



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA
SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “MADRE TERESA DE
CALCUTA” URBANIZACIÓN INGENIEROS, CHICLAYO-
2019.

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

AUTORA

GONZÁLES DELGADO ELVIA

ORCID: 0000-0002-6266-7594

ASESOR

Dra. CARDOZO QUINTEROS MARLENE ELIZABETH

ORCID: 0000-0002-0227-6620

CHICLAYO- PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO
AUTORA

Gonzáles Delgado Elvia

ORCID: 0000-0002-6266-7594

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado, Chiclayo, Perú

ASESOR

Dra. Cardozo Quinteros, Marlene Elizabeth

ORCID: 0000-0002-0227-6620

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chiclayo, Perú

JURADO

Mgtr. SILVA SIESQUÉN, JOSÉ ALBERTO

ORCID: 0000-0003-4468-1015

Mgtr. TELLO SALAZAR, GISELA ELIZABETH

ORCID: 0000-0003-3084-4880

Mgtr. MARTÍNEZ CHEPE ADRIANA CAROLINA

ORCID: 0000-0003-1874-4470

FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Mgtr. SILVA SIESQUÉN, JOSÉ ALBERTO
PRESIDENTE

Mgtr. TELLO SALAZAR, GISELA ELIZABETH
MIEMBRO

Mgtr. MARTÍNEZ CHEPE ADRIANA CAROLINA
MIEMBRO

Dra. CARDOZO QUINTEROS, MARLENE ELIZABETH
ASESOR

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por darnos el don de la perseverancia, para alcanzar nuestras metas propuestas. A mis padres por los consejos, valores y principios que nos han inculcado.

DEDICATORIA

Dedicado a Dios, que, con sus bendiciones, llena mi vida por
guiarme, ser mi apoyo y fortaleza en aquellos momentos de
dificultad y debilidad.

RESUMEN

Esta investigación titulada: Juegos didácticos para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Madre Teresa de Calcuta”, Urbanización Ingenieros, abordó la problemática que existía entre los menores debido a que se evidenció, la falta de comunicación y las relaciones entre compañeros, es por ello que imposibilitaba la convivencia en el aula, esto se debía a una falta de socialización, por lo que se buscó determinar: ¿De qué manera los juegos didácticos mejora la socialización en los niños de 5 años de la I.E.I. “Madre Teresa de Calcuta” ?; teniendo como hipótesis que la aplicación de juegos didácticos mejorará la socialización en los niños? Asimismo, plantea como objetivo general: Determinar que los juegos didácticos mejora la socialización en los niños de 5 años de la I.E.I Madre Teresa de Calcuta “Urbanización Ingenieros – Chiclayo - 2019. El tipo de investigación es cuantitativa, descriptivo y un diseño pre experimental, utilizó como técnica la observación y como instrumento, la guía de observación y listas de cotejo. Finalmente, se pudo constatar la hipótesis planteada; ya que la aplicación del programa de juegos didácticos mejoró la socialización en los niños; esto se demuestra con los resultados de la tabla N° 07 y en el gráfico N° 03, mostrándose los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en el pre test y post test, en el que después de la aplicación del programa de juegos didácticos como estrategia promedio logrado fue significativo el cual logro un 79%.

Palabras claves: estrategia, juegos didácticos, socialización.

ABSTRACT

This research entitled: Didactic games to improve socialization in 5-year-old children from the Initial Educational Institution "Mother Teresa of Calcutta", Urbanization Ingenious, addressed the problem that existed among minors due to the fact that it was evident, the lack of communication and the relationships between classmates, that is why it made coexistence in the classroom impossible, this was due to a lack of socialization, so it was sought to determine: How didactic games improve socialization in 5-year-old children from the IEI "Mother Teresa of Calcutta" ?; having as a hypothesis that the application of didactic games improve socialization in children? Likewise, it sets out as a general objective: To determine that the didactic games will improve socialization in the 5-year-old children of the IEI Mother Teresa of Calcutta "Urbanization Ingenious - Chiclayo - 2019. The type of research is quantitative, descriptive and a pre-experimental design, used observation as a technique and an observation guide and checklists as an instrument. Finally, I can verify the hypothesis raised; since the application of the didactic games program improved socialization in children; This is demonstrated with the results of table N ° 07 and graph N ° 03, showing the scores achieved by the group of children operated on both in the pre-test and post-test, in which after the application of the game program Didactics as an average strategy achieved was significant, which achieved 79%.

Key words: strategy, didactic games, socialization.

INDICE

TÍTULO DE TESIS.....	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR.....	iii
HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
I. Introducción.....	1
II. Revisión literatura.....	7
2.1. Antecedentes.....	7
2.2. Bases Teóricas.....	12
III. Hipótesis:.....	25
IV. Metodología.....	26
4.1. Diseño de la Investigación:.....	26
4.2. Población y muestra.....	26
4.3. Definición y operacionalización de variables.....	28
4.4. Técnicas e instrumentos de Recolección de los datos.....	31
4.5. Plan de análisis.....	32

4.6. Matriz de consistencia	33
4.7. Principios éticos (ULADECH, 2016).....	35
V. Resultados.....	36
5.1. Resultados.....	36
5.1.1. Identificar el nivel de socialización de los niños de I.E.I. Madre Teresa de Calcuta mediante los resultados obtenidos del pre test antes de aplicar el programa de juegos didácticos para mejorar la socialización.	36
5.1.2. Resultados de la ejecución de sesiones al aplicar el programa de juegos didácticos para mejorar la socialización.	39
5.1.3. Describir el nivel de socialización de los resultados obtenidos después de la aplicación del programa de juegos didácticos de la lista de cotejo.....	42
5.1.4. Comparación del nivel de socialización entre el pre test y post test	44
5.2. Análisis de resultado	47
VI. Conclusiones y recomendaciones	50
5.1. Conclusiones	50
5.2. Recomendaciones:.....	52
Referencias bibliográficas	53
ANEXOS.....	57
ANEXO 1. Cronograma de actividades:	57
ANEXO 2. Presupuesto	57
ANEXO 3. Guía de observación “aplicado en el pre test (antes de la sesión) y post test (después de la sesión).....	59

ANEXO 4. Programa	61
PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN	61
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01	63
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02	66
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03	69
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04	72
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05	75
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06	78
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07	81
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08	84
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09	87
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10	90

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población total de estudiantes de la Institución Educativa Inicial "Madre Teresa de Calcuta" Urbanización Ingenieros.....	27
Tabla 2. Población muestral	27
Tabla 3. Evaluación en el pre test sobre la socialización a los niños de 5 años de ña I.E.I. "Madre Teresa de Calcuta".	36
Tabla 4. Sesión N°1	39
Tabla 5. Sesión N°4	40

Tabla 6. Sesión N°10	41
Tabla 7. Evaluación del post test sobre la socialización a los niños de 5 años de ña I.E.I. “Madre Teresa de Calcuta	42
Tabla 8. Comparación del pre test y post test.....	44

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Resultados del pre test obtenido a través de la guía de observación de los niños de 5 años de la I.E.I. Madre Teresa de Calcuta.	37
Gráfico 2. Sesión N°1	39
Gráfico 3. Sesión N°4	40
Gráfico 4. Sesión N°10	41
Gráfico 5. Post test.....	43
Gráfico 6. Comparación entre pre test y post test.....	45

I. INTRODUCCIÓN

La educación de la primera infancia es prioridad en el sistema educativo de los países del mundo, tanto por su función social como por la necesidad de lograr garantizar derechos de los niños a la educación. En la actualidad hay consenso en que la Etapa preescolar tiene una función educativa propia, el lenguaje y la socialización se desarrollan justamente en los primeros años de vida, por lo que tiene un impacto positivo en la trayectoria escolar posterior; las vivencias de un niño tanto en el ámbito familiar y la escuela son de suma importancia, la educación inicial cumple un rol en la construcción de ciertas habilidades tanto cognitivas como sociales; tal como señala Navarro (2016) la escuela es un fuerte pilar que participa en el proceso de socialización, influenciada por el contexto socio- cultural que la rodea.

A través del área de personal social se busca construir relaciones seguras y afectivas, constituyendo vínculos de apego, el cual brinda seguridad y contención para construirse como personas únicas, especiales y capaces de interactuar con el mundo. (Minedu, 2017). En la medida que estos vínculos estén bien establecidos, el niño será capaz de relacionarse con otros con mayor seguridad e iniciativa.

En este orden de ideas, Valverde (2019) señala que la escuela como institución proporciona, a través de las funciones de socialización, oportunidades de adquirir y consolidar el sentido del “yo” o la autoestima, logrando integrarse como miembro activo de la comunidad escolar y convertirse en un futuro en un adulto activo y responsable; teniendo en cuenta que se transmiten pautas sociales y valores que ayudarán al alumno a vivir en grupo e integrarse posteriormente a la sociedad respetando sus normas, leyes y valores.

En tanto, la socialización resulta de gran importancia pues a través de las relaciones de la interacción recíproca se logran compartir estima, apego, emociones, pensamientos lo que conlleva a una convivencia pacífica; logrando no solo realizarse como persona sino lograr objetivos grupales sin perjuicio del otro; formando personas capaces de comunicarse y que muestran disposición para trabajar conjuntamente para un objetivo común.

