

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



INFLUENCIA DEL JUEGO BASADO EN DINÁMICAS DE
ANIMACIÓN PARA MEJORAR EL PROCESO DE
SOCIALIZACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
INICIAL

TESIS

PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS:

Bach. HERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, Nancy

Bach. LEÓN TORO, Erla

TRUJILLO - PERÚ

2018

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, OFM
Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

R. P. Dr. Juan José Lydon Mc Hugh O. S. A.
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Sandra Mónica Olano Bracamonte
Vicerrectora Académica

R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz
Vicerrector Académico Adjunto

Dr. Alcibiades Helí Miranda Chávez
Director del Instituto de Investigación

Dr. Reemberto Cruz Aguilar
Decano de la Facultad de Humanidades

Mg. Andrés Cruzado Albarrán
Secretario General

DEDICATORIA

Con amor y cariño dedico este trabajo a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 321 de Pueblo Nuevo, Yamón, Utcubamba por facilitarnos con su participación, la ejecución de esta investigación

Nancy

Con amor y cariño a todas las personas que han hecho posible el logro de mis metas, especialmente a los profesores de la Universidad Católica de Trujillo.

Erla

AGRADECIMIENTO

Nuestro sincero agradecimiento a la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, por darnos la oportunidad de superación y dotar de aprendizajes importantes para nuestro desempeño laboral.

A los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 321 del caserío Pueblo Nuevo, distrito de Yamón, provincia Utcubamba, región Amazonas, y a los especialistas que, con su participación y aportes, nos han permitido concluir satisfactoriamente esta tesis.

A todas aquellas personas que contribuyeron a la realización de esta tesis.

Las autoras

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Las autoras, Hernández Fernández, Nancy con DNI N° 42729026 y León Toro, Erla con DNI N° 33677140; egresadas de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades de la citada Universidad para la elaboración y sustentación de la tesis titulada: “Influencia del juego basado en dinámicas de animación para mejorar el proceso de socialización en estudiantes de educación inicial”, caserío de Pueblo Nuevo, distrito de Yamón, Provincia Utcubamba, región Amazonas, en el año 2016. El informe consta de un total de 89 páginas, en las que se incluye 5 tablas y 5 figuras y 35 páginas de anexos.

Hacemos referencia que dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad que asumimos como autoras.

Así mismo dejamos constancia que el porcentaje de similitud con respecto a otros trabajos similares, es de 20%, nivel admitido por la Universidad Católica de Trujillo.

Las autoras

Hernández Fernández, Nancy
DNI N° 42729026

León Toro, Erla
DNI N° 33677140

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autoría	iv
Tabla de contenido	v
Resumen	vii
Abstract	viii

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Planteamiento del Problema	10
1.2 Formulación del problema	12
1.3 Formulación de objetivos	13
1.4 Justificación	13

II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes del estudio	16
2.2 Bases teórico científicas	17
2.2.1 El juego	17
2.2.2 La socialización	24
2.3 Marco conceptual	22
2.4 Formulación de hipótesis	31
2.5 Variables	32
2.6 Operacionalización de variables	32

III. MATERIAL Y MÉTODOS

3.1 Tipo y nivel de investigación	34
3.2 Métodos de investigación	34
3.3 Diseño de Investigación	35
3.4 Población muestral	35
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	37
3.7 Aspectos éticos	38

IV. RESULTADOS	
4.1 Presentación de resultados	40
4.2 Prueba de la hipótesis	45
V. DISCUSIÓN	
5.1 Discusión	50
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
6.1 Conclusiones	53
6.2 Recomendaciones	54
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
VIII. ANEXOS	58
Anexo 1: Batería para medir el nivel de socialización	59
Anexo 2: Matriz de Consistencia	63
Anexo 3: Programa de intervención	65

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar el grado de Influencia del programa de juego basado en dinámicas de animación en la mejora la socialización en estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba en el 2016.

El estudio es de tipo experimental y se trabajó con una población muestral constituida por 22 estudiantes de cinco años de Educación Inicial, seleccionados con un criterio de inclusión favoreciendo a todos por el programa. Se aplicó una guía de observación (pretest) para medir el nivel de socialización antes del tratamiento y otra guía para medir el nivel de la socialización luego del tratamiento.

Para contrastar la hipótesis de diferencia de medias se usó la prueba t de Student para comparar las medias de los puntajes de la socialización del pre y postest, encontrándose un valor experimental igual a 6.45, mayor al valor tabular igual a 1.73 que fue obtenido teniendo en cuenta un nivel de significación de 0.05 y 19 grados de libertad, aceptándose la hipótesis de investigación y la rechazándose la hipótesis nula. Del mismo modo, para cada nivel se formularon las hipótesis de investigación que afirman que existe diferencia significativa entre los promedios del pre y postest, frente a las hipótesis nulas que indican que no hay tal diferencia. Haciendo uso de la prueba t de Student se encontraron valores experimentales u obtenidos iguales a 2.63; 2.97 y 8.10 para la comparación de las medias de los niveles de socialización primario, secundario y terciario, respectivamente, los mismos que son superiores al valor crítico de una cola que es igual a 1.73 que fue obtenido teniendo en cuenta un nivel de significación de 0.05 y 19 grados de libertad. Es decir, esta diferencia en los promedios indica que la mejora en la socialización de los estudiantes de la muestra es consecuencia del uso del programa de juego basado en dinámicas de animación. Estos resultados permitieron concluir que el uso del programa de juego basado en dinámicas de animación, mejora significativamente la socialización de estudiantes de Educación Inicial.

Palabras claves: Dinámicas de animación, socialización.

ABSTRACT

The research aimed to determine the degree of influence of the game program based on animation dynamics in improving the socialization in students of five years of initial education of the initial educational institution No. 321 of Pueblo Nuevo, district Yamón, Utcubamba in the 2016.

The study is of an experimental type and we worked with a sample population constituted by 22 students of five years of Initial Education, selected with an inclusion criterion favoring all by the program. An observation guide (pretest) was used to measure the level of socialization before treatment and another guide to measure the level of socialization after treatment.

The Student's t-test was used to compare the mean of the pre and posttest socialization scores, with an experimental value equal to 6.45, greater than the tabular value equal to 1.73, which was obtained having in Has a level of significance of 0.05 and 19 degrees of freedom, accepting the research hypothesis and rejecting the null hypothesis. Likewise, for each level the research hypotheses were formulated that affirm that there is a significant difference between the pre and posttest averages, against the null hypotheses that indicate that there is no such difference. Using Student's t-test, we found experimental or obtained values equal to 2.63; 2.97 and 8.10 for the comparison of the means of the primary, secondary and tertiary socialization levels, respectively, which are higher than the critical value of a queue that is equal to 1.73 which was obtained taking into account a level of significance of 0.05 And 19 degrees of freedom. That is, this difference in averages indicates that the improvement in the socialization of the students of the sample is a consequence of the use of the game program based on animation dynamics. These results allowed to conclude that the use of the game program based on animation dynamics, significantly improves the socialization of students of Initial Education.

Key words: Dynamics of animation, socialization

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento del problema

De acuerdo las políticas mundiales avaladas por la Organización Mundial para la educación, la ciencia y la cultura (UNESCO), se afirma:

Históricamente la noción de derecho a la educación ha estado estrechamente ligada a la idea de garantizar el acceso universal a la escuela. Desde la perspectiva de las políticas públicas esta concepción del derecho a la educación ha sido materializada en las leyes de escolaridad obligatoria, y en los constantes esfuerzos por llevar la escuela a todos los rincones geográficos y sociales de cada país. (UNESCO, 2004, p. 24)

Permanecer mucho tiempo en la escuela y accidentalmente alcanzar una certificación de dicho proceso constituye las dos grandes señales de que el derecho a la educación ha sido cumplido para una determinada persona. Pues bien la priorización por la educación infantil ha tomado fuerza en grandes proporciones en que cada país incorpore en sus políticas una atención prioritaria para todos y todas como un derecho de equidad.

Según diagnóstico realizado por investigadores peruanos, el problema en educación inicial más grave que afecta a los niños del Perú es el bajo nivel de acceso a la educación formal, en el año 2010, la cobertura de matrícula fue de 15,9% y tres años después registra un incremento de 16.8%. El porcentaje de niños que culmina la educación inicial, ha venido incrementándose entre el 2011 y 2013 que registra un 67.7% en área urbana y el 15% en el área rural. Las regiones con menor cobertura de matrícula son Loreto, San Martín y Ucayali (Ministerio de Educación - MINEDU, 2014).

A nivel nacional se ha implementado desde el Ministerio de Educación una estrategia titulada: “La hora del juego libre en los sectores” donde se considera “que jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse” (Barahona, 2015, p. 11). Sobre la infancia se afirma:

Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un

niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor. (Barahona, 2015, p. 13).

En la región Amazonas las políticas de atención a la primera infancia también tienen altos compromisos por parte de los órganos desconcentrados. Así el Programa de Educación en Áreas Rurales (PEAR) fue impulsado en la Dirección de Educación Inicial de la región Amazonas y en todas las UGEL de este vasto territorio amazónico; dicho programa se propuso:

Otorgar a los servicios de educación inicial de las zonas rurales (CEI y PRONOEI) una propuesta pedagógica específica a las características y necesidades de los niños del campo menores de 6 años basada en una educación activa. Los postulados básicos que manejó esta importante propuesta fueron: El respeto por el niño como pilar de la interacción entre el educador y el alumno. La seguridad afectiva como soporte del acto educativo. El desarrollo de la autonomía del niño. (Barahona, 2015, p. 14)

De otro lado, a nivel regional, se encontró que:

El PEAR desarrolló programas educativos para el ciclo 1 (0-2 años) y para el ciclo 2 (3 -5 años). Se tuvo como eje de la intervención educativa el desarrollo de la comunicación consigo mismo y con los otros a través del lenguaje verbal, corporal y de otros lenguajes simbólicos, utilizándose como estrategias centrales el juego y la interacción significativa entre educador y alumno. En el caso de los niños de 0 a 2 años se priorizó el vínculo con la madre y con los demás miembros de la familia. (Silva, 2007, p. 21).

La Institución Educativa Inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, al igual que otras instituciones de educación inicial, constituye un espacio de socialización por naturaleza, ya que está integrada por diversos miembros o agentes educativos que buscan lograr un mejor entendimiento o comprensión. Sin embargo los estudiantes muestran perturbaciones y limitaciones sociales en sus relaciones cotidianas en contextos escolares, caracterizado por aislamiento escasas actitudes socializadoras en tanto no quieren trabajar o jugar en grupo. Estas dificultades encontradas reflejan el

los desempeños y niveles de logro en sus aprendizajes, inhibiendo la autoestima, motivaciones y creatividad en sus tareas escolares.

Si no se aborda desde una actitud reflexiva o no se toma en consideración e interés de abordar prioritariamente esta situación, se continuará con una masa de estudiantes poco autónomos y con retraimiento social que perjudica su desarrollo integral y lo más preocupante es incorporar a estudiantes al nivel primaria con fuertes limitaciones sociales. Frente a esta situación problemática descrita y con el compromiso de mejorar la calidad del servicio educativo, proponemos un programa de intervención pedagógica.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el grado de influencia de la aplicación del programa de juego basado en dinámicas de animación en la mejora del proceso de socialización de los estudiantes de cinco años de Educación Inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito de Yamón, Utcubamba en el 2016?

1.2.2. Problemas específicos

- a. ¿Cuáles son los niveles de socialización primaria de los estudiantes de cinco años de Educación Inicial antes y después de la aplicación del programa de dinámicas de animación?
- b. ¿Cuáles son los niveles de socialización secundaria de los estudiantes de cinco años de Educación Inicial antes y después de la aplicación del programa de dinámicas de animación?
- c. ¿Cuáles son los niveles de socialización terciaria de los estudiantes de cinco años de Educación Inicial antes y después de la aplicación del programa de dinámicas de animación?
- d. ¿Existe diferencia significativa entre los puntajes de entrada y salida de los estudiantes, respecto al proceso de socialización?

- e. ¿Cuáles son los niveles de socialización de los estudiantes de cinco años de Educación Inicial antes y después de la aplicación del programa de dinámicas de animación?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar el grado de Influencia de la aplicación del programa de juego basado en dinámicas de animación en la mejora del proceso de socialización en estudiantes de cinco años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba en el 2016.

1.3.2. Objetivos específicos

- a. Identificar los niveles de socialización primaria en estudiantes de cinco años de Educación Inicial, antes y después de la aplicación del programa.
- b. Identificar los niveles de socialización secundaria en estudiantes de cinco años de Educación Inicial, antes y después de la aplicación del programa.
- c. Identificar los niveles de socialización terciaria en estudiantes de cinco años de Educación Inicial, antes y después de la aplicación del programa.
- d. Identificar los niveles de socialización en estudiantes de cinco años de Educación Inicial, antes y después de la aplicación del programa.
- e. Establecer las diferencias o similitudes de los puntajes antes y después para determinar la influencia del programa.

1.4. Justificación de la investigación

Desde la opción práctica, la investigación se justifica porque los niveles de socialización de los niños muestran serias dificultades para establecer y mantener relaciones en el proceso de aprendizaje. Esto dificulta por cierto las actividades integradoras para el trabajo escolar y de esta manera buscar en el estudiante el logro de capacidades y competencias previstas para cada ciclo de estudios. Cobra importancia

el estudio porque permite asumir compromisos y responsabilidades profesionales que corregir los problemas asociados a la socialización y autonomía del niño.

Desde la perspectiva metodológica el programa aporta con estrategias que permita optimizar el conocimiento y los niveles de socialización que pueden alcanzarlos niños y niñas con el desarrollo del mismo es decir, aprender a relacionarse con otros seres humanos más allá de sus padres, sobre todo en la escuela porque allí se aprende a respetar normas y establecer oportunidades de igualdad, a desarrollar su expresividad y el dominio del lenguaje, la imaginación, la creatividad y lo que es más importante a convivir en grupo.

Desde el aspecto teórico permitirá revisar teorías relacionadas con las variables de estudio y de esta manera comprender las relaciones sociales en el proceso educativo en especial de educación inicial. El estudio está respaldado por la teoría del juego de Gross, teoría socio cultural de Vygotsky y la teoría del interaccionismo simbólico de Blumer. Estos teóricos aportan con su pensamiento para estructurar el marco teórico y conceptual de la investigación.

El estudio es viable porque se cuenta con las facilidades y consentimiento respectivo por la directora y docentes de la Institución Educativa, así como con el presupuesto, la predisposición y actitud positiva de las investigadoras.

El aporte teórico y metodológico de la investigación radica en la sustentación y argumentación de las bases teóricas y en los procedimientos metodológicos que desarrollamos en las dinámicas de juegos como un aporte didáctico para mejorar la práctica educativa en los docentes de la carrera de educación inicial y fortalecer las capacidades de los estudiantes y por ende mejorar la calidad educativa.

II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de la investigación

Las principales búsquedas sobre las variables de estudio en trabajos experimentales por otros investigadores, arrojan los siguientes antecedentes:

García (2013), obtuvo en la Universidad Pedagógica Nacional de México el título de Licenciada en Educación con su tesis: “El proceso de socialización del niño pre escolar para favorecer su desarrollo integral a partir de la actividad lúdica”. El objetivo fue analizar y descubrir como el niño logra socializarse a partir de su vivencia al interior del jardín de niños, dando cuenta de su desarrollo integral basado en el fomento de los valores. Teniendo como metodología la investigación acción. Llegó a las siguientes conclusiones:

- La cooperación y la participación implican un esfuerzo común y cotidiano entre los alumnos, padres de familia y maestros en vista de un trabajo común. Destacando las relaciones singulares y necesarias de relación de la vida familiar y social.
- Es necesario mantener abiertos los canales de comunicación, ya que esta permite al niño establecer relaciones con el medio natural y social que le rodea. La comunicación se puede dar a través de la palabra, los gestos o de manera gráfica. Es importante que la comunicación no solo implica el hablar.
- La actividad principal en los niños y niñas de pre escolar es el juego y estos disfrutan y buscan constantemente oportunidades para jugar y satisfacer sus necesidades de expresión, creatividad y curiosidad.

Calderón y Gómez (2012), en su investigación titulada: “Los juegos menores, una alternativa para contribuir a la socialización de niñas/os de 3 a 5 años de edad a nivel comunitario”, un trabajo descriptivo que tuvo el propósito de “detallar las características, requerimientos, formas y métodos para contribuir con la socialización de niñas de 3 a 5 años con la aplicación de juegos menores apoyándose para ello en los métodos del nivel empírico: observación, entrevista y encuesta, entre otros” (p. 23). El estudio se realizó con 50 niños y niñas. Llegó a las siguientes conclusiones:

- El juego responde a la exigencia de favorecer la socialización de los niños y niñas como producto del programa de juegos menores, al considerar las particularidades de la edad, las acciones y su ajuste en la aplicación.

- “Los juegos propuestos han contribuido a la socialización de las niñas/os de 3 a 5 años de edad, corroborándose la pertinencia de los mismos a partir de su aplicación práctica en la comunidad” (Calderón y Gómez, 2012, p. 37).

Taípe (2013), en su investigación para optar el grado de Maestra de Educación Inicial, tituló su tesis: “El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal Catedral de el Señor. Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial”. Tuvo como objetivo general: indagar la relación que existe entre el juego infantil y el proceso de socialización de los niños y niñas, la metodología utilizada fue “cuali-cuantitativa lo que permite orientar y examinar los datos de manera científica, además se apoya en la investigación descriptiva ya que la información se la obtuvo de una lista de cotejo aplicada a los niños y niñas” (p. 8). Llegó a las siguientes conclusiones:

El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que extraña experiencias diversificadas e incluye momentos de incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía de los ámbitos de la conducta del niño”. (Taípe, 2013, p. 79)

2.2 Bases teórico científicas

2.2.1 El juego

a. Teoría del juego como ejercicio preparatorio

Según Gross (1998), el juego es un ensayo para la existencia que perfecciona las actividades vitales, concibiendo que el adulto constituye modelo a imitar por los menores, porque éstos necesitan jugar porque tienen energías sobrantes que los deben utilizar de alguna manera. Destaca que el juego es trascendental para recordar circunstancias iniciales del ser humano o tratar de transformar los impulsos que posee el individuo. Se juega para relacionarse con sus semejantes, es decir, el juego hace posible la fácil integración.

