidad de Huánuco los espacios en el desarrollo de las asignaturas de Didáctica de Personal Social en el nivel inicial la propuesta del uso de estrategias como son la aplicación de los Juegos estructurados como estrategia en el desarrollo de la socialización de los niños y niñas del nivel inicial de 5 años.

BIBLIOGRAFÍA

1. Bequer, G. (1993) Juegos de Movimiento. Unidad Impresora José Huelga. Cuba.
2. Briceño, B y Torrejón, D. (2010) "Manual de juegos para la autoestima" Santiago de Chile
3. Brite, G. y Almoño, L. (2008). 5ª Edición, Juegos y dinámicas para multiplicar las formas de aprender utilizando al máximo las capacidades de la mente, Inteligencias Múltiples, Bonum, Buenos Aires, Argentina.
4. Carrasco, S. (2010) Investigación Madrid España
5. Cerviño, M., Hernández, G., Moruno, T., Varilla, M., Moral, M., Lorenzo, A. y Blaya, R. (2009). La sexualidad humana. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. España.
6. Ferland, F. (2005) ¿Jugamos?: El juego con niñas y niños de 0 a 6 años Narcea, España, Madrid
7. Grau, A. y otros (2000), Psiquiatría y psicología de la infancia y adolescencia. Editorial Médica Panamericana, Madrid, España
8. Guerrero, A. (2005) Desarrollo del niño durante el periodo escolar Santiago de Chile.
9. Haeussler Isabel, (2000),"Desarrollo emocional del niño", Editorial médica Panamericana, Madrid, España.
10. Hernández, R. (2010) Metodología de la Investigación, México D.F
11. J.A. y T.H. Simms., (1972) Socialización y rendimiento en educación de tres a trece años, Ediciones Morata, Madrid, España
12. Kostelnik, Phipps, Soderman y Gregory (2010) El desarrollo social de los niños, Delmar CENGAGE, Learning

13. Piaget, J. (1973) La formación del símbolo en el niño: invitación, juego y diseño, imagen y representación, Edición Delachaux, México D.F.
14. Roman, J. Sánchez, S y Secadas, F. (1999) Desarrollo de habilidades en la infancia, Ediciones Pirámide, Madrid, España.
15. Vander Zanden. (1986). Manual de Psicología Social Edit. Paidós, Madrid, España.
16. Vigotsky, L. (1995). Psicología Pedagógica. Tomo III Obras escogidas Visor, Madrid España.

BIBLIOGRAFIA DE TESIS

1. Buenaventura, N. (2015) La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, Universidad de Tolima, Ibagué, Bogotá, Colombia
2. Bueno, Y. (2013) Los juegos sensoriales en la capacidad de atención en los niños y niñas de la I.E.I. N° 114 de Chupan, Aparicio Pomares, Yarowilca, 2012 Universidad de Huánuco, Escuela de Post Grado.
3. Chávez, K. y Ramos, D. (2014), “Influencia familiar en el desarrollo de las competencias para iniciar el primer grado de primaria, en los infantes de cinco años de cuatro instituciones educativas del distrito de Florencia de Mora – Trujillo, año 2013”, Universidad Privada Antenor Orrego, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Trujillo
4. Chávez, T. (2012), Juegos motores para mejorar las nociones espaciales en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa N° 361 Mariano Dámaso Beraún, Paucarbamba, Amarilis, 2012, Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

5. Fernández, J.; Gonzales, C. y Herazo, L. (2014), Titulada “Análisis del desarrollo de la integración social a través de estrategias Lúdico – Recreativas en los niños (as) del nivel preescolar de la Institución Educativa Corazón de María, Universidad de Cartagena, Cartagena de Indias, Colombia.
6. Fourmet, K. (2012), El juego como facilitador del desarrollo comunitario. Representaciones sociales sobre juego infantil de un grupo de madres y padres del centro poblado “La Garita”, Pontificia Universidad Católica del Perú
7. Huerto, P. (2014), Juegos infantiles para desarrollar la socialización en los alumnos de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “Leoncio Prado” Huánuco, 2012, Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades.
8. Navarro, F. (2014), Socialización Familiar y adaptación escolar, Universidad de Castilla – La Mancha, Toledo, España.
9. Pérez, E. (2012), Juegos de socialización para mejorar la comunicación interpersonal en los alumnos del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32011 “Hermilio Valdizan” – Huánuco, 2011, Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades.
10. Tzic, J. (2012), “Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias”, Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades, Quetzaltenango, Guatemala.

11. Villogas, S. (2012), Los juegos recreativos, para mejorar la comunicación oral en los alumnos del 1° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Huánuco – 2011, Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades.
12. Yaya, B. (2012), Aplicación del programa “Jugando y Mirando” para mejorar el desarrollo de la percepción visual en os alumnos de cinco años de la I.E. N° 073 La Esperanza, Amarilis, 2011, Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades.

A N E X O

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: El juego estructurado para la socialización en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “Jesús Sabiduría”, Castillo Grande, 2018.
 INVESTIGADORA : León De La Cruz, Maritza

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
<p>¿Cómo influye la aplicación de los juegos estructurados en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría” Castillo Grande, 2018?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>A. ¿Existirá una mejora si aplicamos juegos estructurados en el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018?</p> <p>B. ¿De qué manera los juegos estructurados mejoraran el desarrollo social de los niños y niñas de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018?</p> <p>C. ¿La aplicación de juegos estructurados mejorará el desarrollo emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018?</p>	<p>Objetivo General Determinar la influencia de los juegos estructurados en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>A. Demostrar la influencia de los juegos estructurados en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018.</p> <p>B. Demostrar la influencia de los juegos estructurados en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018.</p> <p>C. Demostrar la influencia de los juegos estructurados en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018.</p>	<p>La aplicación de los juegos estructurados influye significativamente la socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría”, Castillo Grande, 2018.</p>	<p>Variable dependiente Socialización en niños y niñas</p> <p>Variable Independiente Juego estructurado</p> <p>Variable Intervinientes Ambiente Familiar Apoyo de padres de familia La alimentación La sexualidad</p>	<p>Desarrollo Cognitivo</p> <p>Desarrollo Social</p> <p>Desarrollo Emocional</p> <p>Desarrolla Motivación</p> <p>Desarrolla Autoestima</p> <p>Desarrolla Confianza</p>	<p>TIPO Aplicado ENFOQUE Cuantitativo. ALCANCE O NIVEL Descriptivo- explicativo</p> <p>DISEÑO Cuasi experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> $GE \quad 0_1 \quad _ \quad X \quad _ \quad 0_2$ $GC \quad 0_3 \quad _ \quad _ \quad _ \quad 0_4$ </div> <p>POBLACIÓN Y MUESTRA 41 estudiantes TECNICA Observación estructurada INSTRUMENTO Guía de observación</p>



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



RESOLUCION N° 080-2017-D-FCEyH-UDH
Huánuco, 21 de junio del 2017

Visto, el expediente N° 546-2017 presentado por la alumna **Maritza LEÓN DE LA CRUZ**, quien solicita Asesor Metodológico de tesis.