El Perú no es ajeno a esta prioridad de mejorar el sistema educativo; por lo que los maestros tienen la responsabilidad de impartir una educación de calidad lo que ayude al desarrollo integral de los educandos, buscando crear herramientas que generen un aprendizaje significativo; siendo la socialización una de los pilares para lograr una educación integral en los primeros años de los niños (as). Teniendo en cuenta que desde esta etapa el niño logra adquirir destrezas sociales; lo que quiere decir que inicia a compartir, comunicarse e interactuar; y los juegos que practican, les ayuda a aprender a trabajar en grupos, lo cual será esencial para años posteriores.

En la Institución Educativa Inicial “Madre Teresa de Calcuta” Urbanización Ingenieros de la ciudad de Chiclayo se ha observado que los niños y niñas de 5 años demuestran deficiencias en sus habilidades sociales, manifestando conductas de agresividad con sus compañeros, dificultades para integrarse en grupos, no cumplen con normas de convivencia creando un ambiente dificultoso para la realización de la labor docente, generando un estado de ansiedad, agresividad y depresión en algunos, por lo que se hacía más difícil el trabajo del docente para poder generar un ambiente favorable que permita una educación de calidad; razón por la cual el investigador busca plantear la intervención de herramientas que permitan el desarrollo progresivo del nivel de socialización, considerando al juego como un instrumento valioso para impartir sus clases; buscando a través del juego generar un ambiente dinámico, ya que este propicia

la participación activa de los educandos creando relaciones sociales con sus compañeros de clase.

Teniendo en cuenta que existen investigaciones que especifican la importancia que tiene el juego en la educación; como la realizada por Escobar (2016) sobre: “El juego en el desarrollo social en niños de 3-4 años de edad”, el cual concluye que el juego es esencial en la vida del educando el cual ayuda en su desarrollo social por lo que los niños necesitan estimularse para que interactúen y sean sociables. Así también, Salvador (2017) plantea: “Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del Pronoei Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro Frías 2017” en la cual concluye: Al realizar el pre test, los niños no socializaban por lo que no son comunicativos, no socializan e integran grupos, pero al aplicar los juegos tradicionales en las sesiones de aprendizaje lograron acrecentar de forma paulatina el nivel de socialización.

En tanto, este trabajo aborda el juego didáctico como una alternativa de solución para lograr la mejora en la socialización en la etapa preescolar, buscando que los docentes utilicen el juego didáctico en las sesiones de aprendizaje para que los niños y niñas con problemas de socialización puedan convivir con sus compañeros y esto conlleva a que se integren con el resto de su equipo.

En este sentido, los educadores tienen la tarea de identificar el problema de sus educandos siendo uno de los cuales gira en torno a la socialización, y de esta manera buscar una solución que permita brindar mejoras en este aspecto, por lo cual el investigador propone como tema de estudio: “Juegos didácticos para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Madre Teresa de Calcuta” Urbanización ingenieros, Chiclayo- 2019”.

Ante ello, el ámbito donde se realiza la investigación es la Institución Educativa Privada “Madre Teresa de Calcuta”, ubicada en la Urbanización Ingenieros de la ciudad de Chiclayo, creada con RDRS N°0521-2004-GR-LAMB/ED; la cual tiene como objetivo estratégico: formar niños y niñas como personas y ciudadanos capaces de construir la democracia, el bienestar y el desarrollo nacional, armonizando este proyecto colectivo con su propio proyecto personal de vida, siendo una institución que brinda una formación científica, humanística, artística, motriz y ambiental basada en principios y valores ; con personal capacitado y especializado en pedagogía en gestión y en sus funciones institucionales, generadoras de un ambiente de trabajo saludable.

La socialización y el juego son sumamente relevantes en la etapa preescolar en los niños, motivo que involucra a que los docentes impartan una enseñanza que brinde un desarrollo integral respecto al desenvolvimiento en los salones de clase, así el psicólogo Cortejo (2016) precisaba que el grupo social es de suma importancia para aprendizaje durante toda la infancia, y es durante los 4 a 8 años en donde la presencia de amigos y niños del menor comienza a posicionarse. Asimismo, Giner citado por Espinar (2009) para la sociología, la socialización es un proceso fundamental a través del cual el individuo aprende adaptarse en grupos y hacer suyas sus normas, imágenes y valores, no solo implica la asimilación de conductas sino también de ideas y creencias.

Entonces, cabe preguntarnos; ¿Cómo se logra la socialización en los niños en la etapa preescolar?; actualmente, ¿Los docentes buscan mejorar la socialización en los niños de etapa preescolar? Sabes, ¿Por qué es tan importante los juegos didácticos en la etapa preescolar?

Según lo que ha manifestado Tuz (2016) resulta ser de suma importancia precisar que la dificultad que puedan tener para socializarse o relacionarse con otros,

con su entorno perjudica enormemente la autoestima de los niños y suelen sentirse aislados.

Por lo que el investigador pretende determinar: ¿De qué manera los juegos didácticos mejora la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Madre Teresa de Calcuta” Urbanización Ingenieros – Chiclayo - 2019?; esto a través de un estudio sobre los juegos didácticos y la socialización, claro está que identificando la importancia que tienen, y si este juego como parte de la educación inicial ayuda a mejorar la socialización.

Esta investigación es importante porque en la actualidad se busca contribuir con orientaciones específicas que permitan concretar la propuesta pedagógica, ya que la falta de dinamismo educativo genera problemas en el sistema educativo; generando un clima emocional que permita el desarrollo integral de los niños de etapa preescolar, teniendo en cuenta la importancia de los juegos didácticos los cuales estimulan y mejoran la socialización, siendo una actividad que establece relaciones con los niñas, niños, docentes y adultos.

Asimismo, es importante porque es responsabilidad de los educadores buscar potenciar la socialización del niño, a través de mecanismos didácticos; por lo cual esta investigación propone los juegos didácticos en sus sesiones de aprendizaje en sus aulas de clase; permitiendo que se incluyan en las actividades escolares; beneficiando a gran magnitud el desarrollo social de los educandos. Es necesario que se tenga claro que la escuela es la única que garantiza la educación de la sociedad, teniendo la convicción que la educación posee un potencial transformador y que mediante la socialización se busca afianzar su autoestima, su “yo” interno, de hacerse parte de su círculo de su

entorno escolar y capaz de mantener una multitud de interacciones con su sociedad teniendo una conducta adecuada en la que podrá compartir ideas, criterios, sentimientos.

Esta propuesta pedagógica beneficia a estudiantes de nivel inicial para mejorar sus relaciones grupales y su crecimiento como parte activa de la sociedad; además genera un crecimiento profesional en los docentes al poder lograr lo esperado por sus alumnos al impartir este aporte práctico en sus clases, incluso también contribuye con futuros investigadores que necesiten información confiable respecto al tema de estudio.

La falta de socialización en los niños conlleva a consecuencias desagradables con posterioridad, niños temerosos, poco participativos, impulsivos, etc., la cual se reflejará en una conducta antisocial, impidiendo que realicen trabajos grupales, por lo en educación inicial debe formarse a los educandos de manera integral, impartiendo no solo conocimientos sino acciones para relacionarse socialmente, por lo que resulta importante la aplicación de juegos didácticos en el aula que permitan la socialización, conllevando a que los niños se integren en grupos, participando activamente.

Asimismo, esta investigación es factible porque contribuye en el sistema educativo, beneficiando de forma directa a los niños ya que los docentes pueden utilizarlo como una herramienta para crear un ambiente motivador en sus sesiones de aprendizaje.

La investigación es de tipo descriptivo – cuantitativo; un diseño pre experimental, en la cual se aplica un pre test y post test; teniendo una población de 19 niños de cinco años de nivel inicial.

Este trabajo de investigación esta estructura de la siguiente manera: I. Introducción, II. Revisión de literatura, comprende: antecedentes y bases teóricas III. Hipótesis; IV. Metodología, comprende: diseño de investigación, población y muestra,

definición y operacionalización, técnicas e instrumentos, plan de análisis, matriz de consistencia, principios éticos. V. Resultados, comprende: resultados y análisis de resultados. VI. Conclusiones y recomendaciones. Finalmente, referencias bibliográficas, anexo 1- el cronograma y anexo 2 – el presupuesto, anexo 3 la guía de observación y el anexo 4- programas de juegos didácticos.

Finalmente se logró constatar la hipótesis planteada; ya que la aplicación del programa de juegos didácticos mejoró la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Madre Teresa de Calcuta” Urbanización Ingenieros, Chiclayo – 2019; esto se demuestra con los resultados de la tabla N° 07 el cual es complementado con el gráfico N° 03, en la que se muestran los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en el pre test y post test, en el que después de la aplicación del programa de juegos didácticos como estrategia promedio logrado fue significativo el cual logro un 79%.

II. Revisión literatura

2.1. Antecedentes

Escobar (2016) en su tesis titulada: “El juego en el desarrollo social en niños (as) de 3-4 de edad” para obtener el título de licenciada en Estimulación Temprana; de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador; en la que busca determinar cómo influye el juego en el desarrollo social; en la cual utiliza el tipo descriptivo, en la cual tiene como población a 20 niños de las edades de 3 y 4 años de esta Institución en la cual realiza su investigación; utilizando la misma cantidad en su muestra pues el grupo es pequeño. En tanto, en sus resultados pudieron evidenciar que antes de aplicar juegos en sus sesiones de aprendizaje se tuvo que solo el 40% buscaba contar sus experiencias y el 60% no lo hacía, a diferencia del post test pues en la cual este 40% ascendió a un 95%. Finalmente,

mencionó que el juego es esencial en la vida de los niños el cual permite su desarrollo social; por lo cual los niños necesitan estimularlos para que interactúen y sean sociables.