En la perspectiva del autor, es fundamental en el desarrollo del niño la socialización para mejorar sus relaciones con los demás y esto se logra con el juego en sus distintas modalidades en sus variantes que existen para que mediante esta estrategia se pueda potenciar el desarrollo motor en el desarrollo del cuerpo de los niños y en general para el ser humano.

Para Trigo (1999, citado por Paredes, 2002) el conocimiento del juego principia y termina dentro de él, “el juego tiene su sentido en sí mismo e indica que si se le pregunta a una persona que está jugando por qué juega, nos contestará: porque sí, porque me gusta, porque quiero o porque me divierto” (p. 31). También se afirma que el niño o niña juegan para liberar energía y desarrollarse en todos sus atributos. Por otro lado las teorías educativas afirman que el niño juega por instinto, por inquietud; lo que le da la costumbre. Asimismo, las teorías cognitivas indican que el juego es aprendizaje. Y finalmente las teorías sociales sostienen que el niño juega para asociarse con otros, es decir, que para que un niño logre cabalmente desarrollar su aspecto motor, es de vital importancia utilizar el juego como un medio para alcanzar este fin.

Según Gross (1998), “el juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo” (p. 41), el juego viene utilizándose con gran frecuencia como una de los primordiales instrumentos al provecho de la educación. Hace referencia que desde épocas antiguas “el hombre ha usado al juego como un recurso para procurarse distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental, otros de una participación primordial del cuerpo o físico” (p. 43).

Cabe señalar que en todas las sociedades del mundo y específicamente en la educación del ser humano, el juego se reconoce como un recurso didáctico y lúdico para desarrollar habilidades y destrezas que armonizan el espíritu y el cuerpo lo que le da soporte al proceso de aprendizaje porque es mediante el juego que el niño aprende día a día.

b. Dimensiones del juego

Piaget (1960), respecto al juego, considera que existen tres clases de juego teniendo en cuenta las diversas peculiaridades que el juego acoge durante el proceso evolutivo del niño, de acuerdo con las particularidades y necesidades de cada período o dimensión.

- **Juego sensomotor:** del nacimiento a los dos años de edad, en esta etapa el niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensoriomotriz. En este momento el juego constituye una repetición de movimientos. Son juegos de ejercicios simples y juegos de coordinación sin objeto. puede observarse que ya mucho antes que el lenguaje un juego de la función sensorial y motriz que es un juego de puro ejercicio sin intervención del pensamiento ni de la vida social ya que nos pone en acción más que en movimientos y percepciones. (Azula, Gálvez, Guevara, Silva y Vásquez, 2007, p. 40)
- **Juego Simbólico:** aproximadamente de 2 – 6 años, su función principal es la asimilación de lo real. En esta etapa aparece la evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ellos las circunstancias propias para que se manifiesten en conflictos afectivos latentes. Durante este periodo los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego son de imitación (2 – 4 años), de escenificación primaria y de escenificación secundaria. (Azula, et al., 2007, p. 41)
- **Juego Reglado.** A partir de los 6 años. En esta modalidad se combina la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comparte. Tiene una función esencialmente social y suelen ser juegos organizados que con frecuencia se realizan en equipos y que entrañan algún tipo de competitividad. De origen mágico y religioso o son juegos de ejercicio sensorial y motor que se vuelven colectivos. (Azula, et al., 2007, p. 41)

Para el presente estudio se optó por trabajar el juego sensorio motriz y el juego simbólico por ser las etapas que están presentes en los estudiantes de educación inicial de cinco años.

c. Clasificación de los juegos

De acuerdo a lo señalado por Blanco (2012), los juegos pueden clasificarse en base a diversos criterios, según se trate de:

- a. **El espacio en el que se realizan:** Los juegos de interior y juegos de exterior: Correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, correr empujando la cámara de una rueda, subir por estructuras, trepar por una red, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior. Los juegos manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores. (Cumpa, s/f, p. 45)
- b. **El papel que desempeña el adulto:** juego libre, dirigido y presenciado. Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio físico y humano adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. Por otra parte, cuando el niño juega sólo con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado. (Cumpa, s/f, p. 45)
- c. **El número de participantes:** juego individual, paralelo, de pareja, de grupo. Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance. (Cumpa, s/f, p. 45)
- d. **La actividad que promueve en el niño:**

Juegos sensoriales. Se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los dos años: visuales, auditivos, táctiles,

olfativos, y gustativos. **Juegos motores:** Tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Estos son: andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños. **Juego manipulativo:** Intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. **Juegos de imitación:** El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. (Cumpa, s/f, p. 46)

- e. **El momento en que se encuentra el grupo.** La utilización del juego para animar la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo pero que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear. Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión. (Cumpa, s/f, p. 46)

D. Técnicas y dinámicas de animación grupal

Según Calderón y Gómez (2012), las “técnicas de animación permiten obtener diferentes resultados, según el propósito de cada una, ya sea para romper el hielo, para que cada uno de los individuos del colectivo conozca a los demás o para conformar equipos de trabajo” (p. 38). Estas dinámicas pueden incluir:

- Técnicas de presentación
- Juegos de desinhibición.
- Técnicas para fomentar la participación
- Técnicas de planificación.
- Técnicas de organización

- a. **Las técnicas de presentación.** Esta técnica consiste en que los estudiantes realizan diferentes actividades sensorio motrices que le ayudan a

relacionarse con los demás, estas técnicas se dan mediante los siguientes juegos.

- **Presentación.** “Se colocan en círculo y se le pide al que se considere desenvuelto, que se presente diciendo su nombre, edad, el animal con el que se identifica y porqué”. (Sales, 2002, p. 2)
 - **“Cadena de nombres.** Decir el nombre y luego la persona a la derecha dice su nombre y repite el nombre de los que anteriormente se presentaron”. (Sales, 2002, p. 2)
 - **“Presentación por parejas.** Se solicita a los integrantes del grupo que elijan una persona para trabajar en parejas, se ubican cada uno con su pareja y durante un par de minutos (5) se comentan nombre, estado civil, lugar, etc.” (Sales, 2002, p. 2)
 - **“Terremoto.** Dos personas se toman de la mano (casa) y colocan a otra en el medio (inquilino). Cuando el coordinador grita “casa”, la casa se cambia de “inquilino”. Cuando el coordinador grita “inquilino”, éste cambia de casa; y cuando grita “terremoto”, se desarma todo y se vuelve a armar”. (Sales, 2002, p. 2)
 - **“Bienvenidos.** Cada participante tendrá 11 letras iguales y mientras se presenta tendrá que intercambiar las letras con el resto de los integrantes del grupo, para poder formar la palabra bienvenidos, el primero que la forma gana”. (Sales, 2002, p. 2)
- b. Juegos de desinhibición.** Los juegos de desinhibición permiten desinhibir a los niños y niñas haciéndolos más participativos y socializados que les permita relacionarse con los demás de manera autónoma. Consiste en actividades creadas por la docente misma con el propósito de que los niños y niñas participen de manera activa para que pierdan la vergüenza, ganen autoestima, se rían, se diviertan y hagan cohesión de grupo. Los juegos de desinhibición provocan confianza en el niño o niña y los lleva a la superación de miedos, son un medio pedagógico de gran utilidad (Pérez, 2012).

- c. Técnicas para fomentar la participación.** La intervención activa de los niños y niñas se constituye en una estrategia que favorece la mejora de un clima de seguridad, estimula el interés por reunirse en grupo, favorece compartir los aprendizajes, los estimula y prepara la convivencia. Para trabajar con educación inicial se tiene que seleccionar las técnicas más adecuadas que facilite el aprendizaje posterior y la socialización continua. A estas técnicas también se les reconoce con la denominación de técnicas de grupo y las más efectivas pueden ser: Juego de roles, tormenta de ideas, miremos más allá, la baraja de planificación, reconstrucción; todas ellas adecuadas al nivel inicial (Sales, 2000).
- d. Técnicas de planificación.** Estas técnicas son necesarias trabajarlas desde la educación inicial con la mirada a que los niños y niñas obren de modo colectivo y organizado. Según Vargas y Bustillo (1999), estas técnicas se constituyen en herramientas muy concretas que permiten analizar y mejorar la organización o grupo en el cual están inmersos, ubicando la división del trabajo, el papel que desempeña cada uno de los miembros, los elementos centrales para realizar un trabajo colectivo y propiciar la participación y democracia. Entre estas técnicas tenemos: Las botellas, rompecabezas, el muro, reconstrucción, etc.
- e. “Técnicas de organización.** Muchas veces la labor de un grupo queda mediatizada por el tiempo de que dispone para su realización” (Sales, 2000, p. 18). Sin embargo, existen un conjunto de técnicas que facilitan la organización con los niños y niñas y que deben ser delineadas para viabilizar esta labor al grupo, apoyándole a producir en tiempo y esfuerzo. Entre estas técnicas tenemos: Integración en un grupo hostil, solución creativa de un problema, el juego del azar, etc.

E. Teoría del Interaccionismo simbólico

Blumer (1937). “Es una de las corrientes de pensamiento microsociológica, relacionada también con la antropología y la psicología social, se basa en la comprensión de la sociedad a través de la comunicación” (Anaisedmov, 2012, p. 3). Este paradigma concibe a la

comunicación como una producción de sentido dentro de un universo simbólico determinado y establece las siguientes premisas:

Las personas actúan sobre los objetos de su mundo e interactúan con otras personas a partir de los significados que los objetos y las personas tienen para ellas. Es decir, a partir de los símbolos. El símbolo permite, además, trascender el ámbito del estímulo sensorial y de lo inmediato, ampliar la percepción del entorno, incrementar la capacidad de resolución de problemas y facilitar la imaginación y la fantasía. (Gallego, 2012, p. 1)

Los significados son producto de la interacción social, principalmente la comunicación, que se convierte en esencial, tanto en la constitución del individuo como en (y debido a) la producción social de sentido. El signo es el objeto material que desencadena el significado, y el significado, el indicador social que interviene en la construcción de la conducta.

Las personas seleccionan, organizan, reproducen y transforman los significados en los procesos interpretativos en función de sus expectativas y propósitos. (Gallego, 2012, p. 2)

2.2.2 La socialización

A. Teoría del Desarrollo Social

En la teoría del desarrollo social, Leo Vygotsky explica fundamentalmente que la socialización afecta el proceso de aprendizaje de un individuo. Intenta explicar la conciencia o percepción como resultado de la socialización. Esto significa que cuando hablamos con nuestros pares o adultos, les hablamos por el bien de la comunicación. Luego de interactuar con otras personas, nos ocupamos de asimilar lo que dijimos.

Esta teoría abarca tres conceptos principales. Estos son: el Papel de la Interacción Social en el Desarrollo Cognitivo, el Otro con Más Conocimiento y la Zona de Desarrollo Próximo.

a. Papel de la Interacción Social en el Desarrollo Cognitivo

La Teoría del Desarrollo Social (TDS) afirma en primer lugar que la interacción social cumple un papel vital en el proceso de desarrollo

cognitivo. Con este concepto, la teoría de Vygotsky se opone a la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget, ya que éste explica que una persona experimenta el desarrollo antes de lograr el aprendizaje, mientras que Vygotsky sostiene que el aprendizaje social sucede antes de su desarrollo. En la Teoría del Desarrollo Social, Vygotsky afirma que el desarrollo cultural de un niño ocurre primero a nivel social, llamado interpsicológico, y en segundo lugar a nivel individual o personal, llamado intrapsicológico.

b. El Otro con Más Conocimiento

El Otro con Más Conocimiento es alguien que tiene un mayor nivel de capacidad o conocimiento que el aprendiz en función de la tarea, proceso o concepto en cuestión. Normalmente, cuando pensamos en el Otro con Más Conocimiento nos referimos a un adulto mayor, un profesor o un experto. Por ejemplo, un niño aprende a multiplicar gracias a que su tutor le enseña bien. El Otro con Más Conocimiento convencional es una persona mayor. Sin embargo, también se puede tratar de nuestros amigos, personas más jóvenes e incluso dispositivos electrónicos, tales como computadoras y teléfonos celulares. Por ejemplo, aprendes a patinar porque tu hija te enseñó.

c. La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)

La ZDP es la distancia entre lo conocido y lo desconocido por el aprendiz. Se trata de la diferencia entre la capacidad del aprendiz de realizar una determinada tarea bajo la guía de su Otro con Más Conocimiento y la capacidad del aprendiz de llevarla a cabo independientemente. Básicamente, la teoría explica que el aprendizaje ocurre en la ZDP.

B. Aplicaciones de la Teoría

El modelo tradicional en donde el profesor o tutor transmite o transfiere información a sus estudiantes todavía es aplicado en muchas instituciones educativas. Por otro lado, la Teoría del Desarrollo Social ha sido capaz de cambiar esta tradición, ya que explica que el alumno (aprendiz) debe tener un papel activo en el aprendizaje para que este proceso ocurra más rápido y más

eficientemente. Gracias a la Teoría del Desarrollo Social, muchas escuelas están alentando la recitación con el fin de que haya reciprocidad en la experiencia de aprendizaje dentro del aula. Esto significa que el maestro también aprende de los estudiantes cuando los estudiantes aprenden de él.

Según Levine (1969), precisa que el proceso de socialización es de calidad fundamentalmente participativa, expresando un aprendizaje por parte de la persona socializada, quien va a ser objeto, en función de su papel moldeador, de diferentes cambios. Hemos de considerar que la “socialización supone un proceso de adaptación a la sociedad que necesariamente es educativo, ya que implica el aprendizaje de una serie de contenidos que la sociedad ha preparado para tal fin” (Yubero, 2002, p. 7).

C. Características del proceso de socialización según Soler (2016)

- Posibilita la capacidad de relacionarse.
- Permite la adaptación a la comunidad y cultura a las que pertenece.
- Implica la inserción social en el grupo
- Da lugar a la convivencia con los demás
- Ayuda a formar la personalidad.
- Favorece el aprendizaje e interiorización de normas y valores.

D. La Socialización como proceso educativo

Para Durkheim (1976), la socialización a la que se somete a las generaciones más jóvenes es el resultado de un proceso educativo que planifica y dicta la sociedad. Entiende este autor, a la hora de acercarse al análisis de la educación, que se trata de una operación realizada “por los adultos a las generaciones jóvenes con el objetivo de suscitar y desarrollar en el niño estados físicos, intelectuales y morales que requieran en él la sociedad política, como el ambiente al que está destinado de manera específica” (Yubero, 2002, p. 8). Levine (1969) entiende que el proceso de socialización es de naturaleza esencialmente interactiva, implicando un aprendizaje por parte de la persona socializada, quien va a ser objeto, en función de su papel moldeador, de diferentes cambios.

Desde estas concepciones hemos de considerar que “la socialización supone un proceso de adaptación a la sociedad que necesariamente es educativo, ya que implica el aprendizaje de una serie de contenidos que la sociedad ha preparado para tal fin” (Yubero, 2002, p. 8).

La socialización de las nuevas generaciones por parte de los adultos es necesaria ya que las características constitutivas del ser humano (a diferencia de los animales) hacen imposible transmitir por vía hereditaria todas las aptitudes requeridas por la vida social. Si los hombres superan a los animales es porque cooperan entre sí y conservan los resultados de sus experiencias de generación en generación. Para apropiarse de ese “tesoro” acumulado, la sociedad moldea a los individuos por medio de la educación y les inculca ciertas cualidades intelectuales y físicas totalmente ajenas a su naturaleza espontánea, de las que carecerían si no fuera por esa acción metódica e intencional. (Durkheim, 1976: 15).

E. Dimensiones del proceso de socialización

Se sabe que el proceso de socialización es parte de la difusión de la cultura que se ocasiona mediante diversos procesos de interacción, al respecto Quintana (1988), manifiesta que la socialización tiene tres momentos estructuralmente distintos, estas son: enculturación, aculturación y transculturación.

Petrus (1988), considera también tres procesos de socialización: socialización primaria, socialización secundaria y socialización terciaria. Independientemente de la denominación, el proceso descrito es prácticamente similar para ambos autores: cada una de las fases se produce de forma secuenciada y lleva a la introducción del individuo en su cultura. Estas fases serían:

a. La socialización primaria o enculturación. Está referido a la responsabilidad que recae en el entorno más afectivo y primario del individuo, como es la familia. Su función principal es iniciar “el proceso de socialización para que los niños asimilen las manifestaciones básicas de la vida cultural del grupo, proceso que se amplía y completado en la escuela” (Yubero, 2002, p. 9).

b. La “socialización secundaria o aculturación. Prolongación de la primera fase. Completa el proceso a través del fortalecimiento de los hábitos y conocimientos adquiridos en la familia y en la escuela” (Yubero, 2002, p. 10). “Se realiza en los grupos secundarios: amigos, instituciones no escolares, medios de comunicación, asociaciones, grupos de ocio, comunidades religiosas, etc.” (p. 10)

c. La socialización terciaria o transculturación. Fase que está referida al proceso por el cual el individuo interactúa en grupos en que tienen otros patrones culturales, es decir es el encuentro entre culturas diferentes. Es en este proceso que el individuo llega a desarrollar valores y actitudes adquiridos por esta cultura.

En tal sentido, “la socialización implicaría un concepto diversificado de educación, la cual ha recaído tradicionalmente en exclusividad sobre la familia y la escuela, y que actualmente debe ser asumida también por otras instancias sociales” (Páez, 2012, p. 14), que existen en una determinada comunidad.

F. Contextos y agentes de socialización

Soler (2016) menciona que los agentes de socialización son las personas e instituciones que intervienen en el desarrollo social de los niños e influyen en ellos porque rodean el día a día de estos niños. Forman parte de los factores ambientales que inciden en el desarrollo social y además son los encargados de producir la socialización.