CONSIDERACIÓN:

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título V, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco aprobado por Resolución N° 280-2015-R-CU-UDH del 16 de marzo del 2015 se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación I;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria, impulsar la investigación científica y la proyección social;

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 574-2013-R-UDH del 25 de julio del 2013;

SE RESUELVE:

Artículo único: **DESIGNAR** al Lic. César Hernán León Arévalo como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna **Maritza LEÓN DE LA CRUZ**, de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
HUMANIDADES

Emilia Escobedo Pizaro
DECANO

FER/Ppg

Distribución: EAP Educación. Interesado. Comisión de Tesis. Asesor. Archivo

RESOLUCION N° 0179-2018-D-FCEyH-UDH Huánuco, 29 de octubre del 2018

Visto, el expediente N° 0619-2018 de la bachiller Maritza LEÓN DE LA CRUZ, quien solicita revisión del informe y designación de docentes dictaminadores de Tesis, para su revisión y sustentación correspondiente;

CONSIDERANDO:

Que, con expediente N° 0619-2018 de la bachiller Maritza LEÓN DE LA CRUZ, solicita revisión de la Tesis titulada *"El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesús Sabiduría, Castillo Grande, 2018"* y la correspondiente sustentación;

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título II, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, mediante Resolución N° 131-2018-D-FCEyH-UDH de fecha 24 de noviembre del 2018 se aprueba la ejecución del Proyecto de tesis de la Bachiller en Ciencias de la Educación y con Resolución N° 080-2017-D-FCEyH-UDH-2017, se nombra como Asesor metodológico de Tesis al Lic. César Hernán León Arévalo.

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 574-2013-R-UDH del 25 de julio del 2013;

SE RESUELVE:

Artículo Primero: DESIGNAR como docentes dictaminadores de la tesis titulada *"El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesús Sabiduría, Castillo Grande, 2018"* de la Bachiller en Ciencias de la Educación Maritza LEÓN DE LA CRUZ a los docentes:

Dr. Froilan Escobedo Rivera
Mg. Katherine Elisa Pimentel Dionicio
Mg. Manfredo Coronel Maximiliano

Artículo segundo: FIJAR un plazo de 07 días calendarios a partir de la fecha para emitir el dictamen respectivo por escrito acerca de la aceptación del trabajo, por parte de los docentes dictaminadores nombrados en el artículo precedente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



LPT/Ppg
Distribución: Jurado (3), Fac. Cs Educ y Hum, EAP Educación, Interesado, Archivo

RESOLUCION N° 0131-2018-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 24 de setiembre del 2018

Visto, el expediente N° 501-2018 de la alumna Maritza LEON DE LA CRUZ, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado *"El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesus Sabiduria, Castillo Grande, 2018"*.

CONSIDERANDO:

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, en el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación cuyo requisito para su aprobación requiere del nombramiento de un asesor metodológico para formular el mencionado Proyecto de Tesis;

Que, la alumna Maritza LEON DE LA CRUZ presenta el Proyecto de *"El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesus Sabiduria, Castillo Grande, 2018"* y con Informe N° 016-KDP-FCEYH-UDH-2018 de la docente Mg. Katherine Elisa Pimentel Dionicio; Informe N° 018-FCEYH-UDH-2018 del Mg. Joel Guido Aguirre Palacin y el Informe N° 013-2018/AGBO.DOC.UDH-HCO del Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación impulsar la investigación científica y la proyección social; y

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y 574-2013-R-UDH del 25 de julio del 2013;

SE RESUELVE:

Artículo único: **APROBAR** el Proyecto de *"El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesus Sabiduria, Castillo Grande, 2018"* correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, **Maritza LEON DE LA CRUZ**, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
Dra. LADY DAYAN ESCOBARI DE LA TORRE
DECANA (E)

FER/ppg

Distribución: Fac Cs Educ y Hum E.A.P Educación. Interesado. Archivo



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 631
“SABIDURÍA”

AV. JOSE CARLOS MARIATEGUI N° 708



“AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL”

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 631 SABIDURIA

Que la estudiante de la Universidad de Huánuco con sede en Tingo Maria LEON DE LA CRUZ, MARITZA Ha realizado la ejecución y aplicación de sus 20 sesiones de aprendizaje correspondiente a la tesis “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA SOCIALIZACION EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL JESUS SABIDURIA, DE CASTILLO GRANDE 2018”, de forma permanente desde 01 de mayo de 2018 a 13 de julio 2018.

Se expide el presente para fines del interesado.

 MINISTERIO DE EDUCACION
U.E. 302 LEONCIO PRADO

Lic. Yanet Pérez Pimental
DIRECTORA



PRE TEST

GUIA DE OBSERVACIÓN

DATOS GENERALES

I.E. _____ Grado: _____

Sección: _____ Turno: _____ Edad: _____ Sexo: _____

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

N° ORDEN	VALORACIÓN
1	Siempre
2	Casi siempre
3	Casi nunca
4	Nunca

N°	ÍTEMS	ORDEN			
		1	2	3	4
COGNITIVO					
1	Responde las preguntas durante la ejecución de los juegos.				
2	Desarrolla su capacidad de pensamiento reversible, al momento de realizar los juegos.				
3	Plantea interrogantes a partir de su propia experiencia				
4	Establece relaciones entre hechos de su entorno natural y social durante los juegos.				
5	Razona sobre hechos concretos durante el juego.				
6	Identifica las reglas básicas del juego durante el desarrollo de los juegos.				
7	Comprende la importancia de cumplir con las reglas de juego durante el desarrollo de los juegos.				
SOCIAL					
1	Defiende sus derechos con firmeza pero sin atacar a los demás.				
2	Tiene conflictos con sus compañeros y profesores, durante el desarrollo de los juegos.				

3	Entiende las reglas de los juegos y los pone en práctica durante el desarrollo de los juegos				
4	Comprende que es aceptado por sus compañeros durante el desarrollo del juego.				
5	Muestra alegría y deseo de compartir durante el juego.				
6	Resuelve conflictos con empatía durante el juego.				
7	Demuestra tolerancia y supera las dificultades que se presentan en el juego				
EMOCIONAL					
1	Busca alternativas de solución frente a un conflicto durante el desarrollo de los juegos				
2	Evita buscar culpables y asume que es responsabilidad de todos encontrar soluciones constructivas.				
3	Manifiesta su satisfacción sobre su actuar frente al desarrollo del juego.				
4	Expresa su enojo cuando algo sale mal y culpa a los demás del fracaso.				
5	Participa de las actividades de juego con agrado y de manera activa, durante los juegos.				
6	Mantiene una actitud positiva y de respeto durante el juego.				