Espinoza, Flores y Hernández (2017) en su tesis titulada: “ Actividades que propician la socialización, en niños, niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el semestre del año 2016”, en su tesis para el grado de licenciado de pedagogo en educación infantil, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua; mediante su investigación busca desarrollar actividades que propicien la socialización, en estos niños y niñas de nivel preescolar, plantea un enfoque cualitativo exploratorio, de tipo aplicada, la población de 500 estudiantes y 24 docentes, utilizando una muestra de 23 estudiantes y 1 docente; obteniendo como resultados que los educandos manifiestan que en el receso se diviertan, compartan poniendo en práctica sus normas de convivencia. Finalmente, llegó a la conclusión que las actividades que realiza el docente conllevan a la socialización, ello relacionado a trabajos grupales, juegos y dinámica en clase, entendiéndose que son una herramienta necesaria para el avance de los educandos.

Yllanes (2019) en su tesis titulada: “La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E.N. 256 San Pablo – Ayacucho”, para optar el grado de licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, de la Universidad San Ignacio de Loyola, de Lima, Perú. En la que plantea como objetivo explicar la importancia que tienen los juegos tradicionales en la socialización de educandos en el nivel inicial para lo cual realizó una investigación de tipo descriptivo, enfoque cualitativo y un diseño no experimental, con una población de 18 niños de nivel inicial, seleccionando para su investigación a un total de 10 niños como muestra no probabilística, lo cual permitió que precisarán que los juegos tradicionales conllevan a que los niños sean sociables y desarrollen el aspecto afectivo y emocional que permita compartir sentimientos de

tristeza o felicidad. Finalmente ha señalado que la importancia de los juegos tradicionales radica en que fortalece los vínculos afectivos entre niños y padres, transmitimos valores culturales del ayni y la minka; utilizan el pensamiento simbólico cuando son ellos mismos quienes crean sus recursos para poder jugar.

Salvador (2017) en su tesis titulada: “Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del Pronoei Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro Frías 2017” para optar título de licenciada en Educación Inicial, de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Piura, Perú, en la cual tiene como finalidad determinar de qué manera estos juegos tradicionales mejoran la socialización en niños de esta institución, teniendo como base una investigación de tipo cuantitativa y el nivel es de tipo longitudinal con un diseño pre experimental, siendo su población los niños de 5 años del Pronoei Pastores de Cristo San Isidro – Frías, asimismo, el investigador al aplicar las sesiones de aprendizaje mediante la aplicación de juegos tradicionales obtuvo un resultado favorable y satisfactorio ya que al realizar el post test se obtuvo que un 60% habrían logrado el nivel alcanzado y un 40% en proceso a diferencia del pre test en la que solo el 10% se encontraban en nivel logrado de socializarse con sus compañeros y el 60% estaba en un nivel de inicio y el 40% en proceso. Finalmente, precisó que en el pre test se obtuvo que los niños no socializaban por lo que no son comunicativos, no socializan e integran grupos; pero que la aplicación de juegos tradicionales logró mejorar de forma paulatina en nivel de socialización.

Madueño (2017) en su tesis: “Juego de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización de la Institución Educativa N°1793 Rio Negro- 2016” para optar el título de licenciado en Educación, de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote, de Satipo, Perú; señala como objetivo determinar la relación existente entre juegos de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización en tal

Institución, asimismo su metodología es de tipo descriptivo, nivel explicativo y diseño descriptivo correlacional; teniendo como resultado que el juego de sectores genera una variación en esta variable de socialización pues se obtuvo que un 82,81% de la población estudiantil logro un nivel elevado. Finalmente concluye que la relación entre los juegos de sectores y la socialización son elevadas, por lo que es necesario el equipamiento de los juegos de sectores en educación inicial.

Luna (2017) en su tesis titulada: “Juegos didácticos como estrategia metodológica en el aprendizaje de las operaciones matemáticas en alumnos de primaria de la I.E.N°7080,2016”, tesis para optar el grado académico de maestría en Educación, de la Universidad César Vallejo, Chiclayo - Perú, busca determinar cuál es el efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de las operaciones matemáticas de alumnos de primaria de la I.E.N°7080,2016, en la que utiliza una metodología de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño experimental y método hipotético deductivo, con una población de 50 estudiantes, a quienes se les aplico una evaluación en el área de matemática. Asimismo, se obtuvo que en el post test diferencias significativas en el rango promedio de 14.40 y 36.6; demostrando que la aplicación de juegos didácticos tiene un efecto significativo en el aprendizaje de operaciones matemáticas.

González (2019), en su tesis: “Aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°328- Cutervo - Cajamarca, 2018”, tesis para optar grado de licenciada en educación, de la Universidad Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque – Perú. El cuál busca determinar los efectos que produce la aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización, en el Área de Personal Social en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°328. Asimismo, identificar el nivel de socialización mediante un pre test y post test; diseñar, aplicar y

evaluar los juegos recreativos como estrategia para mejorar el nivel de socialización y comparar los resultados del pre test con el post test. El investigador utilizó como instrumentos el test y la hoja de observación. Finalmente, precisa que la aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica permitió mejorar el nivel de socialización de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°328, Cutervo en el año 2018, en el área de Personal Social, lo cual se evidencia por el promedio alcanzado de 50 puntos (nivel alto de socialización) en el post test del grupo experimental.

Correa (2019) en su tesis: “Propuesta de un programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la Institución educativa inicial particular – Santa Teresita de Monsefú -2018” (para optar el grado de maestría en educación inicial), de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, de Lambayeque – Perú. El objetivo es mejorar las habilidades sociales básicas: escuchar, hablar con firmeza y amablemente; fomentar habilidades sociales y proponer un programa educativo de actividades lúdicas. Asimismo, el tipo de investigación empleada es propositiva, correlacional y no experimental, con una población muestral de 38 niños y niñas de 3, 4 y 5 años; utilizó como técnica, la observación teniendo como instrumentos, la lista de cotejo y la guía de observación; teniendo como resultado, que los niños se acoplan rápidamente a los juegos y actividades propuestas por lo que se tuvo que el 58.3 % de los niños y niñas se adaptan a los juegos que otros niños ya están haciendo. En conclusión: el programa educativo de actividades lúdicas se fomenta el desarrollo de habilidades sociales las cuales se relacionan con habilidades básicas.

Vásquez (2016) en su tesis: “Taller juego de roles para desarrollar socialización en niños de cinco años – centro de estimulación temprana “Creciendo con Amor” Chiclayo 2016, tesis para optar el grado de Licenciado en Docente, de la Universidad César Vallejo, de Chiclayo- Perú; su objetivo general busca contrastar la influencia que

tiene el Juego de Roles para desarrollar la socialización en niños de cinco años – Centro de Estimulación Temprana “Creciendo con Amor” Chiclayo; empleando un tipo de investigación cuasi experimental; la población estuvo conformada por 40 niños y la muestra fue de 20, empleo la técnica del fichaje y la observación, aplicó un test de socialización y ficha de observación. Asimismo, se obtuvo como resultado del pre test un nivel bajo que asciende a un 80% en socialización, luego de haber realizado la aplicación del taller, se tiene mediante el post test se evidencio un 95% de logro favorable. Concluye: el taller favoreció el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años, al contrastar la hipótesis de la investigación confirmó la misma, por lo que mostró efectos significativos en los niños.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Socialización

2.2.1.1. Concepto:

La socialización de un niño en la etapa preescolar debe ser fluida, debe ser un desarrollo integral entre la sociedad colectiva de los alumnos y muy amical, siendo esta una etapa donde se inician las relaciones sociales, relaciones humanas, relaciones interpersonales, las cuales son de suma importancia en la vida de toda persona, sin distinción de ninguna clase, haciendo referencia a un tema cultural, preferencias, la raza, el sexo, origen, ya que durante los seis primeros años de vida es fundamental en el desarrollo de los niños. (Tuz, 2016)

Por otro lado, la socialización alude al proceso de contacto e interacción que los educandos deben realizar respecto de las demás personas, esta es una construcción sosegada que permite la apropiación de características que observa del entorno; así Flores (2010) citando a Moreau precisa que la socialización permite conocer,

comunicarse y poseer una conducta de interacción con el medio que lo rodea; en la escuela al transmitir pautas, conocimientos, normas cumple los fines de socialización.

2.2.1.2. Teoría de Vygotsky

Esta teoría alude a que los niños desarrollan su aprendizaje mediante las relaciones sociales; los niños adquieren nuevas y mejores habilidades de conocimiento como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida. Nos dice que los procesos de aprendizaje están condicionados por la cultura en donde nacemos, desarrollamos y por la sociedad en la que estamos. El proceso de conocimiento del educando es parte de su cultura y la sociedad en donde se desenvuelve. Resalta la importancia de los procesos sociales y los procesos culturales en los procesos de aprendizaje de las personas. Enfatiza que las personas cuando aprenden interiorizan los procesos del grupo social al cual integran y las manifestaciones culturales que le son propias. Cabe señalar que la ventaja del aprendizaje es que realiza de manera natural y la desventaja es que el aprendizaje carece de estructura. (Flores, 2005)

Desde su teoría Culturalista, Vygotsky pone en evidencia la dimensión social del aprendizaje y es aquí donde cobra especial sentido, la actividad mediadora del docente y sus funciones didácticas. El área de desarrollo siguiente, se define como la distancia que existe entre la forma como resuelve de forma independiente los problemas bajo la guía del docente o en colaboración con sus compañeros.