Los principales contextos y agentes de socialización en la infancia son:

- La Familia.
- La escuela.
- Los iguales.
- Los medios de comunicación.

a. Familia

Es el primer agente de socialización y donde se producen las primeras interacciones sociales.

Entre las funciones de la familia se encuentran la educación y la socialización. Sus funciones que llevan a cabo todos los integrantes de la familia de alguna

manera aunque en la actualidad hay una diversidad familiar que provoca que los agentes de intervención varíen.

En una familia influirán todos los miembros que la conforman; desde las figuras paternas, maternas hasta los hermanos.

b. Escuela

Acá encuentran otros modelos de referencia a parte de los que tienen en casa.

Además es cuando el niño entra en contacto con la sociedad ya que hasta ahora solo había recibido una socialización primaria en la familia.

Entrar a la escuela supone poner en funcionamiento muchos comportamientos y habilidades sociales que van a ir regulándose con la relación y convivencia con el resto de personas que forman la comunicación educativa. Sin duda el papel más relevante es el del educador que se convierte en agente de socialización y en un modelo a imitar y seguir para los niños.

c. Grupo de iguales

Los iguales son otro agente de socialización, es decir los niños de la misma edad con los que se juega, interactúa, comparte. Normalmente el grupo de iguales más relevante suele ser el que se encuentra en el aula del centro educativo, que empieza a tener más influencia en el momento en que el niño se desplaza y puede relacionarse con el resto más fácilmente. El grupo de iguales es una fuente interesante para la socialización de los niños ya que tener características evolutivas similares facilita la imitación de unos de otros.

d. Medios de comunicación

El aprendizaje incidental es el que tiene lugar sin ninguna intención educativa, de enseñanza aprendizaje y sin embargo se da. Por este motivo en este tipo de aprendizaje no intencionado, se incluyen todos los medios de comunicación tecnologías que nos envuelven y forman parte de la socialización.

Los medios de comunicación tienen un gran papel en la socialización de los niños, pero deben ser los adultos los responsables de guiar y medir los contenidos que son aptos para los menores.

G. Importancia de la socialización

La socialización es una parte importante del proceso de formación de la personalidad en cada individuo. Es cierto que la genética es la razón detrás de la estructura de la personalidad humana, pero la socialización es la que hace que esta personalidad se moldee en direcciones específicas a través del proceso de aceptación o rechazo de creencias, actitudes y normas sociales. Debido a la dinámica de la socialización, tendemos a tener diferentes personalidades aunque vivamos en la misma sociedad. Por ejemplo, los indios yanomamo que viven en la zona fronteriza entre Brasil y Venezuela tienden a entrenar a la generación más joven de niños para que se vuelvan agresivos y fuertes. Por otro lado, a la tribu Semai que vive en la península malaya central de Malasia no le gusta la violencia y la hostilidad. Esta es la razón por la cual la generación más joven de niños está entrenada para ser amable y amante de la paz.

2.3 Marco conceptual

- a. Animación.** “Tiene la finalidad de ayudar a madurar a las personas y a los grupos. Animación recurre a los resortes interiores de la persona, implica su responsabilidad y la hace sujeto activo, crítico y creativo de los procesos culturales y sociales” (Osorio, 2015, p. 1).

- b. Dinámica.** Proceso de “enseñanza basado en actividades estructuradas, con propósito y forma variables, en las que los alumnos aprenden en un ambiente de alegría y diversión. Se fundamenta en la formación por la experiencia vivencial” (Jinuj, 2003, p. 1), que desarrollan los niños y niñas a través de la actividad o juego.

- c. Estrategia.** Conjunto de decisiones que se toma de manera consciente para seleccionar una sucesión de pasos o procedimientos que asumen el propósito de conseguir un estipulado objetivo. Por lo tanto, llevar a cabo una estrategia para conseguir la socialización de niños y niñas estará definido por el conjunto de juegos que desarrolle el niño o niña de manera programada y puesta en práctica con inteligencia y raciocinio.

- d. Juego.** “Actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo” (Ortiz, Ortiz y Meza, 2014, p. 38).

e. Socialización. “Proceso de adaptación a la sociedad que necesariamente es educativo, ya que implica el aprendizaje de una serie de contenidos que la sociedad ha preparado para tal fin” (Yubero, 2002, p. 9).

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

La aplicación del programa de juego basado en dinámicas de animación mejora significativamente la socialización de los estudiantes de cinco años de Educación Inicial, de la institución educativa inicial N° 321, Pueblo Nuevo, distrito de Yamón, Utcubamba - 2016.

2.4.2. Hipótesis específicas

H₁: Los niveles de socialización primaria de los estudiantes de la muestra son bajo y medio respectivamente, antes y después de la aplicación del programa.

H₂: Los niveles de socialización secundaria de los estudiantes de la muestra son bajo y medio respectivamente, antes y después de la aplicación del programa.

H₃: Los niveles de socialización terciaria de los estudiantes de la muestra de estudio son bajo y medio respectivamente, antes y después de la aplicación del programa respectivo.

H₄: Los niveles de socialización de los estudiantes de la muestra son bajo y medio respectivamente, antes y después de la aplicación del programa.

H₅ Existe diferencias significativas entre los puntajes obtenidos en los niveles de socialización y el puntaje total antes y después de la aplicación del programa, en los estudiantes de cinco años de educación inicial.

2.5 Variables

2.5.1. Definición conceptual

Juego basado en dinámicas de animación	Socialización
“Conjunto de actividades lúdicas con dinámicas de distensión que se emplean para fomentar la participación y comunicación”. (Lovine, 1969).	“Proceso por el cual los individuos acogen los elementos socioculturales del contexto social en el que se encuentran mediante la interrelación con el resto de los individuos, de modo tal que se internalizan los conceptos acerca de la realidad a su personalidad durante el desarrollo del proceso de adaptabilidad social” (Piaget. 1980).

2.6 Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala e instrumento
V.I. Dinámicas de animación	Dinámica para el juego sensoriomotor	-Juegos de coordinación con objeto. -Juegos de coordinación sin objeto. -Juegos de desarrollo gestual.	-Escala Nominal
	Dinámica para el juego simbólico	-Juegos de imitación. -Juegos de representación -Juegos de esquematización	-Guía de observación estructurada
V.D Socialización	Socialización primaria	-Identificación del afecto. -Interacción en la familia. -Interacción en la escuela	-Escala ordinal -Batería de socialización
	Socialización secundaria	-Formación de hábitos familiares. -Formación de hábitos escuela -Interacciones con amigos o grupo.	
	Socialización terciaria	-Adopción de hábitos de otros. -Adquisición de estilos de otros. -Modificación de hábitos sociales.	

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y nivel de investigación

Por su naturaleza, es aplicada, porque centra su interés en la aplicación de conocimientos sobre la influencia del juego basado en dinámicas de animación sobre el proceso de socialización en estudiantes de 5 años de educación inicial.

Por su profundidad, es de tipo explicativa, es decir la situación problemática y el programa se explican a través de la descripción, caracterización, evaluación, se establece la relación casusa-efecto de la variable independiente sobre la dependiente; es decir la aplicación del programa sobre la socialización de los estudiantes. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

3.2 Métodos de investigación

Se utilizaron en todo el proceso de la investigación los métodos teóricos siguientes:

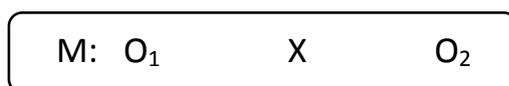
- a. Método inductivo.** Nos permitirá describir y explicar la realidad poblacional en relación con la teoría y los diferentes datos estadísticos para determinar la muestra y población, y llegar a generalizar los resultados, teniendo como criterio el análisis del fenómeno de estudio desde lo particular a lo general. Permitirá conocer el nivel de socialización de los niños y niñas considerados muestra.
- b. Método deductivo.** Con este método pudimos identificar la realidad global del problema, lo que acontece en el cosmos y relacionarlo con el objeto de estudio, a través del planteamiento del problema y los antecedentes. Se analizó el problema desde una visión holística hacia el tratamiento particular de las actividades lúdicas basadas en dinámicas de animación con el propósito de mejorar los procesos de socialización infantil.
- c. Método analítico-sintético.** Este método nos facilitó conocer los resultados obtenidos de los instrumentos de recolección de datos y el marco teórico, con la finalidad de identificar la problemática relacionada con los procesos de socialización, así como la influencia de los juegos para mejorar en los alumnos de 4

y 5 años, y de esta manera entender cómo se construye cada una de las partes del fenómeno de estudio.

d. Método dialéctico. Consistió en conocer la realidad problemática respecto al proceso de socialización de los estudiantes y como consecuencia de la aplicación del programa, se notan los cambios y transformaciones en la modalidad de saltos cualitativos que cambia una realidad objetiva, como consecuencia de un fenómeno o hecho social.

3.3 Diseño de investigación

Según el tratamiento de las variables estudiadas, corresponde al diseño pre experimental con un solo grupo intacto; lo cual permitió trabajar con toda la población elegida para dicha investigación. El procedimiento consistió en aplicar una medición antes y después de aplicar el programa. Se representa en el siguiente esquema:



Donde:

M: Muestra de estudiantes de 5 años.

O₁: Observación de la socialización (Pretest)

X: Aplicación del programa de juego basado en dinámicas de animación.

O₂: Observación de la socialización (Postest).

3.4 Población muestral

La población muestral estuvo compuesta por 20 estudiantes hombres y mujeres de 5 años de edad, matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 321 Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Provincia Utcubamba, según la nómina de matrícula del año 2016.

Tabla 3.1. *Estudiantes de 5 años de edad matriculados en la I. E. N° 321 de Pueblo Nuevo, Distrito Yamón, Provincia de Utcubamba, 2016*

Edad	Hombres	%	Mujeres	%	Total	%
05 años	12	60%	08	40%	20	100%

Fuente: Nómina de matrícula 2016

3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

De acuerdo a las características de la investigación y los enfoques desarrollados; las técnicas que se emplearon para la recopilación de los datos fueron los siguientes:

- a. La observación sistemática.** Consiste en recoger información relevante respecto a situaciones concretas de actuación en contextos de aula, esta técnica permitió describir los comportamientos sociales en términos de niveles de socialización que muestran los estudiantes antes, durante y después del proceso de aplicación de la propuesta juego basado en dinámicas.
- b. El análisis documental.** Consiste en la identificación, captación, evaluación, selección y síntesis de información subyacente en el contenido de documentos, se canaliza por un proceso riguroso de análisis e interpretación de sus significados, a la luz de un problema o temática determinada. Esta técnica permitió recoger datos de las principales fuentes escritas tanto de libros, como de revistas y trabajos de investigación.

Respecto al uso de instrumentos que se utilizaron como soporte de registro de datos en la recolección de información en las fases antes, durante y después de la aplicación del programa, fueron los siguientes:

- a. La guía de observación sistemática:** Instrumento de evaluación que nos permitió calcular el nivel de socialización que mostraron los estudiantes antes, durante y después del desarrollo de juegos y dinámicas de animación en los estudiantes de educación inicial. Se consideró las dimensiones: socialización primaria, socialización secundaria y socialización terciaria.

- b.** Para el proceso de análisis documental se necesario la recolección y organización de la información usando fichas en tarjetas como trozos rectangulares de papel, fichas diseñadas en cuaderno de campo. Consiste en el almacenamiento de información en base a datos y registrados de manera física y en formato digital. Las fichas de trabajo como, bibliográficas, textuales, resumen y comentario, fueron los recursos importantes para recoger información relevante sobre las variables de estudio.

3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Los datos que aportaron al tratamiento de las variables de estudio fueron analizados en tres fases:

- a. Primera fase: Validación y confiabilidad del instrumento.** La guía de observación denominada Batería de Socialización, fue diseñada por las autoras según las variables de estudio.

Para la guía de observación, se obtuvo una validez calculada con el Coeficiente por Rangos y la confiabilidad alcanzó una puntuación positiva mediante el Alfa de Cronbrach.

- b. Segunda fase: Análisis descriptivo simple.** Los datos recogidos del pre test y post test, fueron procesados y analizados utilizando la Estadística Descriptiva, como son:

- *Estadígrafos de posesión*, los cuales permitieron conocer las medidas de resumen de centralidad, como la media aritmética, para contrastar las hipótesis.
- *Estadígrafos de dispersión*, con los que se demostraron la homogeneidad o heterogeneidad de la muestra respecto a su nivel de socialización.
- *Estadígrafos inferenciales*, se optó por la t de student para muestras relacionadas con nivel de significancia de 5%. Medida que permitió contrastar las hipótesis planteadas, en la que el resultado permite aceptar o rechazar en base al cálculo de los datos antes y después de la experimentación.

3.7 Aspectos éticos

La investigación fue diseñada atendiendo los protocolos y procedimientos metodológicos de la Universidad Católica de Trujillo. Además dejamos constancia que la información que consignamos en la investigación fue citada convenientemente cuidando no caer en el plagio, además se respeta la identidad y fidelidad de los participantes, de las cuales asumimos y queda a nuestra entera responsabilidad.

IV. RESULTADOS

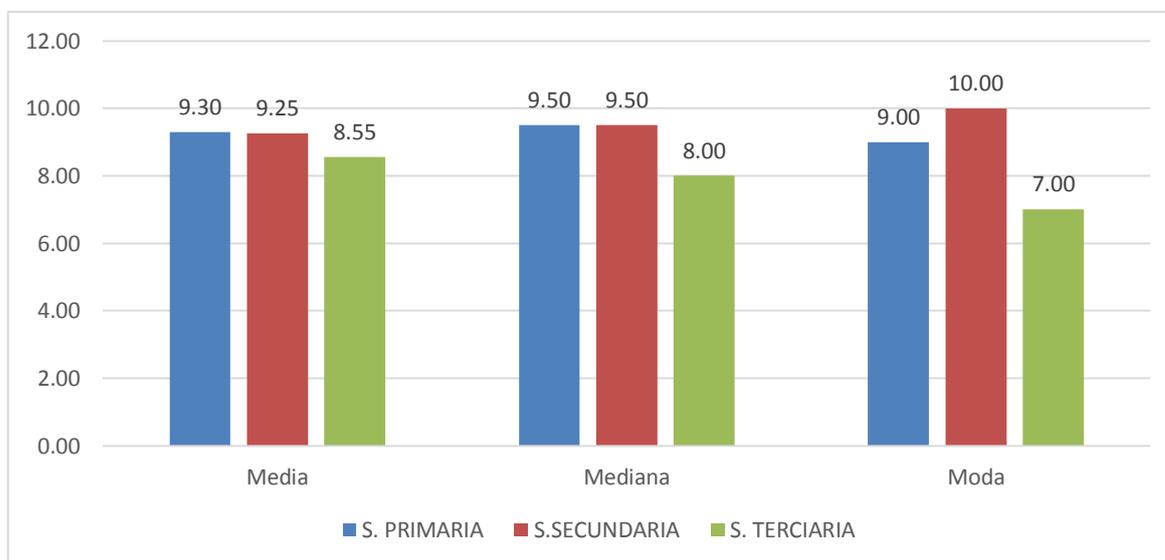
4.1 Presentación de resultados

Tabla 1 Estadígrafos de los puntajes de los niveles de socialización del pretest en estudiantes de Educación Inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba – 2016.

ESTADÍGRAFOS	S. PRIMARIA	S.SECUNDARIA	S. TERCIARIA	PTJE. TOTAL
Media	9.30	9.25	8.55	27.10
Mediana	9.50	9.50	8.00	26.50
Moda	9.00	10.00	7.00	28.00
Desviación estándar	1.81	1.12	1.67	3.18
Varianza	3.27	1.25	2.79	10.09
Coefic. de variación	0.19	0.12	0.20	0.12
Coefic. de asimetría	-0.62	-0.30	0.96	0.57
Rango	7.00	4.00	7.00	14.00
Mínimo	5.00	7.00	6.00	21.00
Máximo	12.00	11.00	13.00	35.00
Cuenta	20.00	20.00	20.00	20.00

Fuente: Pretest aplicado a la muestra.

Fig. 1 Estadígrafos de los puntajes de los niveles de socialización del pretest en estudiantes de Educación Inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba – 2016.



Como se puede observar en el cuadro 4.1 y Fig. 4.1, los valores de la media son similares y varían ligeramente desde el nivel de socialización primario hasta el terciario, siendo la diferencia entre ellos de menos de un punto. Donde sí se observa

un poco más de variación es en la mediana y moda del nivel de socialización terciario respecto de los otros dos niveles, pues la diferencia es de punto y medio.

La serie de puntajes menos dispersa es la de la socialización secundaria con un rango de cuatro puntos que se corresponde con el coeficiente de variación igual a 0.12 que indica que la serie es homogénea, a diferencia de las series de los otros dos tipos de socialización cuyo rango es siete puntos y los valores del coeficiente de variación son respectivamente iguales a 0.19 y 0.20 para los puntajes de la socialización primaria y secundaria.

La serie de puntajes de la socialización primaria y secundaria presentan un sesgo negativo, mientras que los puntajes de la socialización terciaria y los puntajes totales presentan un sesgo positivo. Es decir, en el sesgo negativo la media es menor que la moda y mediana y los valores más distantes de la media están a la izquierda de ésta; en tanto que para el sesgo positivo la media es mayor que la moda y mediana y los valores más distantes de la media están a la derecha de ésta, lo que significa que en general hay algunos niños que sobresalen por ser muy sociables.

Tabla 2 Estadígrafos de los puntajes de los niveles de socialización del postest en estudiantes de Educación Inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba – 2016.

Estadígrafos	Socialización			Puntaje total
	Primaria	Secundaria	Terciaria	
Media	10.45	10.60	11.25	32.30
Mediana	10.50	10.50	11.00	32.00
Moda	12.00	10.00	10.00	34.00
Desviación estándar	1.43	1.23	1.62	2.62
Varianza	2.05	1.52	2.62	6.85
Coef. de variación	0.14	0.12	0.14	0.08
Coef. de asimetría	-0.79	-0.07	0.21	0.01
Rango	5.00	5.00	7.00	9.00
Mínimo	7.00	8.00	8.00	28.00
Máximo	12.00	13.00	15.00	37.00
Cuenta	20.00	20.00	20.00	20.00

Fuente: Postest aplicado a la muestra.