POST TEST

GUIA DE OBSERVACIÓN

DATOS GENERALES

I.E. _____ Grado: _____

Sección: _____ Turno: _____ Edad: _____ Sexo: _____

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

N° ORDEN	VALORACIÓN
1	Siempre
2	Casi siempre
3	Casi nunca
4	Nunca

N°	ÍTEMS	ORDEN			
		1	2	3	4
COGNITIVO					
1	Responde las preguntas durante la ejecución de los juegos de socialización.				
2	Desarrolla su capacidad de pensamiento reversible, al momento de realizar los juegos				
3	Plantea interrogantes a partir de su propia experiencia				
4	Establece relaciones entre hechos de su entorno natural y social durante los juegos de socialización				
5	Razona sobre hechos concretos durante el juego de socialización				
6	Identifica las reglas básicas del juego durante el desarrollo de los juegos de socialización				
7	Comprende la importancia de cumplir con las reglas de juego durante el desarrollo de los juegos				
SOCIAL					

1	Defiende sus derechos con firmeza pero sin atacar a los demás.				
2	Tiene conflictos con sus compañeros y profesores, durante el desarrollo de los juegos de socialización				
3	Entiende las reglas de los juegos y los pone en práctica durante el desarrollo de los juegos de socialización.				
4	Comprende que es aceptado por sus compañeros durante el desarrollo de los juegos de socialización.				
5	Muestra alegría y deseo de compartir durante los juegos de socialización				
6	Resuelve conflictos con empatía durante el juego de socialización				
7	Demuestra tolerancia y supera las dificultades que se presentan en el juego				
EMOCIONAL					
1	Busca alternativas de solución frente a un conflicto durante el desarrollo de los juegos				
2	Evita buscar culpables y asume que es responsabilidad de todos encontrar soluciones constructivas.				
3	Manifiesta su satisfacción sobre su actuar frente al desarrollo de juegos de socialización				
4	Expresa su enojo cuando algo sale mal y culpa a los demás del fracaso				
5	Participa de las actividades de juego con agrado y de manera activa, durante los juegos de socialización				
6	Mantiene una actitud positiva y de respeto durante los juegos de socialización				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01


1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 03 / 08 / 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Responde las preguntas durante la ejecución de los juegos.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA METODOLOGICA	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u>	Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas).	Dialogo Plumones
Motivación	A los niños y niñas se le formula una adivinanza. ¿Soy verde, me gusta saltar, jugar en el charco y también se croar. ¿Quién soy? 	Adivinanza Imagen

<p>Rescate de saberes previos</p>	<p>La rana</p>	
<p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>Les presento a los niños como respuesta la imagen de una rana.</p>	
	<p>¿De qué color es la rana? ¿Dónde viven las ranas? ¿Qué comen las ranas?</p>	
	<p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p>	<p>Dialogo</p>
	<p>Reglas: ✓ El niño que realiza un movimiento diferente al ordenador se somete a una acción reparadora (Hace una adivinanza)</p>	<p>Dialogo</p>
	<p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p>	
	<p>Ranitas al agua El coordinador traza un círculo, alrededor de este se colocan en cucullas los participantes. Cuando el coordinador diga “Ranitas al agua”, los participantes deben saltar fuera del círculo. Cuando diga “a la orilla”, todos deben saltar al centro del círculo. Las órdenes deben ser suministradas de tal manera que desconcierten a los participantes. El jugador que ejecuta un movimiento diferente al ordenador por el coordinador, será excluido del juego.</p>	<p>Pelota</p>
	<p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego: ¿Les gustó el juego? ¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora? ¿Consideran Uds. que es importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divirtieron?</p>	<p>Conos</p>
<p><u>CIERRE</u></p>	<p>¿Qué aprendimos de este juego?</p>	

Transferencia / extensión	Respetan siempre a sus amigos y demás personas.	
----------------------------------	---	--

4. **RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos : Pelotas y Conos
5. **EVALUACION E INSTRUMENTO** : Ficha de Observación.
6. **BIBLIOGRAFÍA** : Pag. 12 Libro Los Viajes de Tito
y

Tita; Autor Grupo Editorial
Grandes Libros.

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 01

INDICADOR: Responde las preguntas durante la ejecución de los juegos.

N°	ALUMNO (a)	Responde respetando la opinión de los demás	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02


1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 04 / 08 / 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Desarrolla su capacidad de pensamiento reversible, al momento de realizar los juegos.

3. SECUENCIAS DIDACTICAS

MOMENTOS	ESTRATEGIA METODOLOGICA	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u>	Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas).	Dialogo Plumones
Motivación	A los niños y niñas se les formula una adivinanza. ¿Qué será que será aquello que te hace mover la cinturita de arriba hacia abajo y de abajo hacia arriba? 	Adivinanza Imagen
	El Ula ula	

<p>Rescate de saberes previos</p> <p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>Les presento a los niños como respuesta la imagen del juego del Ula ula</p> <p>¿Qué creen Uds. ¿Qué hacen los niños en la lámina? ¿con que están jugando? ¿Qué parte de su cuerpo mueven?</p> <p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p> <p>Reglas: ✓ El niño al momento de pasar por la ula ula no debe de rosar su cuerpo de lo contrario se someterá a una acción reparadora (cantar una canción)</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p style="text-align: center;">El Juego de Ula Ula</p> <p>Desarrollo de la Actividad: formar un cuadrado con 8 niños y pedirles a cada uno que sostenga un aro (Ula Ula) al ras del suelo. Los demás niños se formaran en fila y, a una señal, a traviesan, en posición de gateo, el túnel de aros intentando no rosarlos con su cuerpo.</p>	<p>Dialogo</p>
<p><u>CIERRE</u> Transferencia / extensión</p>	<p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Con que objetos jugamos? ¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora ¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divirtieron? Que aprendimos de este juego Respetan siempre a sus amigos y demás personas.</p>	<p>dialogo</p> <p>Ula ula</p>

4. RECURSOS Y MATERIALES : Juegos : Aros y música suave

5. EVALUACION E INSTRUMENTO : Ficha de Observación.

6. BIBLIOGRAFIA : Pág., 11 Libro Los Viajes de Tito y Tita;
Autor Grupo Editorial Grandes Libros.

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 02

INDICADOR: Desarrolla su capacidad de pensamiento reversible, al momento de realizar los juegos.

N°	ALUMNO (a)	Recuerda reglas de juego	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

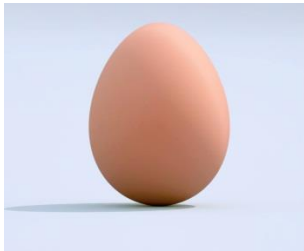
1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
- 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
- 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
- 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
- 1.5. Fecha : 05 / 08/ 2018
- 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ . Plantea interrogantes a partir de su propia experiencia

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSO Y MATERIALES
<u>INICIO</u> Motivación	<p>Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas).</p> <p>A los niños y niñas se les formula una adivinanza. ¿Qué será que será que pone la gallina y tiene forma de óvalo?</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Dialogo</p> <p>Plumones</p> <p>Adivinanza</p> <p>Imagen</p>

<p>Rescate de saberes previos</p>	<p>Les presento a los niños y niñas como respuesta la imagen del huevo.</p> <p>¿Qué observan? ¿Qué forma tiene el huevo? ¿Qué color tiene el huevo? ¿Para que servirá el huevo? ¿Qué creen ustedes que haremos con el huevo?</p>	
<p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p> <p>Reglas: ✓ Los niños evitaren hacer caer al huevo; de lo contrario se someterá a una acción reparadora (cantar una canción).</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p style="text-align: center;">Carrera con huevos</p> <p>Se forman dos o tres equipos (según el número de niños) y a cada equipo se le da una cuchara sopera y un huevo. El huevo es de plástico. Los equipos forman una fila y el primero debe correr con el huevo encima de la cuchara hasta un punto definido y volver, sin que le caiga el huevo al suelo. Si se le cae, recoge el huevo y vuelve a empezar. Cuando llegue al punto de partida, le entrega el huevo y la cuchara al siguiente de su equipo y así hasta que todos los miembros de su equipo han hecho la ruta con la cuchara y el huevo entero. Gana el primer equipo que acabe.</p>	<p>Dialogo</p>
<p><u>CIERRE</u> Transferencia / extensión</p>	<p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego: ¿Les gusto el juego? ¿Con que objetos jugamos?</p>	<p>Cuchara sopera</p>

	¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora ¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divirtieron? ¿Que aprendimos de este juego? Respetan siempre a sus amigos y demás personas.	Huevo plástico
--	--	----------------

- 4. RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos : Cuchara sopera y Huevo de plástico.
- 5. EVALUACION E INSTRUMENTO** : Ficha de Observación.
- 6. BIBLIOGRAFIA** : [www: guía del niño.com/ juegos al](http://www:guía del niño.com/ juegos al)

Aire libre/ 10juego en grupos para Niños

.....
 PÉREZ PIMENTEL, Yannet
 PROFESORA DE AULA

.....
 PÉREZ PIMENTEL, Yannet
 DIRECTORA

.....
 LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
 TESISISTA



LISTA DE COTEJO N° 03

INDICADOR: Plantea interrogantes a partir de su propia experiencia

N°	ALUMNO (a)	Relaciona los juegos con sus propias vivencias	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04


1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 06 / 08/ 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Establece relaciones entre hechos de su entorno natural y social durante el juego.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u> Motivación	Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas). A los niños y niñas se les muestra la imagen de un tren.  el tren	Dialogo Plumones Imágenes

<p>Rescate de saberes previos</p>	<p>¿Qué creen ustedes que hace el tren? ¿Por dónde se desplaza el tren? ¿Qué sonido emite el tren? ¿A quiénes desplaza el tren?</p>	<p>Dialogo</p>
<p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación: Reglas: ✓ Los niños al formar el tren no podrán toparse entre si de lo contrario se someterá a una acción reparadora (cantar una canción). ✓ El ultimo niño de la fila del tren; conducirá al grupo moviéndose con palmadas sin hablar de lo contrario se someterá a una acción reparadora (contar hasta 20). Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p>	
<p><u>CIERRE</u> Transferencia / extensión</p>	<p style="text-align: center;">El Juego del Tren</p> <p>Desarrollo de la actividad: Dividir a la clase en dos grupos. Cada grupo se convierte en un tren en el que ninguno puede ver a excepción del último niño, que será el maquinista. Los dos trenes se moverán por el espacio sin chocarse. Para ello siguen las indicaciones del maquinista (que no podrá hablar). El maquinista le da información al niño que tiene adelante y este, a su vez, se la repite al compañero de adelante hasta que todos estén informados. El código será: si recibe una palmada en el hombro derecho, avanza hacia una dirección; si recibe una palmada en el hombro izquierdo, avanza hacia una dirección; si le tocan la cabeza; el tren retrocede, si le tocan el cuello se detiene.</p> <p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego: ¿Les gusto el juego? ¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora ¿Consideran Uds. que importante es saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divirtieron?</p>	

	¿Que aprendimos de este juego? Respetan siempre a sus amigos y demás personas.	
--	---	--

- 4. RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos : música suave
- 5. EVALUACION E INSTRUMENTO** : Ficha de Observación.
- 6. BIBLIOGRAFIA** : Pag. 13 Libro Los Viajes de Tito y Tita; Autor Grupo Editorial Grandes Libros.

.....
PÉREZ PIMENTEL, Janet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL,
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 04

INDICADOR: Establece relaciones entre hechos de su entorno natural y social durante el juego.

N°	ALUMNO (a)	Muestra interes en colaborar y se siente motivado jugando con sus compañeros	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05


1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
- 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
- 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
- 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
- 1.5. Fecha : 07/ 08 / 2018
- 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ . Razona sobre hechos concretos durante el juego.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u>	Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas).	Dialogo
Motivación	A los niños y niñas se les formula una adivinanza. ¿Qué será que será, que lleno de botones esta, y si con tu abuelita quieres hablar, me puedes utilizar?	Plumones Adivinanza
	 El teléfono	Dibujo

<p>Rescate de saberes previos</p> <p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>Les presento a los niños como respuesta la imagen de un teléfono</p> <p>.</p> <p>¿Para qué creen ustedes que servirá el teléfono?</p> <p>¿De qué color será?</p> <p>¿Cómo lo utilizaremos?</p> <p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p> <p>Reglas:</p> <p>✓ El ultimo niño de la fila que corresponda dirá en voz alta la frase correcta de lo contrario se someterá a una acción reparadora (contar hasta 20).</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p style="text-align: center;">El teléfono roto</p> <p>Desarrollo de la actividad: Coloca a los niños y niñas en dos filas, formando dos equipos, y dile una frase al oído al primero de cada grupo, cuanto más larga y complicada sea, mejor puedes optar por un divertido trabalenguas Cada niño deberá susurrarla al oído del siguiente. El último, dirá en voz alta lo que ha entendido y ganará el equipo cuya frase se parezca más a la que tú dijiste.</p> <p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Con que objetos jugamos?</p> <p>¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora</p>	<p>Dialogo</p> <p>Dialogo</p>
--	--	-------------------------------

<u>CIERRE</u> Transferencia / extensión	¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divertieron? Que aprendimos de este juego Respetan siempre a sus amigos y demás personas.	
--	---	--

4. **RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos : música suave
5. **EVALUACION E INSTRUMENTO** : Ficha de Observación.
6. **BIBLIOGRAFIA** : [www: guía del niño.com/ juegos al aire](http://www.guia-del-nino.com/juegos-al-aire)

libre/ 10juego en grupos para niños

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 05

INDICADOR: Razona sobre hechos concretos durante el juego.

N°	ALUMNO (a)	Respeta su turno durante el juego	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06


1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 10 / 08 / 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Identifica las reglas básicas del juego durante el desarrollo del juego.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u> Motivación	<p>Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas).</p> <p>A los niños y niñas se les muestra imágenes de caballería.</p>  <p style="text-align: center;">Caballería</p> <p>¿Qué observan en la imagen? ¿Qué hace el caballo con el jinete?</p>	<p>Dialogo</p> <p>Plumones</p> <p>Imágenes</p>

<p>Rescate de saberes previos</p> <p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>¿A dónde irán?</p> <p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p> <p>Reglas:</p> <p>✓ El niño atrapado pierde e ingresa en el turno siguiente y se someterá a una acción reparadora (decir el nombre de todos sus compañeros de aula)</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p style="text-align: center;">Caballería</p> <p>Desarrollo de la actividad: Coloca a todos los niños en una fila. Uno de los pequeños ejerce de caballero, colocándose enfrente de ellos. Cuando grite “¡caballería!” sus amigos deberán salir corriendo para llegar a tocar el muro que estará a la espalda del caballero sin ser atrapados por éste. Todos los “potrillos” cazados se convierten en caballeros y empiezan también a cazar. El primer jugador atrapado pierde e ingresa en el turno siguiente.</p> <p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Con que objetos jugamos?</p> <p>¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora</p> <p>¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas?</p>	<p>Dialogo</p> <p>Dialogo</p>
--	---	-------------------------------

<u>CIERRE</u> Transferencia / extensión	¿Se divertieron? Que aprendimos de este juego Respetan siempre a sus amigos y demás personas.	
--	---	--

4. **RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos : música suave
5. **EVALUACION E INSTRUMENTO** : Ficha de Observación.
6. **BIBLIOGRAFIA** : [www: guía del niño.com/ juegos al aire libre/](http://www.guía-del-niño.com/juegos-al-aire-libre/) 10juego en grupos para niños.

