



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**PROGRAMA LÚDICO PARA DESARROLLAR EL
PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5
AÑOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL, DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 983 “PALO
SOLO” DE LA CIUDAD CUTERVO, AÑO 2019.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL**

Autora:

Bach. Toro Mejía Gicely

ORCID: 0000-0001-6734-8835

Asesor:

Cardozo Quinteros Marlene Elizabeth

ORCID: 0000-0002-0227-6620

Chiclayo – Perú

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Toro Mejía Gicely

ORCID: 0000-0001-6734-8835

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Bachiller
Chiclayo, Perú

ASESOR

Cardozo Quinteros Marlene Elizabeth

ORCID: 0000-0002-0227-6620

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación Chiclayo,
Perú

JURADO

Silva Siesquén José Alberto

ORCID: 0000-0003-4468-1015

Paredes Aguinaga Mercy Carmen

ORCID: 0000-0002-2592-1194

Tello Salazar Gisela Elizabeth

ORCID: 0000-0003-3084-4880

FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Mgtr. SILVA SIESQUÉN JOSÉ ALBERTO

Presidente

Mgtr. TELLO SALAZAR GISELA ELIZABETH

Miembro

Mgtr. PAREDES AGUINAGA MERCY CARMEN

Miembro

Dra. CARDOZO QUINTEROS MARLENE ELIZABETH

Asesor

DEDICATORIA

¡A DIOS!

Doy gracias por la fe que en él tuve para lograr el más apreciado tesoro y por todas las bondades que me otorgó durante mi preparación profesional.

MIL GRACIAS

A MIS PADRES: Belermina y Domingo Por darme la vida y forjar en mí un ser de provecho en la incertidumbre de la adolescencia y rebeldía, misma que me hicieron comprender que en la vida hay que luchar para obtener las metas deseadas para salir adelante. Y a mí adorado hijo Leonel Styf, por comprender el sacrificio que significa para mi dejarlo solo.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad de ULADECH, escuela de educación por haberme abierto las puertas de este prestigioso templo del saber, cuna de buenos profesionales. A la doctora Marlene Cardozo Quinteros por su acertada asesoría y a todos los docentes que compartieron sus conocimientos para así entregar a la sociedad lo mejor para la educación de nuestro país.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo Determinar el efecto del programa lúdico para desarrollar el proceso de socialización, en el área de personal social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo, durante el año 2019. El tipo de investigación es cuasi experimental, para medir el nivel de desarrollo del proceso de socialización de los niños, se aplicó un test antes y después de la aplicación del programa lúdico a una muestra de 20 estudiantes de 5 años de educación inicial la presente investigación es interesante ya que se puede observar que los niños poco se socializan con sus pares y son muy temerosos y tímidos para socializarse en grupo permitido explicar algunos mecanismos implícitos en el proceso de socialización de los estudiantes y como están influenciando en sus actividades académicas y de esta manera tomar la solución necesaria. La aplicación del Programa lúdico en los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo, se mejoró significativamente el proceso de socialización; es decir, se comprobó la eficacia del programa.

Palabras clave: Lúdico, personal, proceso, social, socialización.

ABSTRACT

The objective of this research work was to apply a recreational program for the development of the socialization process, in the area of social personnel in the 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 983 Palo Solo, district and province of Cutervo, during the year 2019. The type of research is quasi-experimental, to measure the level of development of the process of socialization of children, a test was applied before and after the application of the recreational program to a sample of 20 5-year-old students' Initial education. The importance of this research is that little children socialize with their peers and are very fearful and shy to socialize in a group allowed to explain some mechanisms implicit in the process of socialization of students and how they are influencing their activities academic and, in this way, take the necessary corrective. At the end of the investigation, it was concluded that before applying the Play Program, the 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 983 Palo Solo, district and province of Cutervo; they did not properly develop the socialization process. However, with the application of the Playful Program, the socialization process was significantly improved; that is, the effectiveness of the program was checked.

Keywords: Playful, personal, process, social, socialization.

ÍNDICE

EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESORES	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT	vii
ÍNDICE.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
1. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN LITERARIA.....	2
2.1. Antecedentes de Estudio.....	2
2.2. Marco Teórico.....	5
2.2.1. Socialización.....	5
2.2.1.1. Los Padres de Familia y la Socialización.....	7
2.2.1.2. La Socialización del Niño.....	9
2.2.1.3. Fases de la socialización.....	9
2.2.1.4. Problemas de Socialización.....	10
2.2.2. Definición de programa lúdico.....	11
2.2.2.1. Actividad lúdica.....	12
2.2.2.2. Importancia de la Lúdica.....	13
2.2.2.3. Estrategias Lúdicas	14
2.2.2.4. Juego como Fuerza Socializadora.....	15
2.2.3. La teoría del juego según Piaget.....	15
2.2.4. La teoría de juego según Vygotsky	17
2.2.5. Bases Conceptuales.....	19
2.2.5.1. Programa.....	19
2.2.5.2. Juegos.....	19
2.2.5.3. Desarrollo.....	19
2.2.5.4. Socialización.....	19
2.2.5.5. Niño.....	20
III. HIPÓTESIS:.....	20

IV. METODOLOGÍA.....	21
4.1. Diseño de la investigación.	21
4.2. Población y muestra.....	21
4.2.1. Población:.....	21
4.2.2. Muestra:.....	22
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	22
4.3.1. Variable Independiente: Programa lúdico.	22
4.3.2. Variable Dependiente:.....	22
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	23
4.4.1. Técnicas:.....	23
4.4.2. Instrumento:.....	23
4.5. Plan de análisis.....	23
4.6. Matriz de consistencia.	24
4.7. Principios Éticos (ULADECH, 2014).	27
V. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	28
5.1. Análisis e interpretación de los datos.	28
VI. CONCLUSIONES.....	58
6.1. Conclusiones.....	58
6.2. Recomendaciones.	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	60
ANEXOS.....	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Interés en el juego	28
Tabla 2: Conoce y acepta las reglas del juego.	29
Tabla 3: Participa en el juego.	30
Tabla 4: Comprende el juego antes de realizarlo.	31
Tabla 5: Cumple las reglas de juego.	32
Tabla 6: Participa en forma voluntaria en el juego.	33
Tabla 7: Cambia sus actitudes.	34
Tabla 8: Se comunica durante el juego.	35
Tabla 9: Práctica valores sociales.	36
Tabla 10: Asume compromisos posteriores para cumplir reglas.	37
Tabla 11: Propone ideas para nuevos juegos.	38
Tabla 12: Trae juegos para compartir con sus compañeros.	39
Tabla 13: Controla su timidez.	40
Tabla 14: Resuelve solo sus problemas.	41
Tabla 15: Es respetuoso.	42
Tabla 16: Muestra seguridad en lo que hace.	43
Tabla 17: Es alegre.	44
Tabla 18: Se expresa con facilidad.	45
Tabla 19: Es calmado.	46
Tabla 20: Es perseverante.	47
Tabla 21: Muestra empatía.	48
Tabla 22: Pide ayuda.	49
Tabla 23: Dialoga con sus compañeros.	50
Tabla 24: Participa en las actividades del aula.	51
Tabla 25: Está pendiente de los demás.	52
Tabla 26: Trabaja en equipo.	53
Tabla 27: Cumple las normas de convivencia.	54
Tabla 28: Es solidario.	55
Tabla 29: Incorpora al juego a otros niños.	56
Tabla 30: Respeta órdenes.	57

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.- Interés en el juego.	28
Gráfico 2.- Conoce y acepta las reglas del juego	29
Gráfico 3.- Participa en el juego.....	30
Gráfico 4.- Comprende el juego antes de realizarlo.....	31
Gráfico 5.- Cumple las reglas de juego.	32
Gráfico 6.- Participa en forma voluntaria en el juego.	33
Gráfico 7.- Cambia sus actitudes.....	34
Gráfico 8: Se comunica durante el juego.	35
Gráfico 9: Práctica valores sociales.	36
Gráfico 10: Asume compromisos posteriores para cumplir reglas	37
Gráfico 11: Propone ideas para nuevos juegos.	38
Gráfico 12: Trae juegos para compartir con sus compañeros.	39
Gráfico 13: Controla su timidez	40
Gráfico 14: Resuelve solo sus problemas.	41
Gráfico 15: Es respetuoso.	42
Gráfico 16: Muestra seguridad en lo que hace.	43
Gráfico 17: Es alegre.....	44
Gráfico 18: Se expresa con facilidad.....	45
Gráfico 19: Es calmado.	46
Gráfico 20: Es perseverante.	47
Gráfico 21: Muestra empatía.....	48
Gráfico 22: Pide ayuda.....	49
Gráfico 23: Dialoga con sus compañeros.....	50
Gráfico 24: Participa en las actividades del aula.....	51
Gráfico 25: Está pendiente de los demás	52
Gráfico 26: Trabaja en equipo.....	53
Gráfico 27: Cumple las normas de convivencia.....	54
Gráfico 28: Es solidario.....	55
Gráfico 29: Incorpora al juego a otros niños.....	56
Gráfico 30: Respeta órdenes.	57

I. INTRODUCCIÓN.

El niño desde que está en el vientre de la madre se encuentra inmerso en el mundo de la socialización, por lo que se encuentra en constante interrelación con su entorno lo que es fundamentales para su vida social pos natal, entonces su primer entorno social base para su interacción plena con el resto de la sociedad.

La vinculación escuela-sociedad es primordial en la erradicación de los problemas que se vayan presentando, es competencias de ambas partes atacar de manera frontal las dificultades que enfrentan los infantes. Al integrarse los pequeños al Jardín de niños aprenden a comunicarse con los demás, a respetar y a cumplir reglas que adoptan como suyas, comunican sus sentimientos, necesidades a los demás, a trabajar por un fin común, a convivir, compartir, y respetar, es decir a socializarse, este es uno de los grandes objetivos de nivel preescolar en el área de personal social.

La presente investigación, estudio el proceso de socialización y el programa lúdico que se desarrolló en un aula de niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo. Para realizar la, investigación ha planteado el siguiente problema de investigación: ¿"Qué influencia tiene la aplicación de un programa lúdico en el desarrollo del proceso de socialización, en el área de Personal Social, de los niños de cinco años edad de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo, durante el año 2019"?

En la investigación se formuló el siguiente objetivo general: "Determinar el efecto del programa lúdico para desarrollar el proceso de socialización, en el área de Personal Social, de los niños de cinco años edad de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo, 2019" y los objetivos específicos:

Identificar el nivel de socialización de los niños de cinco años edad de la Institución Educativa N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo, durante el año 2019 a través de una ficha de observación.

Aplicar un programa lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Personal Social, en los estudiantes de cinco años edad de la Institución Educativa

Inicial Rural N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo, durante el año 2019.

Evaluar el nivel de la socialización de los niños de cinco años edad de la Institución Educativa N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo, durante el año 2019 después de haber aplicado el programa lúdico.

Comparar los resultados, antes y después de haber aplicado el instrumento, para validar “la influencia del programa lúdico en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo, durante el año 2019”.

La hipótesis a defender está formulada de la siguiente manera: “Si se aplica el programa lúdico, entonces, se lograría mejorar desarrollar el proceso de socialización en el área de personal social en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, provincia de Cutervo, 2019”.

El objeto de estudio es la socialización del proceso de enseñanza aprendizaje en el área de personal social logrando que los niños y niñas del nivel Inicial se relacionen con sus pares. Se concluyó que el programa lúdico mejoró significativamente el proceso de socialización en los niños y niñas de 5 años, siempre y cuando el niño se encuentre en un ambiente agradable, afectivo y sociable.

El trabajo de investigación está estructurado de la siguiente manera:

Introducción, revisión de la literatura, hipótesis, metodología, resultados, conclusiones y recomendaciones

II. REVISIÓN LITERARIA.

2.1. Antecedentes de Estudio

Guerra (2016) “Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016”. El objetivo general de esta investigación fue determinar qué efectos produce el programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades sociales en “niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°104 Santa María UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016”. Es de tipo de investigación cuasi experimental, con método hipotético deductivo cuya población es de 51 estudiantes con una muestra de 21 niños, considerando a un grupo de estudio y a un grupo de control, siendo el grupo

experimental de 21 estudiantes y 30 el grupo control. Después de haber aplicado el programa de actividades lúdicas se halló diferencias entre el post test con un alto índice en el promedio al comparar los puntajes, entonces diremos que: la aplicación del programa de actividades lúdicas mejoro la comunicación entre el docente y los “niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa María 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016”. Los resultados obtenidos después de la aplicación del instrumento nos dieron como resultado que el programa contribuye a mejorar los niveles de comunicación maestro estudiante, cuya conclusión fue que la aplicación del programa de las actividades lúdicas fue efectivas para la mejora de la comunicación de la docente con los niños y niñas de 5 años.

Sulca (2016) “Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 651”. Cuyo Objetivo general: fue Desarrollar la capacidad creativa para la resolución de problemas matemáticos referidos a agregar y quitar mediante el juego, la población y muestra entre niños y niñas fue 10. Al aplicar el instrumento de actividades para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas matemáticos referidos a agregar y quitar, donde incluye el juego, los resultados obtenidos, permitieron el incremento de la creatividad, del nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en los niños y niñas de 5 años, indicando así que se logre cumplir con mi objetivo previsto planteados. Lo que permite asegurar que la propuesta elaborada es viable y factible de aplicar en la práctica educativa. Conclusión de que las actividades lúdicas fueron eficaces para desarrollar creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 651.

González (2017) “Efectos que produce la aplicación de juegos sociales como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 3 años, del colegio Premium College - Cutervo – Cajamarca, 2017”. El objetivo general es “Determinar los efectos que produce la aplicación de juegos sociales como estrategia didáctica en la mejora las habilidades sociales en el Área de Personal Social, en niños y niñas de 3 años - Cutervo – Cajamarca, 2017”. La población está constituida por los 47 niños y niñas de 3 años del colegio Premium College de la ciudad de Cutervo y cuya

muestra estuvo constituida por 21 niños de la misma edad. Al concluir la investigación y comparar los resultados del pre test con los del post test se encontró diferencias estadísticas entre los resultados obtenidos antes y después del tratamiento del grupo experimental, donde se observa que: el puntaje promedio mejoró de 29,5 puntos (nivel medio de socialización), en el pre test a 50 puntos (nivel alto de socialización) en el pos test.

Olivares (2015) “El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa san juan bautista de Catacaos – Piura.”, el objetivo es: “Lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativas San Juan Bautista – Catacaos, utilizando el juego social como estrategia educativa”. El presente trabajo de investigación está ubicado dentro del paradigma cualitativo y el tipo de investigación que rige este estudio es la investigación acción participativa. Este tipo de investigación fue defendida por Kurt Lewin en 1944. La población estuvo constituida por y una muestra de 32 estudiantes y una docente. Se llegó a la conclusión, tras discusión de los resultados de que los estudiantes sintetizan sus logros de aprendizaje.

Matamoros (2017) tesis “Juego Simbólico en las Habilidades Sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017”. Tuvo como objetivo determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017: El tipo de investigación fue aplicativo, con nivel explicativo y diseño pre experimental; la muestra estuvo conformada por 30 infantes de 5 años, empleándose la observación, cuyo instrumento tuvo la escala de apreciación, y cuyas variables de “recolección de datos se analizaron en el programa estadístico SPSS - 24. Los resultados al aplicar el instrumento, dio que el 96.7%”, representa el mayor porcentaje de “habilidades Sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017”. De acuerdo a estos resultados se rechaza la hipótesis nula y se confirma que “el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales”.

2.2. Marco Teórico.

2.2.1. Socialización.

Definición de socialización.

Yllanes, (2019) La socialización es el proceso a través del cual el individuo adquiere conocimientos, habilidades y disposiciones que le permitan actuar eficazmente como miembro de un grupo. “Para la mayoría de niños, la socialización constituye un proceso relativamente suave y no traumático, mediante ella adquieren hábitos y reglas casi de modo inconsciente, con la misma facilidad con que adquieren el lenguaje” (p.21).

Si un niño sigue una evolución considerada normal, el proceso de socialización, aunque inconsciente, no es en modo automático: no todos adquieren las mismas normas, valores, capacidad de relación, etcétera, por vivir en una determinada cultura.

El ser social en que se convierte el niño es tanto un resultado de su entorno social (barrio en que vive, ambiente familiar, situación socioeconómica de los padres, tipo de colegio al que asiste), de su predisposición genética hacia un determinado carácter (nivel de actividad, de adaptabilidad a otras personas) o su inteligencia. Si bien para la mayoría de niños la socialización no es traumática, entonces existe la posibilidad que sí lo sea para la minoría considerando el entorno social, su predisposición genética o su inteligencia.

Si a estos factores se agregan otros como la procedencia, las diferencias culturales, la exclusión de género, raza, pensamiento, este fenómeno que para muchos es suave y no traumático, se torna un problema en medida ascendente si no tienen ayuda adecuada y oportuna para orientar intencionalmente la incorporación a una determinada sociedad o grupo social, que por naturaleza son cada vez más exigentes y complejos.

Yllanes, (2019) “En su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea. La socialización es un proceso de intercambio entre el niño, su entorno y el grupo social en que nace, a través del cual satisface sus necesidades y asimila la cultura de su entorno” (p.22).

Decir que el niño se está socializando quiere decir que está asimilando los valores, normas, costumbres, roles, conocimientos y conductas que la sociedad le transmite y le exige.

Todo ello le será proporcionado por distintos agentes: “familia, amigos, escuela, medios de comunicación social (televisión, especialmente) y otros medios, como libros, actividades de ocio o juegos”, que irán influyendo sobre el comportamiento individual la interacción con otros miembro de la sociedad, por lo que la relación que un individuo mantenga con los demás va a estar condicionada absolutamente al concepto que tiene de cada uno de ellos, o lo que se diga de ellas, la cual va a ser modificada o puede variar a medida que crece el contacto con dichas personas y el individuo adquiere más información sobre ellas; pero, por lo general, muestra resistencia notable al cambio.

Es decir, la socialización depende, en gran medida, de la percepción social o imagen mental que el individuo posee de los otros. La percepción suele basarse en prejuicios y estereotipos, resultantes de la tendencia innata en el pensamiento humano a sistematizar la información, reduciendo a categorías fijas la pluralidad de lo real.

También está vinculado con el poder social o capacidad de una o varias personas para determinar o dirigir el comportamiento de otra u otras ejerciendo poder, que puede ser de coerción, recompensa, legítimo, de referencia y de conocimiento.

El poder de coerción se basa en la posibilidad que una persona tiene de obligar a otra a ejecutar una acción mediante la amenaza de sancionar con un castigo su incumplimiento. El poder de recompensa, es la capacidad de introducir a un individuo a la realización de un acto mediante el ofrecimiento de una retribución.

El poder legítimo es la autoridad que confiere la tradición o los valores y normas de una sociedad a una persona para imponer su voluntad a otras u otras.

El poder de referencia es la capacidad que poseen ciertos individuos para persuadir o incidir indirectamente en la actitud de otro solo por el mero hecho de haber suscitado la admiración de éste con él. El poder de conocimiento es cuanto más una persona conozca a otra mayor influencia ejercerá sobre las está, en lo concerniente a determinadas materias, en virtud de su condición de líder.