Fig. 2 Estadígrafos de los puntajes de los niveles de socialización del postest en estudiantes de Educación Inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba – 2016.

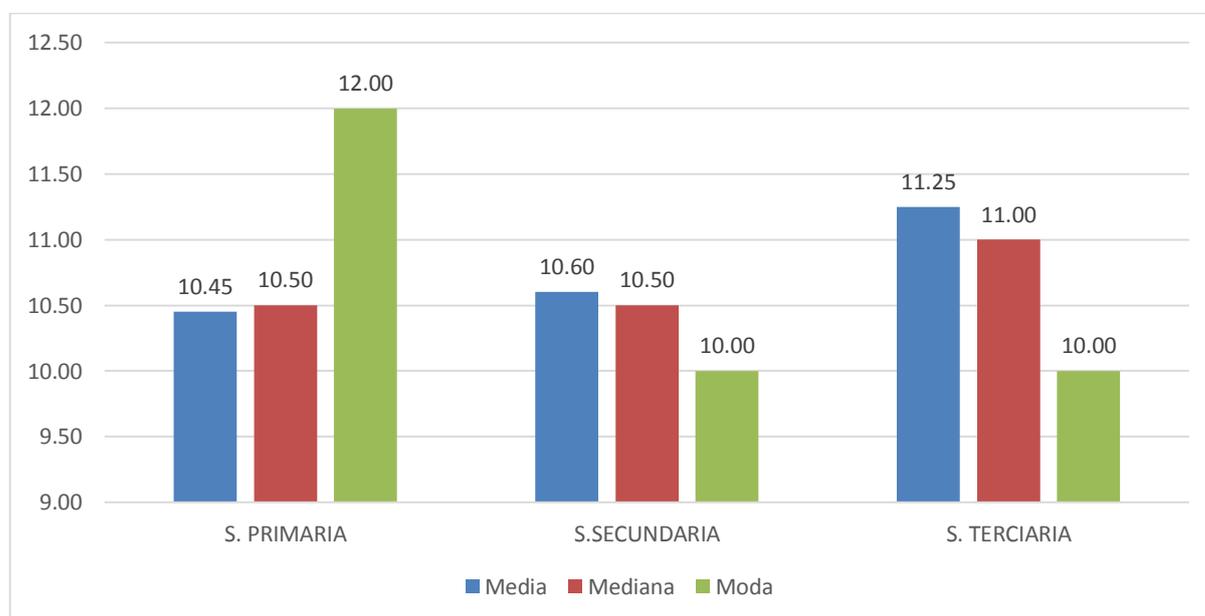
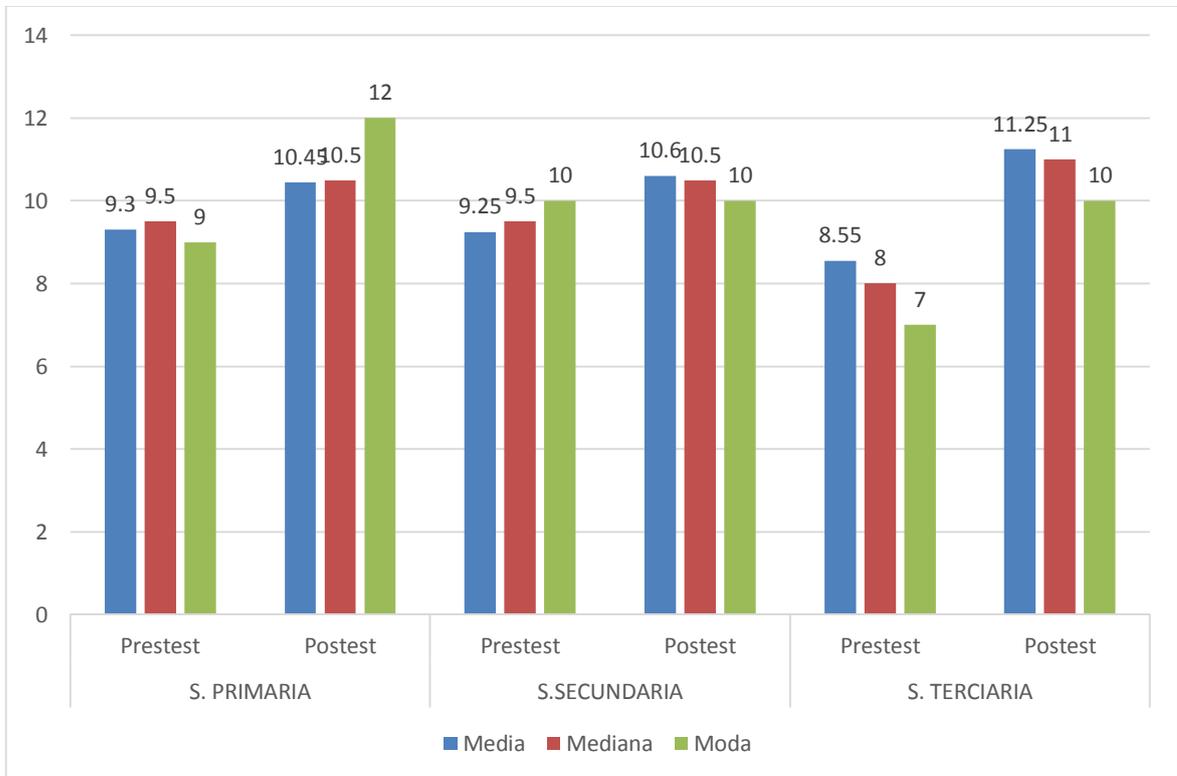


Fig. 3 Comparación de estadígrafos de centralidad de los niveles de socialización del pre y postest en estudiantes de Educación Inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba – 2016.



Como se puede observar en el cuadro 4.2 y Fig. 4.2, los valores de la media y mediana del postest son similares y varían ligeramente desde el nivel de socialización primario hasta el terciario, siendo la diferencia entre ellos de menos de un punto. Donde sí se observa un poco más de variación es en la moda del nivel de socialización primario respecto de los otros dos niveles, donde la diferencia es de dos puntos; resultados obtenidos en el estudio.

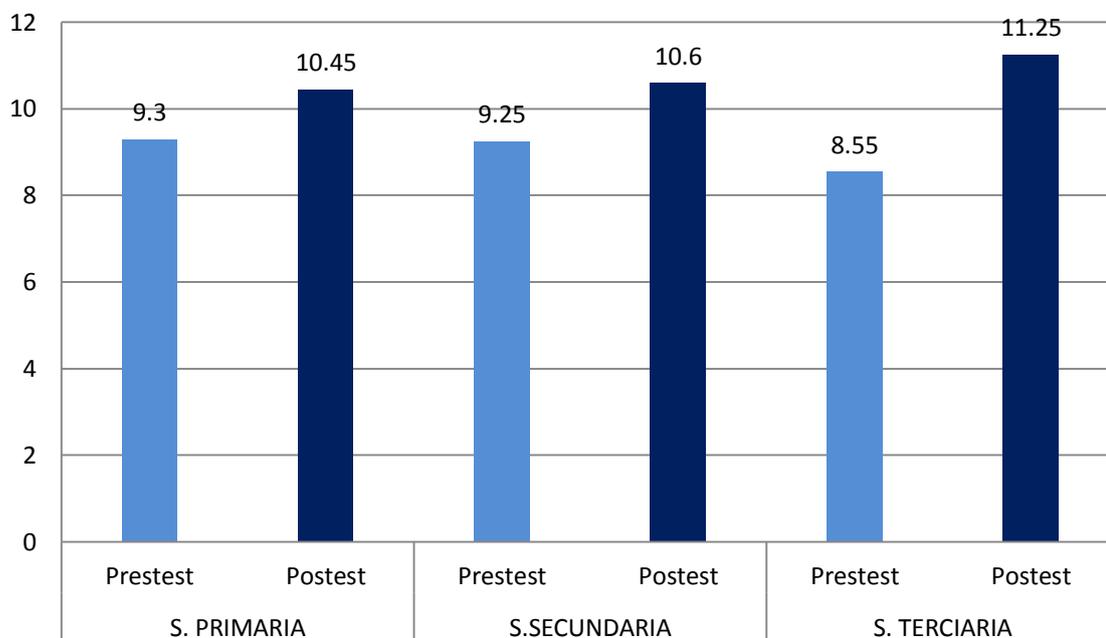
La serie de puntajes menos dispersa es la de la socialización secundaria con un rango de cinco puntos que se corresponde con el coeficiente de variación igual a 0.12 que indica que la serie es homogénea, a diferencia de las series de los otros dos tipos de socialización primaria y terciaria cuyo coeficiente de variación es igual a 0.14. No obstante, la serie de los puntajes de la socialización es más homogénea que las series de los puntajes de las dimensiones, pues alcanzó un valor igual a 0.08, menor que el valor del pretest equivalente a 0.12.

La serie de puntajes de la socialización primaria y secundaria, muy similar al caso del pretest, presentan un sesgo negativo; mientras que los puntajes de la socialización terciaria y los puntajes totales presentan un sesgo positivo. Es decir, en el sesgo negativo la media es menor que la moda y mediana y los valores más distantes de la media están a la izquierda de ésta; en tanto que para el sesgo positivo la media es mayor que la moda y mediana y los valores más distantes de la media están a la derecha de ésta, lo que significa que en general hay algunos niños que sobresalen por ser muy sociables, siguiendo la misma tendencia del pretest.

En la Fig. 3 se observa la comparación de estadígrafos de centralidad de los niveles de socialización del pre y postest en estudiantes de educación inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba – 2016. Salvo en los valores de las modas de los puntajes de la socialización secundaria que son iguales, en los demás estadígrafos: media y mediana de la socialización primaria y terciaria se registraron incrementos. En el caso de los puntajes totales del pre y postest, se registraron incrementos de más de cinco puntos en las tres medidas de centralidad citadas, tal como se parecía en la citada figura. Esto indica que la mejora en la socialización es consecuencia del tratamiento: el uso del juego basado en dinámicas de animación.

4.2 PRUEBA DE HIPÓTESIS

Fig. 4 Comparación de las medias aritméticas de los niveles de socialización del pre y postest en estudiantes de Educación Inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba – 2016.



Según se observa en la fig. 4, el nivel de socialización primaria de los estudiantes de cinco años de Educación Inicial, antes de la aplicación del programa fue igual a 9.3 puntos, valor comprendido entre 4 y 10 puntos y corresponde al nivel bajo de socialización, lo que permite confirmar la hipótesis; sin embargo, en el postest se alcanzó un valor de 10,45 puntos que se ubica en el intervalo que va de 10 a 16 puntos y corresponde a un nivel medio. Del mismo modo, en los niveles secundario y terciario se alcanzó valores iguales a 9.25 y 8.55 que pertenecen al intervalo que va de 4 a 10 puntos, que corresponde a un nivel bajo, resultado que permite confirmar las respectivas hipótesis; no obstante en el postest los valores fueron de 10.60 y 11.25 puntos que se ubican en el intervalo que corresponde al nivel medio, estos valores confirman las hipótesis formuladas.

El nivel de socialización de los estudiantes de cinco años de Educación Inicial, antes de la aplicación del programa, alcanzó los 27.10 puntos que se ubica en un nivel bajo de socialización; mientras que en el postest se obtuvo 32.30 puntos que se ubican

en un nivel medio de socialización. El incremento en la media se dio también en la mediana y la moda, tal como se aprecia en la fig. 5.

Fig. 5 Comparación de estadígrafos de las medidas de centralidad del pre y postest en estudiantes de Educación Inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba – 2016.

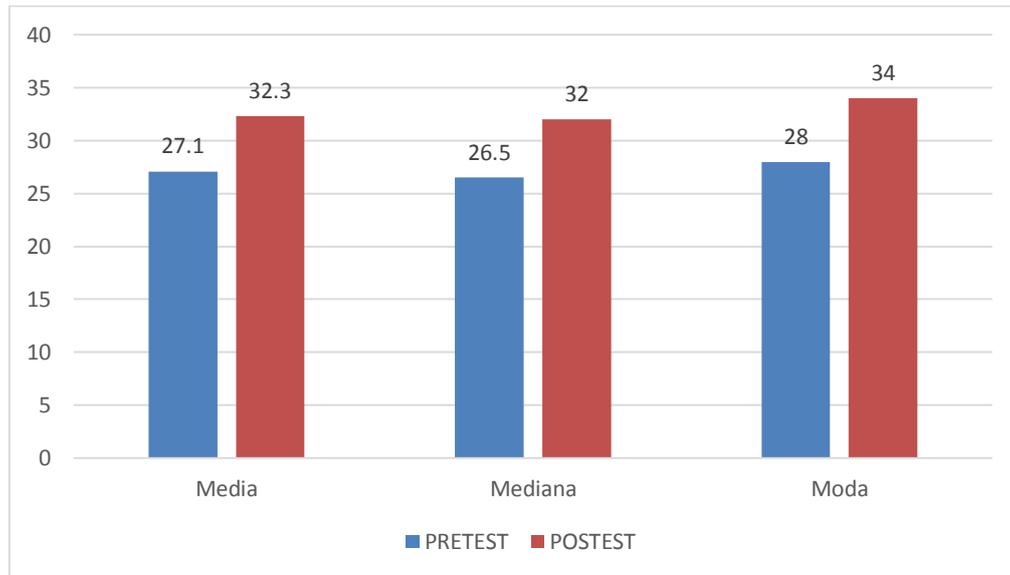


Tabla 4 Prueba de hipótesis para determinar la diferencia entre promedios de los tres niveles de socialización del pre y postest en estudiantes de educación inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, provincia de Utcubamba – 2016.

<i>Estadísticos/ Valores</i>	<i>Socialización</i>		
	Primaria	Secundaria	Terciaria
Grados de libertad	19.00	19.00	19.00
Estadístico t	2.63	2.97	8.10
P(T<=t) una cola	0.01	0.00	0.00
Valor crítico de t (una cola)	1.73	1.73	1.73
P(T<=t) dos colas	0.02	0.01	0.00
Valor crítico de t (dos colas)	2.09	2.09	2.09

Fuente. Tablas A.1 y A.2

En la tabla 4 se presenta la prueba de hipótesis para determinar la diferencia entre promedios de los tres niveles de socialización del pre y postest en estudiantes de educación inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, provincia de Utcubamba en el 2016. Para cada nivel se formularon las hipótesis de investigación que afirman que existe diferencia significativa entre los promedios del pre y postest, frente a las hipótesis nulas que indican que no hay tal diferencia. Haciendo uso de la prueba t de Student se encontraron valores experimentales u obtenidos iguales a 2.63; 2.97 y 8.10 para la comparación de las medias de los niveles de socialización primario, secundario y terciario, respectivamente. Estos valores son superiores al valor crítico de una cola que es igual a 1.73, obtenido teniendo en cuenta un nivel de significación de 0.05 y 19 grados de libertad. Es decir, esta diferencia en los promedios que indica una mejora en la socialización de los estudiantes de la muestra es consecuencia del tratamiento: el uso del juego basado en dinámicas de animación.

Tabla 5 Prueba de hipótesis para determinar la diferencia entre promedios del nivel de socialización del pre y postest en estudiantes de educación inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, provincia de Utcubamba – 2016.

<i>Estadísticos/ Valores</i>	<i>Socialización</i>	
Medias	27.10(Pretest)	32.30(Postest)
Coeficiente de Pearson	0.24	
Grados de libertad	19.00	
Estadístico t	6.45	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.73	
P(T<=t) dos colas	0.00	
Valor crítico de t (dos colas)	2.09	

Fuente. Tablas A.1 y A.2

En la tabla 5 se presenta la prueba de hipótesis para determinar la diferencia entre promedios de los puntajes de la socialización del pre y postest en estudiantes de educación inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, provincia de Utcubamba en el 2016. Se formuló las hipótesis de investigación que afirma que existe diferencia significativa entre los promedios del pre y postest, frente a la hipótesis nula que indican que no existe tal diferencia. Haciendo uso de la prueba t de Student se encontró un valor experimental u obtenido igual a 6.45, superior al valor crítico de una cola que es igual a 1.73, obtenido teniendo en cuenta un nivel de significación de 0.05 y 19 grados de libertad. Es decir, esta diferencia en los promedios indica una mejora en la socialización de los estudiantes de la muestra es consecuencia del tratamiento: el uso del juego basado en dinámicas de animación.

El coeficiente de correlación igual a 0.24 indica una correlación baja y hace notar que en general presentar puntajes bajos en el pretest indica obtener también los puntajes bajos en el postest y viceversa. Es decir, los menos sociables antes del tratamiento siguen siendo los menos sociables después del tratamiento y viceversa.

V. DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

Los resultados de la investigación sobre aplicación de dinámicas de animación para mejorar el proceso de socialización de los estudiantes de cinco años, permite establecer relación y discutir con los siguientes elementos de la investigación.

Respecto a la formulación del problema de investigación sobre el grado de influencia de la aplicación del programa de juegos basados en dinámicas de animación mejora el proceso de socialización de los niños de cinco años, los puntajes en tabla 4.1 muestran que si existe significativa influencia de las dinámicas de juego en la socialización en el grupo de niños donde se realizó la experiencia. Esto permite argumentar que las dinámicas de animación al considerarlas en la tarea educativa, mejora el nivel de interacción social de los niños y niñas del nivel inicial.

Al establecer relación con el objetivo general en la que orientó a: Determinar el grado de Influencia de la aplicación del programa de juego basado en dinámicas de animación en la mejora del proceso de socialización en estudiantes de cinco años, los resultados consolidados en las tablas que se muestran el apartado 4.1 de la investigación, confirman que se ha logrado con los objetivos planteados. De esta manera consideramos que las dinámicas de animación y el juego son estrategias adecuadas y pertinentes que permiten una mejor socialización en los niños

Los resultados de nuestra investigación coinciden con García (2013), cuya investigación es: “El proceso de socialización del niño pre escolar para favorecer su desarrollo integral a partir de la actividad lúdica”, quien concluye que “la actividad principal en los niños y niñas de pre escolar es el juego y estos disfrutan y buscan constantemente oportunidades para jugar y satisfacer sus necesidades de expresión, creatividad y curiosidad”., es como corroboramos que las dinámicas de animación y el juego son estrategias que se debe considerar en el proceso educativo para favorecer el proceso de socialización.