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 06

INDICADOR: Identifica las reglas básicas del juego durante el desarrollo del juego.

N°	ALUMNO (a)	Reconoce la importancia de las reglas de juego	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07


1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 11/ 08 / 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. SECUENCIAS DIDACTICAS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Comprende la importancia de cumplir con las reglas de juego durante el desarrollo del juego.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u> Motivación	<p>Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas).</p> <p>A los niños y niñas se les muestra un video.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>¿Qué creen Uds. Que hacen los niños en el video? ¿Cómo están formados los niños en el video?</p>	<p>Dialogo</p> <p>Video</p>

<p>Rescate de saberes previos</p>	<p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p>	<p>Dialogo</p>
<p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>Reglas: ✓ Los niños deben evitar reírse primero; de lo contrario se someterá a una acción reparadora (decir el nombre de todos sus compañeros de aula).</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p style="text-align: center;">Lucha entre serios</p> <p>Desarrollo de la actividad: Colocados en dos filas, una frente a otra, el objetivo de este juego es lograr que el jugador contrario se eche a reír antes. Para ello sólo podrán hacer muecas, todas las que deseen. Guiñar un ojo, sacar la lengua, meterse el dedo en la nariz, intentar deformarse los párpados... Gana el equipo que más aguante sin reír.</p> <p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego: ¿Les gusto el juego? ¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora ¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divirtieron? Que aprendimos de este juego Respetan siempre a sus amigos y demás personas.</p>	
<p><u>CIERRE</u> Transferencia / extensión</p>		<p>Dialogo</p>

4. RECURSOS Y MATERIALES

suave

5. EVALUACION E INSTRUMENTO

6. BIBLIOGRAFIA

al

: Juegos : música

: Ficha de Observación.

: www: guía del niño.com/ juegos

aire libre/ 10juego en grupos
para niños

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 07

INDICADOR: Comprende la importancia de cumplir con las reglas de juego durante el desarrollo del juego.

N°	ALUMNO (a)	Cumple con las normas que tiene el juego	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08



1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 12 / 08 / 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Defiende sus derechos con firmeza pero sin atacar a los demás.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u> Motivación	<p>Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas). A los niños y niñas se les muestra una caja sorpresa.</p> <div style="text-align: center;">   </div> <p>De la caja saco las botellas y se las muestro a los niños y niñas</p> <p>¿Qué creen que hay dentro de la caja? ¿Qué forma tienen las botellas?</p>	<p>Dialogo</p> <p>Plumones</p> <p>Caja sorpresa</p> <p>Botellas</p>

<p>Rescate de saberes previos</p> <p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>¿De qué coloren son? ¿Para que servirán las botellas?</p> <p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p> <p>Reglas: ✓ El niño que no logra derribar ninguna botella se someterá a una acción reparadora (contar hasta 20).</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p style="text-align: center;">Tumba Botellas</p> <p>Desarrollo de la actividad: Llena varias botellas vacías de agua con un poco de arena y colócalas a unos diez metros de los niños. Con un balón tendrán que derribar todos los que puedan. Organízales por equipos para ver quién gana.</p> <p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego: ¿Les gusto el juego? ¿Con que objetos jugamos? ¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora ¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divertieron? Que aprendimos de este juego Respetan siempre a sus amigos y demás personas.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Botellas</p> <p>Agua</p> <p>Arena</p> <p>Pelota</p>
<p><u>CIERRE</u> Transferencia / extensión</p>		

- 4. RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos : Botellas, Agua, Arena, pelota
- 5. EVALUACION E INSTRUMENTO** : Ficha de Observación.
- 6. BIBLIOGRAFIA** : [www: guía del niño.com/ juegos al aire](http://www.guia-del-nino.com/juegos-al-aire)
Libre/ 10juego en grupos para niños.

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 08

INDICADOR: Defiende sus derechos con firmeza, pero sin atacar a los demás

N°	ALUMNO (a)	Hace respetar su turno en el juego	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09


1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 13 / 08 / 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Tiene conflictos con sus compañeros y profesores, durante el desarrollo del juego.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO Motivación	<p>Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas).</p> <p>A los niños y niñas se les formula una adivinanza. Si estoy desinflado quedo chiquito, Si me llenas de aire me pongo redondito.</p> <div style="text-align: center;">  El globo </div>	<p>Dialogo</p> <p>Globo</p>

<p>Rescate de saberes previos</p>	<p>Les presento a los niños y niñas como respuesta el globo.</p> <p>¿Para que servirá el globo? ¿De qué color es? ¿Qué forma tiene el globo? ¿Qué haremos con el globo?</p>	
<p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p> <p>Reglas:</p> <p>✓ El niño debe evitar que se rompa su globo de lo contrario se someterá a una acción reparadora (contar las vocales).</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p style="text-align: center;">El globo irrompible</p> <p>Desarrollo de la actividad: Ata un globo al tobillo de cada niño. Al son de la música salen a la pista. El juego consiste en pisar el globo del contrario, salvando el propio. Los niños que pierden su globo salen de la pista. Gana el último en conservar su globo.</p>	<p>Dialogo</p>
<p><u>CIERRE</u> Transferencia / extensión</p>	<p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Con que objetos jugamos? ¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora ¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divirtieron? Que aprendimos de este juego Respetan siempre a sus amigos y demás personas.</p>	

- 4. RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos : globos, pista musical
de juego
- 5. EVALUACION E INSTRUMENTO** : Ficha de Observación.
- 6. BIBLIOGRAFIA** : [www: guía del niño.com/ juegos al aire libre/](http://www.guia-del-nino.com/juegos-al-aire-libre/) 10juego en grupos para niños

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 09

INDICADOR: Tiene conflictos con sus compañeros y profesores, durante el desarrollo del juego.

N°	ALUMNO (a)	Demuestra su caracter agresivo durante el juego	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10


1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 14 / 08/ 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Entiende las reglas de los juegos y los pone en práctica durante el desarrollo del juego.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u> Motivación	<p>Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas).</p> <p>A los niños y niñas se les relata el cuento:</p> <p style="text-align: center;">El cangrejo y la tortuga.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>¿La tortuga y el cangrejo eran amigos? ¿Dónde vivirán los cangrejos?</p>	<p>Dialogo</p> <p>Plumones</p> <p>Cuento</p> <p>Dibujos</p>

<p>Rescate de saberes previos</p>	<p>¿De qué color es el cangrejo? ¿Cómo se alimentarán los cangrejos? ¿El cangrejo será igual que la tortuga?</p>	
<p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p> <p>Reglas: ✓ Los niños deben evitar caerse, desatarse la cuerda o pañuelo de lo contrario se someterá a una acción reparadora (contar hasta 20).</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p style="text-align: center;">Carrera de cangrejos</p> <p>Desarrollo de la actividad: Los equipos se colocan de dos en dos en fila india. Los primeros de cada fila se atan los tobillos con una cuerda o un pañuelo (el derecho de uno con el izquierdo del otro). Corren de este modo hasta alcanzar la meta. Se desatan los tobillos y entregan el pañuelo a la pareja siguiente. Gana el equipo que termina antes.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Cuerda pañuelo</p>
<p><u>CIERRE</u> Transferencia / extensión</p>	<p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego: ¿Les gusto el cuento? ¿Qué utilizamos para jugar? ¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora ¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divirtieron? Que aprendimos de este juego Respetan siempre a sus amigos y demás personas.</p>	

- 4. RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos
: Cuerda o pañuelo, pista musical de juego
- 5. EVALUACION E INSTRUMENTO** : Ficha de Observación.
- 6. BIBLIOGRAFIA** : [www: guía del niño.com/ juegos al aire libre/](http://www.guía-del-niño.com/juegos-al-aire-libre/) 10juego en grupos para niños

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 10

INDICADOR: Entiende las reglas de los juegos y los pone en práctica durante el desarrollo del juego.