Los distintos grupos existentes en el seno de una sociedad se diferencian por el grado de cohesión que presenta cada uno de ellos.

Las razones básicas que llevan a una persona a permanecer en un grupo son dos: la atracción afectiva por el resto de miembros del grupo y la realización de un objetivo a través de la propia adscripción a ese conjunto.

2.2.1.1. Los Padres de Familia y la Socialización.

García, Gomariz, Hernández y Parra, (2010) Las aportaciones que los padres de familia pueden hacer al desarrollo social de los hijos están centradas en procurar que logren adquirir vínculos afectivos gratificantes, conozcan lo que la sociedad es y espera de ellos, y tengan un comportamiento crítico y adecuado a estas expectativas. Si quieren que sus hijos adquieran pautas de conducta que les ayuden a conseguir un desarrollo adecuado de su personalidad y una correcta integración en la sociedad, los padres deben plantearse la vida social de sus hijos y buscar pautas claras y coherentes en su trato diario con ellos y en las actividades cotidianas que organicen para ellos. Así mismo los padres deberán ser y ofrecer modelos correctos de conducta.

La socialización dura toda la vida, es fácil pensar en la socialización como una actividad preparatoria, que se necesita antes de entrar en cualquier círculo.

Es decir, la socialización es un proceso general de aprendizaje social en el que el ser humano aprende conocimientos, costumbres, creencias, valores, usos, patrones y normas de comportamiento del grupo y clase social o de la sociedad en la que ha nacido.

Mediante este proceso el individuo se incorpora a la sociedad y actúa básicamente como la hacen los demás miembros. El individuo aprende comportamientos relativos a su vida cotidiana, por ejemplo alimentarse, a vestirse, aprende deportes, se somete a horarios, regula su tiempo en función de sus necesidades y obligaciones, saluda a llegar, se despide al salir, etc. cuando ese niño va a la escuela está siendo socializado, cuando se profesionaliza y acude a su reciente trabajo, estableciendo nuevas relaciones sociales, está siendo socializado, más tarde cuando al cumplir los 60 años inicia su vida de jubilado también está socializado. (Suarez y Vélez, 2018)

El proceso de socialización se inicia pues desde que el individuo nace hasta que muere, por eso se le considera un proceso de continuo y permanente aprendizaje, en el cual el individuo al incorporarse nuevos elementos aprendidos desecha a otros por inservibles, anacrónicos o no válidos. Este desaprender lo aprendido se

ejecuta para dar paso al nuevo sistema de creencias, valores y necesidades que el desarrollo social trae consigo.

El individuo forma parte de diversos grupos sociales, el primero al que pertenece la familia, pero ella pertenece a un grupo más amplio que es la clase social.

Asimismo, es cuidadoso de un estado con el que se establece relaciones recíprocas de deberes y derechos. La educación en la familia y en la escuela estará inmersa en ese tipo de relaciones, lo que hará de ellas agentes de socialización.

Ámbitos del desarrollo social.

El desarrollo social se concreta en tres grandes ámbitos:

El Conocimiento de sí mismo. El niño forma parte de una sociedad compleja con la que necesita relacionarse. En su evolución, primero se conoce a sí mismo, para luego ir ampliando de forma progresiva sus ámbitos de comprensión y conocimiento. (Olivares, 2015)

Los niños necesitan conocerse, formarse un auto concepto para poderse valorar de forma ajustada, diferenciarse de los otros y situarse donde le corresponde. Antes de los 8 años el niño va conociendo sus aspectos físicos y aquellos relacionados con las actividades que hace. Posteriormente, y hasta la adolescencia, van imponiéndose aspectos sociales y psicológicos.

A. El Conocimiento de los otros. A través de su desarrollo los niños van comprendiendo cómo piensan los otros, qué sienten, cuáles son sus características, sus intereses y sus motivaciones.

B. El Conocimiento Social. El conocimiento del niño acerca de la sociedad no termina en su comprensión de los demás, sino que se extiende también al conjunto de instituciones y de relaciones sociales que poco a poco va descubriendo y que constituyen el mundo social.

En este mundo el niño comienza a ver que existen, normas que cumplir. También se da perfectamente cuenta que según esté en la familia, en el colegio, cambian las normas y exigencias.

“Donde quiera que observemos un grupo de gente, encontramos que alguno de ellos no tiene éxito en sus relaciones personales. El que es eficiente en las relaciones interpersonales confía y respeta a los demás. Piensa que tiene buena voluntad y que sus razonamientos serán tan buenos como de los otros”. (Olivares, 2015)

2.2.1.2. La Socialización del Niño.

“El proceso de socialización del niño es el campo de reunión de las ciencias sociales de la psicología general y de la psicología de la personalidad. Puede considerarse, con razón, como el lema capital de la psicología social”. (Yllanes, 2019)

Las criaturas humanas no poseen cultura desde su nacimiento, no tienen una concepción del mundo, del lenguaje o una moralidad. Tiene que adquirir todas estas cosas mediante la socialización, entendida ésta como proceso de adquisición. Al niño le espera una sociedad que posee algunas posibilidades para el procesamiento de la información y para el desarrollo de deseos que hacen que sean posibilidades que dicho modo de vida influye en él. Una de las consecuencias principales de estas es la creación de un conjunto de actividades perdurables, de normas, de juicio y de motivos que en conjunto abarcan un sistema organizado llamado personalidad. (Yllanes, 2019).

2.2.1.3. Fases de la socialización.

Nos habla de cinco fases de socialización: Primera fase: Investigación, el grupo realiza un proceso de reclutamiento con la finalidad de integrar personas que puedan contribuir al logro de las metas grupales. De forma recíproca, el sujeto trata de encontrar grupos que permitan satisfacer sus necesidades personales, para lo cual lleva a cabo actividades de reconocimiento. Segunda fase: Socialización, el grupo trata de cambiar al individuo (asimilación) y este al grupo (acomodación) para satisfacer necesidades grupales y personales, respectivamente. Si los niveles de comportamiento de ambas partes superan los criterios de aceptación tiene lugar la transición de rol de aceptación y el sujeto pasa a ser un miembro de pleno derecho. Tercera fase: Mantenimiento, el grupo y el sujeto ²⁴ entran en una negociación de rol. El grupo define un rol para el sujeto a fin de maximizar las contribuciones para lograr las metas grupales y el individuo intenta definir un rol específico que le permita optimizar la satisfacción de necesidades personales. Si la negociación tiene éxito, ambas partes alcanzan altos niveles de compromiso. Cuarta fase: Resocialización, el grupo y el sujeto tratan de restablecer las contribuciones de la otra parte. Si es así, se vuelve a producir asimilación y acomodación. Esta transición de rol la denominan de convergencia si los niveles

de compromiso superan respectivos criterios de divergencia o de salida si los niveles de compromiso de ambas partes descienden. (Velásquez, 2014, p.21)

2.2.1.4. Problemas de Socialización.

Como la socialización es un proceso muy complejo donde intervienen factores biológicos y psicológicos no siempre es positiva, también es negativa. En este sentido la socialización del ser humano es interrumpida por una serie de causas, mayormente externas que hacen mucho daño en el desarrollo de la personalidad, en el rendimiento escolar y en el rendimiento laboral. Entre las causas tenemos: (Velásquez, 2014)

A. Maltrato familiar: se realiza de diferentes formas, pero las más comunes son: la agresión de los padres y hermanos sobre los menores de edad. Agresiones que van desde los castigos físicos hasta el psicológico este último la más perjudicial, sobre todo cuando les agreden delante de sus hermanos o amigos, cuando se les compara con animales u objetos de manera despótica.

B. Maltrato escolar: se refieren a los castigos físicos y psicológicos que realizan los docentes con los menores de edad, ya sea porque no cumplieron sus tareas o por que llegaron tarde a la escuela, etc. También se recurre a las comparaciones con animales o con diversas cosas. El peor acto de agresión es llamar la atención del individuo dentro del aula o dentro del grupo.

C. Maltrato entre compañeros. Se produce cuando los de mayor edad o los que lideran los grupos excluyen a los más débiles. El maltrato va desde los castigos físicos y degradaciones verbales. Una forma de agresión es colocarles sobrenombres o burlarse de ellos.

D. Influencia negativa de los medios de comunicación: de manera indirecta tanto la tv, la radio, los periódicos y otros medios de comunicación de masas agreden a los individuos. Estas agresiones toman la forma de frustraciones en los seres humanos. Ejemplo de agresión más notorio se produce en la tv cuando los niños son invitados a participar en eventos sociales recreativos y culturales y no se les tratan en forma igual a todos, se premian a unos y se burlan de otros.

E. Efectos de los Problemas de Socialización. Introversión, cohibición, escasa participación social, temor al hablar o expresarse, las trabas léxicas, traumas sociales, egoísmo social o individualismo, machismo, violencia, drogadicción, desadaptación social, etc. (Velásquez, 2014)

2.2.2. Definición de programa lúdico.

Un programa consiste en la descripción, sistematización y cronogramarían de un conjunto de actividades, estrategias, recursos e instrumentos para la lograr un objetivo concreto, en un lugar y tiempo definido, mayormente en mediano y corto plazo (Gálvez, 2007).

La actividad lúdica o juego es considerado una estrategia de gran influencia en el desarrollo biopsicosocial del niño, porque acelera el crecimiento físico al estimular la hormona del crecimiento y desarrolla capacidades mentales y motrices. Es decir, ayuda al niño en la lucha contra emociones y sentimientos negativos, como: la timidez, introversión, inseguridad, inestabilidad, frustración, estrés, depresión, etc., generado por factores externos de desadaptación, coerción, exclusión, severidad de ciertas normas de convivencia (reglamentos internos, decretos, disposiciones, costumbres, tradiciones) elaborados por los adultos tanto en la familia como en la escuela (Gálvez, 2007).

El programa de juegos es para los niños una actividad que les da placer acá ellos se manifiestan de manera libre y espontánea sin pensar en lo que va a lograr pero que va a definir su futuro y es su desarrollo integral estas manifestaciones placenteras son fundamentales para la vida del niño siempre y cuando sean dirigidas con inteligencia. Desde la antigüedad las sociedades primitivas ya la utilizaban sin tener conocimiento de su importancia. “Actividades lúdicas son aquellas donde se aprende y se enseña jugando” (Guerra, 2016).

Si hablamos de lúdica hablamos de acción y toda acción es estar en constante actividad que produce en el niño una serie de emociones positivas propias del mundo donde se desenvuelve y desarrolla las cuales le producen placer, descartando toda actividad que no les gusta, a los niños les gusta tanto el juego que son capaces de crear juegos que ellos imaginan con los cuales se divierten mucho. El término lúdico es muy complejo y a las personas adultas nos gusta vivir cada día emociones nuevas las cuales estén direccionadas a la diversión, entretenimiento recreación que nos hagan sentir una fuente inagotable de emociones lo que en psicología se le conoce como bienestar psicológico o salud mental. (Guerra, 2016)

2.2.2.1. Actividad lúdica.

Pestalozzi, padre de la pedagogía contemporánea manifiesta que La escuela es una verdadera sociedad en la cual el sentido de la responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños, y el juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación". Jiménez (2010) describe, la lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la vida cotidiana, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y la creatividad humana, el conferencista investigador y precursor de procesos de aprendizajes significativos utilizando actividades lúdicas, Ernesto Iturralde Tagle comento que es impresionante la lúdica y sus campos de aplicación pues el juego trasciende desde la infancia y sin darnos cuenta se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como es agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas tales como: danza, teatro, canto, música, pintura, la plástica en la enseñanza, en terapias entre otras e incluso en el cortejo de parejas y en el juego íntimo entre ellas, pues es evidente que las actividades lúdicas crean ambientes atractivos y agradables casi mágicos.

Jean Piaget (1949-2000) considera al juego como elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad, valorizando al juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, siendo este una forma poderosa que tiene la actividad constructiva del niño y la niña.

Según Piaget los tipos de juego se clasifican en:

Juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas.

Dado al nivel educativo de los niños de primero de básica, este se encuentra ubicado en el periodo del pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico, se caracteriza por utilizar el simbolismo formado mediante la imitación el niño y la niña reproduce en el juego escenas de la vida real, por todo esto el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño y la niña durante

la etapa que transcurre de los dos a seis años donde todavía son reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.

Sigmund Freud padre del psicoanálisis, argumenta que el juego posibilita entre otras cosas, el acceso al inconsciente, y la sublimación, dando a estos impulsos una manifestación consiente en el medio cultural que cuenta, cuyos elementos fundamentales son la creatividad y la libertad indispensable para el aprendizaje

El filósofo y antropólogo holandés Johan Huizinga autor de la famosa obra *Homo Ludens* (el hombre que juega) plantea la creación de un puente entre el hombre que fabrica (*Homo Faber*) y el hombre que piensa (*Homo Sapiens*) tratando de buscar los orígenes del juego y de la cultura al cuestionarse si el juego surge en la cultura, o si al contrario la cultura surge de la actividad del juego; la cultura brota del juego como juego y allí se desarrolla para favorecer el desarrollo armónico del ser humano desde su nacimiento.

Lev Vygotsky psicólogo soviético creó la teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores:

a) El juego como valor socializador

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive. Socialización: contexto familiar, escolar, amigos.

Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización, a través de ella se transmiten valores, costumbres.

b) El juego como factor del desarrollo.

El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos, en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

Vygotsky también manifiesta que el niño y la niña va reproduciendo escenas de la vida real y modificándola de acuerdo con sus necesidades para ir construyendo sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan, todo esto lo consigue mediante el juego a manera de dramatización, se puede precisar que tanto las ideas de Piaget como Vygotsky respecto al papel que representa el juego en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña es muy esencial para lograr el desarrollo de su pensamiento lúdico y creativo.

2.2.2.2. Importancia de la Lúdica.

Yllanes, (2019) La lúdica abarca más que sólo el juego, implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias más agradables. La importancia de esta actividad radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas. En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la creatividad, curiosidad y la imaginación, asociándose la parte emocional a lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo.

MONTALBAN, (2018) la lúdica abarca más que sólo el juego, implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras. La importancia de esta actividad radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas. En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo.

Por lo tanto, es fundamental desarraigar la creencia de que la lúdica es solo juego y que esta solo sirve para recrear o entretener; se puede comprobar que a partir de la lúdica como estrategia de aprendizaje, se pueden potenciar las estructuras mentales, las habilidades y destrezas de una persona para ejecutar una acción, debido a que el disfrute que halla en dicha actividad lo motiva a dar más de sí mismo, y genera por lo tanto mayores y mejores resultados en su aprendizaje (Montalván, 2018).

2.2.2.3. Estrategias Lúdicas

Para Bruner (1996) el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje previo y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

2.2.2.4. Juego como Fuerza Socializadora.

Acentuando sus primeros años, el juego para la mayoría de los niños no es una actividad solitaria, sino decididamente social y comunitaria. Un niño mejor expresa su yo, y se proyecta a su ambiente más satisfactoriamente cuando hay otro de su edad presente.

En el proceso del juego en grupo, los niños inician una profunda socialización con el mundo que les rodea. Las lecciones de buenas deportistas que el niño aprendió en el campo, en el fondo de la casa, en la escuela y más tarde en las pistas de atletismos, sin duda son transferidos en grado considerados a la oficina, a la fábrica, al palacio legislativo y en todas las empresas adultas que emprenden los hombres.

Apenas toca la hora de la pausa después de una clase se puede ver a los niños salir en tropel del aula al patio de juego, para realizar diferentes actividades de psicomotricidad. Los juegos, y atletismos brindan un campo rico e incitante en donde los niños pueden expresar sus emociones hasta el máximo en ese momento las energías contenidas en el hogar, en la escuela y en su diario labor hacen que obtengan una gran liberación

2.2.3. La teoría del juego según Piaget

Piaget, (1949/2000) considera que el pensamiento del niño tiene mayor facilidad de ser estimulado a través de los juegos porque es el medio que le permite explorar y vivencia situaciones propias de su entorno, no hay mayor alegría para el niño que jugar con lo que le gusta (Yllanes, 2019).

El sin número de categorías explicativas desarrolladas hasta ahora, demuestra cuánto resiste este fenómeno a la comprensión causal, pero la razón de esta resistencia es tal vez la tendencia a hacer del juego una función aislada (como también a la imaginación misma), lo que falsifica el problema, ya que se lanza a la búsqueda de soluciones particulares, mientras que el juego es, sin duda, sencillamente, uno de los aspectos de una actividad, (como la imaginación con relación al pensamiento), en el niño su predominio se explicaría, entonces, no por causas específicas especiales del dominio lúdico, sino por el hecho de que las tendencias características de cualquier conducta y de cualquier pensamiento son menos equilibradas entre ellas al principio del

desarrollo mental que en el adulto, cosa naturalmente obvia. (p.200). Piaget tiene una mirada integradora del juego, así el juego no es una conducta aislada del niño, no debe ser estudiada así, sino desde su posibilidad de desarrollar procesos mentales en los niños. Según Piaget el juego forma parte de la función cognitiva además ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso así mismo es parte integrante del desarrollo de la inteligencia (Yllanes, 2019)

- a. **Juego funcional** Este juego forma parte de la etapa sensorio-motora (0-2 años). Los primeros días de nacido, él bebe te sigue con la mirada pasan 2 meses ya pueden mover sus extremidades y repetir gestos de los una y otra vez. Este juego reside en el ejercicio con su propio cuerpo, donde domina el espacio gracias a los movimientos de sus extremidades donde manipula y explora sensorialmente y donde le beneficia la interacción social. (Yllanes, 2019)
- b. **Juego simbólico Periodo preparatorio** (2- 4 años) manifiestan las funciones de las capacidades motoras y el niño inicia a utilizar el lenguaje. También imitan y ponen en práctica lo observado de las personas mayores. El niño simula sucesos imaginados e interpreta escenas personajes ficticios o reales (Yllanes, 2019).
- c. **Juego de construcción.** En esta etapa los niños construyen sus propios juguetes basados a la realidad y al contexto cultural de una forma sencilla como, por ejemplo: los niños construyen los carros de maderas y para simular que tienen llantas de conformidad se le pone unas tapas de envases descartables. Las niñas hacen sus muñecas con retazos de telas y aparentar que es una muñeca y se le pone la ropa de sus hermanas más pequeñas o incluso su propia ropa de los cuales estos niños se sienten tan satisfechos y demuestran su alegría al poder contar con uno de los mejores juguetes sin necesidad de ocasionar gastos a los padres de familia (Yllanes, 2019).
- d. **Juegos reglados** Esta es la fase del desarrollo cognitivo, utilizan el razonamiento para poder solucionar problemáticas y tienen una

habilidad de contradecir y liderar en el grupo. En el juego de reglas se desarrollan habilidades de socialización en los niños, ya no existe la agresividad, igualmente instruyen la responsabilidad como las personas mayores, las reglas del juego requieren confiar de las demás personas que participan (Yllanes, 2019).