2.2.1.3. Escuela como agente socializador

La escuela debería ser una copia fiel de las características y vivencias de la vida en la sociedad, teniendo en cuenta que es una institución social, asimismo, la escuela es un fuerte pilar que participa en el proceso de socialización, influenciada por el contexto socio- cultural que la rodea. (Navarro, 2016)

Según, Gil (2011) la escuela brinda a sus educandos vivencias socializadores buscando introducir a estos a una sociedad en nombre de la cual funciona y busca lograr con sus objetivos. En ella, se transmiten valores sociales que ayudan al estudiante a vivir en grupo y formar parte de la sociedad; por lo tanto, en la escuela se busca crear relaciones sociales, como un proceso continuo y gradual que ayuda a los niños a convertirse en parte de la sociedad; teniendo en consideración que el niño cuando se educa, se socializa.

Finalmente, quienes logren entender que la escuela garantiza la educación del pueblo, lo hacen porque tienen la certeza que la educación escolar posee un potencial transformador y que la escuela es la que cumple la parte que le corresponde en esa transformación con la eficiencia para garantizar a las clases la adquisición de conocimientos que favorezcan su inserción en una dinámica del cambio. (Aquino, 2013)

2.2.1.4. Características de la socialización

Según, Centeno (2014) la socialización como proceso, presenta algunas características tales como: a) La socialización es convivencia porque permite que el niño o niña pueda cumplir satisfacciones básicas tales como afecto, protección y ayuda, permite que exista un equilibrio mental; b) Es aprendizaje, realiza actividades que le permiten socializar, siendo tales habilidades sociales el resultado de respuestas de estimulación ambiental; c) Es la interiorización de normas, valores, costumbres, buscando conllevar la conducta a una actuar correcto frente a los demás.

Tales características se pueden apreciar en su entorno familia, la escuela, la iglesia, con sus vecinos cuando se relacione con otras personas.

Para Feroso citado por Rosales (2005) socializarse es relacionarse con los demás, teniendo en cuenta, que para su realización es necesario la convivencia con

otros, pues no logra su realización en solitario, si bien es cierto que esta característica presenta dificultades respecto a teorías del conflicto y consenso; en la que la primera hace referencia a que la adaptación impone y limita al individuo y la segunda a que si no se logra adaptarse esto conllevaría a correr un riesgo social y mental.

Mediante la socialización, las personas forman parte de un grupo y se convierte en parte activa de la sociedad; respetando normas de convivencia y siendo tolerantes en las relaciones sociales, busca la inserción social con la finalidad de cubrir necesidades de afecto, de protección y ayuda.

2.2.1.5. Procesos de socialización

Espinar (2009) citando a Giner, para la sociología, es un proceso primordial en la cual las personas se aprenden a convivir en grupos, haciendo suyas sus normas, valores, asimilando conductas y creencias, al referirse a normas y valores se hace alusión a expectativas, roles y normas de género.

Tal y como plantea Díaz citado por Espinar (2009) lo aprendido en la niñez, da un significado al contexto social y emocional propio y ajeno, incluirse excluirse de cualidades, actividades o escenarios; ayuda en la interpretación de lo que es diferente y semejante entre las personas y grupos, poder así calificar lo bueno o malo del comportamiento de las personas. En ese sentido, el aprendizaje social tiene recorrido en toda la vida, sus efectos son determinantes y se producen en la edad preescolar

2.2.1.6. Herramientas que propicia la socialización

Las herramientas son aquellas actividades que la docente busca implementar para su sesión diaria en sus clases, que sirve para poder cumplir la socialización entre sus educandos, teniendo en cuenta que es en la escuela en donde se desarrollan de forma integral los niños como personas sociables. (Centeno, 2014)

a. El juego como valor socializador:

Vygotsky citado por Centeno (2014), el juego conlleva a que los niños tengan contacto con sus compañeros, presentan escenarios que generan no solo instintos propios sino relacionados a su entorno; siendo una acción espontánea de niños (as) el cual orienta la socialización, mediante la cual se transmiten valores, costumbres y tradiciones; desarrolla capacidades cognitivas, motoras, psicomotricidad, afectivas y sociales.

b. El canto

El canto mejora la coordinación del tono de voz, fomenta las relaciones sociales, como una estrategia, mediante el canto generan amistades, y sus conocimientos se quedan como un aprendizaje significativo. Es de suma importancia porque beneficia el desarrollo del lenguaje, el canto favorece la socialización, el cual permite a los niños manifestar emociones, fantasías, imaginación, mediante el canto se logra generar admiración, confianza, seguridad, misterio. (Laguna y otros, 2013)

2.2.1.7. Área de Personal Social

En nivel inicial, esta área atiende el desarrollo del niño, desde su dimensión personal y social, siendo una base para vivir en comunidad y la realización personal, brinda grandes oportunidades para mejorar la calidad de vida, generando bienestar y el de los demás, ejerciendo derechos, cumpliendo deberes y tienen la posibilidad de ser felices, de acuerdo a su juicio de felicidad. (MINEDU, 2015)

Competencias vinculadas al área de Personal Social

COMPETENCIAS (dimensiones)	CAPACIDADES (indicadores)
Construye su identidad	- Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones
Convive y participa	- Interactúa con todas las personas.

democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.
Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. - Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.

2.2.2. Juegos didácticos

2.2.2.1. Concepto

Es una actividad didáctica, que ayuda a la estimulación temprano de los niños, permitiendo desarrollar sus habilidades de forma espontánea, y que es de gran utilidad para motivar el desempeño académico, en el ámbito social e intelectual. Si una buena nutrición es necesaria para el crecimiento, el juego es fundamental para el desarrollo, si tenemos en cuenta que los niños son los motores de su propio desarrollo, el acompañamiento inteligente y afectuoso que nosotros debemos brindarles como adultos; implica permitirle ese albedrío tan esencial y tan importante que el juego brinda y posibilita desarrollar la creatividad de los niños, le permite crear relaciones sociales. (Gómez, s.f)

Para Vygotsky, el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que con complementarios del propio.

Este mismo autor, señala que el juego favorece la sociabilidad temprana, las habilidades de comunicación social (asertividad); brindando beneficios tales como: Ayuda en su autoestima, logrando que los niños conozcan su alrededor y pueda acomodarse, es

fundamental para que puede vivir, enriquece la imaginación, incrementa su visión fotográfica, su actividad memorística, desarrollando la atención y concentración.

Según Rosales (2005), el juego es una actividad importante en la infancia, tanto para el desarrollo físico e intelectual, y está estrechamente unido con el proceso de socialización.

Asimismo, la didáctica ha sido reconocida como ciencia del proceso enseñanza – aprendizaje, brindando conocimientos, producto de la explicación e interpretación de composición y destinados a su correspondiente formulación, por lo cual, también ofrece y pautas y orientaciones en torno a su ejecución y desarrollo (Violante y Soto, 2010). En Tanto, la didáctica es una ciencia social que estudia el proceso docente- educativo, que busca orientar la formación de las personas. En este sentido, está estrechamente ligada con la pedagogía, cuyo fin es el proceso de formación de las personas, ya que una parte decisiva de esta formación, transcurre en la escuela y de esta disciplina se ocupa la didáctica, que se ha ido independizando de la pedagogía, sin perder el vínculo que las une. (Herrera, 2004)

Entonces, los juegos didácticos es una actividad que se realiza con el único propósito de formar a las personas, de una forma divertida, libre y espontánea.

Según, Mequé, Blanch, Monserrat (20016):

Desde el aspecto psicoeducativa: El juego es una fuente de placer, característica por excelencia; si no existe placer, no se habla de juego; sinónimo de independencia, autonomía de elección, voluntario, prototipo de autodecisión; no es coercitivo, no acepta imposiciones externas; el niño puede decidir su actuación en el juego; es un proceso, una finalidad sin fin, sus estimulaciones y fines son interiores; es decir si busca una utilidad no sería un juego. Por otro

lado, la utopía es un elemento característico, jugar es forjar algo parecido del contexto real, existiendo conocimiento de algo irreal; es el modo no literal, el procedimiento no literal de un recurso tales como: uso de un palo utilizándolo como si se tratase de un caballo; diligencia seria, es una prueba para la personalidad; por los aciertos se permite exaltar su autoestima, componente de autoafirmación de la personalidad, como el trabajo para el adulto.

Desde el aspecto del desarrollo psicomotor: fortalece sus movimientos corporales, el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, la apreciación, el equilibrio y la confianza en el uso de su cuerpo; los juegos de movimiento desde los primeros años de los niños edifican modelos motores simples que se adiestran al hacer repeticiones; paulatinamente se perfeccionan, completándose con quienes también intervienen, tornándose complejos.

Desde el aspecto del desarrollo intelectual: estimula las capacidades del pensamiento motor, simbólico representativo, finalmente, el reflexivo, el razonamiento; estimula la atención y la memoria; desarrolla la creatividad e imaginación, creando un rol de su papel, combinando las palabras, las ideas y las ilusiones; aviva la distinción entre la ilusión y lo real; desarrolla el lenguaje, tenemos los juegos lingüísticos, como trabalenguas y canciones; desarrollan un pensamiento abstracto, se produce una divergencia entre lo semántico y visual, como un caballo y un palo, da inicio a una acción que se orienta del pensamiento (cabalgar) y no del objeto (golpear), esta situación ficticia es un prototipo para la cognición abstracta.