N°	ALUMNO (a)	Práctica las reglas durante el juego	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11


1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 17/ 08 / 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. SECUENCIA DIDACTICA

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Comprende que es aceptado por sus compañeros durante el desarrollo del juego.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u> Motivación	Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas). A los niños y niñas se les muestra imágenes de dados  El dado	Dialogo Plumones Dado

<p>Rescate de saberes previos</p> <p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>¿Qué observan ustedes? ¿Qué forma tiene el dado? ¿Cuántos lados tiene el dado? ¿Qué números ven en el dado? ¿Qué creen que haremos con el dado?</p> <p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p> <p>Reglas:</p> <p>✓ El niño debe acordarse de ejecutar la conducta correspondiente a la indicación del dado; de lo contrario se someterá a una acción reparadora (decir sus nombres de sus compañeros de clase) y saldrá del juego.</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p style="text-align: center;">La Caja con Números</p> <p>Procedimientos: Se prepara con anterioridad una caja con 6 lados iguales (puede servir un dado grande), donde se habrán dibujado dos veces los números del uno al tres. El facilitador indicara al grupo a que conducta equivale cada número, de modo que al lanzar el dado, el participante deberá ejecutar la conducta correspondiente a cada número:</p> <p>1=REIR 2 = LLORAR 3 = GRITAR.</p> <p>Desarrollo de la actividad: Se toma la caja, se lanza el centro del círculo alrededor del cual están sentados los participantes, y se deja que ruede hasta que pare en un número. Al parar los participantes deberán ejecutar la</p>	
--	---	--

<p><u>CIERRE</u> Transferencia / extensión</p>	<p>conducta correspondiente, el que se equivoque sale del círculo.</p> <p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego: ¿Les gusto el juego? ¿Con que objetos jugamos? ¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora ¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divirtieron? Que aprendimos de este juego Respetan siempre a sus amigos y demás personas.</p>	
--	---	--

- 4. RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos : Dado o caja de Cartón 6 lados.
- 5. EVALUACION E INSTRUMENTO** : Ficha de Observación.
- 6. BIBLIOGRAFIA** : pág. 65-66 Libro El juego en la Educación Infantil; Autor: Orlando Terre Camacho Editorial Doble E.

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 11

INDICADOR: Comprende que es aceptado por sus compañeros durante el desarrollo del juego.

N°	ALUMNO (a)	Propicia su integración al grupo de juego	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12


1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 18 / 08/ 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Muestra alegría y deseo de compartir durante el juego.

3. SECUENCIAS DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><u>INICIO</u></p> <p>Motivación</p>	<p>Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas).</p> <p>A los niños y niñas se les enseña una canción.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>¿Quiénes son los personajes de la canción? ¿A quién le va a comer el tiburón?</p>	<p>Dialogo</p> <p>Plumones</p> <p>Papelote</p> <p>Dibujos</p>

<p>Rescate de saberes previos</p> <p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>¿El tiburón será peligroso? ¿Dónde viven los tiburones?</p> <p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p> <p>Reglas: ✓ Los niños deben evitar caerse, tropezar o rosar el círculo; de lo contrario se someterá a una acción reparadora(contar hasta 20)</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p style="text-align: center;">Pozo de Tiburones</p> <p>Desarrollo de la actividad: Utilizando varios bancos o colchonetas, un participante persigue a todos los demás y estos, para estar a salvo, tienen que subirse a los bancos o a las colchonetas. Distribuidos por el patio, los participantes forman grupo de cuatro a ocho integrantes. Cada grupo forma una ronda tomados fuertemente de las manos, alrededor de un aro que es el “pozo” de los tiburones. A una orden, todos reaccionan tratando de no caer al pozo y de que se le pise, o dañe a alguno de los compañeros.</p>	<p>Dialogo</p>
<p><u>CIERRE</u> Transferencia / extensión</p>	<p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego: ¿Les gusto el juego? ¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora ¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divertieron? Que aprendimos de este juego</p>	<p>Bancas</p> <p>Colchonetas</p> <p>Aro</p>

	Respetan siempre a sus amigos y demás personas.	
--	---	--

- 4. RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos : aros, colchonetas, Bancos.
- 5. EVALUACION E INSTRUMENTO** : Ficha de Observación.
- 6. BIBLIOGRAFIA** : pag.67 Libro El juego en la Educación infantil; Autor: Orlando Terre Camacho Editorial Doble E.

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 12

INDICADOR: Muestra alegría y deseo de compartir durante el juego.

N°	ALUMNO (a)	Comparte los materiales de juego sin protestar	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13


1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 19/ 08 / 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Resuelve conflictos con empatía durante el juego de socialización

3. SECUENCIAS DIDACTICAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u>	Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas).	Dialogo Plumones
Motivación	A los niños y niñas se les formula una adivinanza. Soy redondita y sin pies , puedo saltar y correr. ¿Qué es? 	Adivinanza Imagen
	Les presento a los niños como respuesta la imagen de la pelota	

<p>Rescate de saberes previos</p> <p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>¿Qué forma tiene la pelota? ¿Para que servirá la pelota? ¿Qué creen que haremos con la pelota?</p> <p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El niño debe evitar estar callado cuando pasen el balón, de lo contrario se someterá a una acción reparadora (decir las vocales). ✓ El niño solo se mantendrá en silencio cuando le pasen el balón y pronuncien “veneno”; de lo contrario se someterá a una acción reparadora (contar hasta 20). <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p style="text-align: center;">Pelota Envenenada</p> <p>Desarrollo de la Actividad: Formando un círculo, uno de los niños se queda en el centro con el balón en la mano. Cuando lo lance a uno de sus compañeros dirá una palabra cualquiera, por ejemplo, “verano”. Los pequeños deben ir pasándose la pelota y enunciando conceptos relacionadas, como "playa, vacaciones, arena, ríos"... Si uno no sabe qué decir, se coloca en el centro. Y mucho ojo, porque si el jugador que liga pronuncia la palabra “¡veneno!”, el siguiente que atrape el balón debe permanecer en</p>	<p>Dialogo</p> <p>Pelota</p>
--	---	------------------------------

<p>CIERRE Transferencia / extensión</p>	<p>silencio y pasarlo a otro. De lo contrario, liga.</p> <p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Con que objetos jugamos? ¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora? ¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divirtieron? Que aprendimos de este juego Respetan siempre a sus amigos y demás personas.</p>	
---	--	--

6. **RCURSOS Y MATERIALES** : Juegos : Pelota
7. **EVALUACION E INSTRUMENTO** : Ficha de Observación.
8. **BIBLIOGRAFIA** : www.guiadelniño.com/juegos-y-Fiestas/juegos-al-aire-libre/juegos-con-pelotas

.....
 PÉREZ PIMENTEL, Yannet
 PROFESORA DE AULA

.....
 PÉREZ PIMENTEL, Yannet
 DIRECTORA

.....
 LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
 TESISISTA



LISTA DE COTEJO N° 13

INDICADOR: Resuelve conflictos con empatía durante el juego.