2.2.4. La teoría de juego según Vygotsky

Como señalamos, creemos que es importante también considerar a Vygotsky, puesto que la teoría del desarrollo natural debe complementarse con una teoría que tome en cuenta el papel de la cultura. Según Vygotsky el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. La teoría del juego de Vygotsky es importante para comprender el desarrollo del niño. Su teoría del juego se llama constructivista porque, a partir del juego el niño va construyendo su aprendizaje. Al jugar con otros que son parte de su realidad social y cultural, el niño/la niña, van ampliando su capacidad de ir comprendiendo la realidad que los rodea y van aumentando su zona de desarrollo próximo”.

La zona de desarrollo próximo. (ZDP) nace a partir de la distinción entre:

1. El nivel de desarrollo real (NDR), correspondiente al momento evolutivo del niño y se entiende cómo las actividades que el sujeto puede realizar por sí mismo, de modo autónomo, sin la ayuda de nadie más.
2. El Nivel de Desarrollo Potencial (NDP), referido al nivel que podría alcanzar el sujeto con la colaboración y guía de otras personas, es decir, en interacción con los otros.

La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es definida por Vygotsky:

La distancia entre el nivel real o actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. (Vygotsky, 1979).

Para Vygotsky, el juego activa la zona del desarrollo próximo y es, por lo tanto, un gran posibilitador de aprendizajes. Además, al tomar

en cuenta, el factor cultural, Vygotsky nos habló de la importancia del papel de lo social y cultural en el desarrollo de los niños. Entonces para Vygotsky (1979) el juego cumple dos funciones muy importantes en el desarrollo de los niños.

El juego como valor socializador. El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive **El juego como factor de desarrollo.** El juego es una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. (Vygotsky, 1979, p.38).

Como se puede ver, el juego, según estos dos pensadores es importante porque permite la socialización y el desarrollo cognitivo del niño y su proceso socializador. Puede estimular todos los aspectos del desarrollo del niño/a destacando su dimensión social, participativa y comunicativa, alcanzando toda su intensidad cuando es compartido con el adulto, al que busca y solicita jugar.

Gracias al juego se puede desarrollar la personalidad y es una estrategia metodológica que debe tener una intención pedagógica.

En el juego el niño descubre las relaciones objetivas que existen entre los hombres. El niño y la niña desarrolla habilidades sociales, emocionales, de pensamiento y de lenguaje a través de juegos de roles, que es un buen ejemplo de cómo el desarrollo personal y socialización pueden ser vistos como dos procesos que afectan mutuamente.

El juego ejerce influencia en el desarrollo intelectual, y de otras formas de actividad psíquica, así como la imaginación. Entabla una comunicación activa.

El juego es una especie de escuela de relaciones sociales en las cuales se va moldeando y consolidando permanentemente las formas de conductas. (Yllanes, 2019, p. 26).

2.2.5. Bases Conceptuales.

2.2.5.1. Programa.

Instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los alumnos, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin (Yllanes, 2019).

2.2.5.2. Juegos.

El Juego es una actividad natural e importante para la niña y el niño, es un modo por el cual se enfrenta al mundo que lo rodea, y mediante estas acciones adquiere experiencias. Los autores no se ponen de acuerdo sobre la definición del juego por lo que parten de distintos puntos de vista y enfocan el problema bajo diferentes aspectos. Veremos algunas definiciones que podrían servirnos de base para tomar una posición final, el juego es el más aceptado, y es esencialmente activo porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo al grado del desarrollo mental. El juego es esencia de la vida infantil y debe ser respetada (Montalván, 2018).

2.2.5.3. Desarrollo.

Es un proceso multidimensional, que abarca todos los aspectos de manera integral, es decir, que los diferentes elementos del desarrollo del niño están interrelacionados y deben ser considerados en su conjunto; los cambios que se producen en una dimensión influyen en el desarrollo de las otras y viceversa (Acuña, y Robles, 2019).

2.2.5.4. Socialización.

Es el proceso mediante el cual el ser humano aprende, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a la estructura de su personalidad bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales. (Yllanes, 2019 p. 21)

2.2.5.5. Niño.

La definición de niño/a también ha variado considerablemente a lo largo de la historia y en las diversas sociedades y culturas, La primera infancia, de los 0 a los 5 años de edad, representa una etapa decisiva en el desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales y emotivas de cada niño y niña, y es la etapa más vulnerable del crecimiento puesto que es la etapa en la que los humanos muestran gran dependencia, motivo por el cual requieren especial protección. En esta fase se forman las capacidades y condiciones esenciales para la vida, la mayor parte del cerebro y sus conexiones. El amor y la estimulación intelectual permiten a los niños y niñas desarrollar la seguridad y autoestima necesarias. Para ello, su entorno y las condiciones de vida de la madre son fundamentales (Acuña, y Robles, 2019).

III. HIPÓTESIS:

Si se aplica el programa lúdico, entonces, se mejoraría desarrollar el proceso de socialización en el área de personal social en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, provincia de Cutervo, 2019.

IV. METODOLOGÍA.

4.1. Diseño de la investigación.

El diseño utilizado en la presente investigación es de tipo cuasiexperimental. En la investigación experimental, los diseños que con más frecuencia son utilizados, se clasifican en: experimental, con un sub diseño cuasi experimental propiamente dicho. (Sánchez, 2015, p.85).

Se denomina diseño cuasiexperimental a aquellas investigaciones en las que su grado de control es mínimo y no cumplen con los requisitos de un verdadero experimento (Soto, 2015 p. 63).

Tipo de investigación: descriptivo.

La variable independiente el programa lúdico y la variable dependiente es el proceso de socialización.

Diseño gráfico:

RP-----

X-----Y

Dónde:

RP= realidad problemática.

X= pre test

Y= modelo

4.2. Población y muestra.

4.2.1. Población:

Todos los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. N° 983 “ Palo Solo”

La población está conformada por 20 estudiantes de Educación Inicial de la sección de 5 años, de la Institución Educativa N° 983 “Palo Solo”, de la ciudad de Cutervo. Por ser la población pequeña se trabajó con una población muestral.

4.2.2. Muestra:

Los niños y niñas de 5 años.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.

4.3.1. Variable Independiente: Programa lúdico.

Montalván, (2018) “sostiene que es una dimensión del desarrollo integral de la persona que fomenta el desarrollo psicológico, social y orgánico. Como también viene a ser, la adquisición de saberes, la conformación y estructuración de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento en el niño” (p. 38)

Definición Conceptual: El programa “Lúdicas se basa en una actitud activa del niño y gana en protagonismo en la interacción con el adulto, estas actividades lúdicas para su edad buscan desarrollar integralmente al niño y contribuir a su bienestar psicológico, al aprendizaje social y de las leyes del mundo físico, a la formación de autopistas cerebrales y al crecimiento de su inteligencia.

Mejía (2005) da a conocer que son aciertos del maestro durante la planeación y aplicación de las actividades lúdicas propuestas como: todos participan, no vamos a empujar, tranquilos que todos van a realizar la actividad, ningún compañero queda por fuera, vale la cesta si el balón ha pasado por todos los integrantes del equipo”. Estas consignas están alejadas de la competencia y del sometimiento a la exclusión en las que se ven incluidos regularmente los estudiantes.

En ese sentido, el maestro durante la aplicación de las actividades lúdicas debe dar ejemplo de comportamientos ricos en tolerancia, aceptación, escucha, respeto y solidaridad con sus compañeros.

4.3.2. Variable Dependiente:

Según Gimeno Collado (1999) se denomina socialización al proceso iniciado por los padres, por el cual se integran valores,

hábitos que van a permitir adaptarse a su cultura y tras su interiorización, le van a facilitar la inclusión en la sociedad.

Es un proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos que se aplicó a los estudiantes.

4.4.1. Técnicas:

La técnica que se usa en el presente trabajo de investigación es la observación sistemática (Montalván, 2018).

4.4.2. Instrumento:

El instrumento que se utilizó para el presente trabajo es la Guía de observación, se aplicó la guía de observación tanto en el pre test como en el post test, la cual nos permitió verificar el grado de socialización de los estudiantes, mencionan que este método permite un registro sistemático, válido y confiable de una serie de comportamientos y situaciones observables que ayudaran a formular o verificar la hipótesis la cual consta de 30 ítems.

4.5. Plan de análisis.

En el análisis de los resultados, se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación, que fueron presentados en tablas y figuras mostrando los valores absolutos y relativos.

Para el análisis de los datos, se utilizó el programa Excel 2010.

El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento a los sujetos de estudio: 20 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 983 “Palo Solo”

4.6. Matriz de consistencia.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA OBLIGACIÓN	HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	VARIABLES DE ESTUDIO	INDICADORES	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
<p>¿Qué influencia tiene la aplicación de un programa lúdico en el desarrollo del proceso de socialización, en el área de Personal Social, de los niños de cinco años edad de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo,</p>	<p>Objetivo General. Determinar el efecto del programa lúdico para desarrollar el proceso de socialización, en el área de personal social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo, durante el año 2019.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de socialización de los niños de cinco años edad de la Institución Educativa N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo, durante el año 2019 - Aplicar un programa lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Personal Social, en los estudiantes de cinco años edad de la 	<p>Si se aplica el programa lúdico, entonces, se logrará mejorar desarrollar el proceso de socialización en el área de personal social en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, provincia de Cutervo, 2019”.</p>	<p>Programa lúdico</p>	<p>Participa en el juego.</p> <p>Cumple reglas del juego.</p> <p>Se comunica durante el juego</p>	<p>TÉCNICA: observación</p> <p>INSTRUMENTO Guía de Observación</p>

<p>¿durante el año 2019”?</p>	<p>Institución Educativa Inicial Rural N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo, durante el año 2019.</p> <p>- Comparar los resultados, del pre test y post test, al concluir el tratamiento, para validar la influencia del programa lúdico en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo, durante el año 2019”.</p>		<p>Desarrollo del proceso de socialización</p>	<p>Practica valores sociales.</p> <p>Resuelve sólo sus problemas.</p> <p>Participa en las actividades del aula.</p> <p>Trabajo en equipo.</p>	
-------------------------------	---	--	--	---	--

4.7. Principios Éticos (ULADECH, 2014).

En el proceso de investigación se tuvo en cuenta lo recomendado por el Código de ética para la investigación, aprobado por acuerdo de Consejo Universitario con Resolución N° 0108-2016-CU-ULADECH Católica, en principios que rigen la actividad investigativa. Entre las que se ha tomado en cuenta son las siguientes:

4.7.1. Protección a las personas. - La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

4.7.2. Beneficencia y no maleficencia. - Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

4.7.3. Integridad científica. - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación.

V. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

5.1. Análisis e interpretación de los datos.

En este capítulo presento los resultados comparando el pre test con el post test referente “al programa lúdico en los niños de cinco años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo de ciudad de Cutervo, durante el año 2019”.

Tabla 1: Interés en el juego

	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	n	%
Sí	14	70%	20	100%
No	2	10%		
A veces	4	20%		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

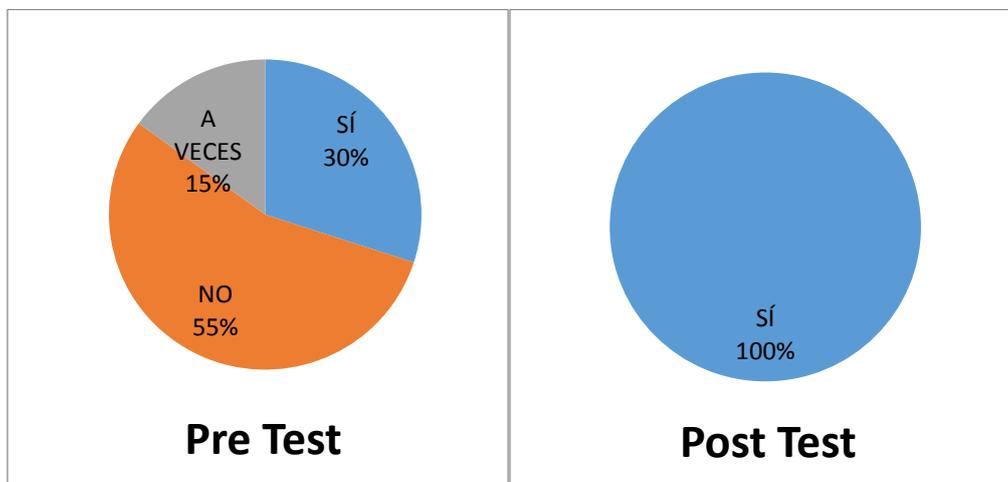


Gráfico 1.- Interés en el juego.

La figura representa los puntajes obtenidos en los diferentes niveles de medición del test en donde el pre test se obtuvo un puntaje de 30 % de niños con interés en el juego, el 55 % no mostró interés y un 15% a veces.

En el post test pudo verificarse la diferencia obtenida en un 100% de cambios positivos.

Tabla 2: Conoce y acepta las reglas del juego.

	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	n	%
Sí			20	100%
No	20	100%		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

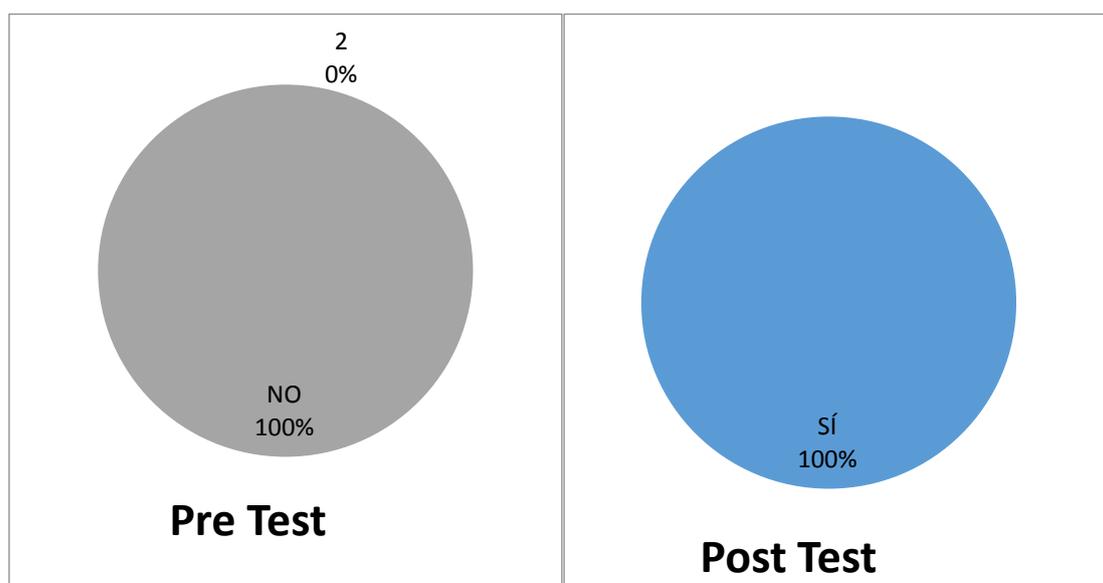


Gráfico 2.- Conoce y acepta las reglas del juego

En cuanto al conocimiento y aceptación de las reglas de la actividad lúdica como resultado del pre test se ha obtenido un resultado estadístico negativo del 100%; resultado que cambia de forma positiva en un 100% luego del post test.

Tabla 3: Participa en el juego.

	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
Sí	13	67	20	100%
No	1	5		
A veces	6	28		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

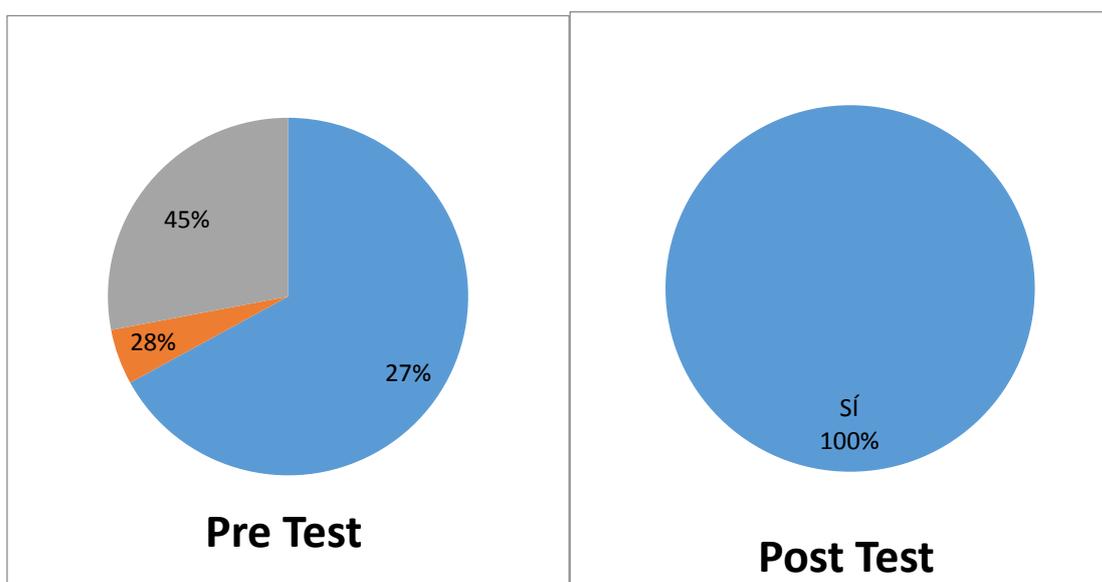


Gráfico 3.- Participa en el juego.

Los resultados del pre test muestran que el 27% de niños sí participaba en las actividades lúdicas, el 28 no participaba y el 45% participaba a veces de las actividades de juego lúdico.

En el post test pudo verificarse una diferencia obtenida del 100% de niños que sí participaba de las actividades lúdicas para mejorar la socialización de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo”

Tabla 4: Comprende el juego antes de realizarlo.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí	5	25	17	85
No	8	40		
A veces	7	35	3	15
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

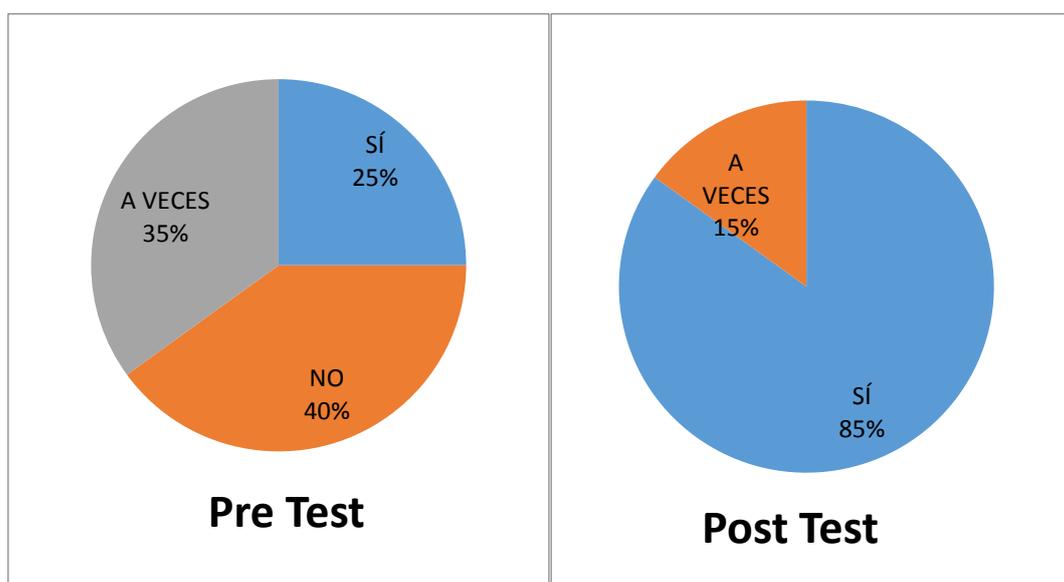


Gráfico 4.- Comprende el juego antes de realizarlo.