Desde el aspecto de la sociabilidad: importante herramienta de los niños en proceso de comunicación y socialización, les permite incorporarse a la sociedad

a la que pertenecen, siendo los juegos de representación los que permiten al niño descubrir la vida de interacción con la sociedad del adultos y pautas con las que se gobiernan estas conexiones; desarrollan de manera sincera la facultad de ayudar (facilitar y recibir auxilio para auxiliar a un desenlace habitual); suscitan la comunicación, incrementan las comunicaciones asertivos con los integrantes del grupo, disminuyendo las comunicaciones negativos; desarrolla comportamientos pro sociales (cooperación, ayuda); reduce comportamientos negativos (inseguridad, agresividad, timidez, apatía); desarrolla un comportamiento asertivo, incrementa su propio concepto y el de los demás; potencia la colaboración en trabajos de clase, perfeccionando el ambiente social de aula.

Desde el aspecto del desarrollo afectivo emocional: Fuente de placer, instrumento de expresión y control emocional; promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental, siendo una actividad placentera que genera satisfacción emocional, en la que los niños obtienen placer, entretenimiento y alegría de vivir, consiente la asimilación de experiencias traumáticas experimentando nuevas experiencias de felicidad; mediante el juego cooperativo estimula la capacidad para tratar emociones de otras personas, incita la capacidad de empatía, y a controlar sus emociones.

2.2.2.2. Importancia

Por otro lado, Calero (2003) plantea que la utilización de juegos didácticos dentro de una escuela permite romper la rutina del escolar dejando de lado una enseñanza monótona. Además, es importante porque permite desarrollar destrezas y habilidades, generando la psicomotricidad en el cuerpo, el juego es una herramienta

educativa que permite al docente la concentración en los niños logrando el aprendizaje esperado.

2.2.2.3. Características (Calero, 2003)

- Se hacen simplemente por placer
- Se eligen de forma libre
- Requiere la participación activa del niño
- Favorece el desarrollo creativo y social.
- Se halla en la base misma de la cultura.
- Cumple un valor socializador.

2.2.2.4. Evolución del juego en la infancia

La conducta de juego evoluciona y cambia conforme el niño va madurando y creciendo. El juego de un bebé de 12 meses es muy diferente y más sencillo que el juego de un niño de 5 años, el cual es más complejo. Las diferencias, por ejemplo, a nivel social observamos que los niños de 1 a 2 años prefieren jugar solos y los de 3, 4 y 5 buscan asociarse con otros niños para preparar juegos juntos.

Asimismo, su coeficiente de niños menores de dos años es más sencillo pues ellos, al coger algún objeto, lo observan, golpean, o lo hacen sonar; sin embargo, un niño mayor de 4 años realiza acciones como por ejemplo cocinar, crear una historia.

A continuación, en esta tabla se puede verificar el tipo de juego que se aplica según las edades de los niños:

Juego funcional	Juego constructivo	Juego simbólico o de representación	Juego con reglas
------------------------	---------------------------	--	-------------------------

De 3 a 24 meses Sobresaliente hasta los 18 meses	Empieza de los 24 a 36 meses	Empieza al año y seis meses de nacido Y predomina entre los 3 y 5 años.	Niños de años
Movimientos musculares repetitivos con o sin objetos. Juego funcional sin objetos: correr, saltar, hacerse cosquillas, rodar, empujar, entre otros. Juegos funcionales con objetos: manipular y explorar objetos, hacerlos rodar, hacerlos sonar, apretarlos, etc.	Utilizan cosas u otros materiales para formar estructuras simples o complejas. Se combinan piezas, bloques u otros materiales que pueden ser unidos para armar una construcción. El juego constructivo aparece aprox. A los 24 meses, pero perdura por muchos años, haciéndose cada vez más complejo.	Las acciones que realizan los niños la simulan a través de objetos. Ejemplo: juegan a los doctores, donde el instrumento son sus crayolas, lapiceros. El niño pretende representar un rol real o imaginario como padre, madre, bombero o monstruo, usando su propio.	Supone el reconocimiento la aceptación y conformidad con reglas pre – establecidas que rigen los juegos que se comparten en grupos. Juegos de damas, el ludo.

Fuente: Salas (2014)

El desarrollo cognitivo va gradualmente pasando por etapas, las cuales se diferencian una de la otra, siendo la primera el juego de tipo funcional.

Pasado los dos años, el juego de tipo funcional deja de predominar en esta etapa, siendo que aparece otros juegos como el constructivo, dramático, el de reglas en el que aparece el juego simbólico. El juego funcional aún puede demostrarse con ciertas conductas como: “hacerse cosquillas” o “rodar” es un juego que puede aparecer a cualquier edad. Los distintos tipos de juego no desaparecen con la madurez del niño, sino que toman relevancia en las distintas edades, respecto a las demás.

2.2.2.5. Tipos de Juegos

Las clasificaciones de los tipos de juego son diversas, esta clasificación ayuda a poder diferenciar las áreas que se están estimulando y las tendencias individuales.

- a. **Juego motor:** Está relacionado al movimiento corporal y emociones que se puedan crear en los niños. Tenemos los juegos en los cuales se columpia, lanza la pelota, salta en un pie; los cuales deben realizarse en un ambiente apropiado, para poder llevar a cabo los juegos que le permitan un desplazamiento corporal, si los juegos se acompañan de túneles naturales, escaleras sencillas entre otros obstáculos se desarrolla la psicomotricidad en esta etapa.

- b. **Juego social:** hace referencia a aquellos en los cuales es necesario la intervención de otras personas para poder intercambiar reglas, actitudes. Desde muy pequeño ya se manifiesta en algunos juegos realizado con sus padres, en los cuales juega a las escondidas, los pequeños cuando juegan con el cabello de su mamá.

- c. **Juego cognitivo:** es el que despierta en interés del conocimiento al niño; esto inicia cuando está en contacto con los objetos a través de la percepción, manipulando y explorando, buscando solucionar un desafío el cual involucra una participación inteligente no solo coger objetos. Por ejemplo: el rompecabezas, construcción de una torre.

2.2.2.6. Los juegos didácticos utilizados

a) Juegos didácticos tradicionales

Es un juego tradicional que se utiliza en muchas partes del mundo, busca divertir a los niños de 5 a 8 años. Este juego fomenta la seguridad en sí mismo de los niños lo que conlleva a que se desenvuelvan con facilidad creando vínculos de confianza. (Trejo, 2017)

Los juegos didácticos utilizados son:

- **Busquemos la lata que suena y suena**

Mediante este juego, los niños del aula prestarán atención a las normas del juego, para su desarrollo, con la finalidad de participar en conjunto y promover el bienestar común; por lo que consiste en formar dos grupos en el patio del centro educativo. (Véase en la sesión, N° 1)

- **Juego las ollitas**

Tiene como capacidad la construcción de normas y asumir acuerdos en grupo, respetando normas y reglas por el bien del equipo, a través de este juego didáctico se pretende que todos participen de manera voluntaria. (Véase en la sesión, N°2)

- **Encuentra a tu pareja**

Se pretende que cada niño construya su identidad y se valore así mismo, por medio de este juego los niños se integran y se relacionan entre sí. (Véase en la sesión, N°3)

- **Quítale la cola al gato bailarín**

Convive y participa democráticamente con los demás, por lo que se integra a todos los niños del aula a que participen en una canción “Mi gatito”, luego formulamos las preguntas y despertamos la curiosidad del tema tratado. (Véase en la sesión, N° 4)

- **Pies inmóviles**

El presente juego didáctico tiene como finalidad, la participación de todos los niños, para que se desarrollen y expresen sus emociones, utilizando palabras gestos y movimientos corporales, de esta manera socializan de forma natural unos a otros. (Véase en la sesión, N° 5)

- **La carrera de las chapas**

El presente juego didáctico tiene como finalidad el desarrollo de la solidaridad entre compañeros, donde se pretende que mediante el juego los niños interactúen unos a otros, y observan la falta de material que pueda tener un compañero, el otro pueda ayudarlo con sus materiales. (Véase en la sesión, N° 6)

- **El lobo feroz**

Este juego didáctico es sumamente importante para la socialización entre compañeros, pues interactúan entre sí y tienen contacto unos a otros, promueve el desarrollo social y autorregula sus emociones. (Véase en la sesión, N°7)

- **Construye la torre más alta**

Este juego desempeña la convivencia y participación democrática de todos los niños en beneficio del bien común, promoviendo la socialización de todos los niños en el aula. (Véase en la sesión, N° 8)

- **Cada uno a sus zapatos**

Este juego didáctico también tiene como finalidad promover la solidaridad entre compañeros. (Véase en la sesión, N° 9)

- **La carrera de los animales**

Este juego didáctico tiene como finalidad la convivencia y participación democrática de todos los niños en el aula, interactuando entre sí. (Véase en la sesión, N° 10)

III. Hipótesis:

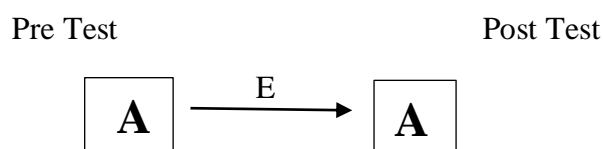
La aplicación de juegos didácticos mejorará la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Madre Teresa de Calcuta” Urbanización Ingenieros, Chiclayo – 2019.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la Investigación:

Diseño pre experimental: Hernández, Fernández, Baptista (2014), se denominan así porque el grado de control es mínimo y consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo, o a las unidades de análisis para luego determinar el grado en que se manifiestan. Estas son básicamente exploratorias y descriptivas. Se trabaja con un solo grupo y pueden ser:

Diseño de pre prueba- pos prueba con un solo grupo o diseño en sucesión o en línea:



Donde:

A: Es la muestra control y experimental a la vez.