Así también con Taípe (2013), que concluye que “El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que extraña experiencias diversificadas e incluye momentos de incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía de los ámbitos de la conducta del

niño”, esto se relaciona con lo mencionado por Grosss (1998) que el juego se reconoce como un recurso didáctico y lúdico para desarrollar habilidades y destrezas que armonizan el espíritu y el cuerpo lo que le da soporte al proceso de aprendizaje porque es mediante el juego que el niño aprende día a día.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

1. El diagnóstico mediante la guía de observación en la evaluación de entrada , muestra que el nivel de socialización de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito de Yamón, es relativamente baja en las tres dimensiones que conforma la variable socialización. Esta situación permite que los niños tengan notables dificultades en el progreso de sus niveles de logro y autonomía.
2. La prueba t de Student para la diferencia de medias permitió obtener un valor experimental igual a 6.45, superior al valor crítico de 1.73 obtenido teniendo en cuenta un nivel de significación de 0.05 y 19 grados de libertad. Esta diferencia significativa permite afirmar que la aplicación del programa de juego basado en dinámicas de animación mejora significativamente la socialización de los estudiantes de cinco años de Educación Inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito de Yamón, provincia de Utcubamba en el 2016.
3. El nivel de socialización primaria de los estudiantes de cinco años de Educación Inicial, antes de la aplicación del programa fue igual a 9.3 puntos, valor comprendido en el intervalo que va desde 4 hasta 10 puntos, correspondiendo al nivel bajo de socialización; sin embargo, en los puntajes del postest se alcanzó un valor de 10,45 puntos que se ubica en el intervalo que va de 10 a 16 puntos y corresponde a un nivel medio, lo que permite confirmar la respectiva hipótesis respectiva.
4. En los niveles secundario y terciario se alcanzaron valores iguales a 9.25 y 8.55 que pertenecen al intervalo que va de 4 a 10 puntos, que corresponde a un nivel bajo; no obstante, en el postest los respectivos valores fueron iguales a 10.60 y 11.25 puntos que se ubican en el intervalo que corresponde al nivel medio, valores que permiten confirmar las hipótesis formuladas.
5. El nivel de socialización de los estudiantes de cinco años de Educación Inicial, antes de la aplicación del programa, alcanzó los 27.10 puntos que se ubica entre los 12 y 30 puntos, el intervalo correspondiente al nivel bajo de socialización; mientras que en el postest se obtuvo 32.30 puntos que se ubican entre los 30 y 48 puntos que corresponden al nivel medio de socialización; ambos resultados confirmaron la hipótesis respectiva.

6.2 Recomendaciones

1. A las autoridades de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito de Yamón, provincia de Utcubamba, en los años siguientes apliquen el programa de juego basado en dinámicas de animación a fin de mejorar significativamente la socialización de los infantes, que es un elemento básico en la Educación Inicial.
2. Que, en la aplicación del programa basado en dinámicas de animación se convoque a los padres de familia para participar en las actividades educativas por lo menos una vez por trimestre, a fin de que reflexionen que la educación es un proceso social que tiene su punto de partida en el hogar y ellos son los responsables de fortalecer la autonomía y socialización de sus hijos y se comprometan a complementar la formación de los infantes en el domicilio.
3. A las docentes de educación inicial, considerar entre su programación y desarrollo didáctico, actividades lúdicas de juego y esparcimiento orientados a vincular la socialización en los estudiantes. y les permita afirmar su autonomía y comunicación entre pares. Estas actividades deben ser planificadas y ejecutadas de acuerdo a la edad de los niños considerando que el juego forma parte del proceso didáctico en cualquiera de las áreas curriculares que forma parte del plan de estudios del nivel inicial.
4. A estudiantes de la carrera de educación inicial, que sigan investigando sobre los procesos de socialización en los niños desde 3 a 5 años, además, insertar actividades o estrategias de juego en su desarrollo de la práctica pre profesional, con el propósito de mejorar las condiciones de amistad, compañerismo, autonomía y comunicación en los niños. Además tomar en cuenta las propuestas teóricas-metodológicas de los diversos autores que se han interesado por introducir el acto lúdico en el proceso educativo para la formación de los niños en cualquiera de sus edades.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anaisedmov. (2012). *Educación del movimiento*. Recuperado de: <http://anaisedmov.blogspot.pe/>
- Azula, B., Gálvez, M., Guevara, M., Silva, S. & Vásquez, M. (2007). *Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de niños y niñas de primer grado de la I. E. N° 82720 de la Comunidad de Coyunde Grande – Chugur – Hualgayoc, 2006*. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo. Recuperado de: <http://ong.tupatrocino.com/uploads/voluntarios/cv/37012-ab28c2e411.pdf?cv=1>
- Barahona, M. (2015). *Hora juego libre en los sectores*. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/monicambc/hora-juego-libreenlossectores?cv=1>
- Blumer, H. (1937). *Teoría del interaccionismo simbólico*. Chicago - Estados Unidos.
- Blumer, H. (s.f.). *Premisas del interaccionismo simbólico*. Chicago - Estados Unidos.
- Cagigal, P. (2001). *Funciones psíquicas del juego en las actividades físicas y el deporte*. Madrid - España.
- Calderón, R. & Gómez, A. (2012). *Los juegos menores, una alternativa para contribuir a la socialización de niños y niñas de 3 a 5 años de edad a nivel comunitario*. Madrid - España.
- Cumpa, J. (s/f). *El juego*. Recuperado de: <https://es.scribd.com/user/96745270/Lourdes-Judith-Cumpa-Roca>
- Gallego, M. (2012). *Comunicación y vida cotidiana*. Recuperado de: <http://comunicacionyvidacotidiana.blogspot.pe/2009/09/harold-garfinkel-o-por-que-la-evidencia.html?cv=1>
- Gamez, T. & Based, E. (1985). *Juego basado en dinámicas*. Nueva York - Estados Unidos.
- García, E. (2013). *El proceso de socialización del niño pre escolar para favorecer su desarrollo integral a partir de la actividad lúdica*. Tesis de grado, Universidad Pedagógica Nacional de México.
- Gross, K. (1998). *Teoría del juego como ejercicio preparatorio*. Heidelberg - Alemania.
- Hernández R., Fernández C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. 5ta. Edic. Mc.Graw Hill; México.
- Jinuj. (2003). *Dinámicas para grupos*. Recuperado de: http://jinuj.net/articulos_ver.php?cv=1&id=743

- Ministerio de Educación (2014). *Reporte de cumplimiento misional*.
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas de aprendizaje del área de personal social*. Lima. Perú.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2004). *Políticas Educativas*. Recuperado de: <https://documents.mx/education/politicas-educativas-55a521b0b6088.html>
- Ortiz, J. E., Ortiz, L del P. & Meza, N. P. (2014). *Influencia de los juegos etnomatemáticos en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 332 "Santa Rosa"- Puente Piedra Lima, 2014*. Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/145/TL%20EI-Ei%20074%202014.pdf?cv=1&isAllowed=y&sequence=1>
- Osorio, P. (2015). *Cuento grupal*. Recuperado de: <http://esteticaulajoselyn.blogspot.pe/?cv=1>
- Páez, (2012). *Psicología social, cultura y educación*. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/88952824/Libro-1-Paez?cv=1>
- Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural*. Recuperado de: [file:///C:/Downloads/el-deporte-como-juego-un-analisis-cultural--0%20\(1\).pdf](file:///C:/Downloads/el-deporte-como-juego-un-analisis-cultural--0%20(1).pdf)
- Pérez, J. (2012). *Aplicación de juegos de desinhibición, de confianza y de reflexión: una propuesta interdisciplinar*. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/>
- Piaget, J. (1986). *Tipos de juego en función a sus modalidades a lo largo del desarrollo evolutivo del niño*. Suiza.
- Sales, M. (2002). *Dinámicas de grupo: Técnicas de animación grupal*. Recuperado de: <https://www.gestiopolis.com/dinamicas-de-grupo-tecnicas-de-animacion-grupal/>
- Sales, M. (2000). *Carpeta de dinámicas de grupo*. Argentina. Recuperado de: www.uch.edu.ar/rrhh
- Soler, V (2016). *Desarrollo socioafectivo*. Editorial Síntesis. España.
- Silva, G. (2007). *Validación de la propuesta pedagógica para niños y niñas de 3 a 5 años de zona rural*. Lima, Perú.
- Taípe, O. (2013). *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del centro educativo episcopal catedral de el señor. Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras del nivel inicial*. Taiwan - China.
- Vargas, L. y Bustillos, G. (1999). *Técnicas participativas para la educación popular*. Lima: Alforja. Segunda edición.

Yubero, S. (2002). *Socialización y aprendizaje*. Recuperado de:
<https://es.scribd.com/doc/56301179/Socializacion-y-Aprendizaje-Social-Santiago-Yubero-GUIA?cv=1>

VIII. ANEXOS

ANEXO 1

BATERÍA PARA MEDIR EL NIVEL DE SOCIALIZACION DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

Finalidad: Estimado niño y niña, la presente tiene por finalidad conocer como interactúas con tus amigos y amigas durante las clases o juegos en la institución educativa, los datos servirán para proponer mejoras que te ayuden al proceso de socialización.

Instrucciones: Contesta de manera libre y autónoma a las preguntas que tu profesora de hace, según tu apreciación que tengas.

Dimensiones / Ítems de la escala de actitudes.	Valoración
Socialización primaria	
1. Cuando estoy con mi familia siempre me hablan con cariño.	1-2-3-4-5
2. Escucho a mis padres cuando les pido hacer ciertas actividades.	1-2-3-4-5
3. Me gusta tener que hacer ejercicios con mis compañeros de aula.	1-2-3-4-5
4. Realizo las actividades como quieren mis amigos que la haga.	1-2-3-4-5
Socialización secundaria	
5. Me gusta imitar algunas actividades que realiza mamá o papá.	1-2-3-4-5
6. Siempre me gusta repetir palabras que escucho en mi familia.	1-2-3-4-5
7. Me gusta imitar actividades que realizan mis amigos en el aula.	1-2-3-4-5
8. Me gusta hacer trabajo cooperativo con mis amigos de grupo.	1-2-3-4-5
Socialización terciaria	
9. Siempre repito lo que dice o hace algún miembro de mi familia.	1-2-3-4-5
10. Cuando estoy en grupo me gusta participar voluntariamente.	1-2-3-4-5
11. Repito las actitudes que aprendí de mis compañeros de aula.	1-2-3-4-5
12. Disfruto del trabajo en grupo porque me divierto y aprendo más.	1-2-3-4-5

FICHA TÉCNICA DE LA BATERIA DE SOCIALIZACIÓN

I. IDENTIFICACIÓN

- 1.1 Nombre: Modalidad: Educación Básica Regular.
- 1.2 Nivel: Educación inicial.
- 1.3 Edad: 4 años
- 1.4 Institución Educativa: J.N. 321 Pueblo Nuevo- Bagua
- 1.5 Localización: Bagua ciudad
- 1.6 Fecha de elaboración: 15 de Junio del 2016.
- 1.7 Fecha de validación: 20/07/16
- 1.8 Tipo de Instrumento: Guía de Observación
- 1.9 Autora: Erla León Toro

II. JUSTIFICACIÓN

El instrumento para medir nivel de socialización en niños de cuatro años en la Institución Educativa Publica 321- Pueblo Nuevo- Bagua, ha sido diseñado para recoger información con relación a esta variable en dos instantes: El primero antes de la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica en los niños de la edad líneas arriba indicada y el otro instante, después de la aplicación de la propuesta, para posteriormente comparar qué cambios se han producido por efecto de la variable Actividades didácticas.

III. DESCRIPCIÓN:

La batería de socialización consta de 12 ítems, distribuidas en tres dimensiones, cada ítem tiene valores que van desde 1 a 5 puntos según el nivel de logro que alcance el niño. El número de ítems se indica en la tabla adjunta:

Dimensión	Ítems	Cantidad	%
Socialización primaria	1, 2, 3, 4	4	33.33
Socialización secundaria	5, 6, 7, 8	4	33.33
Socialización terciaria	9, 10, 11, 12	4	33.34
Total	12	12	100.0

IV. ESCALAS DE MEDICIÓN

4.1 De las dimensiones

Dimensión	Ítems	Total ítems	Valor ítem	Escala	Nivel
Socialización primaria	1, 2, 3, 4	4	1-2-3-4-5	[04, 10>	Bajo
				[10, 16>	Medio
				[16, 20]	Alto
Socialización secundaria	5, 6, 7, 8	4	1-2-3-4-5	[04, 10>	Bajo
				[10, 16>	Medio
				[16, 20]	Alto
Socialización terciaria	9, 10, 11, 12	4	1-2-3-4-5	[04, 10>	Bajo
				[10, 16>	Medio
				[16, 20]	Alto

4.2 De la variable:

Variable	Ítems	Total ítems	Valor de ítem	Escala	Nivel
Socialización	1-12	12	1-2-3-4-5	[12, 30>	Bajo
				[30, 48>	Medio
				[48, 60]	Alto

V. ADMINISTRACIÓN

La aplicación del instrumento del instrumento es de forma individual y requiere de las orientaciones del aplicador de acuerdo al siguiente proceso:

- Observa durante las actividades de interacción y evalúa a cada niño. (15 minutos)
- Los materiales requeridos para el desarrollo de la prueba son: lapicero, guía de observación en papel bond A4.
- La condición y calidad de respuesta para cada ítem es sin enmendaduras, con claridad y legibilidad al marcar.

VI. EVALUACIÓN

La evaluación del contenido de la prueba tiene dos partes específicas:

- La calificación será por dimensión, lo que sugiere: En la dimensión socialización primaria, un mínimo de 4 puntos y un máximo de 20. En la dimensión socialización secundaria: mínimo 4 puntos y máximo 20 puntos. En la dimensión socialización terciaria un mínimo 4 puntos y máximo 20 puntos.
- La calificación será general, lo que sugiere un puntaje mínimo de 12 puntos y un máximo de 60, a razón de 1, 2, 3, 4, y 5 puntos según el logro observado.

VII. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD

La validación se hizo en dos momentos, el primero por opinión de expertos (mínimo 3) y el segundo con los resultados de las puntuaciones de los expertos que fue

sometido a proceso estadístico calculando el CPR, cuya puntuación requiere a mayor de 0,60 para ser considerado adecuado.

Validación por el juicio de expertos de la batería de socialización de los niños de cuatro años de la IE 321- Pueblo Nuevo, Bagua.

Dimensiones	Ítems	Jueces			Sri	Promedio	Proporción de Rangos de cada Dimensión	Pe
		1	2	3		ri		
Socialización primaria	1; 2; 3 y 4	3	3	3	9	3.00	1.00	0.037
Socialización secundaria	5; 6; 7 y 8	2	3	3	8	2.67	0.89	0.037
Socialización terciaria	9; 10; 11; y 12	3	2	3	8	2.67	0.89	0.037
Total		8.0	8.0	9.0	25.0	8.333	2.778	0.111

Escala	Interpretación
0	No aporta
1	Poco aporte
2	Aporte adecuado
3	Buen aporte

<u>Resultados:</u>
CPR = 0.816
Jueces: 3

[Intervalo)	Validez y concordancia
[0 - 0.4)	Baja
[0.4 - 0.6)	Moderada
[0.6 - 0.8)	Alta

Herrera (2009)

Discusión:

Después que el instrumento ha sido evaluado por el juicio de tres expertos o jueces, los resultados fueron sometidos al procesamiento estadístico con el coeficiente de proporción de rangos alcanza el valor de 0.816 que según la tabla interpretativa le corresponde el criterio Alto.

Decisión:

El instrumento para medir la socialización de los niños de cuatro años al reunir los valores estipulados en la escala de interpretación de Herrera, queda apto para ser aplicado a la muestra seleccionada.

ANEXO 2

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización en estudiantes de educación inicial.

AUTORAS: Hernández Fernández, Nancy y León Toro, Erla .