Respecto a si el niño comprende el juego antes de que se realice se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test el 25% sí comprendía los juegos luego de la explicación, el 40% no lo comprendía y, el 35% lo comprendía a veces.

En el post test se muestra una mejora donde se ha obtenido que el 85% de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” sí comprender el juego antes de que se realice y, un 15% a veces los comprendía.

Tabla 5: Cumple las reglas de juego.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí	5	25	17	
No	2	10		
A veces	13	65	3	
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

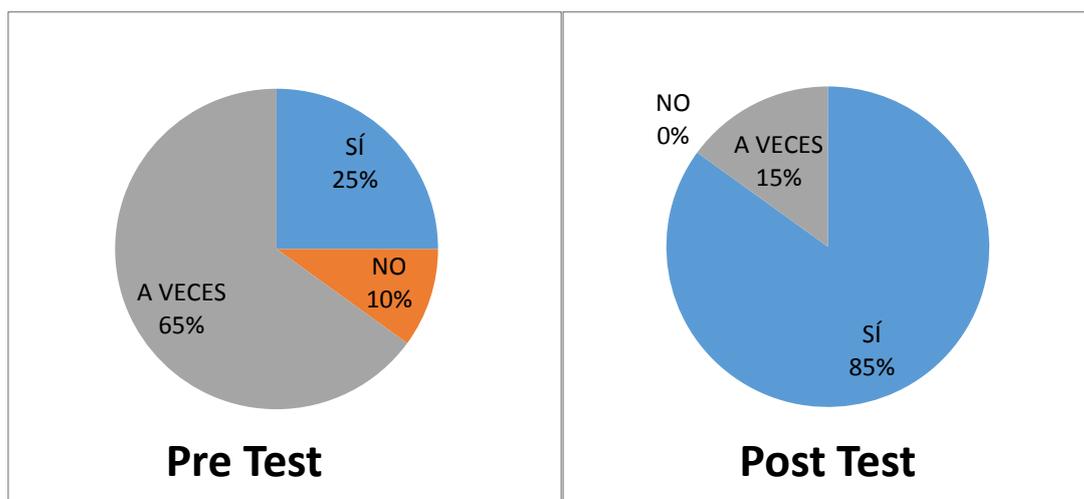


Gráfico 5.- Cumple las reglas de juego.

Respecto a si el niño cumple con las reglas del juego, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test el 25% de niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” cumplía con las reglas de las actividades lúdicas, el 10% no las cumplía y, el 65% a veces cumplían con las reglas.

En el post test se muestra una mejoría en el cumplimiento de las reglas de las actividades lúdicas, donde se muestra que el 85% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” sí cumplía con las reglas y, el 15% lo hacía a veces.

Tabla 6: Participa en forma voluntaria en el juego.

	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
Sí			19	95
No	18	90		
A veces	2	10	1	5
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

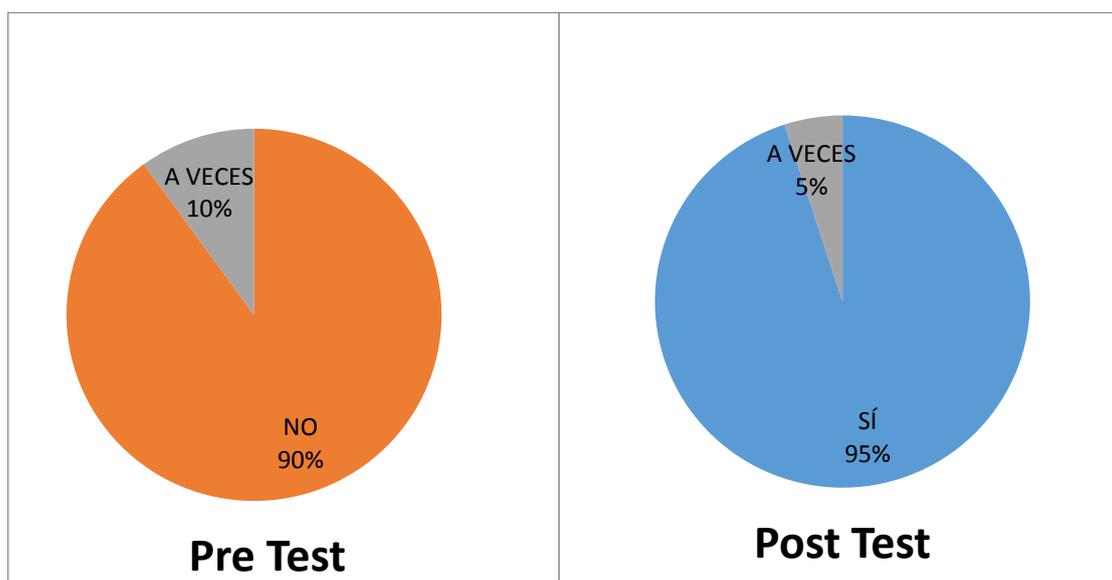


Gráfico 6.- Participa en forma voluntaria en el juego.

Respecto a si el niño participa de forma voluntaria en el juego, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test el 90% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” no participa de forma voluntaria en las actividades lúdicas y, el 10% lo hacía a veces.

En el post test se observa mejoras luego de aplicar las actividades lúdicas, donde se observa que el 95% de los niños sí participaba de forma voluntaria y, un 5% lo hacía a veces.

Tabla 7: Cambia sus actitudes.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí			20	100
No	18	91		
A veces	2	9		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

Gráfico 7.- Cambia sus actitudes.

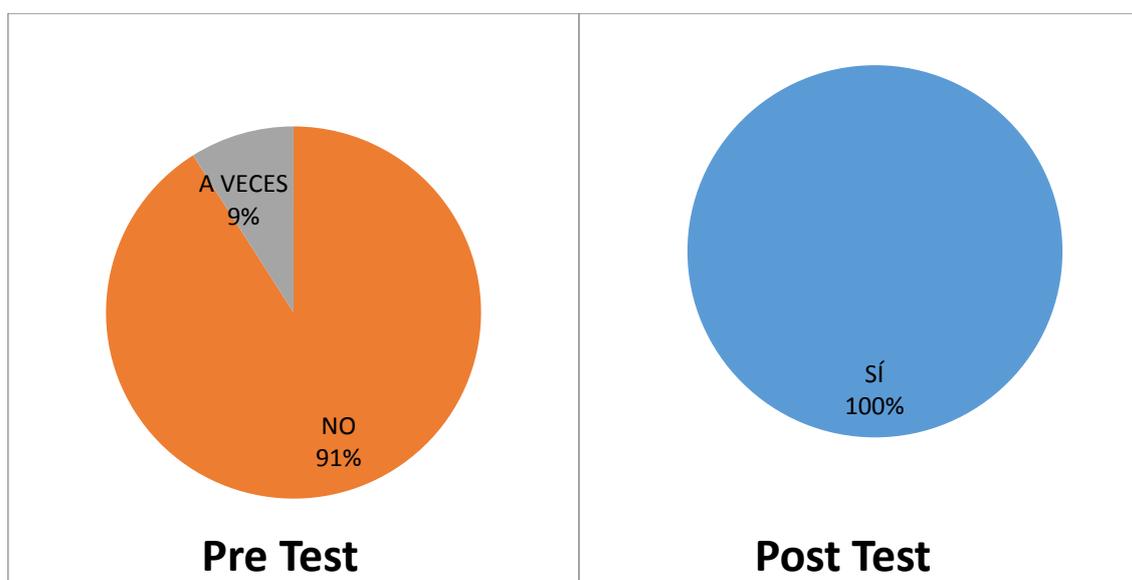


Gráfico 7.- Cambia sus actitudes.

Respecto a si el niño cambia sus actitudes por la aplicación de las actividades lúdicas, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 91% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” tiene buenas actitudes en cuanto a socializar con los demás y, el 9% a veces tiene buenas actitudes.

En el post test, luego de la aplicación de las actividades lúdicas, se observa mejoras donde el 100% de estudiantes muestran actitudes positivas en el proceso de socialización.

Tabla 8: Se comunica durante el juego.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí			13	65
No	20	100		
A veces			7	35
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

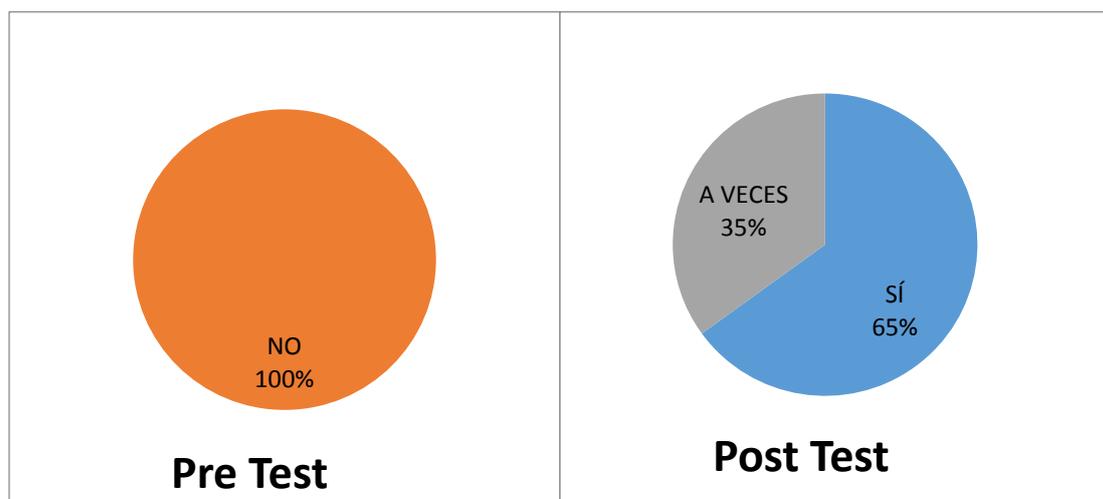


Gráfico 8: Se comunica durante el juego.

Respecto a si el niño se comunica durante el juego por la aplicación de las actividades lúdicas, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que antes de la aplicación de las actividades lúdicas los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” no se comunicaba durante los juegos.

En el post test luego de la aplicación de las actividades lúdicas se observa mejoras en la comunicación de los niños, donde el 65% sí se comunicaba durante el juego y, el 35% lo hacía a veces.

Tabla 9: Práctica valores sociales.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí	6	30	20	100
No	11	55		
A veces	3	15		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

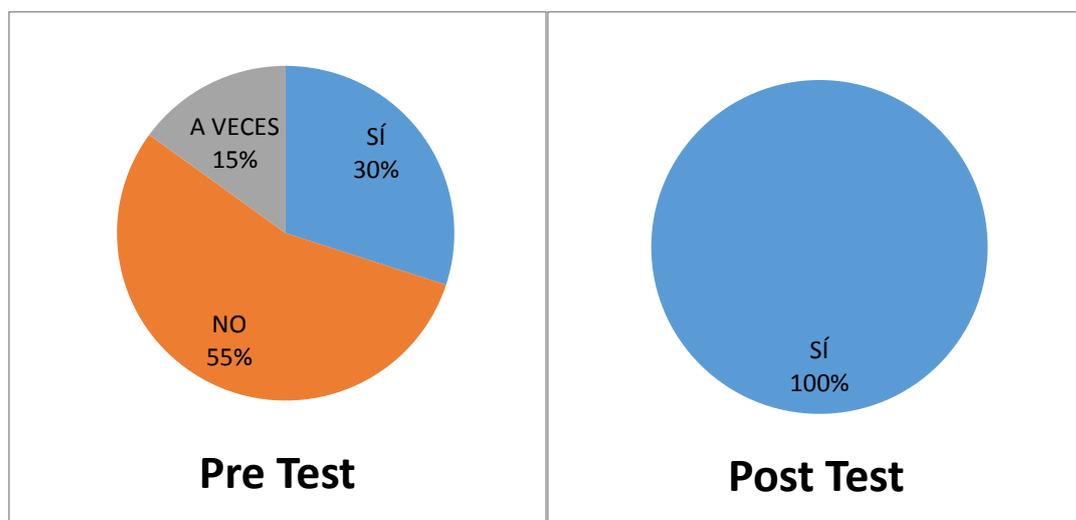


Gráfico 9: Práctica valores sociales.

Respecto a si el niño practica valores sociales, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se ha obtenido que el 30% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” practiquen valores sociales, el 55% no los practica y, el 15% a veces los practica.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado la, donde el 100% de niños practican valores sociales, como resultado del programa lúdico.

Tabla 10: Asume compromisos posteriores para cumplir reglas.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí			18	90
No	16	80		
A veces	4	20	2	10
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

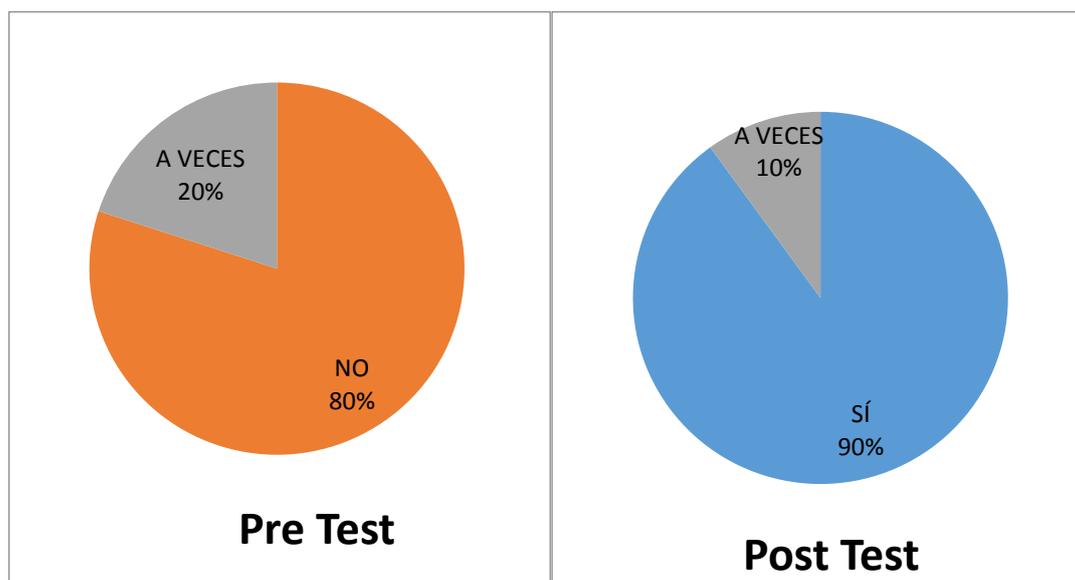


Gráfico 10: Asume compromisos posteriores para cumplir reglas

Respecto a si el niño asume compromisos posteriores para cumplir reglas, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 80% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” no asume compromisos para cumplir reglas y, el 20% a veces lo hace.

En el post test se observa la mejora del compromiso para asumir reglas, donde el 90% sí los asume y, el 10% a veces los asume.

Tabla 11: Propone ideas para nuevos juegos.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí			12	60
No	20	100		
A veces			8	40
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

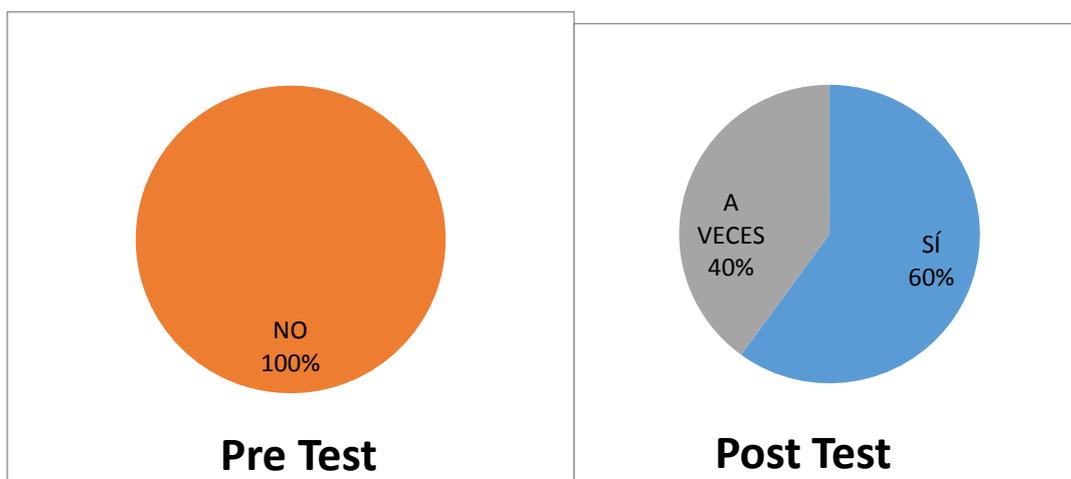


Gráfico 11: Propone ideas para nuevos juegos.

Respecto a si el niño propone ideas para juegos nuevos, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 100% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” no propone nuevas ideas de juegos nuevos.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 60% de los niños sí propone ideas de nuevos juegos y, el 40% lo realizaba a veces.

Tabla 12: Trae juegos para compartir con sus compañeros.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí			20	100
No	20	100		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

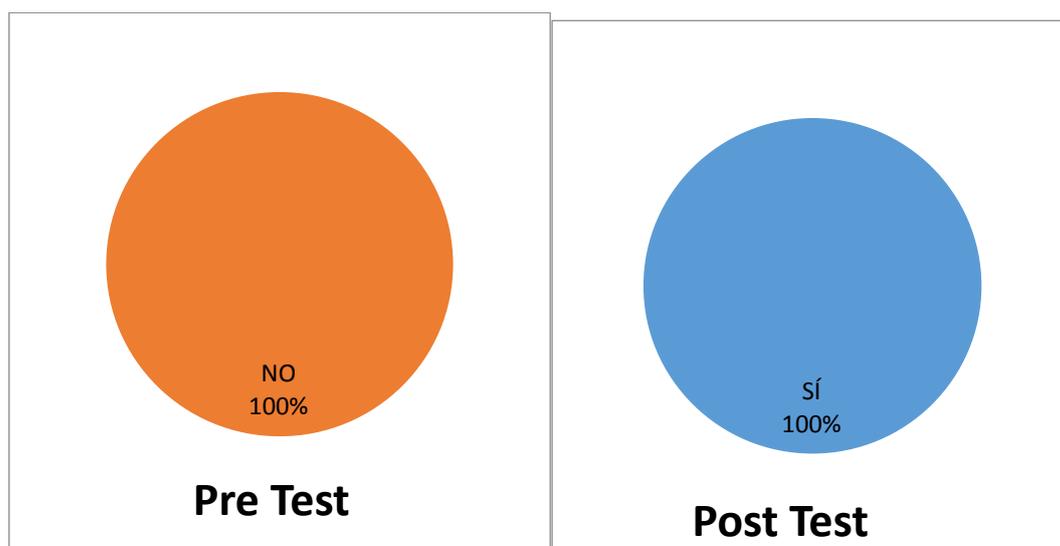


Gráfico 12: Trae juegos para compartir con sus compañeros.