Este tipo de diseño se utiliza cuando se dispone de una sola muestra a la cual se inicia con la aplicación de un pre test, posterior a ello, se aplica como estímulo los juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje buscando comprobar la hipótesis planteada con el post test aplicado al final de las sesiones.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población:

Hernández (2014) refiere, la población es el universo de lo que se piensa estudiar y que conforman características en común, lo cual da origen a los datos de la investigación.

La población de la investigación estuvo constituida por los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “Madre Teresa de Calcuta” Urbanización Ingenieros.

Tabla 1. Población total de estudiantes de la Institución Educativa Inicial "Madre Teresa de Calcuta" Urbanización Ingenieros.

Institución Educativa Inicial	Grado	Sección	Nº de estudiantes
Madre Teresa de Calcuta.	Estudiantes de 3 años.	Roja	12
	Estudiantes de 4 años.	Amarilla	9
	Estudiantes de 5 años.	Azul	19
TOTAL			40

FUENTE: Ficha de matriculados para el año lectivo 2019

4.2. Muestra:

Según Hernández (2014) refiere, la muestra es el sub grupo que se sub divide de la población con la finalidad de averiguar algo, es un sub conjunto de elementos que pertenecen a la población.

El grupo muestral está conformado por 19 niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”.

Tabla 2. Población muestral

Institución Educativa Inicial	Grado	Sección	Nº de estudiantes
Madre Teresa de Calcuta	Estudiantes de 5 años	Azul	19 niños
Total de estudiantes			19 niños

FUENTE: Ficha de matriculados para el año lectivo 2019

4.3. Definición y operacionalización de variables

Variable independiente:

X: Juegos didácticos

Variable dependiente:

Y: Socialización

VARIABLES	DEFINICIÓN DE VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA MEDICIÓN	INSTRUMENTOS
Juegos didácticos	<p>Conceptual.</p> <p>Entonces, los juegos didácticos es una actividad que se realiza con el único propósito de formar a las personas, de una forma divertida, libre y espontánea.</p> <p>Operacional.</p> <p>Práctica de juegos didácticos por parejas o grupos, en la que demuestran su un desarrollo integral teniendo habilidades de socialización.</p>	Antes	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer el propósito de cada sesión. - Considerar los conocimientos del tema. 	Logro destacado AD.	Lista de cotejo
		Durante	<ul style="list-style-type: none"> - Anticipo el tema - Realización el juego 	Logro esperado A	
		Después de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Formulación de preguntas - Evaluación 	<p>En proceso B</p> <p>En inicio C</p>	
Socialización	<p>Conceptual.</p> <p>La socialización alude al proceso de contacto e interacción que los educandos deben realizar respecto de las demás personas, esta es una construcción sosegada que permite la apropiación de características que observa del entorno.</p>	Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo. - Autorregula sus emociones 	Logro destacado AD	Lista de cotejo
		Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Logro Esperado A	

	<p><u>Operacional.</u></p> <p>La interacción asertiva y efectiva entre los niños y los que lo rodean en la que intercambian sus ideas, emociones, conocimientos y conviven en armonía.</p>	<p>Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuoso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. - Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuoso. 	<p>En proceso B</p> <p>En inicio C</p>	
--	---	--	--	--	--

COMPETENCIAS	INDICADORES	ESCALA			
		LOGRO DESTACADO	LOGRO ESPERADO	EN PROCESO	EN INICIO
Construye su identidad	Se valora a sí mismo				
	Autorregula sus emociones				
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas				
	Construye normas y asume acuerdos y leyes				
	Participa en acciones que promuevan el bienestar común				
Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.	Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente				
	Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuoso.				

4.4. Técnicas e instrumentos de Recolección de los datos

a) Observación.

Hernández, Fernández, Baptista (2014): Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable en las cuales se puede verificar el comportamiento de situaciones confiables.

De acuerdo con la variable dependiente de la investigación, referida a la socialización, se utilizó la técnica de la observación, que permitirá observar al investigador de manera natural la aplicación de los juegos didácticos en el salón de los niños, los instrumentos utilizados son:

- **Guía de observación**

Este instrumento permitió centrar la atención en aspectos específicos que resulten relevantes para la evaluación; promover la objetividad porque permitió observar diferentes aspectos de la dinámica en el interior del aula, para lo cual se utilizó en el pre test y post test de los educandos; a través de la guía de observación se podrá detectar los avances e interferencias en el aprendizaje los alumnos.

Tabla 3. Competencias e indicadores para evaluar en la guía de observación

- **Lista de cotejo**

Para Guerrero (2017) es un registro de evaluación que usan las docentes frecuentemente, la cual se deberá adecuar al currículo nacional, ya que se tendrá que determinar las competencias, capacidades y desempeños por edades, acuerdo a un análisis progresivo de los estudiantes. La lista de cotejo se va aplicar en las sesiones de clase.

4.5. Plan de análisis

Se utilizó el programa de Microsoft para poder determinar la hipótesis, por lo que se extrajeron los datos obtenidos de las listas de cotejo del pre test y post test aplicados a los niños y niñas de 5 años de inicial, esta información se digitó en el programa de

análisis estadístico Microsoft Excel. Para una mayor organización y aplicación del instrumento, se procedió a los tabulados de los resultados de Excel al programa Microsoft Word, en la que se interpretó cada una de las tablas y gráficos para confirmar la veracidad de la hipótesis, con la finalidad de poder mejorar sus habilidades sociales.

4.6. Matriz de consistencia

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA OBLIGACIÓN	HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	VARIABLES DE ESTUDIO	INDICADORES	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
<p>¿De qué manera los juegos didácticos mejora la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Madre Teresa de Calcuta “Urbanización Ingenieros - Chiclayo - 2019?</p>	<p>Objetivo General: Determinar que los juegos didácticos mejora la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Madre Teresa de Calcuta “Urbanización Ingenieros-Chiclayo-2019.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Identificar el nivel de socialización de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Madre Teresa de Calcuta “Urbanización Ingenieros – Chiclayo -2019” Ejecutar sesiones de aprendizaje con juegos didácticos que permitan mejorar el nivel de socialización en los niños de 5 años de la I.E.I. Madre Teresa de Calcuta “Urbanización Ingenieros- Chiclayo-2019”. Describir el nivel de socialización mediante el post test en los niños de 5 años de la I.E.I. Madre Teresa de Calcuta” Urbanización Ingenieros” Chiclayo – 2019. Comparar el nivel de socialización mediante el pre test y pos test en niños de 5 años de la I.E.I. Madre Teresa de Calcuta “Urbanización Ingenieros” – Chiclayo, 2019. 	<p>La aplicación de juegos didácticos mejorará la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Madre Teresa de Calcuta” Urbanización Ingenieros Chiclayo -2019.</p>	<p>Variable Independiente: Juegos didácticos</p> <p>Variable dependiente: Socialización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer el propósito de cada sesión. - Considerar los conocimientos del tema. - Anticipa el tema - Realización del juego - Formulación preguntas - Evaluación. <ul style="list-style-type: none"> - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promuevan el bienestar común. - Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. - Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa. 	<p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación.</p> <p>Lista de cotejo.</p>

4.7. Principios éticos (ULADECH, 2016)

- Protección a las personas. -

Las personas que intervienen en la investigación son el fin, lo cual requiere un alto índice de protección, teniendo en cuenta el riesgo y el beneficio; respetando la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Entonces, esto permite que las personas que participan sean voluntarias y dispongan la información adecuada, respetando derechos fundamentales, con mayor énfasis si se encuentra en un estado de vulnerabilidad.

- Beneficencia y no maleficencia. –

Se tiene que asegurar el bienestar de las personas que intervienen en la investigación; teniendo una conducta que busque maximizar los beneficios, no generar ningún daño,

- Justicia. –

El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

- Consentimiento informado y expreso. –

En la investigación es necesario un consentimiento informado, sin ninguna equivocación en la cual los investigadores o titulares de los datos permiten la utilización de la información para fines específicos establecidos en el proyecto.

V. Resultados

5.1. Resultados

5.1.1. Identificar el nivel de socialización de los niños de I.E.I. Madre Teresa de Calcuta mediante los resultados obtenidos del pre test antes de aplicar el programa de juegos didácticos para mejorar la socialización.

Tabla 4. Evaluación en el pre test sobre la socialización a los niños de 5 años de la I.E.I. “Madre Teresa de Calcuta”.

INDICADORES	VALORACIÓN									
	En inicio		En proceso		Esperado		Logro destacado		TOTAL DE ALUMNOS	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Se valora a si mismo	1	68	3	16	2	11%	1	5%	19	100%
	3	%		%						
Autorregula sus emociones	1	68	4	21	2	11%	0	0%	19	100%
	3	%		%						
Interactúa con todas las personas	1	74	3	16	1	5%	1	5%	19	100%
	4	%		%						
Construye normas y asume acuerdos y leyes	1	79	3	16	0	0%	1	5%	19	100%
	5	%		%						
Participa en acciones que promueven el bienestar común	1	84	2	11	1	5%	0	0%	19	100%
	6	%		%						
Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente	8	42	4	21	4	21%	3	16%	19	100%
		%		%						
Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa	1	63	4	21	1	5%	2	11%	19	100%
	2	%		%						

FUENTE: Resultados del pre test obtenido a través de la guía de observación.