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN			METODOLOGÍA
			VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es la Influencia de las dinámicas de animación en el proceso de socialización estudiantes de educación inicial de la institución educativa inicial 321 Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba – 2016</p> <p>Problemas específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo identificar los procesos de socialización de estudiantes de educación inicial; antes de la 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la Influencia del juego basado en dinámicas de animación en el proceso de socialización estudiantes de educación inicial de la institución educativa inicial 321, Pueblo Nuevo, Yamón, Utcubamba - 2016.</p> <p>Objetivos específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los procesos de socialización de estudiantes de educación inicial antes de la aplicación del 	<p>Hipótesis general</p> <p>Las dinámicas de animación mejora positivamente en estudiantes de educación inicial, de la institución educativa inicial 321 Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba - 2016.</p> <p>Hipótesis específicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al identificar el nivel de socialización de estudiantes antes de la aplicación del programa; es deficiente. • El programa desarrollado tiene efectos positivos en la socialización de los estudiantes de inicial. 	<p>El juego</p>	<p>Juego de Reglas</p> <p>Juego motor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra placer • Manifiesta preferencias • Manipula objetos. • Ejercita sus músculos. • Repite movimientos. 	<p>Tipo de investigación</p> <p>Aplicativa – explicativa.</p> <p>Población y muestra</p> <p>La población y muestra será de 20 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 321 Pueblo Nuevo, Yamón.</p> <p>Diseño de investigación.</p> <p>Pre experimental con un solo grupo: Donde: M : Representa a la muestra O1: Aplicación del (Pre Test) X : Programa del juego basado en dinámicas O2: Aplicación del (Post Test).</p> <p>Técnicas e instrumentos de</p>

<p>aplicación del programa?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo diseñar un programa de juegos basado en dinámicas de animación en el proceso de socialización • ¿Cómo aplicar un programa de juegos basado en dinámicas de animación en el proceso de socialización. • ¿Cómo evaluar los procesos de socialización de estudiantes y después la aplicación del programa? 	<p>programa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un programa de juegos basado en dinámicas de animación para mejorar socialización. • Aplicar un programa de juegos basado en dinámicas de animación para mejorar el proceso de socialización. - Evaluar los procesos de socialización antes y después de la aplicación del programa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Al evaluar los procesos de socialización de niños y niñas de educación inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito de Yamón, Utcubamba - 2016; antes de la aplicación del programa; eficiente. 				<p>medición.</p> <p>Técnica: La observación.</p> <p>Instrumento. Guía de observación.</p> <p>Técnica de análisis de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medidas de tendencia central Media aritmética • Medidas de dispersión Desviación estándar Coeficiente de variabilidad.
---	--	---	--	--	--	---

ANEXO 3

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA SOBRE JUEGOS BASADO EN DINÁMICAS DE ANIMACIÓN PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Denominación: Juegos basados en dinámicas de animación
- 1.2. Centro de aplicación: I.E.I N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba
- 1.3. Participantes: Estudiantes de cinco años de edad
- 1.4. Duración: Inicio: 01-10-16 Término: 31-10-16
- 1.5. Horario de trabajo: Escolar.
- 1.6. Responsables: Erla León Toro/ Nancy Hernández Fernández

II. FUNDAMENTACIÓN

La Institución Educativa Inicial N° 321 del caserío Pueblo Nuevo, distrito Yamón provincia Utcubamba, región Amazonas– 2016, cuenta con mucha problemática educativa, siendo una de ellas la escasa socialización de los estudiantes. por lo que es necesario contar con un programa alternativo que ayude a superar esta situación que refleja en las bajas actitudes de interacción social.

Motivándonos a realizar este trabajo de investigación el mismo que se fundamente porque se sustentan en bases teóricas científicas, en dimensiones propias de las dos variables causa y efecto (variable independiente y variable dependiente), operacionalizándose a través del desarrollo de doce sesiones de aprendizaje con metodología de taller.

En este contexto aprovechamos la oportunidad de formación académica que nos brindó la universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI para llegar a la niñez campesina y junto a ellos aplicar nuestra propuesta de intervención pedagógica relacionada al programa de juegos basadas en dinámicas para mejorar la socialización de los estudiantes.

III. OBJETIVOS.

3.1 Objetivo general

Mejorar el nivel de socialización, a través de juegos basados en dinámicas de animación en los estudiantes de la institución educativa N° 321, Pueblo Nuevo, provincia Utcubamba, Amazonas – 2016.

3.2 Objetivos específicos

- a. Diseñar sesiones basadas en dinámicas de animación.
- b. Ejecutar las sesiones basadas en dinámicas de animación.
- c. Evaluar progresivamente las actividades, para determinar la validez del programa.

IV. PROCESO DIDÁCTICO

- a. **Actividades de coordinación.** Antes de iniciar el desarrollo del programa se realizó una reunión en la institución educativa, con los padres y madres de familia donde se socializó los beneficios del programa y se solicitó su apoyo incondicional. Además se llevó a cabo una reunión informativa y de consentimiento a los padres cuyos niños participarán en el programa.
- b. **Actividades de ejecución.** La ejecución del plan de intervención se realizó 12 sesiones de aprendizaje, respondiendo a cada dimensión del programa y su implementación contando con el apoyo de la profesora de aula y padres de familia de aula en mención objeto de estudio. Cada sesión de aprendizaje se seguirá la secuencia de la programación de las sesiones de la siguiente manera:
- c. **Actividades de Verificación.** Se comprobó lo aprendido usando el recurso verbal, y la autoevaluación. Se usó batería de actitudes de socialización estructurada en las tres dimensiones previstas.

VI. MATERIALES Y RECURSOS

a. Material humano:

Directora de la I.E.

Profesora de aula

Padres de Familia

Niños y niñas

Equipo investigador.

b. Recursos pedagógicos

- Implementación del programa.
- Elaboración de las sesiones de aprendizaje
- Elaboración de material educativo
- Aplicación de instrumentos de evaluación.

VII. EVALUACIÓN

- a. Evaluación del cumplimiento de los objetivos propuestos.
- b. Evaluación de las estrategias diseñadas.
- c. Evaluación del uso de materiales utilizados
- d. Evaluación del uso del tiempo previsto

Utcubamba, setiembre del 2016

Las investigadoras

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01 “MIS FORMAS DE EXPRESAR”

I. DATOS INFORMATIVOS

1. I. E. Inicial N° : 321 Pueblo Nuevo
2. Edad: 5 años
3. Ciclo: II
4. Sección: Única
5. Fecha: 18-10-2010
6. Director:
7. Docentes :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal Social	Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar, relacionarse con los demás..	Manifiesta a través de movimientos, posturas y gestos sus emociones y estados de ánimo (alegría tristeza y enojo)

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Etapa	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas se organizan y sientan en semicírculo y dialogan: - responden a la pregunta: ¿Les han dado algún premio alguna vez -¿Y por qué les premiaron? -¿Cómo se sintieron? -Todos los que han sido premiados muestran su carita sonriente y su corazón muy contento. - los niños y niñas responden, si están solos en la oscuridad, cómo se sentirían? -Alumnos voluntarios muestran su carita de miedo. -Como se sienten cuando sus amigos no les hacen jugar en su grupo. - la docente enuncia: hoy aprenderemos a sentirnos felices y aceptados por nuestros compañeros reconociendo las diferentes formas que expresa nuestro rostro según el estado de ánimo. 	Expresión libre	10 min.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> -Leen ,entonan y aprenden la canción “Mi corazoncito” (ANEXO N°01) -Se consolida el tema a través de la explicación. -Entre pares entonan la canción y realizan movimientos con su cuerpo según la letra. cuando inicien la segunda estrofa cambian de pareja y así sucesivamente hasta terminar la canción. -Dibujan y pintan en una hoja bond las formas de caritas que han expresado al momento de cantar. 	<ul style="list-style-type: none"> -Papelógrafo -Lápiz -Borrador -Pinturas -Plumones - Hoja bond 	30 min.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> -¿Que aprendimos hoy? -¿Cómo se sintieron al momento que abrazaban a sus compañeros? -Confías más en tus compañeros? -Como se siente su corazoncito y su carita cuando son aceptados por los demás? -Cuando llegues a casa abraza a tus papás y hermanos díles que eres feliz por tenerlos juntos. 	Expresión libre	5 min.

(Anexo 1)

“MI CORAZONCITO”

(Canción)

Cada vez que tú me dices amigo
yo me siento bien y feliz contigo.
Y empieza a saltar y empieza a saltar y empieza a saltar.
Mi corazoncito.
Y empieza a saltar y empieza a saltar y empieza a saltar
¿Y cómo esta?
¡Está muy contento!

Cada vez que tú no me das un abrazo
Siento como si no fuéramos amigos
Te quiere abrazar y te abrazar y te quiere abrazar .
Mi corazoncito.
te quiere abrazar y te quiere abrazar y te quiere abrazar
¿Y cómo esta?
¡Esta muy triste!

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

“EL JUEGO DE ROLES”

I. DATOS INFORMATIVOS

1. I. E. Inicial: 321 Pueblo Nuevo
2. Edad: 5 años
3. Ciclo: II
4. Sección: Única
5. Fecha: 05-10 -2016
6. Director: Maribel Salazar Esquen
7. Docentes: Nancy Hernández Fernández

Erla León Toro

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
PS	Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos.	Realiza movimientos, posturas y gestos, logrando beneficiar su expresión corporal.

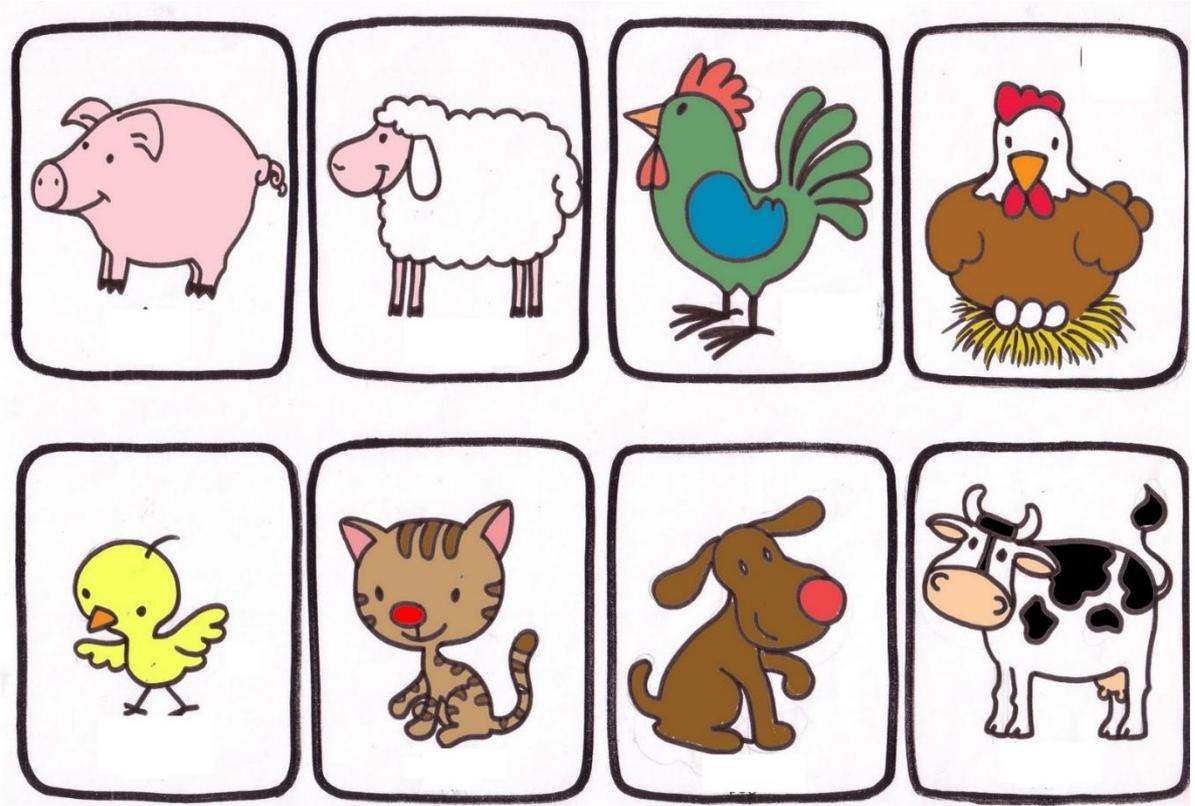
III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Etapa	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none">– Organizados en 4 equipos de trabajo repartimos tarjetas de animales para ser representadas.– Se les explica la manera de cómo se va a representar.– Luego, se les pregunta: ¿han visto alguna vez a los animales que representaron? ¿En qué lugar? ¿Con quién estuvieron? ¿Les gustó conocer a los animales?– Los niños aprenderán a imitar a los animales mediante sus diferentes ruidos que estos realizan	Tarjetas de animales	10 min.

Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Observan la letra de la canción: “el pollito pio” en un papelógrafo. - Leen, entonan y aprenden la canción. - En equipos de trabajo juegan a identificar animales (Un grupo imita como hace la oveja, pollo, el chanco, el gallo, la vaca etc. y los demás grupos adivinan) así sucesivamente hasta que participen todos los grupos. - Eligen una máscara del animal que menciona la canción y realizan movimientos, haciendo una ronda cantan 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Papelógrafo ✓ Lápiz ✓ Borrador ✓ Colores ✓ Hoja bond ✓ Caritas de animales. ✓ Plumones gruesos y finos. ✓ Plantillas de mascararas 	30 min.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Que aprendimos hoy? - ¿Cómo se sintieron? - ¿Les gustó cantar y bailar con sus compañeros? - En casa canta la canción que aprendiste hoy. 	Expresión libre	5 min.

(Anexo 1)

TARJETAS DE ANIMALES



“EL POLLITO PIO”

(Canción)

En la radio hay una cabra
En la radio hay una cabra

Y la cabra meee
El perro guau guau
El gato miau
La paloma ruuu
El pavo glu glu glu
El gallo cocoroco
La gallina coo
Y el pollito pio, el pollito pio, el pollito pio.

PLANTILLAS DE ANIMALES



GUÍA DE OBSERVACIÓN

Área: Personal social

Competencia: Construye su corporeidad

Capacidad: Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos.

Evaluador: Nancy Hernández Fernández

Fecha: 05/10/2016

Ord.	Nombres	Realiza movimientos, posturas y gestos, logrando beneficiar su expresión corporal.			
		NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					

Escala Nunca : 0 A veces : 1 Casi siempre : 2 Siempre : 3

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03
“RESPETANDO A LOS DEMÁS”

I. DATOS INFORMATIVOS

1. I. E. Inicial: 321 Pueblo Nuevo
2. Edad: 5 años
3. Ciclo: II
4. Sección: Única
5. Fecha: 07-10 -2016
6. Director: Maribel Salazar Esquen
7. Docentes: Nancy Hernández Fernández
Erla León Toro

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal social	Desarrollo de las relaciones de la convivencia democrática	Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de asumir responsabilidades	Identifica las situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en el aula.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Etapa	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> – Se motiva la clase mediante un video denominado “respetando a los demás” – ¿Que observaron en el video? – ¿Creen que los niños actuaban bien? – Y en nuestra aula nos respetamos entre compañeros? – ¿En qué momento decimos que nos respetamos? 	<ul style="list-style-type: none"> -Video -DVD 	10 min.
	<ul style="list-style-type: none"> -Se les invita a observar una actitud de falta de respeto en el aula. -Ordena la maestra a un niño – Por favor recoge todos los cuadernos y déjalo en el pupitre (en ese 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lápiz ✓ Borrador ✓ Colores 	

Proceso	<p>momento se fomenta el desorden como: empujones a sus compañeros, mordiscos y malas miradas, por querer entregar el cuaderno más adelante que sus compañeros; arrojan el cuaderno de manera despectiva sin esperar que el alumno que recoge lo lleve desde su mesa o de sus manos. La maestra va observando cómo se comportan para luego consolidar el tema haciendo hincapié los valores morales y la convivencia en grupo.</p> <p>-La maestra les invita a la reflexión diciendo que como seres humanos debemos disculparnos por las malas miradas y peleas entre compañeros.</p> <p>- Hacemos un círculo, nos pedimos disculpas por nuestras malas actitudes, dándonos un fuerte abrazo y apretón de manos.</p>	✓ Hoja bond	30 min.
Salida	<p>- Que aprendimos hoy?</p> <p>-¿Cómo debemos comportarnos?</p> <p>-Que sentimos cuando nos disculpamos con nuestros compañeros?</p> <p>-Asumen el compromiso de practicar el respeto en su casa, en la calle, en el jardín y en todo lugar donde se encuentren.</p>	Expresión libre	5 min.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Área: Personal Social

Competencia: Desarrollo de las relaciones de la convivencia democrática

Capacidad: Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de asumir responsabilidades.

Evaluador: Nancy Hernández Fernández **Fecha:** 07/10/2016

Ord.	Nombres	Indicador Se relaciona con sus compañeros participando en los diferentes juegos			
		NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					

Escala Nunca : 0 A veces : 1 Casi siempre : 2 Siempre : 3

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04
“CANCIONES JUGANDO CON LAS MANOS”

I. DATOS INFORMATIVOS

1. I. E. Inicial: 321 Pueblo Nuevo
2. Edad: 5 años
3. Ciclo: II
4. Sección: Única
5. Fecha: 10 -10 -2016
6. Director:
7. Docentes:

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Expresa lo que piensa sobre situaciones y conductas que afectan los derechos de sus compañeros.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Etapa	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se inicia la sesión con la canción “Bienvenidos” ✓ ¿Cómo giraban nuestras manos cuando decía la canción ¡bienvenidos, bienvenidos! ✓ ¿Con qué saludaron a sus compañeros? ✓ ¿Será importante tener nuestras manos? ✓ ¿Cuántos dedos tenemos en cada mano? ✓ Han escuchado la canción de los cinco dedos? ✓ Quieren aprenderlo? 	Expresión libre	10 min.

Proceso	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leen y aprenden la canción “los cinco dedos” ✓ Entre pares exponen al plenario indicando los nombres de cada dedo de las manos. ✓ Cantan y bailan la ronda de los cinco dedos utilizando las dos manos, escuchando la música en DVD. Todos hacen una ronda y levantan las manos según el son de la música unen las palmas de las manos con las de sus compañeros, luego hacen palmadas con sus manos y con las de sus compañeros, bailan con todo su cuerpo. <p>Expresa lo que piensa sobre situaciones y conductas de sus compañeros</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lápiz ✓ Papelografo ✓ Borrador ✓ Colores ✓ Hoja bon ✓ DVD ✓ Tempera 	30 min.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Que aprendimos hoy? ✓ ¿Con que jugamos? ✓ ¿Cuantos dedos tiene nuestra mano? ✓ Averigua que cosas puedes tocar con la mano y que cosas no debes tocar. 	Expresión libre	5 min.

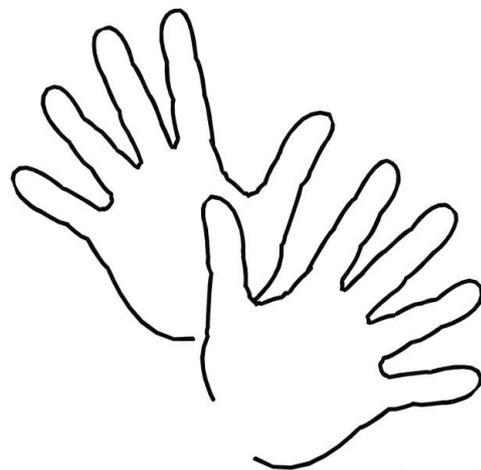
(Anexo 1)

JUGANDO CON LAS MANOS

(Canción)

Esta mano mía tiene cinco dedos
 Cuantas cosa lindas hace cuando quiero
 Puedo pintar puedo aplaudir.