Respecto a si el niño lleva juegos para compartir con sus compañeros, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 100% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” no llevaba juegos para compartir con sus compañeros.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños en ocasiones sí llevaba juegos a la institución, los cuales compartía con sus compañeros.

Tabla 13: Controla su timidez.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí			11	55
No	20	100		
A veces			9	45
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

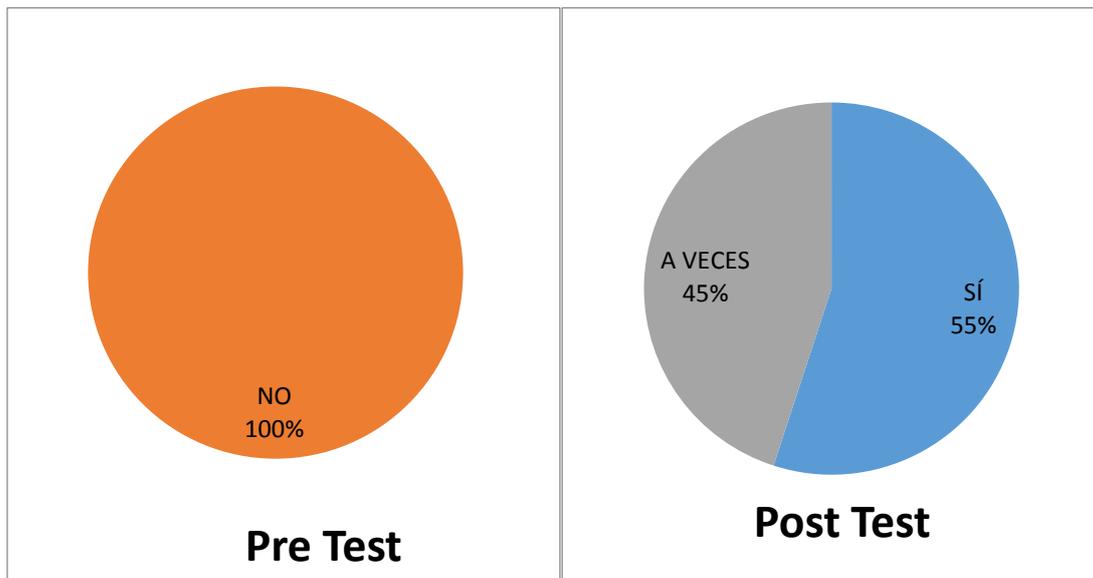


Gráfico 13: Controla su timidez

Respecto a si el niño controla su timidez, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 100% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” no puede controlar su timidez.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 55% de los niños sí controlara su timidez y, un 45% lo hacía a veces.

Tabla 14: Resuelve solo sus problemas.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí			20	100
No	17	15		
A veces	3	85		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

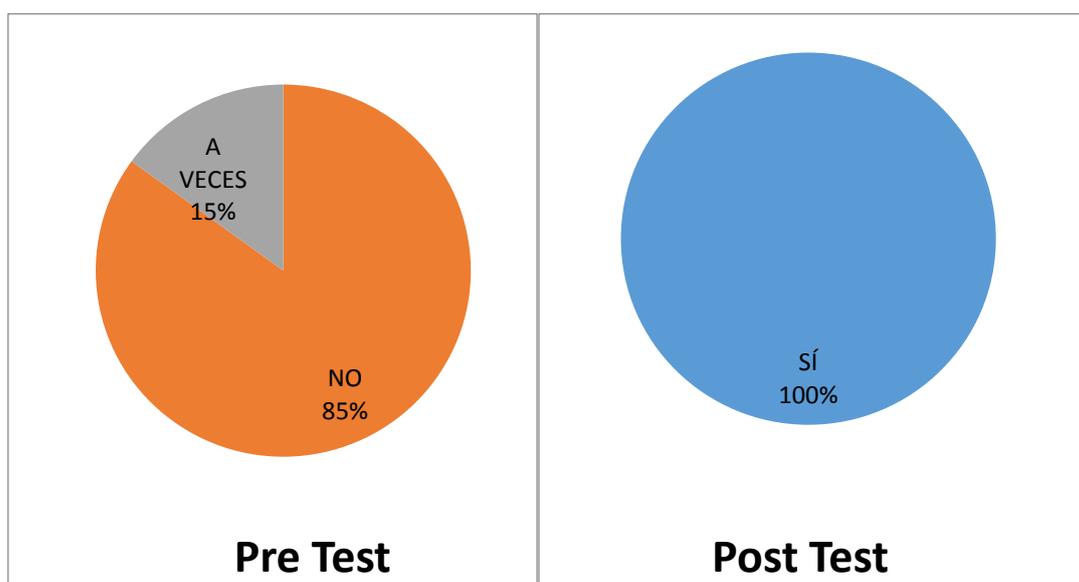


Gráfico 14: Resuelve solo sus problemas.

Respecto a si el niño resuelve solo sus problemas, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 85% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” no puede resolver solo problemas que se presentan en aula como actividades de la enseñanza.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños, en su mayoría de veces, sí pueden resolver solos problemas presentados en el aula.

Tabla 15: Es respetuoso.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí	18	90	20	100
A veces	2	10		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

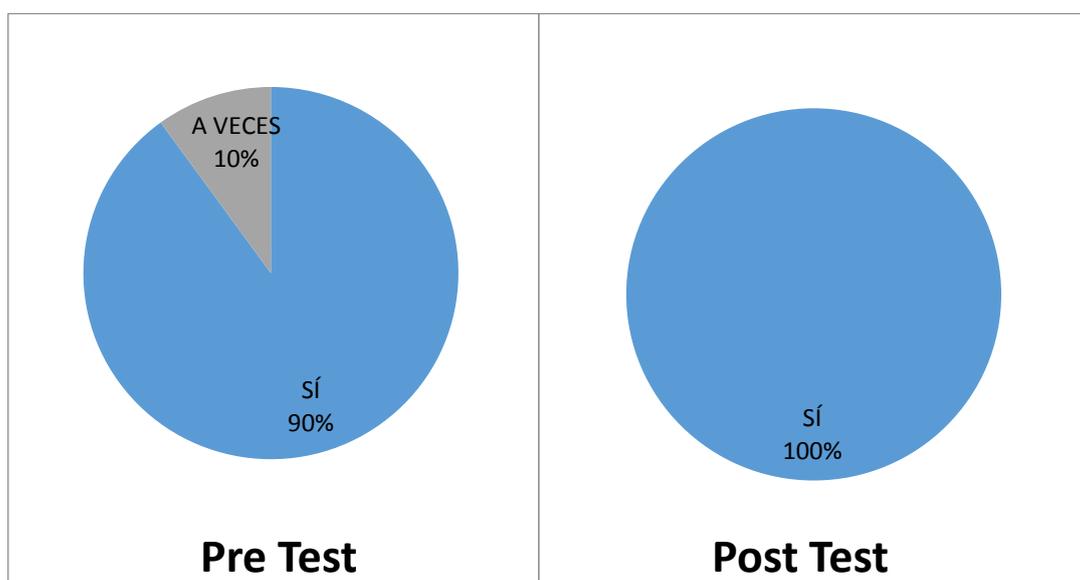


Gráfico 15: Es respetuoso.

Respecto a si el niño es respetuoso, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 90% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” si son respetuosos con sus compañeros y el docente y, un 10% lo es con menos frecuencia.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí sea respetuoso con sus compañeros y docente.

Tabla 16: Muestra seguridad en lo que hace.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí			20	100
No	13	65		
A veces	7	35		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

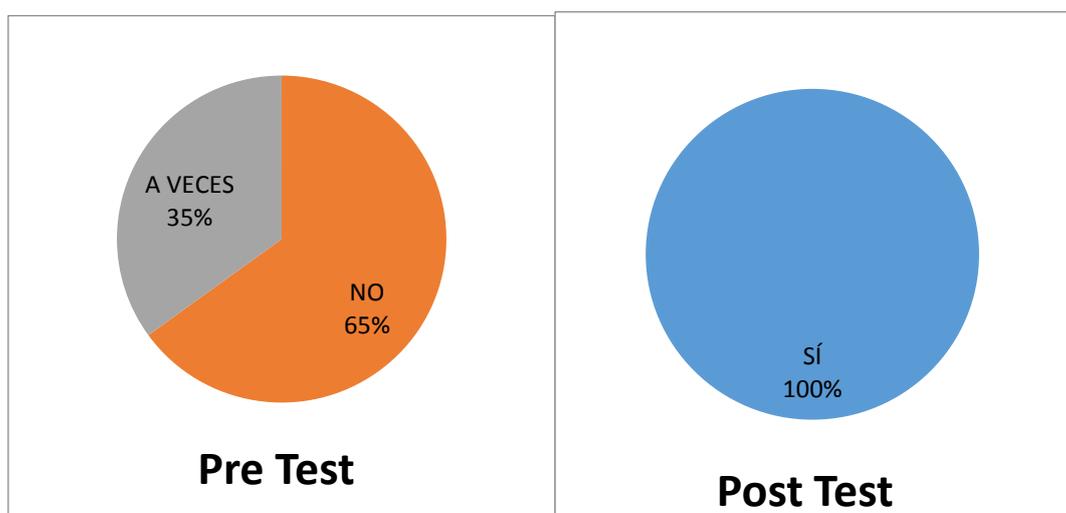


Gráfico 16: Muestra seguridad en lo que hace.

Respecto a si el niño muestra seguridad en lo que hace, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 65% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” no muestra seguridad en las actividades que realiza y, un 35% de niños lo muestra a veces.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños, en la mayoría de los casos, sí mostrar seguridad en las actividades que realiza.

Tabla 17: Es alegre.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí	16	80	20	100
A veces	4	20		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

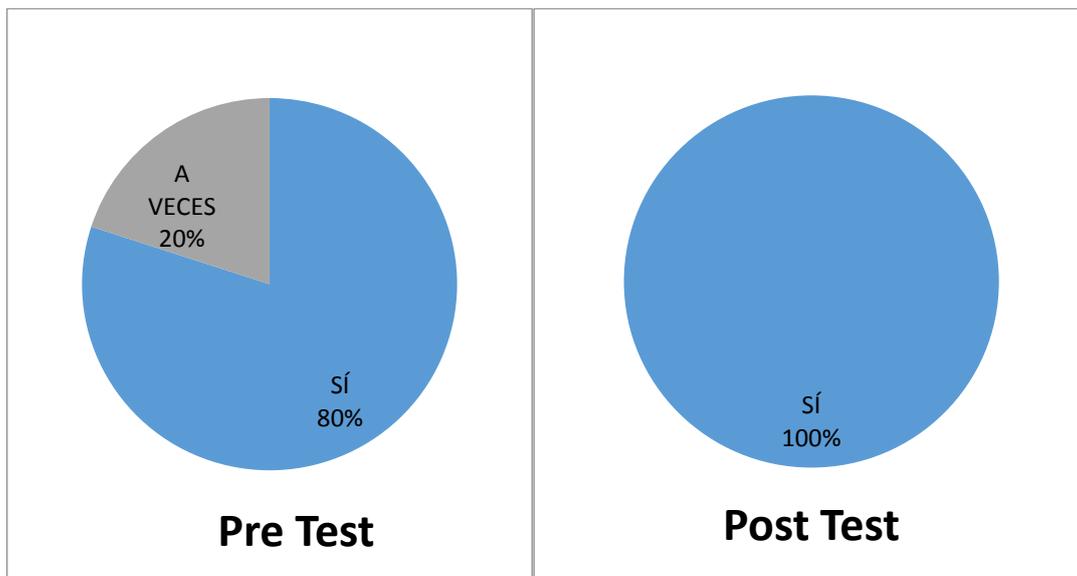


Gráfico 17: Es alegre.

Respecto a si el niño es siempre alegre, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 80% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” si son siempre alegres y, un 20% lo es en la mayoría del tiempo.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí sean alegres todo el tiempo mientras realizan sus actividades en la institución educativa.

Tabla 18: Se expresa con facilidad.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí			20	100
No	14	70		
A veces	6	30		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

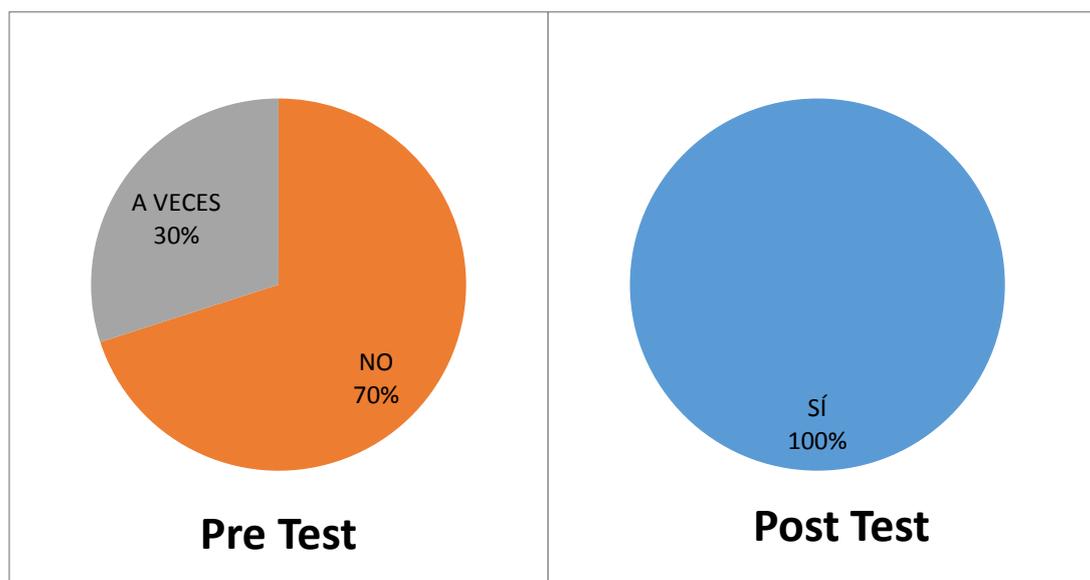


Gráfico 18: Se expresa con facilidad.

Respecto a si el niño puede expresarse con facilidad con sus compañeros y docente, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 70% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” no puede expresarse con facilidad y, un 30% a veces lo puede hacer.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí puede expresarse con facilidad con sus compañeros y docente.

Tabla 19: Es calmado.

	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
Sí	9	45	16	84
No	6	30		
A veces	5	25	3	16
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.



Gráfico 19: Es calmado.

Respecto a si el niño es calmado cuando se le pide, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 45% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” si son calmados cuando se le pide, el 30% no los son y, el 25% a veces lo son.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 84% de los niños sí son calmados cuando se les pide que los sean y, el 16% lo es en la mayoría de los casos.

Tabla 20: Es perseverante.

	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
Sí			20	100
No	20	100		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

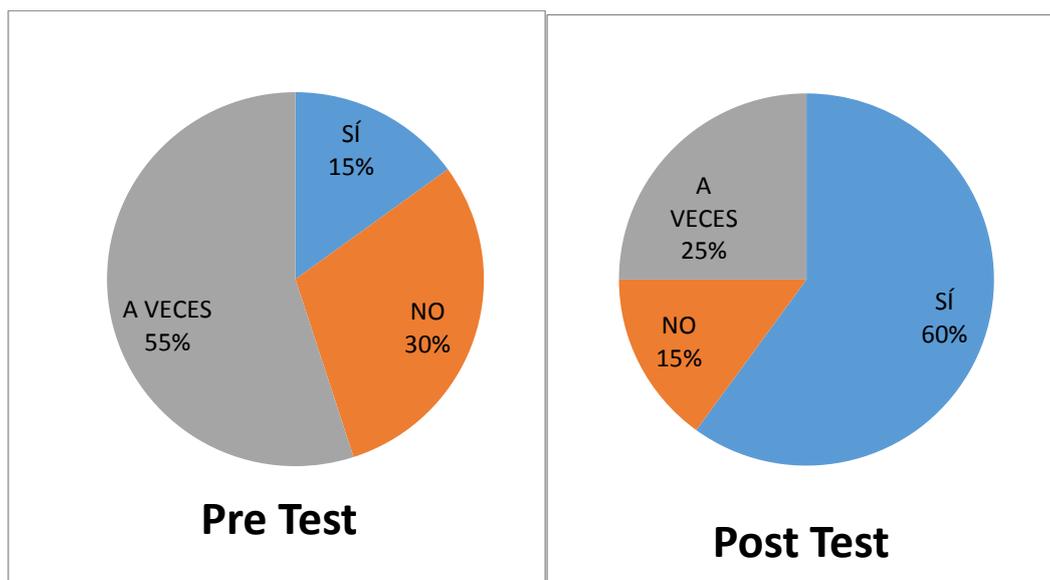


Gráfico 20: Es perseverante.

Respecto a si el niño es perseverante en las labores que se le encomienda, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 15% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” son perseverantes en sus actividades y, el 55% a veces los son.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 60% de los niños sí son perseverantes en sus actividades, el 15% no los son en la mayoría de los casos y, el 25% a veces son perseverantes en sus actividades.

Tabla 21: Muestra empatía.

	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
Sí			12	60
No	20	100		
A veces			8	40
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

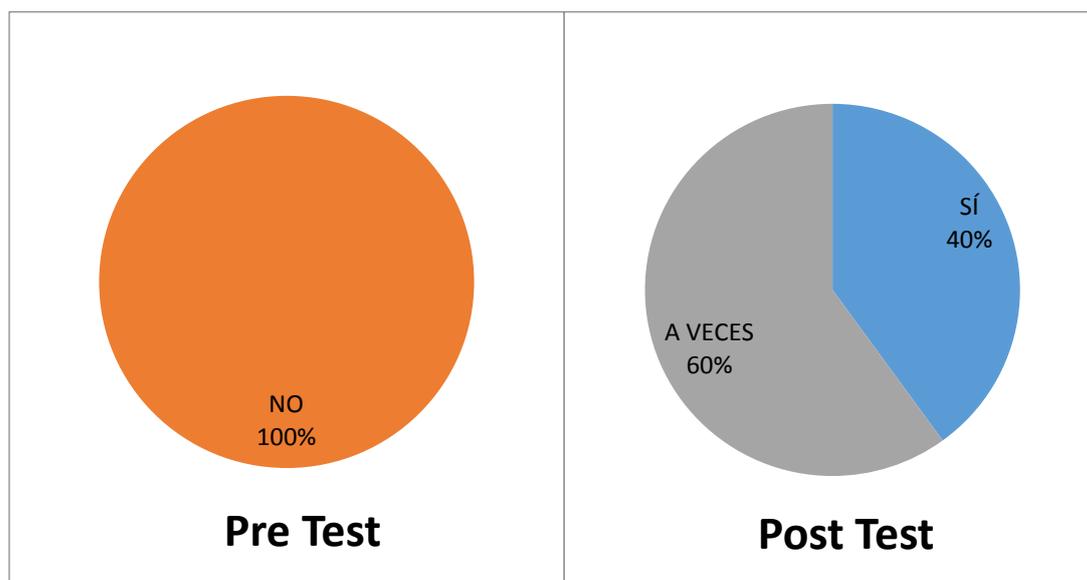


Gráfico 21: Muestra empatía.