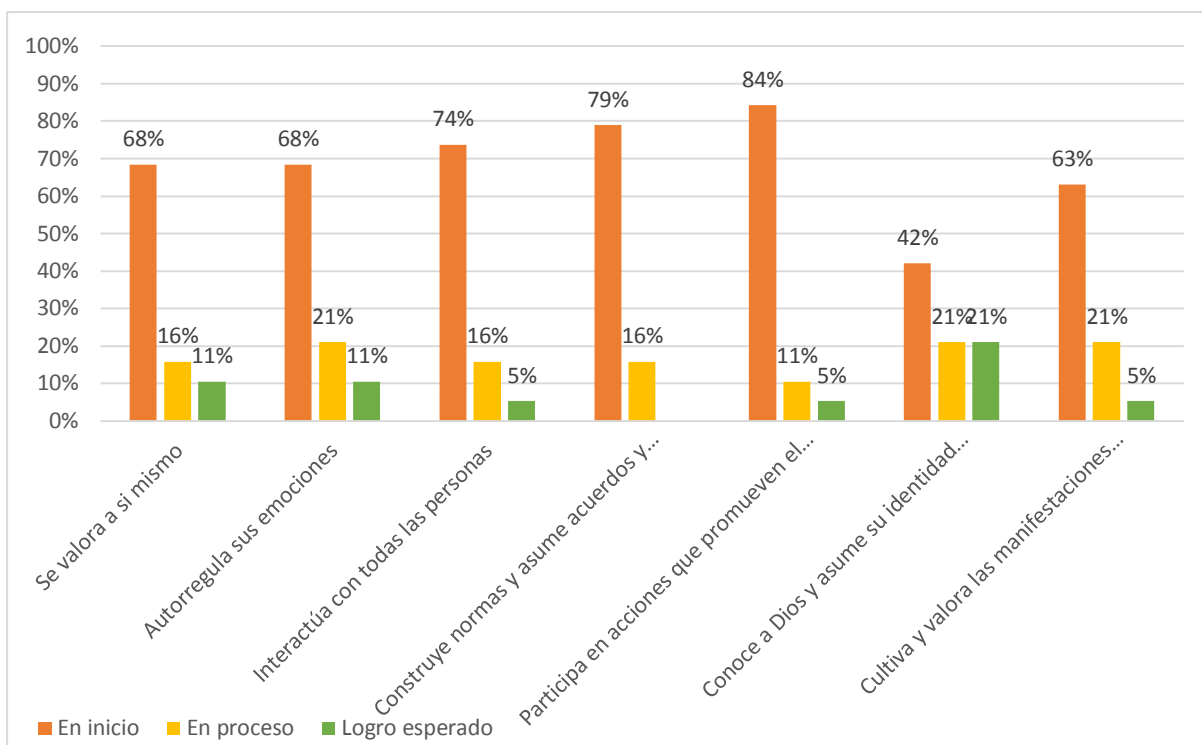


Gráfico 1. Resultados del pre test obtenido a través de la guía de observación de los niños de 5 años de la I.E.I. Madre Teresa de Calcuta.

Fuente: Resultados del pre test obtenido a través de la guía de observación.

Interpretación:

En la tabla 04 se observa que del total de estudiantes la evaluación de los niños de 5 años de la I.E.I. “Madre Teresa de Calcuta” –Urbanización los Ingenieros en lo cual:

Respecto al indicador se valora así mismo, el 68% (13 alumnos) y el 16% (3 alumnos) están en los niveles de inicio y en proceso respectivamente. Además, el 11% de estudiantes (2 alumnos) están en logro esperado y el 5% (1 alumno) en logro destacado.

Respecto al indicador autorregula sus emociones, el 68%(13 alumnos) y el 21% (4 alumnos) están en los niveles de inicio y en proceso, un 11%(2 alumnos) en nivel esperado y solo un 5% (1alumno) en logro destacado.

Por otro lado, interactúan con todas las personas, un 74% (14 alumnos) están en un nivel de inicio, 16% (3 alumnos) a veces, y solo el 5% (1 alumno) siempre.

Asimismo, construyen normas y asumen acuerdos y leyes, en un 79% (15 alumnos) en inicio, el 16% (3 alumnos) en proceso y solo un 5% (1 alumnos) en el logro esperado.

Participan en acciones que promueven el bienestar común en un 84% (16 alumnos) en un 5 nivel de inicio, el 11% (2 alumnos) en proceso, el 5% (1 alumno) logro esperado.

Asumen una identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente, in 42% (8 alumnos) en inicio, 21% (4 alumnos) en proceso, 21% (4 alumnos) logro esperado y solo el 16% (3 alumnos) logro destacado.

Finalmente, cultivan y valoran manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa, en un 63% de estudiantes (12) están en inicio, un 21% (4 alumnos) en proceso, el 5% (1 alumno) se le observa un logro esperado y el 11% (2 alumnos) presentan logro destacado.

En tanto, estos resultados evidencian aquellas deficiencias que presentaban los niños de 5 años de la I.E.I. “Madre Teresa de Calcuta”; antes de la aplicación de juegos didácticos; por lo cual resulta importante y necesario brindar un aporte que permita mejorar el nivel de socialización en los estudiantes, por lo que se elaboró el programa de actividades propuesto.

DESEMPEÑOS	VALORACIÓN					
	SI		NO		Total	
	N	%	N	%	N	%
Participa espontáneamente en el juego respetando normas y acuerdos propuestos	11	58%	8	42%	19	100%

5.1.2. Resultados de la ejecución de sesiones al aplicar el programa de juegos didácticos para mejorar la socialización.

Tabla 5. Sesión N°1

FUENTE: Resultado de la primera sesión.

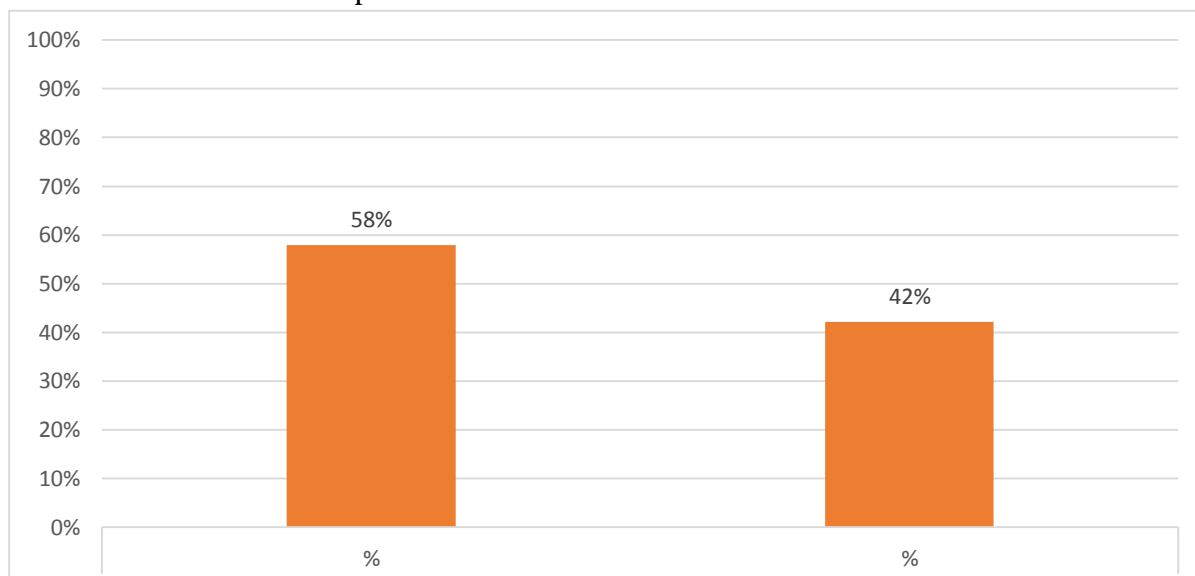


Gráfico 2. Sesión N°1

Fuente: Resultado de la primera sesión

INTERPRETACIÓN:

En esta tabla N°5 se muestra que el 58% de los estudiantes si participaban espontáneamente en el juego respetando normas y acuerdos propuestos, y el 42 % no.