Esta ronda que voy a cantar
 el nombre de los dedos te voy a enseñar
 Este gordito se llama pulgar
 y el que sigue índice será
 Luego viene pon atención el dedito corazón
 y contemos sin parar este dedo que es el anular
 y el más chiquito que esta después
 nunca lo olvides el meñique es.



GUÍA DE OBSERVACIÓN

Área: Personal Social

Competencia: Convive respetándose a sí mismo y a los demás”

Capacidad: Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.

Evaluador: Nancy Hernández Fernández **Fecha:** 07/10/2016

Ord.	Nombres	Expresa lo que piensa sobre situaciones y conductas que afectan los derechos de sus compañeros.			
		NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					

Escala Nunca : 0 A veces : 1 Casi siempre : 2 Siempre : 3

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05
“APRENDO A JUGAR EN GRUPO”

I. DATOS INFORMATIVOS

1. I. E. Inicial: 321 Pueblo Nuevo
2. Edad: 5 años
3. Ciclo: II
4. Sección: Única
5. Fecha: 19 -10 -2016
6. Director:
7. Docentes:

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad, enriqueciéndose mutuamente.	Convive con sus compañeros jugando y recreándose.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Etapa	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> – Organizados en semicírculo responden a las preguntas: – ¿Para qué venimos al jardín? – ¿Para qué jugamos? – ¿Qué juegos conocen? – ¿Porque? 	Expresión libre	10 min.

Proceso	<ul style="list-style-type: none"> – Se les invita a salir al patio haciéndoles recordar que respeten los acuerdos de aula. – Pregunta si han jugado alguna vez Pez, pescador, red y sardinas. – Se da las consignas para que inicien el juego respetando las reglas. Cuando hayan terminado de jugar regresan para conversar de todo lo que aprendieron jugando. Contestan preguntas: ¿cómo nos sentimos en el juego?, ¿todos los juegos nos hacen sentirnos bien?, ¿cuándo nos sentimos bien y cuándo no?, ¿Qué aprendimos jugando? Explora si alguno de los estudiantes se ha sentido mal por haber sido dejado de lado, o porque lo empujaron, etc. – Se consolida el tema diciendo que todos los niños tienen derecho a jugar de manera cotidiana en la escuela y en el barrio. Dibuja y pintan lo que más les ha gustado del juego. – Observan los sectores de su aula, juegan de manera libre. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lápiz ✓ Borrador ✓ Colores ✓ Papelotes ✓ Expresión libre 	30 min.
Salida	<p>¿A que jugaron? ¿Qué aprendieron? ¿Les gustó los juegos? ¿Por qué es importante jugar? Pide a tus padres que te enseñen un juego para que el día siguiente compartas en clase.</p>	Expresión libre	5 min.

(Anexo 1)

Juego pez, pescador, red y sardinas

Los participantes están por todo el espacio destinado para el juego. El animador dirá las consignas y los niños irán cumpliendo lo solicitado.

Pez: Todos los participantes deberán andar solos en cualquier dirección

Pescador: Deberán colocarse en parejas, donde uno de ellos hará de banquito para sentarse y otro pescará sentándose encima.

Red. Todos deberán cogerse de la mano, formando una gran red.

Sardinas. Todos deberán apiñarse lo más que puedan. El animador irá cambiando las consignas indistintamente en cada momento, para que los niños estén atentos a los cambios.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Área: Personal Social

Competencia: Convive respetándose a sí mismo y a los demás.

Capacidad: Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad, enriqueciéndose mutuamente.

Evaluador: Nancy Hernández Fernández

Fecha: 19/10/2016

Ord.	Nombres	Se relaciona con sus compañeros mediante el juego			
		NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					

Escala Nunca : 0 A veces : 1 Casi siempre : 2 Siempre : 3

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06
“MIS FORMAS DE EXPRESAR”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.I. E. Inicial: 321 Pueblo Nuevo
 1.2.Edad: 5 años
 1.3.Ciclo: II
 1.4.Sección: Única
 1.5.Fecha: 18 -10 -2016
 1.6.Director:
 1.7.Docentes:

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Personal social	Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos.	Manifiesta a través de movimientos, posturas y gestos sus emociones y estados de ánimo (alegría tristeza y enojo)

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Etapa	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
Inicio	-Organizados y sentados en semicírculo dialogan: -Responden, les han regalado un premio alguna vez -¿Y porque les premiaron? -¿Cómo se sintieron? -Todos los que han sido premiados muestran su carita sonriente y su corazón muy contento. -Responden, si están solos en la oscuridad, cómo se sentirían? -Alumnos voluntarios muestran su carita de miedo. -Como se sienten cuando sus amigos no les hacen jugar en su grupo. -Acuerdan, hoy aprenderemos a sentirnos felices y aceptados por nuestros compañeros	Expresión libre	10 min.

	reconociendo las diferentes formas que expresa nuestro rostro según el estado de ánimo.		
Proceso	<p>-Observan en un papelografo las letras de la canción “mi corazoncito”</p> <p>-Leen, entonan y aprenden la canción.</p> <p>-Se apertura el tema a través de la explicación.</p> <p>-Entre pares entonan la canción y realizan movimientos con su cuerpo según la letra. Cuando inicien la segunda estrofa cambian de pareja y así sucesivamente hasta terminar la canción.</p> <p>-Dibujan y pintan en una hoja bond las formas de caritas que han expresado al momento de cantar.</p> <p>-Forman equipos de trabajo por afinidad para cantar la canción aprendida (el grupo que canta en voz alta y hace mejor los gestos de la canción recibe doble premio)</p>	<p>Papelografo</p> <p>Papel bond</p> <p>Pinturas</p> <p>Tajador</p> <p>Borrador</p> <p>Lápiz</p> <p>Bombones</p>	30 min.
Salida	<p>-¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>-¿Confías más en tus compañeros?</p> <p>-¿Cómo se siente su corazoncito y su carita?</p> <p>-Cuando llegues a casa abraza a tus papás y hermanos díles que eres feliz por tenerlos juntos.</p>	Expresión libre	5 min.

(Anexo 1)

“MI CORAZONCITO”

(Canción)

Cada vez que tú me dices amigo
yo me siento bien y feliz contigo.
¡Y empieza a saltar! ¡Y empieza a saltar! ¡Y empieza a saltar!
Mi corazoncito.
¡Y empieza a saltar! ¡Y empieza a saltar! ¡Y empieza a saltar!
¿Y cómo está?
¡Está muy contento!

Cada vez que tú no me das un abrazo.
Siento como si no fuéramos amigos
¡Te quiere abrazar! ¡Y te quiere abrazar! ¡Y te quiere abrazar!
Mi corazoncito.
¡Te quiere abrazar! ¡Y te quiere abrazar! ¡y te quiere abrazar!
¿Y cómo está?
¡Está muy triste!

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Área: Personal Social

Competencia: Construye su corporeidad

Capacidad: Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos.

Indicador de logro: Participa voluntariamente en los trabajos en equipo

Evaluador: Nancy Hernández Fernández

Fecha: /10/2016

Ord.	Nombres	Participa voluntariamente en los trabajos en equipo			
		NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					

Escala Nunca : 0 A veces : 1 Casi siempre : 2 Siempre : 3

SESION DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 321
 1.2. DIRECTORA : MARIBEL SALAZAR ESQUEN
 1.3. DOCENTE DE AULA : ERLA LEÓN TORO
 1.4. SECCIÓN : ÚNICA
 1.5. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS



II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “JUGUEMOS A LOS MÉDICOS ”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
PERSONAL SOCIAL	Participa en asuntos públicos para promover el bien común"	Asume una posición sobre un asunto público que le permita construir consensos	Expresa sus ideas, opiniones y propuestas frente a sus compañeros, sobre un tema de interés común.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Actividades/Estrategias	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente invita a los niños a sentarse en semicírculo para escuchar la adivinanza icono grafiada que se pegara en la pizarra; para luego adivinar la respuesta .(ANEXO N° 01) ➤ Dialogamos con los niños sobre la adivinanza, realizada y hacemos una serie de interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>¿De qué trato la adivinanza?</i> ➤ <i>¿Qué enfermedades se mencionan en la adivinanza?</i> ➤ <i>¿Quién nos cura las enfermedades?</i> ➤ <i>¿Cuándo estamos enfermos a quien visitamos?</i> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente plantea la pregunta problema a los niños. <div style="border: 2px solid yellow; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>¿Qué pasaría si no existiera el médico en el centro de salud de tu comunidad?</p> </div> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se hace mención al propósito de la actividad: <p>El propósito de hoy es Identificar en actividades</p>	adivinanza	15'

	<p>vivenciales las ocupaciones de los médicos y los servicios que brinda a la comunidad.</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se formulan interrogantes para rescatar los saberes previos de los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Conocen su centro de salud? ➤ ¿Dónde se ubica? ➤ ¿Quiénes trabajan en el centro de salud? ➤ ¿Qué materiales utiliza el médico? ➤ ¿De qué color se viste el médico? ➤ ¿Todas las herramientas del médico tienen la misma forma, y el mismo color? ➤ ¿Todos tienen el mismo tamaño? 		
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente presenta el tema <div style="text-align: center; border: 1px solid black; background-color: #f08080; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>JUGUEMOS A LOS MEDICOS</p> </div> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observamos imágenes de la labor del médico y las herramientas que utiliza las que irán descubriendo poco a poco de una caja de sorpresas. (Anexo N° 02) ➤ Se formula interrogantes promoviendo el pensamiento crítico reflexivo: ¿Por qué es importante la labor del médico? ¿Qué pasa si no existiera médicos en nuestra comunidad? <p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se dialoga con los niños sobre lo presentado: ➤ ¿Quién será? ➤ ¿Conocen algún médico? ➤ ¿Qué herramientas observan? ➤ ¿Han visto alguna vez estos materiales? ➤ ¿Conoces sus nombres? ➤ ¿Quieren conocer sobre los médicos y el nombre de cada herramienta? <p>Un médico es un profesional que practica la medicina y que busca recuperar la salud de sus pacientes realizando un estudio, un diagnóstico y el tratamiento de la enfermedad o lesión. El principal objetivo del médico, es "cuidar la salud del paciente y aliviar su sufrimiento".</p> <p>Los niños se organizan y practican una y otra vez, para luego participar con la dramatización propiamente dicha</p>		<p style="text-align: center;">35'</p>

	<p>- Dialogamos sobre lo realizado</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hicimos? ➤ ¿A Quién hemos representado en la dramatización? 		
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Responden a interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cómo se sintieron hoy? ➤ ¿Qué hemos conocido hoy? ➤ ¿Les gustaría estudiar para doctor/a? 		5'

IV. Bibliografía

Ministerio de Educación (2015) *Rutas del aprendizaje*. Fascículo 1, 2, 3, 4. Primera Edición. Lima – Perú

V. Linkografía:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Doctor>

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Área: Personal Social

Competencia: Participa en asuntos públicos para promover el bien común"

Capacidad: Asume una posición sobre un asunto público que le permita construir consensos

Evaluador: Nancy Hernández Fernández

Fecha: /10/2016

Ord.	Nombres	Expresa sus ideas, opiniones y propuestas frente a sus compañeros, sobre un tema de interés común.			
		NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					

Escala Nunca : 0 A veces : 1 Casi siempre : 2 Siempre : 3

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8 JUGUEMOS A LOS VETERINARIOS

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I. E. I : N° 321
1.2. PROFESORA : Erla León Toro
1.3. SECCIÓN : Única
1.4. EDAD : 05 años
1.5. FECHA :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
PERSONAL	Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.	Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.	Expresa sus ideas, opiniones y propuestas frente a sus compañeros, sobre un tema de interés común.	Ficha de observación

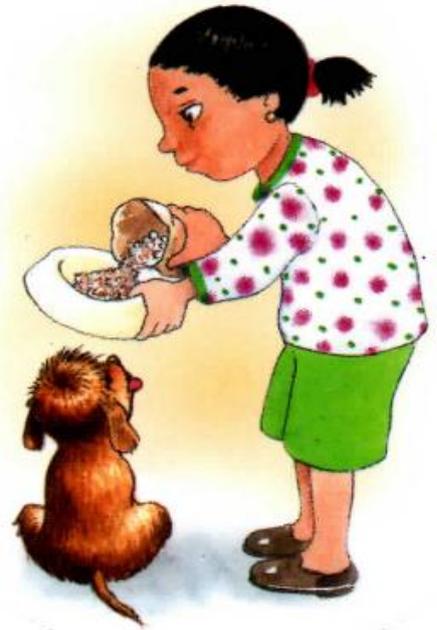
	<p>docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descubrimos la sorpresa donde hay imágenes de mascotas y cuidados que requieren las que la describen y según su nivel de escritura lo asignan su respectivo nombre, contamos y enumeramos a cada una. • La docente invita a los niños a jugar a los veterinarios. <ul style="list-style-type: none"> - Presenta la ropa del veterinario y sus herramientas - Los niños observan y describen la vestimenta y sus herramientas del veterinario: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué herramientas observas? - ¿De qué color es la vestimenta? - ¿Para qué sirve la jeringa? - ¿Para qué sirve el estetoscopio? • Los niños se organizan y practican una y otra vez, para luego participar con la dramatización propiamente dicha • Dialogamos sobre lo realizado <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos? - ¿A Quién hemos representado en la dramatización? 	<p>Diálogo</p> <p>Sorpresa con imágenes</p> <p>Vestimenta</p> <p>Herramientas</p>	
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicamos a los niños en forma de U y contestan a interrogantes acerca de la clase que hemos desarrollado: <ul style="list-style-type: none"> - ¿A qué hemos jugado? - ¿Cómo hemos jugado? - ¿Cómo se sintieron? - ¿Qué cuidados necesitan las mascotas? - ¿Les gusto el juego? • Dialogan con su familia sobre el tema realizado 	<p>Diálogo</p>	<p>5'</p>

IV. EVALUACIÓN: La evaluación se realiza durante todo el desarrollo de la clase.

V. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de aprendizaje Ministerio de educación (2015).

Mi Mascota



GUÍA DE OBSERVACIÓN

Área: Personal Social

Competencia: Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos

Capacidad: Comprende las relaciones ente los elementos del sistema económico y financiero.

Evaluador: Nancy Hernández Fernández

Fecha: /10/2016

Ord.	Nombres	Expresa sus ideas, opiniones y propuestas frente a sus compañeros, sobre un tema de interés común.			
		NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					

Escala Nunca : 0 A veces : 1 Casi siempre : 2 Siempre : 3

SESION DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA : N° 321
 1.2. UGEL : UTCUBAMBA
 1.3. DIRECTORA : Maribel Salazar Esquén
 1.4. PROFESORA : Erla León Toro
 1.5. SECCIÓN : Única
 1.6. EDAD : 5 AÑOS
 1.7. FECHA DE EJECUCIÓN :



II. NOMBRE DE LA SESIÓN : JUGUEMOS A LOS RESTAURANTES.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento Evaluación
PERSONAL SOCIAL.	Actúa responsablemente en el ambiente.	Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos.	Recoge información sobre las acciones que las personas de su comunidad realizan.	Guía de observación

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

Momentos	Actividades/Estrategias	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: La docente menciona a los niños : ➤ Ayer mi mamá llegó de la chacra muy tarde y no encontró comida en la casa. ➤ La docente hace la pregunta problematización: ¿A dónde creen que puede ir a comer? ¿Qué comidas encontrará para comer?</p> <p>SABERES PREVIOS. ➤ ¿Conocen algún restaurant? ➤ ¿Cómo se llama? ➤ ¿Qué venden allí? ➤ ¿Qué comida se degusta en el restaurant?</p> <p>MOTIVACION. ➤ La docente motiva a los niños con algunos rompecabezas (Anexo1)</p> <p>Realizamos las siguientes interrogantes:</p>	<p>Dialogo</p> <p>Rompecabezas</p>	15'

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué comidas descubrieron? ➤ ¿si no cocinamos en casa dónde podremos degustar de estas comidas? ➤ ¿Cuál es su comida favorita? <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se hace mención al propósito de la actividad: Hoy día vamos a recoger información sobre las acciones que las personas de su comunidad realizan. 	Papelote	
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS:</p> <p>La docente presenta el tema a los niños:</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #f4a460; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>JUGUEMOS A LOS RESTAURANTES.</p> </div> <p>PROBLEMATIZACION. ¿Quiénes trabajaran en el restaurant? ¿Qué función cumplirá cada una de las personas?</p> <p>ANÁLISIS DE LA INFORMACION.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente comenta a los niños que vamos a jugar a los restaurantes y les invita a descubrir algunas imágenes que están dentro de un sobre, - Descubrimos los sobres y encontramos fotografías de los restaurantes de nuestra comunidad. ¿saben cómo se llama este restaurante?, ¿Quiénes trabajaran allí? - La docente con la ayuda de láminas (anexo02) enseña a los niños las personas que atienden en un restaurante (cocinero, mozo, cajero) e imágenes de utensilios de cocina (tenedores, cucharas, espumadera, cucharon, ollas, sartén, platos, etc.) y les explica las tareas asignadas y utilización de cada uno. - La docente promueve la organización de grupos y dialoga sobre la representación de cada personaje. - Ensayamos la representación una y otra vez, hasta que finalmente realizamos la dramatización jugando a los restaurantes. - Dialogamos sobre lo realizado. 	<p>Tira léxica</p> <p>Papelote</p> <p>Laminas</p> <p>Dialogo</p> <p>Disfraz de cocinero y mozo utensilios de cocina</p> <p>Ficha de trabajo.</p> <p>Borrador</p> <p>lápiz colores</p>	40'
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿Qué les pareció? Dialogan en casa con su familia sobre el tema</p>		05'

	realizado.		
--	------------	--	--

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación (2015) *Rutas del aprendizaje*. Fascículo 1, 2, 3, 4. Primera Edición. Lima – Perú

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Área: Personal Social

Competencia: Actúa responsablemente en el ambiente

Capacidad: Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos.