Respecto a si el niño es muestra empatía con sus compañeros, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 100% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” no muestra empatía con sus compañeros de aula y amigos.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 40% de los niños sí mostrar empatía con sus compañeros de aula y sus amigos y, el 60% a veces lo hace.

Tabla 22: Pide ayuda.

	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
Sí	3	15	20	100
No	11	55		
A veces	6	30		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

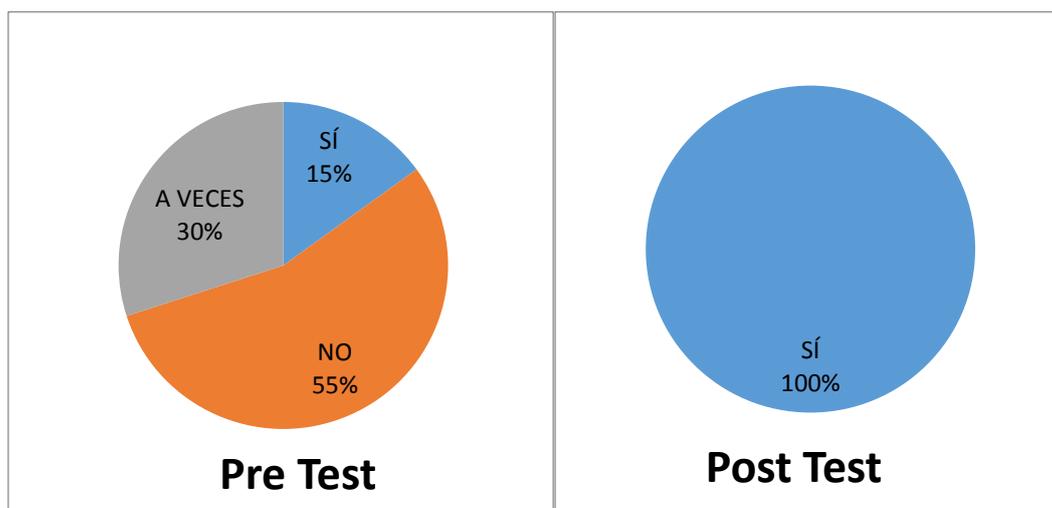


Gráfico 22: Pide ayuda.

Respecto a si el niño pide ayuda cuando lo necesita, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 15% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” si pide ayuda cuando lo necesita, el 55% no pide ayuda y, el 30% a veces lo hace.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí pide ayuda a sus compañeros o docente cuando lo necesita.

Tabla 23: Dialoga con sus compañeros.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí	7	35	20	100
No	8	40		
A veces	5	25		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

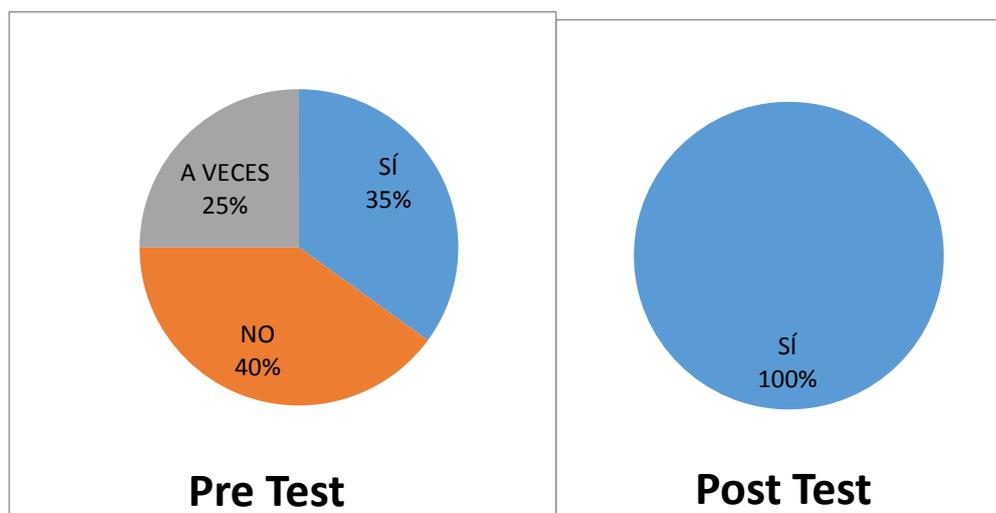


Gráfico 23: Dialoga con sus compañeros.

Respecto a si el niño es dialoga con sus compañeros, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 35% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” si dialoga con sus compañeros, el 40% no lo hace la mayor parte del tiempo y, el 25% a veces lo hace.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí dialogar con sus compañeros la mayor parte del tiempo que comparten juntos.

Tabla 24: Participa en las actividades del aula.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí	12	60	20	100
No	6	30		
A veces	2	10		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

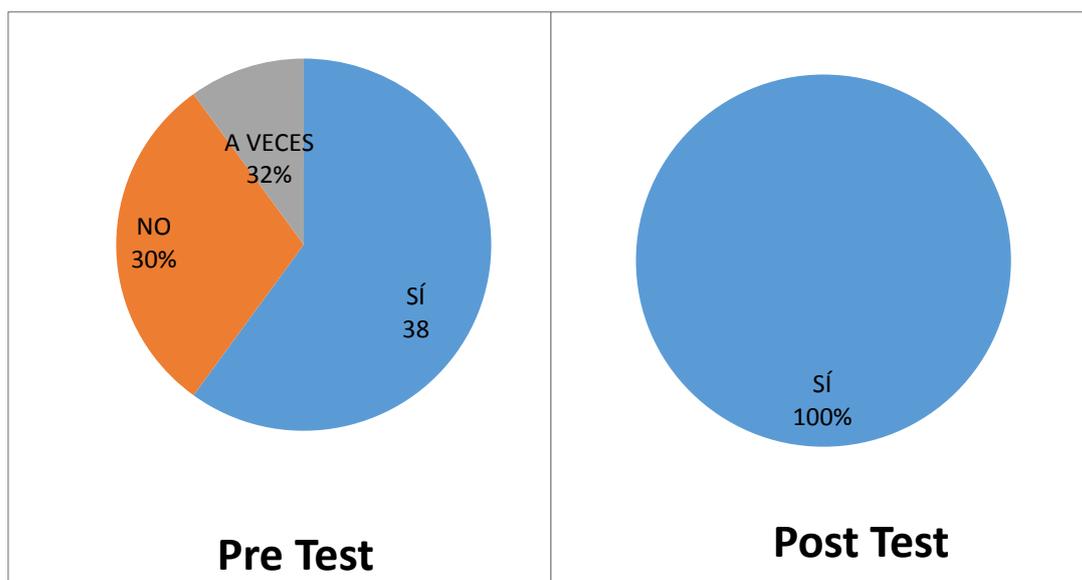


Gráfico 24: Participa en las actividades del aula.

Respecto a si el niño participa en las actividades del aula, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 3% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” si participa en sus actividades del aula, el 30% no participa y, el 32% a veces lo hace.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 100% de niños sí participar en las actividades del aula.

Tabla 25: Está pendiente de los demás.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí	8	40	14	70
No	12	60		
A veces			6	30
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

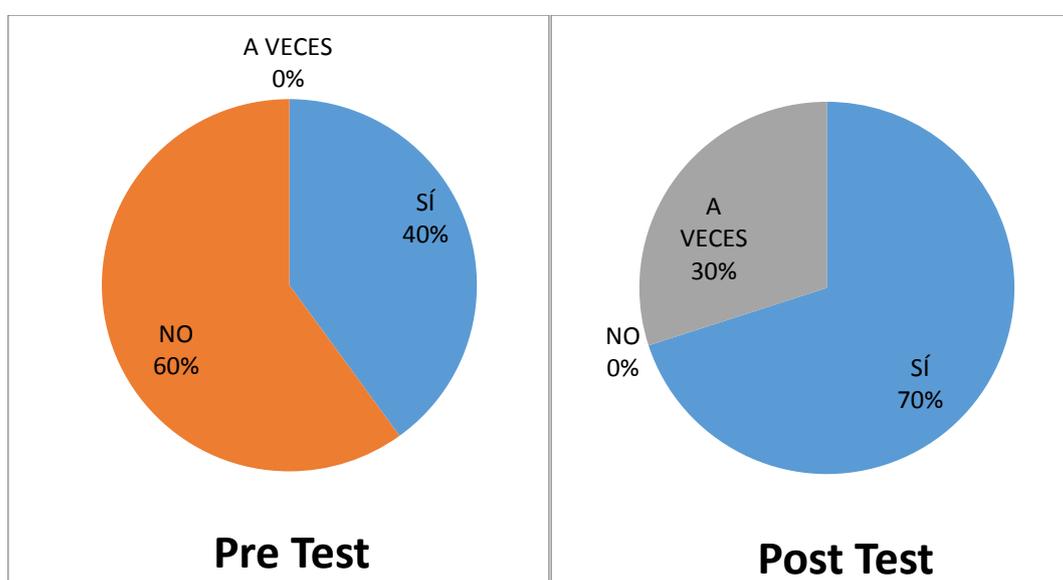


Gráfico 25: Está pendiente de los demás

Respecto a si el niño está pendiente de los demás, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 40% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” sí está pendiente de las personas que le rodean y, el 60% no lo están.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 70% de los niños sí está pendiente de las personas que le rodean y, el 30% a veces lo están.

Tabla 26: Trabaja en equipo.

	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
Sí			20	100
No	13	65		
A veces	7	35		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

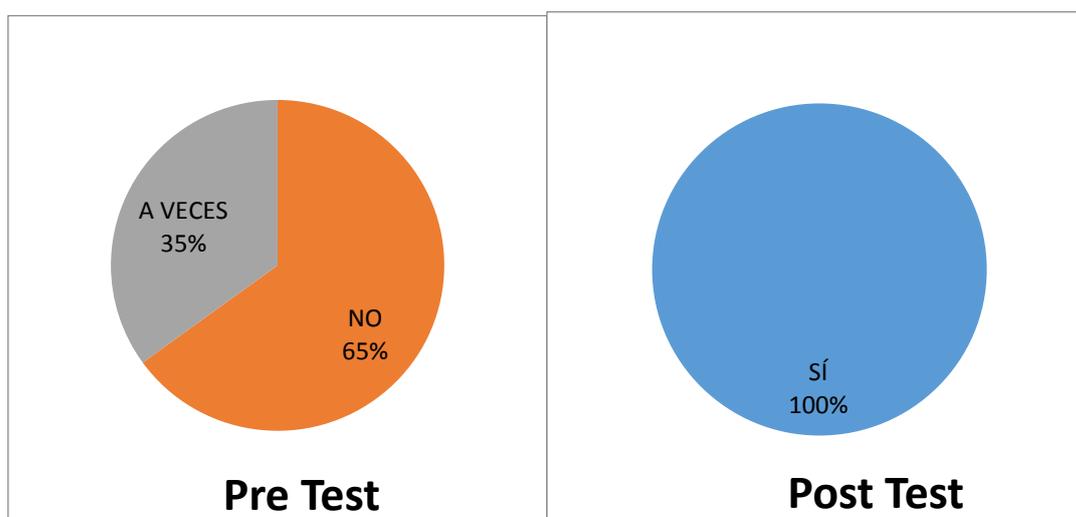


Gráfico 26: Trabaja en equipo.

Respecto a si el niño trabaja en equipo en actividades del aula, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 65% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” no trabajan en equipo en la mayoría de los casos y, el 35% a veces lo hacen.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí aprendieran a trabajar en equipo en las actividades que se les encomienda realizar en grupo.

Respecto a si el niño cumple con las normas de convivencia establecidos para el grupo, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

Tabla 27: Cumple las normas de convivencia.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí	9	45	16	84
No	6	30		
A Veces	5	25	3	16
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

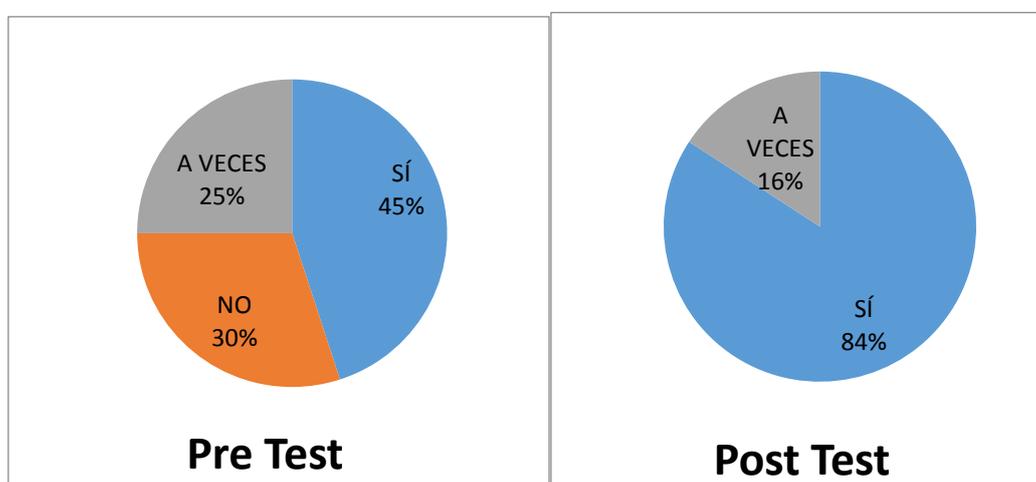


Gráfico 27: Cumple las normas de convivencia.

Respecto a los niños si cumple las normas de convivencia, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

Pre test se observa que el 45% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” sí cumple con las normas de convivencia y, el 25% a veces lo hace y el 30% no cumplen las normas de convivencia.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí cumple con las normas de convivencia establecidos en el aula.

Tabla 28: Es solidario.

	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	N	%
Sí	3	15	17	85
No	5	25		
A veces	12	60	3	15
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

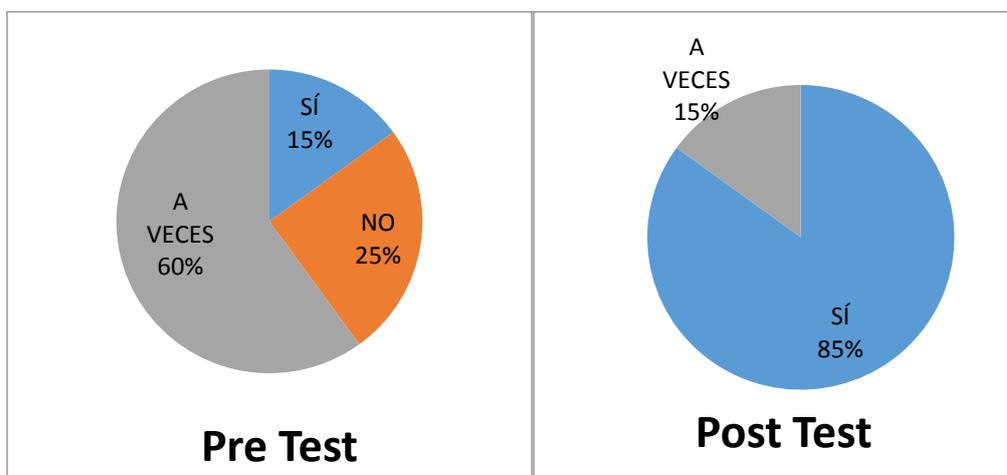


Gráfico 28: Es solidario.

Respecto a si el niño es solidario con sus compañeros, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 15% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 5 N° 983 “Palo Solo” sí son solidarios con sus compañeros, el 25% no lo son y, el 60% a veces son solidarios con sus compañeros.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 85% de los niños sí aprendieron a ser solidarios con sus compañeros y, el 15% a veces lo son.

Tabla 29: Incorpora al juego a otros niños.

	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
Sí		7	20	100
No	13	65		
A veces	7	35		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

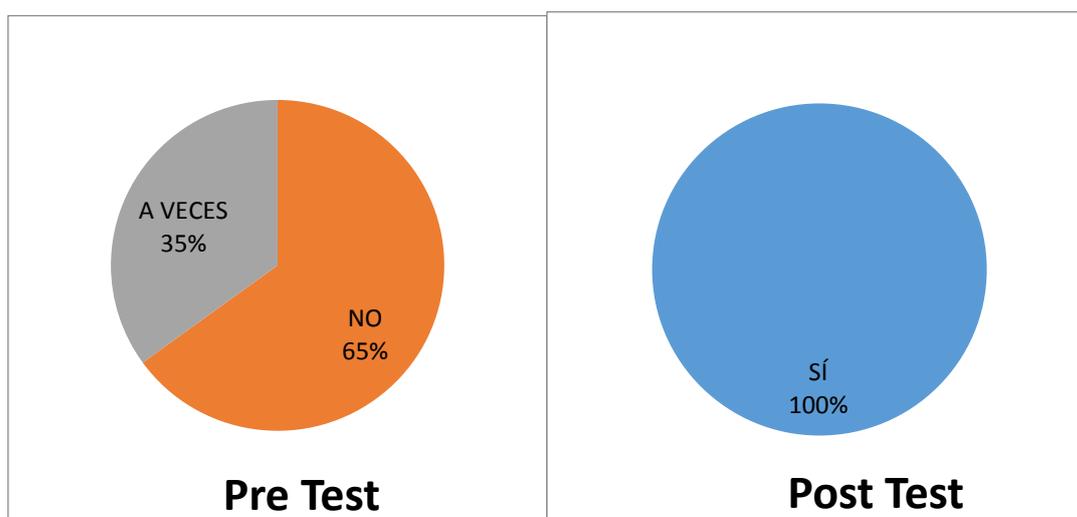


Gráfico 29: Incorpora al juego a otros niños.

Respecto a si el niño incorpora al juego a otros niños, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 65% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” no incorpora a otros niños a los juegos, el 35 % no lo hace.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños sí incorporan a sus compañeros a los diferentes juegos que realiza.

Tabla 30: Respeta órdenes.

	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
Sí	3	15	20	100
No	11	55		
A veces	6	30		
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Evaluación de entrada y salida marzo – junio 2019.