N°	ALUMNO (a)	Comprende las limitaciones de sus compañeros durante el juego	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14


1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 20/ 08 / 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Demuestra tolerancia y supera las dificultades que se presentan en el juego.

3. SECUENCIAS DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u> Motivación	<p>Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas).</p> <p>A los niños y niñas se les presenta una imagen, el de una liebre y un conejo corriendo</p>  <p>¿Qué observan en la imagen? ¿Qué hacen la liebre y el conejo?</p>	<p>Dialogo</p> <p>Plumones</p> <p>Imagen</p>

Transferencia / extensión	Respetan siempre a sus amigos y demás personas.	
----------------------------------	---	--

- 4. RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos : Pelota, conos, bancos
- 5. EVALUACION E INSTRUMENTO** : Ficha de Observación.
- 6. BIBLIOGRAFIA** : www.guiadelnino.com/juegos-y-Fiestas/juegos-al-aire-libre/juegos-con-pelotas

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 14

INDICADOR: Demuestra tolerancia y supera las dificultades que se presentan en el juego.

N°	ALUMNO (a)	Supera las dificultades, ayudando a su equipo de juego	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15


1. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	: “Jesús Sabiduría”
1.2. Edad / Sección	: 5 años “Angelitos 1”
1.3. Docente de Aula	: Yannet Pérez Pimentel
1.4. Investigadora	: Maritza León De La Cruz
1.5. Fecha	: 21 / 08 / 2018
1.6. Tiempo	: 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Busca alternativas de solución frente a un conflicto durante el desarrollo de los juegos

3. SECUENCIAS DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO Motivación	Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas). A los niños y niñas se les relata un cuento titulado: El burro prisionero 	Dialogo Cuento Dibujo

<p><u>CIERRE</u> Transferencia / extensión</p>	<p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego: ¿Les gusto el juego? ¿Con que objetos jugamos? ¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora ¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divirtieron? Que aprendimos de este juego Respetan siempre a sus amigos y demás personas.</p>	
--	--	--

4. **RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos : Pelota
 5. **EVALUACION E INSTRUMENTO** : Ficha de Observación.
 6. **BIBLIOGRAFIA** : www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/juegos-al-aire-libre/juegos-con-pelotas

.....
 PÉREZ PIMENTEL, Yannet
 PROFESORA DE AULA

.....
 PÉREZ PIMENTEL, Yannet
 DIRECTORA

.....
 LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
 TESISISTA



LISTA DE COTEJO N° 15

INDICADOR: Busca alternativas de solución frente a un conflicto durante el desarrollo de los juegos

N°	ALUMNO (a)	Toma acciones de mediador frente a un conflicto	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16

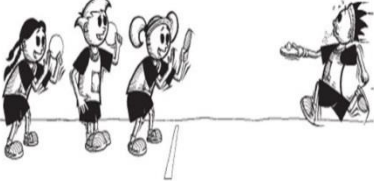
1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 24 / 08 / 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Evita buscar culpables y asume que es responsabilidad de todos encontrar soluciones constructivas.

3. SECUENCIAS DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u> Motivación	Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas). A los niños y niñas se les muestra imágenes.  ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué hacen los niños?	Dialogo Plumones Imágenes

<p>Rescate de saberes previos</p> <p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>¿Con que juegan los niños?</p> <p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p> <p>Reglas:</p> <p>✓ El niño debe terminar rápido la secuencia de ejercicio del juego para que su equipo gane; de lo contrario se someterán a una acción reparadora (decir el abecedario completo).</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p style="text-align: center;">Bota la Pelota</p> <p>Desarrollo de la Actividad: Forma dos equipos que se sitúan frente a frente en dos filas paralelas. Da una pelota al primer jugador de cada fila – cuanto más pequeña sea más se complicará el juego–. Por turnos irán haciendo diferentes secuencias de ejercicios: botar tres veces el balón mientras andan, botarla por debajo de las piernas, rodear la cintura con la pelota en una sola mano, colarla por las piernas de un compañero... Cuando el primer jugador de la fila termina, la pasa al siguiente hasta que el último complete la serie. Gana el equipo que antes acabe.</p> <p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Con que objetos jugamos?</p>	<p>Pelota</p>
--	---	---------------

<p><u>CIERRE</u> Transferencia / extensión</p>	<p>¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora ¿Consideran que importante es saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divirtieron? Que aprendimos de este juego Respetan siempre a sus amigos y demás personas.</p>	
---	---	--

4 RECURSOS Y MATERIALES : Juegos : Pelota.

5 VALUACION E INSTRUMENTO : Ficha de Observación.

6 BIBLIOGRAFIA : www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/juegos-al-aire-libre/juegos-con-pelotas

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 16

INDICADOR: Evita buscar culpables y asume que es responsabilidad de todos encontrar soluciones constructivas.

N°	ALUMNO (a)	Busca soluciones frente a conflictos en el juego	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17

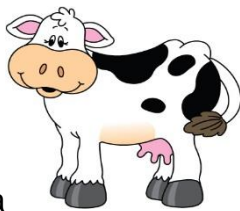
1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 25 / 08/ 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Manifiesta su satisfacción sobre su actuar frente al desarrollo del juego.

3. SECUENCIAS DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><u>INICIO</u></p> <p>Motivación</p>	<p>Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas).</p> <p>A los niños y niñas se les formula una adivinanza. Soy grande y con cuernos, te doy leche calentita para hacer tus desayunos ¿Quién soy?</p> <div style="text-align: center;">  <p>La vaca</p> </div>	<p>Dialogo</p> <p>Plumones</p> <p>Imagen</p>

<p>Rescate de saberes previos</p> <p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>Les presento a los niños como respuesta la imagen de la vaca.</p> <p>¿Qué nos brinda la vaca? ¿De que se alimenta la vaca? ¿Dónde vive la vaca?</p> <p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La respuesta del niño(a) debe ser siempre “cola de vaca; de lo contrario se someterá a una acción reparadora (decir el nombre de todos sus compañeros). ✓ Cuando se haga la pregunta todos pueden reírse, menos el que va a responder de lo contrario (dirá el abecedario) <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p style="text-align: center;">Cola de Vaca</p> <p>Desarrollo de la actividad: Sentados en círculo, el coordinador, se queda en el centro y empieza haciendo una pregunta a cualquiera de los participantes. La respuesta debe ser siempre “cola de vaca”. Así por ejemplo: ¿Cómo te llamas? “cola de vaca” ¿Qué comiste hoy? “cola de vaca”, ¿Qué tienes en la boca? “cola de vaca”, y así los demás pueden hacer cualquier tipo de pregunta.</p>	
--	---	--

<p><u>CIERRE</u> Transferencia / extensión</p>	<p>Todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo. Si se ríe pasa al centro.</p> <p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego: ¿Les gusto el juego? ¿Con que objetos jugamos? ¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora ¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divertieron? Que aprendimos de este juego Respetan siempre a sus amigos y demás personas.</p>	
--	---	--

4. RECURSOS Y MATERIALES

: Juegos :

5. EVALUACION E INSTRUMENTO

: Ficha de Observación.