Evaluador: Nancy Hernández Fernández

Fecha: /10/2016

Ord.	Nombres	Recoge información sobre las acciones que las personas de su comunidad realizan			
		NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					

Escala Nunca : 0 A veces : 1 Casi siempre : 2 Siempre : 3

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10 JUGUEMOS AL POLICÍA



I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1.- I. E. I	: N° 321
1.2. UGEL	: Utcubamba
1.3. DIRECTORA	: Maribel SalazarEsquen
1.4. PROFESORA	: Erla León
1.7. SECCIÓN	: ÚNICA
1.7. EDAD	: 5 AÑOS
1.8. FECHA	: 19 DE OCTUBRE DEL 2017

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECN. EV.	INSTRUMENTO
PERSONAL SOCIAL	Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos	Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero	Identifica, en actividades vivenciales las ocupaciones de los miembros de su familia y los servicios que brinda a la comunidad.	Observación	Ficha de observación

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comunica a los niños y niñas que hoy vamos a ir a visitar a un trabajador de la comunidad que es el señor Policía; pero antes tomamos acuerdos de convivencia que ayudaran a dar seguridad, mantener el orden y el respeto • Preparamos las preguntas a realizar en la comisaría. • Luego nos ordenamos y nos cogemos de la sogá y/o de la mano entre compañeros y vamos saliendo rumbo a la comisaría; entonando una canciones que va motivando a los niños y niñas. • Llegado al lugar indicado la docente preguntará: ¿qué lugar es esto?, ¿quién trabaja en la comisaria?, ¿conocen Ud. al señor policía?, ¿Alguien de Ud. su papá es policía? • En orden saludamos al señor policía y realizamos preguntas entonando la canción: Señor policía (bis), ¿qué hace Ud.? (bis) • Escuchamos la explicación del policía a la vez que los niños realizan las preguntas que han formulado: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Cuál es el trabajo del policía? ✚ ¿qué medios de transporte usa el policía? ✚ ¿cómo es su uniforme? ✚ ¿Con qué herramientas trabaja el señor policía? • Terminada la visita, los niños (as), docente agradecemos y nos retiramos de regreso al aula. <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se formulan interrogantes para rescatar los saberes previos de los niños: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿A dónde hemos visitado? ✚ ¿Qué hace el policía? ✚ ¿Ustedes antes han conocido al policía? ✚ ¿Cómo es su uniforme? ✚ ¿Qué herramientas utiliza? ✚ ¿Cómo se llama lo que lleva en la cabeza? ✚ ¿Para que utiliza los grilletes de seguridad? ✚ ¿Cuándo utiliza silbato? ✚ ¿Para que utiliza la vara de ley? <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos: ¿Por qué es importante la labor del policía? <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoy día vamos a compartir lo importante que es conocer y saber la labor de nuestro amigo policía identificando en actividades vivenciales sus ocupaciones y los servicios que brinda a la comunidad. 	<p>Plumón Papel bond</p> <p>Humamos</p> <p>Diálogo</p> <p>Papelote</p>	15'

DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos el tema en tira léxica: <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> JUGAMOS A SER POLICÍAS </div> <p><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente crea un ambiente motivador y presenta una canción icono grafiada denominada: “El policía” (Anexo N° 01), invita a los niños (as) a repasar la canción y entonarla a si mismo motiva a los niños para que lo entonen solos siguiendo la canción icono grafiada. <p><u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente dialoga con los niños sobre la canción al policía y la labor que realiza: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Les gusto la canción? ✚ ¿Cuál es el título de la canción? ✚ ¿Qué hace el policía? ✚ ¿En qué momento nos cuida el policía? • Se presenta una caja sorpresa conteniendo tarjetas con imágenes del policía, implementos, capturando a un delincuentes, su centro de trabajo, etc. Los niños y niñas irán descubriendo las tarjetas para luego ir describiendo sus características y lo van pegando en la pizarra. • La docente da el nuevo conocimiento haciendo uso de tarjetas conforme va explicando va armando el mapa mental sobre el trabajo que realiza el policía y los implementos que se necesitan para protegerse y contrarrestar a los delincuentes (esposas, armas, insignia, casco, escudo, vara de ley). mencionando que es la persona quien mantiene el orden en la ciudad y brinda seguridad en las calles a las personas para protegernos de los delincuentes, que nos pueden agredir, matar, robar, etc., ellos se encargan de detenerlos y enviarlos a prisión por un tiempo, dependiendo a su crimen. • Se presenta siluetas de implementos que utiliza el policía y nos organizamos para jugar en el aula a los policías y ladrones. • Establecemos acuerdos y realizamos el juego. <p><u>TOMA DE ACUERDOS O DECISIONES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos sobre la representación y la labor del policía. • Establecemos respetar y valorar el trabajo del Policía. 	<p>Tira léxica</p> <p>Plumón acrílico</p> <p>Cinta de embalaje</p> <p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Tarjetas con imágenes</p> <p>Disfraz</p>	40’
-------------------	---	--	-----

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicamos a los niños en forma de U y contestan a interrogantes acerca de la clase que hemos desarrollado: ✚ ¿Cómo se sintieron? ✚ ¿De qué hemos hablado? ✚ ¿Les gusto jugar a policías y ladrones? ✚ ¿Por qué? <p>- Dialogan con su familia sobre el tema realizado</p>	Diálogo	5'
---------------	---	---------	----

IV. BIBLIOGRAFÍA

Rutas de aprendizaje:

Ministerio de Educación

POLICÍA



Policía, policía cuídame, cuídame

de noche y de día (bis)



por mi bien, por mi bien (bis)



GUÍA DE OBSERVACIÓN

Área: Personal Social

Competencia: Actúa responsablemente en el ambiente

Capacidad: Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero

Evaluador: Nancy Hernández Fernández

Fecha: 19 /10/2016

Ord.	Nombres	Identifica, en actividades vivenciales las ocupaciones de los miembros de su familia y los servicios que brinda a la comunidad.			
		NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					

Escala Nunca : 0 A veces : 1 Casi siempre : 2 Siempre : 3

SESION DE APRENDIZAJE N° 11



I. DATOS INFORMATIVOS

1. INSTITUCION EDUCATIVA: N° 321
2. UGEL : Utcubamba
3. DIRECTORA : Maribel Salazar Esquén
4. PROFESORA : Erla León
5. EDAD : 05 años
6. FECHA DE EJECUCIÓN: 27/10/2016

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : MASCARAS DIVERTIDAS

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrument o Evaluación
PERSONAL SOCIAL	Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos	Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero	Identifica, en actividades vivenciales las ocupaciones de los miembros de su familia y los servicios que brinda a la comunidad.	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Actividades/Estrategias	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente ingresa al aula vestida de una niña, con una máscara de Dora la exploradora. ➤ La docente realiza la pregunta problema: ¿De quién creen que estoy disfrazada? ¿Qué creen que hare? <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente motiva a los niños mostrándole una mochila. ¿Qué creen que traigo dentro de la mochila? Los niños hacen sus predicciones, luego invita a cada niño en forma ordenada a descubrir lo que hay en la mochila y van cogiendo uno a uno lo que hay dentro, (mascaras). ➤ La docente recuerda a los niños los acuerdos de conducta. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se formulan interrogantes para rescatar los saberes previos de los niños: ¿Qué se llama lo que tiene cada uno?, ¿para qué nos servirá?, ¿Qué figura tiene cada uno, la docente pregunta en forma individual? , La 	<p>Pecera</p> <p>Peces</p> <p>Caña de pescar</p>	20'

	<p>docente con palabras sencillas y fáciles de entender para los niños va preguntando: ¿Cómo dice el perro, el gato, etc.</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se hace mención al propósito de la actividad: Hoy día vamos a jugar y deducir las características de los animales, y personajes al escuchar una historia. 		
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente presenta el tema a los niños: <div data-bbox="518 694 1072 779" style="text-align: center; background-color: #f4a460; padding: 5px; border-radius: 10px; margin: 10px 0;"> <p>MÁSCARAS DIVERTIDAS</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente presentará el título de la lectura: ” máscaras divertidas” ➤ La docente se coloca la máscara de la niña Dora y pide a los niños observar bien sus máscaras para no olvidar que animalito son, y les invita a colocárselas. ➤ Explicando a los niños que les narrara una historia y cuando escuchen el nombre del animalito que les tocó el niño tiene que salir a actuar y realizar lo que hace el animalito, le seguirá a Dora durante todo el cuento. ➤ La docente les relata una historia dando la entonación necesaria para captar la atención de los niños. ➤ Dora iba caminado por el bosque buscando a su conejito, que se había perdido y se encontró con un perrito, el perrito le siguió y ladraba guau, guau, guau...movía su colita y olfateaba, ¿a dónde vas Dora? ➤ La docente formula interrogantes para saber si los niños comprendieron la historia: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿les gusto la historia? ➤ ¿Qué han utilizado cada uno de ustedes? ➤ La docente explica a los niños y niñas sobre la importancia y lo divertido que es jugar con máscaras, ya que utilizando una de ellas podemos disfrazarnos del personaje que nosotros queramos imitar, ya sea de animales, frutas, personas, arboles, flores, etc. ➤ Los niños dialogan sobre el tema, y comentan qué 	<p>Cartel</p> <p>Ficha de trabajo.</p> <p>Pinturas.</p> <p>Borrador</p> <p>lápiz</p>	<p>30'</p>

	<p>maskaras les gustaría utilizar en una próxima clase, la docente escucha activamente sus ideas y comentarios de los niños.</p> <p>➤ La docente invita a los niños y niñas a ubicarse en semicírculo y en forma ordenada e individual a salir al frente para imitar las cualidades de cada animalito que tienen, se colocan la máscara y participan, si algún niño no sabe cómo dice que come que cualidades tiene el animalito que le ha tocado, la docente ayuda y acompaña al niño.</p>		
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>➤ ¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>➤ ¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>➤ ¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>➤ ¿Qué les pareció?</p> <p>➤ Dialogan en casa con su familia sobre el tema realizado.</p>		10'

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación (2015) *Rutas del aprendizaje*. Fascículo 1, 2, 3, 4. Primera Edición. Lima – Perú.
- Ministerio de Educación. *Aprendemos jugando*. 5 años. Lima – Perú.

ANEXOS



Máscara

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Área: Personal Social

Competencia: Actúa responsablemente en el ambiente

Capacidad: Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero

Evaluador: Nancy Hernández Fernández

Fecha: 27 /10/2016

Ord.	Nombres	Identifica, en actividades vivenciales las ocupaciones de los miembros de su familia y los servicios que brinda a la comunidad.			
		NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					

Escala Nunca : 0 A veces : 1 Casi siempre : 2 Siempre : 3

CUENTO: DORA LA EXPLORADORA

Dora iba caminando por el bosque buscando a su conejito, que se había perdido y se encontró con un perrito, el perrito le siguió y ladraba guau, guau, guau...movía su colita y olfateaba, ¿a dónde vas Dora? A buscar a mi conejito se me ha perdido, ¡vamos! le dijo el perro, de repente escucho un ruido entre los arbustos, se acercó para observar, era una jirafa estaba comiendo hojas de un árbol muy alto porque tiene un cuello tan largo , la jirafa al ver a Dora le siguió a donde ella iba, de pronto alguien muy hermoso venia volando cerca de Dora, eran dos mariposas muy hermosa con lindos colores le preguntaron a Dora si pueden ir con ella, les dijo que sí, al pasar cerca de un riachuelo encontraron un pato bebiendo agua y decía cua, cua, cua.. El pato tuvo tanta calor que se metió al riachuelo y se bañó y le pregunto a Dora ¿a dónde van todos ustedes? Estamos ayudando a dora a buscar a su conejito respondió el perro, y el pato se unió a la búsqueda, llegaron cerca de una casa y observaron que una planta estaba un momo comiendo bananas y se trepaba de árbol a árbol, al ver a los animales les siguió, llegaron a la casa tocaron la puerta y encontraron al gallo, la gallina y un pollito y Dora les preguntó si no habían visto un conejo, ellos les respondieron que no, pero que le ayudarían a buscarlo, Dora muy cansada caminaba sin fuerzas y tenía mucha sed, ya no podía caminar le dolían los pies y ya pronto iba a oscurecer muy triste se puso a llorar, por allí muy cerca estaba el burro y la vaca al escuchar que alguien lloraba se acercaron para preguntarle ¿por qué lloras? Niña hermosa, busco a mi conejito que se me perdió, no llores yo sé quién te pude ayudar le dijo el burro, vamos sube en mi espalda yo te llevaré porque estas muy cansada vamos a ver al búho él conoce bien el bosque y nos puede ayudar, en el camino se encontraron con el cerdo y la oveja quienes se unieron a la búsqueda del pobre conejito. Todos los animalitos iban mirando de un lado a otro lado con la esperanza de encontrar al conejito, llegaron donde estaba el búho y él les llevó cerca de una chacra donde los dueños habían sembrado zanahorias, el búho dijo que allí con seguridad lo encontrarán, ya estaban llegando a la chacha y pasa cerca de ellos una abeja ¡hola amigos!, ¿A dónde van con tanta prisa? Buscamos a un conejito dijo Dora, ¿un conejito? Repitió la abeja. Si,si,si respondieron todos, yo he visto un conejito atrapado cerca del sembrío de zanahorias. ¡Hooo! ¡noooo! dijo Dora, Pero no sé si será el conejo que tú estas buscando le dijo la abeja a Dora, pero vengan por acá yo les llevaré donde está el conejito dijo la abeja, todos muy preocupados siguieron a la abeja, al llegar al lugar Dora se alegró porque ese era su conejito pero al mismo tiempo lloró porque su conejito estaba herido, la trampa que habían puesto los señores dueños de la chacra había lastimado la patita de su conejito. Con mucho amor y cuidado Dora logró quitar la trampa, abrazo muy tiernamente a su conejo y le llevó a casa a curar sus heridas, agradeció a todos sus amigos por ayudar a la búsqueda de su querido conejito. Y desde ese día el conejito no se vuelve a escapar y vive muy feliz con Dora y sus amigos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12 JUGUEMOS A LOS MIMBROS DE LA FAMILIA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCION EDUCATIVA: N° 321
2. UGEL : UTCUBAMBA.
3. DIRECTORA : MARIBEL SALAZAR ESQUEN
4. PROFESORA : ERLA LEÓN TORO.
5. EDAD : 5 AÑOS
6. FECHA DE EJECUCION :



II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento Evaluación
Personal social	Afirma su identidad	Autorregula sus emociones y comportamiento.	Expresa sus emociones, dice si esta alegre, triste con miedo o enojo, frente a las diferentes situaciones que vive.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Actividades/Estrategias	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La docente haciendo uso de títeres imitará los roles de cada miembro de su familia y jugarán con sus hijos recordando las normas de convivencia. Luego la docente realizará preguntas respecto a la dramatización presentada por los niños: ¿A quiénes han imitado?, ¿Con quienes han jugado?, ¿A qué han jugado?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN ➤ Se formula una interrogante: ¿Cómo nos podemos divertir en familia?</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN ➤ La docente manifiesta a los niños el propósito de la actividad: <i>El propósito del día de hoy “Es expresar nuestras emociones, frente a las diferentes situaciones que vivimos con los miembros de nuestra familia”</i></p> <p>SABERES PREVIOS.</p>	<p>Títeres</p> <p>Diálogo</p> <p>Papelote</p>	15’

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se formulan interrogantes para rescatar los saberes previos de los niños(as): ¿Juegan con su familia?, ¿Con quienes juegan?, ¿A que juegan?, ¿En qué momento juegan? ¿Han jugado a imitar a las familias? ¿Donde? ¿Cuando? ¿Con quiénes? 		
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente presenta el tema a los niños: <div style="border: 1px solid black; background-color: #c0392b; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>“JUGUEMOS A LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA”</p> </div> <p>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente invitará a los niños a encontrar imágenes debajo de su mesa y sillas (Anexo N° 01) de familias jugando con sus hijos, luego cada niño describirá las características de la imagen que encontró. ➤ La docente promueve la organización de la dramatización jugando a los miembros de la familia. ➤ Niños y niñas se organizan para representar a los miembros de las familias. ➤ Designamos los personajes, el ambiente de juego y los materiales a utilizar. ➤ Ensayamos la representación. ➤ Finalmente jugamos a los miembros de la familia. <p>DIÁLOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que realizamos: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hemos hecho?, ¿A quiénes imitamos en nuestro juego? ¿Todos jugamos a los mismos miembros de las familias?, ¿Cómo se sintieron jugando en familia? • La docente explica a los niños y niñas sobre la importancia de contar con una familia que ellos están para cuidarnos, darnos cariño, alimentarnos, escucharnos y en la que podemos confiar, que la familia es la que vela por el bienestar de sus hijos. <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de compromisos <ul style="list-style-type: none"> ○ Nos comprometemos a querer mucho, ayudar y cuidar a Nuestra familia. 	<p>Tira léxica</p> <p>Cinta</p> <p>Imágenes</p> <p>Papelote Plumones</p> <p>Vestimenta</p> <p>Espacios Humanos</p> <p>Diálogo</p>	40'
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos a los niños sobre el tema que hemos desarrollado: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hicimos hoy? ➤ ¿Cómo se sintieron? ➤ ¿Les gusto el juego? ➤ ¿A que jugamos? ➤ Dialogan en casa con su familia sobre lo realizado. 	<p>Diálogo</p>	05'

IV. Bibliografía

Ministerio de Educación (2015) *Rutas del aprendizaje*. Fascículo 1, 2, 3, 4. Primera Edición. Lima – Perú

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Área: Personal Social

Competencia: Afirma su identidad

Capacidad: Autorregula sus emociones y comportamiento financiero

Evaluador: Nancy Hernández Fernández

Fecha: 03 /11/2016

Ord.	Nombres	Expresa sus emociones, dice si esta alegre, triste con miedo o enojo, frente a las diferentes situaciones que vive.			
		NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					

Escala Nunca : 0 A veces : 1 Casi siempre : 2 Siempre : 3