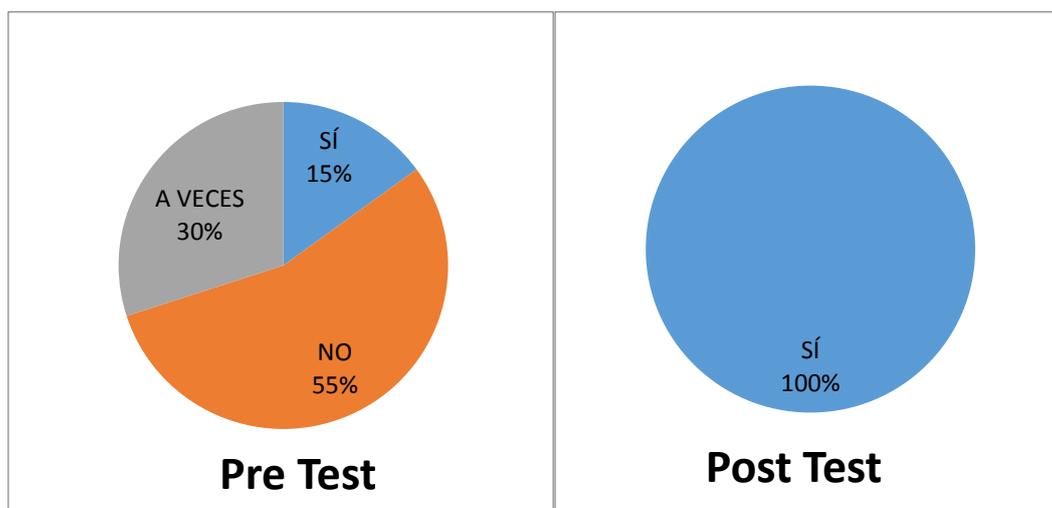


Gráfico 30: Respeta órdenes.

Respecto a si el niño respeta órdenes, a través del test, se ha obtenido los siguientes resultados estadísticos:

En el pre test se observa que el 15% de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” sí respeta órdenes y el 55% no lo hace, el 30% a veces lo hace.

En el post test se observa la mejora luego de haber aplicado el programa lúdico, donde se ha obtenido que el 100% de los niños respetar las órdenes que se le da su docente.

VI. CONCLUSIONES.

6.1. Conclusiones.

El nivel de socialización de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, del distrito y provincia de Cutervo, 2019 a través de una evaluación de entrada (ficha de observación) se deduce que los niños presentan un nivel BAJO de acuerdo a resultados obtenidos, manifestándose en el poco interés en el juego, escasa práctica de valores sociales, no asumen significativamente compromisos posteriores para cumplir reglas.

Se aplicó el programa lúdico (diez sesiones) que permitieron desarrollar el proceso de socialización en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, del distrito y provincia de Cutervo, 2019

El proceso de socialización después de la aplicación del programa lúdico se observó en los estudiantes que generó un cambio significativo en el proceso de socialización y se manifiesta en el mayor interés que tienen los estudiantes en el juego, cumpliendo las reglas que ellos mismos proponen y participando del juego en forma voluntaria, se evidencian cambios importantes de sus actitudes, practican valores sociales, se proponen ideas para nuevos juegos, los niños controlan su timidez, se expresan con facilidad, manifiestan ser perseverante y muestran empatía, son más dialogantes con sus compañeros.

Los resultados, del pre test y post test, después de la aplicación del programa se concluyó, que el Programa lúdico es significativo, en la medida en que se aplique correctamente.

6.2. Recomendaciones.

La aplicación del Programa lúdico, debe ser promovido a toda la población escolar de la Institución Educativa Inicial N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo, por ser muy beneficioso para desarrollar el proceso de socialización.

Que las autoridades de la Institución Educativa Inicial Rural, N° 983 Palo Solo, distrito de y provincia de Cutervo, donde se realizó la investigación, incluya en su Plan Anual de trabajo el desarrollo de capacitaciones

permanentes, acerca del proceso de socialización en los niños, tomando en cuenta el Programa lúdico aplicado en la Institución Educativa.

El Programa lúdico, debe servir como motivación a otros educadores, para desarrollar nuevos programas, para desarrollar el proceso de socialización, por este motivo solicitar al señor director de la Institución Educativa Inicial, N° 983 Palo Solo, distrito y provincia de Cutervo, lo eleve a la UGEL para que sea conocido por la comunidad Educativa Cutervina.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Acuña, E. Y robles, N. (2019)** Enseñanza de la psicomotricidad y el desarrollo emocional de los niños de 05 años en las instituciones educativas estatales de nivel inicial del distrito de Huari
- Ángeles, N. (2011)** Juegos de inteligencia para toda la familia. (Ocio Y Conocimientos - Juegos Y Pasatiempos) Tapa dura – 14 nov 2011
- Arom, R. (2010).** Progreso y desilusión. La dialéctica de la sociedad moderna.
- Arthur, Y. (2010).** Psicología del niño. EUDEBA Buenos Aires, Eudeba, 1976.
- Borges Y Gutiérrez (1994)** Teoría sobre actividades lúdicas: Manual de juegos socializadores. Autor.
- Calero, M. (2003)** Estrategias de mejoramiento de condiciones, procesos y resultados de aprendizajes y enseñanzas. Lima – Perú. Editorial San Marcos.
- El Comercio.** El Juego como Recurso Pedagógico. Agosto del 2009. P. 15
- Freud, A (2009)** Normalidad y Patología en la niñez. Paidós. Buenos Aires.
- Freud, A (2009)** Psicoanálisis del Jardín de Infantes y la Educación del niño. Paidos. Buenos Aires.
- García, M. P, Gomariz, M. A., Hernández, M. A. y Parra, J. (2010)** La comunicación entre la familia y el centro educativo, desde la percepción de padres y madres. Revista Siglo XXI, 28(1), 157-188García. (1998). El Juego como estrategia socializadora. p. 16
- Isacc, S. (2010)** Psicología del Escolar. Editorial Escuela.
- Maier, H. (s.f.)** Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears. Amorrortu. Editores. Buenos Aires.

Montalban, K (2018) relación entre los juegos lúdicos y las canciones infantiles en los estudiantes de cuatro años de edad de una institución educativa.

Zunes, P. (2000) La educación lúdica. Colombia. Editorial San Pablo.

olivares, S. (2015) el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos - PIURA

Piaget, J. (1992) Desarrollo y Aprendizaje. Santa Fe de Bogotá. Ed. Mined.

Piaget, J. (2012) Seis estudios de Psicología. Seix Barral. Barcelona.

Suarez P. Vélez M (2018) El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental

Stone, J. y Church (2012). El preescolar de dos a cinco años. Paidós. Biblioteca del Educador Contemporáneo.

Wallon, H. (2010) Estudios sobre Psicología Genética de la Personalidad.

Werner, W. (2008) La Personalidad del niño en edad preescolar.

Yllanes, A. (2019) La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo –Ayacucho

ANEXOS

ANEXO 01

GUIA DE OBSERVACIÓN DE NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDAD, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 983 “PALO SOLO”

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO: SILVIA ELIZABETH CASTRO CRUZ

INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE: CEBA “CARLOS AUGUSTO

SALAVERRY” LA VICTORIA CHICLAYO.

		PRE TEST			POS TEST		
		Sí	No	A veces	Sí	No	A veces
1	Interés en el juego						
2	Conoce y acepta las reglas del juego						
3	Participa en el juego						
4	Comprende el juego antes de realizarlo						
5	Cumple las reglas de juego						
6	Participa en forma voluntaria en el juego						
7	Cambia sus actitudes						
8	Se comunica durante el juego						
9	Práctica valores sociales						
10	Asume compromisos posteriores para cumplir reglas						
11	Propone ideas para nuevos juegos						
12	Trae juegos para compartir con sus compañeros						
13	Controla su timidez						
14	Resuelve solo sus problemas						
15	Es respetuoso						
16	Muestra seguridad en lo que hace						
17	Es alegre						
18	Se expresa con facilidad						
19	Es calmado						
20	Es perseverante						
21	Muestra empatía						
22	Pide ayuda						
23	Dialoga con sus compañeros						
24	Participa en las actividades del aula						
25	Está pendiente de los demás						
26	Trabaja en equipo						
27	Cumple las normas de convivencia						
28	Es solidario						
29	Incorpora al juego a otros niños						
30	Respeto ordenes						

OBSERVACIONES: _____

FIRMA EXPERTO

ANEXO 02

DENOMINACION

PROGRAMA LÚDICO PARA DESARROLLAR EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 983 “PALO SOLO”, DE LA CIUDAD CUTERVO, DURANTE EL AÑO 2019.

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa	: N° 983 “Palo Solo”
Ubicación	: Provincia de Cutervo.
Destinatarios	: 20 estudiantes de 5 años nivel inicial
Responsable	: Gicely Toro Mejía.
Temporalización	: 4 meses

II. PRESENTACION:

La aplicación del programa lúdico en el área de personal social está dirigido a un grupo de 20 estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 983 “Palo Solo”, provincia de Cutervo.

Comprende el diseño de 10 sesiones debidamente secuenciadas en relación a las necesidades educativas que con la aplicación del pre test para medir el nivel del proceso de socialización se identificaron en los alumnos. De igual manera se diseñan estrategias seleccionadas en función de las capacidades que se esperan lograr y sustentadas en la teoría de las y la Teoría sociocultural de Vygostky. y Teoría de Piaget También se ha elaborado para cada sesión los recursos a ser utilizadas por cada uno de los estudiantes con una duración de 60 minutos a ejecutarse con una frecuencia de dos veces por semana.

a. Objetivo

Desarrollar el nivel de la socialización en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Palo Solo” Provincia de Cutervo Región de Cajamarca a través de la aplicación de un programa lúdico.

b. Programa

N°	JUEGOS
1	Juego con el dado de las emociones
2	Jugando con mi nombre
3	Conociendo el nombre de mis amigos
4	Cambiando de roles
5	La peluquería
6	Responsabilidades que compartimos en casa
7	El gato y el ratón
8	Jugamos a comprar y vender
9	Jugamos en el patio
10	Juntar prendas

c. Cronograma de actividades lúdicas sociales.

ACTIVIDADES LÚDICAS	MES MARZO 2019																MES ABRIL 2019																																											
	SEM1					SEM2					SEM3					SEM4					SEM1					SEM2					SEM3					SEM4																								
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V															
Juego con el dado de las emociones	X					X					X					X					X					X					X					X					X					X														
Jugando con mi nombre		X					X					X					X					X					X					X					X					X					X													
Conociendo el nombre de mis amigos			X					X					X					X					X					X					X					X					X					X												
Cambiando de roles				X					X	E				X					X					X					X					X					X					X					X											
La peluquería				X					X					X					X					X					X					X					X					X					X											
ACTIVIDADES LÚDICAS	MES MAYO 2019																MES JUNIO 2019																																											
	SEM1					SEM2					SEM3					SEM4					SEM1					SEM2					SEM3					SEM4																								
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V										
Responsabilidades que compartimos en casa	X					X					X					X					X					X					X					X					X					X					X					X				
El gato y el ratón		X					X					X					X					X					X					X					X					X					X					X								
Jugamos a comprar y vender			X					X					X					X					X					X					X					X					X					X												
Jugamos en el patio				X					X					X					X					X					X					X					X					X																
Juntamos prendas				X					X					X					X					X					X					X					X					X																



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 983 "Palo Solo"
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: marzo 2019
- 1.5. Practicante : Gicely Toro Mejía
- 1.6. Nombre de la Sesión : " Juego con el dado de las emociones".

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal social	Construye Su Identidad.	Autorregula sus emociones	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones	ficha de observación

II. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I	La docente da la bienvenida a los niños y motiva realizando las siguientes preguntas a los niños para que expresen libremente sus respuestas. ¿Cómo te sientes hoy?	Recursos humanos	15'

<p>C I O</p>	<p>¿Por qué? ¿Todos sentimos lo mismo? Para ayudar a los otros niños expresarse e identificar sus emociones se coloca las tarjetas de las emociones y luego se pregunta a los niños: ¿Cómo te sentiste durante la semana que no viniste al jardín?, ¿Cuándo te grito mamá? ¿Qué gesto haces cuando estas triste? ¿Qué gesto haces cuando estas alegre? la docente enfatiza sobre las emociones que realizaron cada uno de los niños y les pregunta: Saben ¿qué es el dado de las emociones? ¿Cómo creen que será el juego? ¿Les gustaría jugar con el dado de las emociones?</p>		
<p>D E S A R R O L L</p>	<p>La docente motiva a los niños a formar un círculo de forma voluntaria y libre tiran los dados, para luego expresar que emoción le toco representar en forma gestual y espontánea. La docente motiva de forma oportuna la participación espontanea de los niños luego se sientan en asamblea Docente y niños</p>	<p>Juego dado de emociones Hojas crayones Plumones</p>	<p>40´</p>

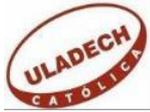
O	<p>conversan sobre el juego realizado. Y realiza las siguientes preguntas:</p> <p>Les gusto el juego ¿Por qué? ¿Cuál de las emociones les gusto más por qué? ¿Cuál de las emociones no les gusto por qué?</p> <p>Ambos empezaran a interactuar, luego la maestra pide a los niños que de forma libre expresen a través de un dibujo la forma como se sintieron.</p>		
C I E R R E	<p>Los niños realizan una oración de agradecimiento por los beneficios del día y entonan una canción libre</p>	Canción	5'

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 01

ALUMNO :

FECHA: :

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones		
		SI	NO	AVECES
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02.



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 983 “Palo Solo”
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: abril 2019
- 1.5. Practicante : Gicely Toro Mejía
- 1.6. Nombre de la Sesión : " Jugando con mi nombre”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal Social	Construye su Identidad.	Se valor a sí mismo	Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.	ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECUROS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I	Se motivará con un cuento: EL NIÑO QUE PERIDIO SU NOMBRE Una mañana un niño se desertaba con mucha pereza y al mirar hacia la puerta se llevó una gran sorpresa ;no estaba su nombre escrito en la puerta de su habitación ¿cómo me llamo? preguntó, sin hallar respuesta empezó la búsqueda, buscó bajo su cama, dentro del ropero, en los cajones, pero no lo halló. Vio un arcoíris se preguntó ¿se fue por ahí mi nombre? ¿Empezó a seguirle, asombrado encontró un montón de personajes maravillosos, se halló a la tarántula	Recursos humanos Cuento	15

<p>O</p>	<p>que estaba llorando, por qué lloras? ¿Es que soy muy fea, asusto a todos, tengo 8 ojos y soy peluda tengo 8 patas por eso soy muy veloz, a ti qué te pasó? También estoy triste perdí mi nombre, cómo que perdiste tu nombre dijo la tarántula, se pusieron a jugar bajo la luna por muchas horas, Me llamo tarántula, te regalo la T para tu nombre gracias por la amistad; perdiste tu nombre, se escuchó una voz de trompeta, recórcholis eso está muy mal, dijo aquel enorme animal. Yo jamás olvido nada, no hay nadie igual por algo soy una.....espera.....espera... un segundo me olvide por completo, el niño la observo y dijo ¡que colmillos tan grandes es una elefanta, claro soy una elefanta como voy a olvidarlo, te regalo la R para tu nombre, continuo caminando de un lado para otro viviendo muchas aventuras, vio un lugar con mucho patito verde para recostarse y se preguntó ¿ podré encontrar mi nombre? ¿Quién va ahí, quien me despierta ¿se escuchó una voz fuerte, ¿no ves que estoy hibernando? Es que perdí mi nombre señor bestia ¿me puede ayudar? Soy un oso y los osos debemos dormir la siesta, que tal si cuenta ovejas, le dijo el niño, ¡ovejas ¡crees que servirá; claro dijo el muchacho se dormirá enseguida, bueno te regalo la O para tu nombre yo voy a dormir la siesta.</p> <p>El muchacho dio la vuelta y comenzó su regreso recordando todo lo ocurrido, estaba todavía en pijama cuando regreso a su cama, vio entonces muchas letras de colores y se dio cuenta, gritó muy contento, ¡viva, viva ¡la búsqueda ha terminado mi nombre he encontrado me llamo</p> <p style="text-align: center;">TEO</p> <p>¿Les gustó el cuento? ¿Qué perdió el niño? ¿a quién siguió? ¿Con quién se encontró primero? ¿Quién tenía la voz de trompeta? ¿Qué estaba haciendo el oso? ¿Encontró su nombre el niño? ¿Si cómo se llamaba?</p> <p>El día de ahora vamos a jugar con nuestros nombres,</p>		
<p>D E S</p>	<p>Niños y niñas el propósito de hoy es que ustedes reconozcan su nombre lo valoren y respeten el de sus compañeros.</p> <p>En la pizarra se colocan las fotos de los niños(as) La docente mostrara tarjetas con los nombres de los niños y pedirá que lo identifiquen y ubique debajo de la foto correspondiente. Se contará junto con los niños cuantas fotos y nombres hay.</p>	<p>Tarjetas con nombres</p>	<p>40´</p>

A R R O L L O	<p>Seguidamente en la pizarra se colocan las tarjetas con los nombres de los niños, se explica que jugaremos ¿dónde está mi nombre? Primero observan y ubican sus nombres luego se cubre con hojas de colores cada nombre, se pedirá a cada niño encontrar su nombre. Se contarán los nombres de las niñas y de los niños</p> <p>Formamos un tren y entonamos la canción:</p> <p style="text-align: center;">Mi nombre Yo tengo un nombre bonito Que me distingue de ti Yo te llamo por tu nombre Y tú lo mismo a mi Lláname por mi nombre Para que sea feliz</p> <p>La docente asigna a un niño que diga su nombre y se ubique en él (en el piso están escrito previamente los nombres de los niños y niñas)</p> <p>Regresamos a su sitio y en un papel escriben su nombre según su nivel de escritura decoran libremente.</p>	<p>Fotografías de los Niños</p>	
C I E R R E	<p>¿Cómo se sienten? ¿Qué hemos aprendido? ¿Para qué nos servirá conocer nuestro nombre? ¿Habrá un solo nombre? ¿Qué otros nombres conoces? En casa compartirán lo aprendido.</p>	<p>Recurso oral</p>	<p>5'</p>

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 02

ALUMNO :

FECHA: :

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		SI	NO	AVECES
		Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.		
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 983 “Palo Solo”
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: abril 2019
- 1.5. Practicante : Gicely Toro Mejía
- 1.6. Nombre de la Sesión : " Conociendo el nombre de mis amigos”.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	PROCESOS PEDAGÓGICOS	Recursos y materiales	Tiempo
I N I	Se motivará mediante una dinámica: Salimos al patio y jugamos en rondas, los niños expresan libertad y espontaneidad. les entregamos algunos instrumentos de música como panderetas, sonajeros, toc toc o los que se tengan para que lo hagan sonar. Cuando se	Recurso humano	15

<p>C I O</p>	<p>detienen todos los sonidos, a una voz que vamos, invitamos a que un niño diga su nombre. Lo escuchamos con atención. Nuevamente suenan los instrumentos y repetimos la acción. Así damos oportunidad a cada niño a decir su nombre y por qué se lo pusieron. Procuramos mantener el interés conversando sobre la importancia de conocernos y llamarnos por nuestro nombre para sentirnos bien. ¿Qué pasaría si no conociéramos el nombre de nuestros amigos?</p>	<p>Caja de sorpresas</p>	
<p>D E S A R R O L L O</p>	<p>Niños y niñas el día de hoy Vamos a conocer nuestros nombres. la docente explica que todos tenemos un nombre y que es muy bonito y nos gusta que nos llamen por nuestro nombre.</p> <p>La docente presenta una caja de sorpresas donde en ella contiene siluetas donde están las fotos de todos los niños y niñas, los invita a sacar a un niño una silueta y lo va pegando en la pizarra y así sucesivamente van sacando las demás fotos.</p>  <p>Pues una vez teniendo las fotos de todos los niños y niñas la docente les dice a los niños que falta despertando la curiosidad de los niños... pues la maestra los presenta los nombres de los niños y las niñas en tierras léxicas .pues igual invita a sacar uno por uno y la profesora lo lee y los niños identifican con su foto y lo pegan frente a él, hacen con todas las fotos .luego la profesora hace las siguientes preguntas ¿cuál nombre es más grande?,¿cuál es el pequeño?,¿qué tiene su nombre letras o números?,¿qué letras conocen? , ¿Vamos a escribir la letra inicial de su nombre con su dedo en la mesa? Les damos una hoja A4 para que dibujen a su mejor amigo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • siluetas • Hojas de aplicación <p>Pinturas, lápiz,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papelotes. • Goma • Tijeras. • Cartulina 	<p>40´</p> <div style="border: 2px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">NATALY</div>

C I ERRE	Preguntamos: ¿que aprendieron hoy? ¿Les gusto la actividad? ¿Para qué nos servirá nuestro nombre? ¿Qué pasaría con las personas que no tuvieran nombre?	Recurso oral	5'
-------------------------	--	-----------------	-----------

FICHA DE OBSERVACIÓN

ALUMNO :

FECHA: :

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.		
		SI	NO	AVECES
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 983 “Palo Solo”
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: abril 2019
- 1.5. Practicante : Gicely Toro Mejía
- 1.6. Nombre de la Sesión : " **Cambio de roles**".