6. BIBLIOGRAFIA

: Oscar W. Palacios Zevallos
Nancy León Obregón

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 17

INDICADOR: Manifiesta su satisfacción sobre su actuar frente al desarrollo del juego.

N°	ALUMNO (a)	Expresa espontáneamente sus sentimientos al jugar	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18



1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yanet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 26 / 08/ 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Expresa su enojo cuando algo sale mal y culpa a los demás del fracaso

3. SECUENCIAS DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u>	Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas).	Dialogo
Motivación	A los niños y niñas se les presenta una lamina <div style="text-align: center;">  Las  Olas </div> <p>¿Qué observan en la imagen? ¿Para que servirá el agua? ¿De qué color es el agua?</p>	Plumones Imágenes

<p>Rescate de saberes previos</p> <p><u>DESARROLLO</u></p> <p><u>CIERRE</u> Transferencia / extensión</p>	<p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p> <p>Reglas:</p> <p>✓ El niño que se ponga a la dirección contraria se someterá a una acción reparadora (contar un chiste).</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p>Las Olas</p> <p>Desarrollo de la actividad: todos se sientan en círculo cada uno en una silla, el animador explica que cuando diga ola a la derecha todos deben recorrerse una silla a su derecha lo más rápido que puedan, lo mismo si dice a la izquierda, ola a la derecha, ola a la derecha, ola a la izquierda, ola a la derecha, tormenta, etc. El animador debe tratar de sentarse durante la tormenta y el que quede parado sigue dirigiendo el juego.</p> <p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego: ¿Les gusto el juego? ¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora ¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divirtieron? Que aprendimos de este juego Respetan siempre a sus amigos y demás personas.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Silla</p>
---	--	-----------------------------

- 4. RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos : Sillas
5. EVALUACION E INSTRUMENTO : Ficha de Observación.
6. BIBLIOGRAFIA : Oscar W. Palacios Zevallos
Nancy León Obregón

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Janet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 18

INDICADOR: Expresa su enojo cuando algo sale mal y culpa a los demás del fracaso

N°	ALUMNO (a)	Expresa sus emociones cuando pierde en el juego	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19


1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yannet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 31/ 08 / 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Participa de las actividades de juego con agrado y de manera activa, durante los juegos.

3. SECUENCIAS DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u> Motivación	<p>Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas).</p> <p>A los niños y niñas se les muestra imágenes.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>¿Qué creen Uds. Que hacen los niños en la lámina?</p>	<p>Dialogo</p> <p>Plumones</p> <p>Imágenes</p>

- 4. RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos : Pelota
5. EVALUACION E INSTRUMENTO : Ficha de Observación.
6. BIBLIOGRAFIA : www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/juegos-al-aire-libre/juegos-con-pelotas

.....
PÉREZ PIMENTEL, Yannet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Janet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 19

INDICADOR: Participa de las actividades de juego con agrado y de manera activa, durante los juegos.

N°	ALUMNO (a)	Demuestra su satisfacción al participar de los juegos	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20


1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : “Jesús Sabiduría”
 1.2. Edad / Sección : 5 años “Angelitos 1”
 1.3. Docente de Aula : Yanet Pérez Pimentel
 1.4. Investigadora : Maritza León De La Cruz
 1.5. Fecha : 01 / 08 / 2018
 1.6. Tiempo : 45’

2. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	Personal Social.
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente.
CAPACIDAD	✓ Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
INDICADOR	✓ Mantiene una actitud positiva y de respeto durante los juegos.

3. SECUENCIAS DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u> Motivación	Realizamos nuestras actividades permanentes (Saludo, Oración, Act. Metodológicas). A los niños y niñas se les formula una adivinanza. Camino sobre las olas y tengo vestidos blancos. Si el viento me empuja fuerte mucho mas rápido ando. ¿Quién soy? 	Dialogo Plumones Adivinanza Imagen

<p>Rescate de saberes previos</p> <p><u>DESARROLLO</u></p>	<p>Les presento a los niños como respuesta la imagen de un barco.</p> <p>¿Por dónde van los barcos? ¿Cómo son los barcos? ¿A quiénes transporta el barco?</p> <p>Con los niños y niñas , antes de iniciar su participación en el juego se les dará a conocer algunas reglas a fin de evitar que los niños y niñas cometan faltas, en casos de que así sucediera, se someterán a una acción reparadora, el cual les permite desarrollar el aspecto socializador que pretende la investigación:</p> <p>Reglas:</p> <p>✓ Los niños y niñas pareja de niños debe evitar caer la pelota, de lo contrario se someterá a una acción reparadora (contar hasta 20)</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas el juego denominado:</p> <p style="text-align: center;">Las lanchas</p> <p>Desarrollo de la actividad: Todos los participantes se ponen de pie. El coordinador entonces, cuenta la siguiente historia :</p> <p>Estamos navegando en un enorme barco, pero vino una tormenta que está hundiendo el barco. Para salvarse hay que subirse a unas lanchas salvavidas, pero en cada lancha solo pueden entrar (se dice un numero).</p> <p>El grupo tiene entonces que formar círculos, el número exacto que puedan entrar en cada lancha y si tienen más o menos se declara hundida la lancha y los participantes tienen que sentarse.</p>	<p>Dialogo</p>
--	---	----------------

<p><u>CIERRE</u> Transferencia / extensión</p>	<p>Realizamos algunas preguntas acerca del juego: ¿Les gusto el juego? ¿Se sintieron a gusto al cumplir correctamente con la acción reparadora ¿Consideran Uds. que importante saber reconocer nuestras faltas? ¿Se divirtieron? Que aprendimos de este juego Respetan siempre a sus amigos y demás personas.</p>	
---	---	--

4. **RECURSOS Y MATERIALES** : Juegos :
5. **EVALUACION E INSTRUMENTO** : Ficha de Observación.
6. **BIBLIOGRAFIA** : www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/juegos-al-aire-libre/juegos-con-pelotas

.....
PÉREZ PIMENTEL, Janet
PROFESORA DE AULA

.....
PÉREZ PIMENTEL, Janet
DIRECTORA

.....
LEÓN DE LA CRUZ, Maritza
TESISTA



LISTA DE COTEJO N° 20

INDICADOR: Mantiene una actitud positiva y de respeto durante los juegos de socialización.

N°	ALUMNO (a)	Respeto las reglas de juego	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

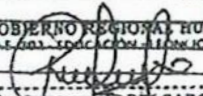
FOTOGRAFIAS







N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁰⁾					
			Día	Mes	Año	Sexo H / M	Situación de Matrícula (10)	País (11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna (12)	Segunda Lengua (12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre (13)	Nacimiento Registrado SI / NO	Tipo de Discapacidad (14)	Código Modular	Número y/o Nombre
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

GOBIERNO REGIONAL HUÁNUCO
 U.E. 603 EDUCACIÓN ALFREDO PRADO

 Lic. Rosaura A. DELGADO SILVA
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN

Resumen	
Hombres	14
Mujeres	5
Total	19


 RENGIFO CANDIA, JACQUELINE
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma




 PÉREZ PIMENTEL, YANNET
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
021-2018	16	04	2018