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común	Propone y colabora en actividades colectivas en el nivel de aula e IE orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I	La docente solicita a los niños reunirse en un círculo para elegir algunos objetos que hemos observado que les gusta y prefieren los niños y lo colocamos en el patio en diferentes espacios y lo dejamos que lo manipulen. A través de preguntas abiertas el niño responde sobre que material fue de su grado llegando así a conocer el propósito de la actividad. Cada niño traer un juguete de su preferencia y lo	Recurso Humano Pregunta	15´

C I O	<p>colocara en una caja sorpresa, en un ambiente de expectativa se le pedirá a cada niño que saque un objeto de la caja entregando el objeto a su dueño y este nos comentará los juegos que realizan con su juguete.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué actividades te gusta? ¿Cuál es tu juguete favorito? ¿Qué sector es tu preferido? ¿Cuál es tu comida favorita? ¿Cómo te sientes en el jardín?</p>	oral	
D E S A R R O L L O	<p>Los niños comparten su juguete con sus amigos a través del juego libre.</p> <p>Nos organizamos en grupo para imitar el juego realizado por ellos; donde los niños harán comparaciones sobre sus gustos y preferencias.</p>	Teatrín Títeres	40'
C I E R R E	<p>Evaluando sus aprendizajes a través de preguntas</p> <p>Meta cognitivas en forma oral ¿Que aprendieron hoy? ¿Cómo se sintieron? Que es lo que más les gusto.</p>	Recurso Oral	5'

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 04

ALUMNO :

FECHA: :

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Propone y colabora en actividades colectivas en el nivel de aula e IE orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos		
		SI	NO	AVECES
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 983 “Palo Solo”
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: mayo 2019
- 1.5. Practicante : Gicely Toro Mejía
- 1.6. Nombre de la Sesión : "La peluquería".

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	La docente motivara a través de un video luego realizara las siguientes preguntas: ¿Que han observado? ¿Les gustaría ir a dar una Vuelta? ¿Cómo está organizada una	video	15'

	<p>peluquería? ¿Qué materiales encontramos?</p>		
<p>D E S A R R O L L O</p>	<p>La docente realiza una visita a la peluquería donde se les permitirá que observen la acción que realiza el peluquero como se trabaja, se le mostrará los implementos que utiliza. Luego, cuando hayan regresado al jardín, deberán jugar imitando a los personajes que vieron en ella. Le pondremos nombre a la peluquería con el ayuda de todos los niños y se llevara materiales para jugar a la peluquería en la sala. Algunos estarán hechos con material reciclable como los secadores de cabello que serán pintados por los niños.</p>	<p>Imágenes Fotos Carteles Secadores de pelo hechos con materiales hechos de reciclable ruleros peines tijeras colitas pelucas cepillos dinero de mentira</p>	<p>40'</p>
<p>C I E R R E</p>	<p>Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas Meta cognitivas en forma oral ¿Que aprendieron hoy? ¿Cómo se sintieron? Que es lo que más les gusto.</p>	<p>Recurso oral</p>	<p>5'</p>

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 05

ALUMNO :

FECHA: :

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.		
		SI	NO	AVECES
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 983 "Palo Solo"
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: mayo 2019
- 1.5. Practicante : Gicely Toro Mejía
- 1.6. Nombre de la Sesión : " Responsabilidades que compartimos en casa".

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal social	Construye su identidad. Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.	ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>I N I C I O</p>	<p>Les pedimos a los niños que se sienten en círculo y retomen lo que conversaron en la sesión anterior acerca de los espacios que comparten con su familia. Luego, les preguntamos: ¿Qué responsabilidades realiza cada miembro de su familia en las diferentes partes de la casa? Anotamos sus comentarios en un paleógrafo o en la pizarra. En este momento, les podemos contar las responsabilidades que hay en nuestra familia.</p>	<p>Recursos Humano</p>	<p>15´</p>
<p>D E S A R R O L L O</p>	<p>Les decimos que tenemos una invitada (sacamos el títere de una gallina) que quiere contar su historia. Iniciamos el relato usando el títere o muñeco de una coneja. Yo vivo con un gato, un cerdo y una oveja; ellos son mi familia. Vivimos en una granja, en una colina rodeada de huertos de trigo dorado. Un día encontré unos granos de trigo esparcidos por el corral. ¡Miren lo que he encontrado! - les dije, ¿Quién me ayudará a sembrarlos? ¡Yo no, yo no, yo no! - dijeron el cerdo, la oveja y el gato. Muy bien, lo haré yo sola. - les dije. Después tenía que regarlas y pregunté: ¿Quién me ayudará a regar estas semillas? ¡Yo no, yo no, yo no! - dijeron los tres. Entonces, lo haré yo sola. - les dije. Luego, esperé a que el trigo creciera. Una vez que el trigo estaba alto y dorado, pregunté: ¿Quién me ayudará a cortar el trigo? ¡Yo no, yo no, yo no! - dijeron nuevamente los tres.</p>	<p>paleógrafo Plumones Títere o muñeco de gallina Materiales de limpieza (trapos, escobas)</p>	<p>40´</p>

	<p>Entonces, lo hice yo sola; y el molinero amable me ayudó a convertir el trigo en harina. Llegué a casa con un costal de harina y pregunté: ¿Quién me ayuda a preparar pan? ¡Yo no, yo no, yo no! - dijeron otra vez los tres. Entonces, lo haré yo sola. La cocina se llenó del aroma delicioso del pan que se estaba horneando. El cerdo, el gato y la oveja se acercaron para ver lo que estaba pasando. Saqué el pan del horno, lo coloqué sobre la mesa, y pregunté: ¿Quién me ayuda a comer este pan sabroso y fresco? ¡Yo, yo, yo! - dijeron los tres muy emocionados. ¡No, de ninguna manera! - les dije. No me ayudaron a sembrarlo, ni regarlo, ni cortarlo, ni molerlo, ni hornearlo. ¡Así que me lo comeré yo sola! ¡Oh no, oh no, oh no! - dijeron con pena los tres. Meses más tarde, encontré otras semillas. Esta vez, el gato se encargó de sembrarlas, el cerdo de regarlas, el gato de molerlas y yo preparé el pan; juntos compartimos el trabajo y el pan. Y desde entonces, todos compartimos las labores de la casa. Adaptación del cuento "La gallinita trabajadora".</p> <p>Pedimos aplausos para la gallina y les decimos a los niños que se despidan de ella. Luego de la presentación de títeres, abrimos un espacio de diálogo para que los niños puedan compartir sus impresiones y expresar sus opiniones sobre el personaje. Si no tenemos instalada esta práctica, podemos iniciar el diálogo diciéndoles: ¿Alguien quiere compartir algo sobre la historia que hemos escuchado? Esperamos que expresen sus</p>		
--	--	--	--

	<p>sensaciones. Si no participan, empezamos emitiendo algún comentario que permita generar el diálogo. Luego, les preguntamos: ¿Cómo ayudan ustedes en casa? ¿Tienen algunas responsabilidades? También podemos plantearles algunas preguntas, por ejemplo: ¿Quién prepara la comida en tu casa? ¿Quién lava la ropa? ¿Quién plancha? Las respuestas serán diversas, lo importante es que los niños empiecen a comprender que las responsabilidades no están establecidas para un determinado miembro de la familia, sino que todos pueden turnarse para llevarlas a cabo.</p>		
<p>C I E R R E</p>	<p>Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas Meta cognitivas en forma oral</p> <p>¿Que aprendieron hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué responsabilidades podemos tener en nuestra casa?</p> <p>¿Qué es lo que más les gusto?</p>	<p>Recurso oral</p>	<p>5'</p>

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 06

ALUMNO :

FECHA: :

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		SI	NO	AVECES
		Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información		
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 983 "Palo Solo"
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha:
- 1.5. Practicante : Gicely Toro Mejía
- 1.6. Nombre de la Sesión : " El gato y el ratón".

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	Dialogamos con los niños y niñas sobre el juego que desarrollaremos y les proponemos observar y explorar el material de manera libre. Se invita a los niños a expresarse, a que les gustaría jugar con el material presentado. Recordamos con los niños y niñas las normas de juego: uso adecuado de los materiales, uso del espacio propio, el	Recursos Humano	15'

	respeto por el espacio general, el espacio propio y el de sus compañeros. _		
D E S A R R O L L O	<p>Nos ubicamos en asamblea y entre todos acordamos las reglas para el juego:</p> <p>Hacer un círculo entre todos los participantes agarrados de la mano.</p> <p>-Dos niños serán escogidos al azar, uno hará el papel de gato y el otro de ratón.</p> <p>-Los niños que forman el círculo entonan la siguiente. Canción: Ratón corre que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, sino te pilla esta noche mañana te pillara.</p> <p>-Mientras suena la canción el ratón correrá haciendo zigzag por los huecos formados entre los brazos de los participantes.</p> <p>-Mientras tanto el gato tendrá que perseguir al ratón y los participantes bajaran los brazos y no lo dejaran ingresar; aunque puede colarse por los agujeros siempre y cuando no los rompa al pasar.</p> <p>-Cuando el gato toca al ratón el juego finaliza y entonces el ratón pasa a ser el gato y deberá escoger a un niño para que haga de ratón.</p> <p>*Los niños y niñas proceden a realizar el juego respetando las reglas.</p> <p>*Al finalizar se invita a los niños a ordenar el espacio en el que han jugado.</p> <p>*RELAJACION: Se propone a los Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra</p>	participación niños	40´

	<p>interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información niños a realizar el momento de relajación. Eligen un espacio para sentarse o echarse sobre las mantas y escuchando una música suave cierran sus ojos imaginando estar en un lugar agradable para ellos.</p>		
<p>C I E R R E</p>	<p>Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas Meta cognitivas en forma oral</p> <p>¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué es lo que más les gusto?</p>	<p>Recurso</p> <p>Oral</p>	<p>5'</p>

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 07

ALUMNO :

FECHA: :

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.		
		SI	NO	AVECES
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 983 “Palo Solo”
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: mayo 2018
- 1.5. Practicante : Gicely Toro Mejía
- 1.6. Nombre de la Sesión : " Jugamos a comprar y vender."

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I	La docente dialoga con los niños y las niñas y proponen jugar un tiempo en la tienda que han construido. ¿Qué están haciendo en la tienda? ¿Cómo están jugando?	Recursos Humano	15'

O	<p>¿Con que compran?</p> <p>¿Quién es la vendedora?</p> <p>¿Qué precio tiene los productos?</p> <p>¿Qué productos ofrece?</p>		
D E S A R R O L L O	<p>La maestra observa el uso y manejo de los billetes, monedas y la lista de precios que habían elaborado poniendo en juego sus saberes previos. los niños intercambian dinero y productos, tratando de reconocer los números y como un elemento importante del juego Descubrieron Preguntaron ¿cuánto está la galleta? ¿Cuánto está el caramelo? ¿Cuánto está el chupete? ¿cuánto está el chocolate? ¿Creen que es importante saber comprar? ¿Si compro dos yogures que numero saldrá en la calculadora?</p> <p>Al finalizar la docente les invita dibujar lo que más les gusto lo que jugaron en la tienda de su aula y compartir. Sus trabajos colocan en su mural</p> <p>Y lo exponen como lo hicieron.</p>	<p>participación niños</p> <p>monedas falsas</p> <p>empaquetaduras de galleta</p> <p>caramelos</p> <p>chocolates</p>	40´
C I E R R E	<p>Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas Meta cognitivas en forma oral</p> <p>¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué es lo que más les gusto?</p>	<p>Recurso</p> <p>Oral</p>	5´

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 08

ALUMNO :

FECHA: :

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo		
		SI	NO	AVECES
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 983 "Palo Solo"
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: junio 2019
- 1.5. Practicante : Gicely Toro Mejía
- 1.6. Nombre de la Sesión : " Jugamos en el patio".

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal social	Construye su identidad. Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de la misma información.	ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>I N I C I O</p>	<p>La docente narra el inicio de un cuento y los invitamos a completarlo.</p> <p>Micaela es una niña de 5 años. A ella le gusta mucho ir a su jardín, lo que más le gusta es jugar a la hora del recreo. Pero hoy, cuando ella y su amiga quisieron jugar en el patio con la pelota, los niños que jugaban con la pelota lo empujaron. Micaela cayó y se lastimó la rodilla.</p> <p>Pedimos a los niños y niñas que continúen el cuento. ¿quién quiere contarnos que paso después?</p> <p>Al finalizar el cuento les preguntamos: ¿qué le parece lo que sucedió a Micaela?</p>	<p>Recursos Humano</p>	<p>15´</p>
<p>D E S A R R O L L O</p>	<p>Conversamos sobre las cosas que nos gustan y no nos gustan del juego en el patio.</p> <p>. Promovemos la vinculación del cuento con sus experiencias en el patio.</p> <p>. les mostramos un paleógrafo donde hemos realizado un croquis del patio. Les decimos: miren, aquí he dibujado el patio, y les indicamos algunas referencias de lo que existe en el patio las cuales están representadas en el dibujo.</p> <p>. Les proponemos representar en el croquis del patio como juegan y donde se ubican.</p> <p>. Les entregamos en grupo un papelote para cada uno se dibujen, luego, les pedimos que pongan su dibujo en el lugar donde se acostumbran ubicarse para jugar en el patio. Con ello, promovemos el trabajo en equipo con el que se están familiarizando, poniéndose en la capacidad de interactuar con todas las personas.</p> <p>Una vez que todos los grupos han puesto sus dibujos preguntamos.</p> <p>¿Cuándo ustedes juegan en el patio? ¿a que juegan las niñas en el patio? ¿a que juegan los niños en el patio?</p>	<p>Paleógrafo con el croquis del patio.</p> <p>Plumones Papelotes Limpia tipo Juegos seleccionados</p>	<p>40´</p>

	<p>¿En qué parte del patio juegan los niños? ¿En qué parte del patio juegan los niños? ¿Quiénes ocupan más espacio? ¿Qué les molesta o no les gusta del juego en el patio? Compartimos juegos entre los niños y niñas. Les proponemos realizar juegos en el patio para jugar todos juntos: niños y niñas. Les mostramos los juegos que hemos seleccionado, juntos hacemos un recorrido por cada juego aplicándoles y haciéndoles la demostración de cómo se juega. Acordamos las reglas para jugar y divirtiéndonos, sin agredirnos. En el desarrollo del juego les ayudamos a comunicar verbalmente las reglas del juego así los niños y niñas irán comunicando.</p>		
C I E R R E	<p>Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas Meta cognitivas en forma oral ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué responsabilidades podemos tener en nuestra casa? ¿Qué es lo que más les gusto?</p>	<p>Recurso oral</p>	<p>5'</p>

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 09

ALUMNO :

FECHA: :

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo		
		SI	NO	AVECES
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 983 “Palo Solo”
- 1.2. Sección : única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 60 minutos Fecha: junio 2019
- 1.5. Practicante : Gicely Toro Mejía
- 1.6. Nombre de la Sesión : "juntar Prendas”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal social	Construye su identidad. Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.	ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>I N I C I O</p>	<p>Se realizará a través de una canción – “Yo tengo una casita Yo tengo una casita que es así, así - por la chimenea sale el humo así, así - cuando quiero entrar toco así, así selecciono mi ropa así así - me limpio los zapatos así, así - ¿Les gusto la canción? ¿De qué se trata? ¿Qué tiene la casita? - ¿Cómo sale el humo? ¿Qué habrá en la casita? ¿Para qué se alecciona su ropa? ¿Todas las personas tendrán la misma cantidad de ropa?</p>	<p>Recursos Humano</p>	<p>15´</p>
<p>D E S A R R O L L O</p>	<p>Ahora vamos a ver que prendas de vestir utilizamos cada uno. En una caja se les presenta prendas de vestir (de varón y de mujer) Con una canción Que será que será, que será lo que hay acá. Cada niño sacará una prenda de vestir y mostrará a sus compañeros y así hasta terminar la última prenda, luego los niños y las niñas harán la exploración del material presentado. (Forma, tamaño, color, utilidad etc.) Luego se vestirá a una niña con las prendas de vestir, contando cuantas prendas de vestir ha utilizado y que colores. . También vestiremos a un varón, contando e identificando el color de cada prenda que ha utilizado para vestirse. . Se les entregara una hoja en blanco para que dibujen la prenda de vestir que más les gusto. . Colocan en el mural y exponen sus trabajos</p>	<p>Prendas De vestir Papel pinturas lápiz</p>	<p>40´</p>
<p>C I E</p>	<p>Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas Meta cognitivas en forma</p>		<p>5´</p>

R	oral	Recurso	
R	¿Qué aprendieron hoy?		
E	¿Cómo se sintieron?	oral	
	¿Qué es lo que más les gusta?		
	¿Con qué se vistieron?		
	- En casa comentan con sus papás lo que realizaron hoy.		

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 10

ALUMNO :

FECHA: :
.....

N°	NOMBRE DE LOS NIÑOS	INDICADOR		
		Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.		
		SI	NO	AVECES
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				