Tabla 6.Sesión N°4

DESEMPEÑOS	VALORACIÓN					
	SI		NO		Total	
	N	%	N	%	N	%
Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás.	14	74%	5	26%	19	100%

FUENTE: Resultado de la lista de cotejo de la cuarta sesión

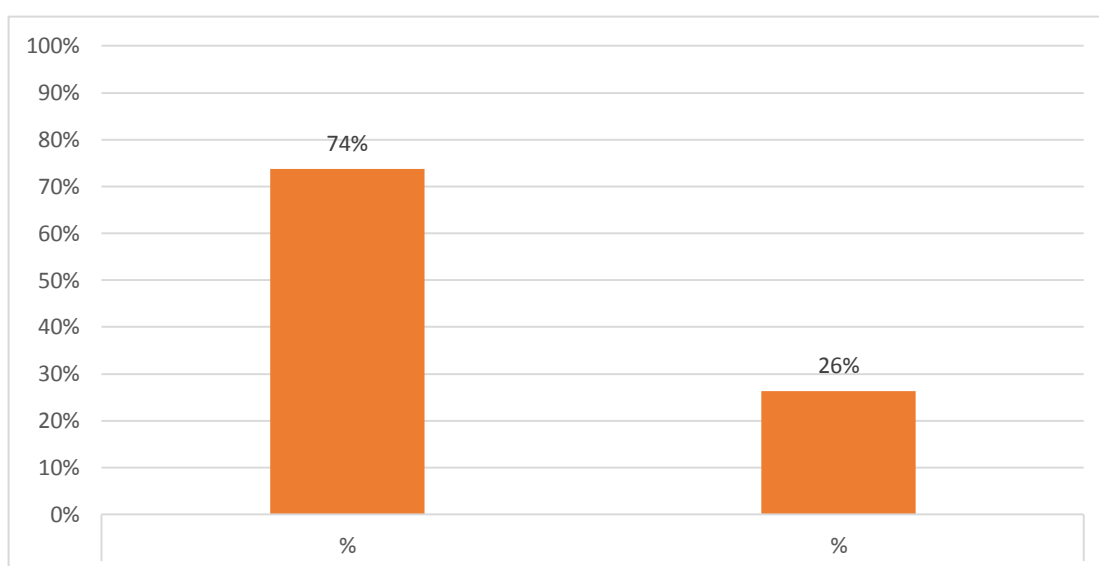


Gráfico 3. Sesión N°4

Fuente: Resultados de la lista de cotejo de la sesión N°4

INTERPRETACIÓN:

En tabla 6 se evidenció que un 74% si propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás; mientras que un 26% no.

Tabla 7. Sesión N°10

DESEMPEÑOS	VALORACIÓN					
	SI		NO		Total	
	N	%	N	%	N	%
Se relaciona con los demás en actividades de juego de ideas, normas y cumple con las reglas.	19	100%	0	0%	19	100%

Fuente: Resultado de la lista de cotejo en la sesión N°10

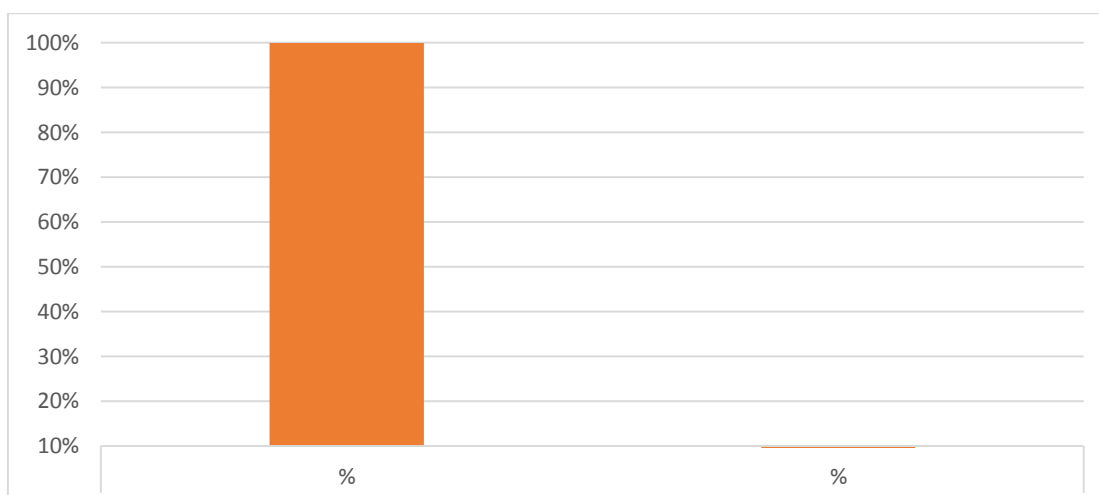


Gráfico 4. Sesión N°10

Fuente: Resultados de la lista de cotejo en la sesión N°10

INTERPRETACIÓN:

En la tabla N°7 se tiene que el total de los alumnos se relacionan con los demás en actividades de juegos de ideas y normas.

5.1.3. Describir el nivel de socialización de los resultados obtenidos después de la aplicación del programa de juegos didácticos de la lista de cotejo.

Tabla 8. Evaluación del post test sobre la socialización a los niños de 5 años de la I.E.I. “Madre Teresa de Calcuta”

INDICADORES	VALORACIÓN									
	En inicio		En proceso		Logro esperado		Logro destacado		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Se valora a si mismo	1	5%	0	0%	2	11%	16	84%	19	100%
Autorregula sus emociones	1	5%	0	0%	3	16%	15	79%	19	100%
Interactúa con todas las personas	0	0%	0	0%	6	32%	13	68%	19	100%
Construye normas y asume acuerdos y leyes	0	0%	0	0%	4	21%	15	79%	19	100%
Participa en acciones que promueven el bienestar común	0	0%	2	11%	1	5%	16	84%	19	100%
Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente	0	0%	0	0%	0	0%	19	100%	19	100%
Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa	0	0%	0	0%	0	0%	19	100%	19	100%

FUENTE: Resultados del post test obtenido a través de la guía de observación.

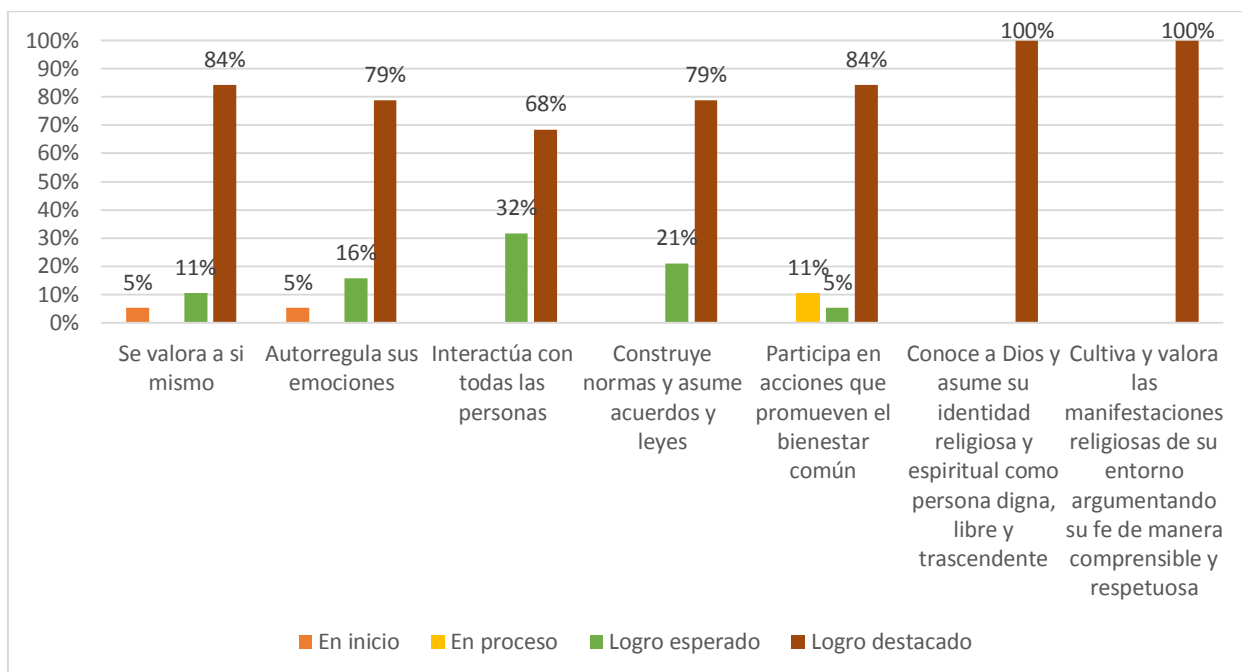


Gráfico 5. Post test

FUENTE: Resultados del post test obtenido a través de la guía de observación.

INTERPRETACIÓN

En la tabla 08 se registra la evaluación de los educandos de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Madre Teresa de Calcuta” –Urbanización los Ingenieros en lo cual:

Se valora a sí mismo, el 84% (16 alumnos) en un nivel de logro destacado, el 11% (2 alumnos) logro esperado, el 5% (1 alumno) en inicio.

Siempre autorregulan sus emociones, el 79%(15 alumnos) en logro destacado, 16% (3 alumnos) logro esperado, 11%(1 alumnos) en inicio.

Interactúan con todas las personas, el 68% (13 alumnos) presentan un logro destacado y 32% (6 alumnos) logro esperado.

Construyen normas y asumen acuerdos y leyes, el 79% (15alumnos) siempre construyen normas y asumen acuerdos y leyes, el 21% (4 alumnos) casi siempre.

Participan en acciones que promueven el bienestar común, el 74% (14 alumnos) tienen un logro destacado; el 5% (1 alumno) logro esperado, el 11% (2 alumnos) en proceso, el 11% (2 alumnos) en inicio.

Conocen a Dios y asumen su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente, el 89% (17 alumnos) presentan un logro destacado, el 11% (2 alumnos) en inicio.

Cultivan y valoran las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa, en un 100% (19 alumnos) logro destacado.

5.1.4. Comparación del nivel de socialización entre el pre test y post test

Tabla 9. Comparación del pre test y post test

INDICADORES	PRE TEST		POST TEST		MEJORA	
	LOGRO DESTACADO		LOGRO DESTACADO		N	%
	N	%	N	%		
Se valora a si mismo	1	5%	16	84%	15	79%
Autorregula sus emociones	0	0%	15	79%	15	79%
Interactúa con todas las persona	1	5%	13	68%	12	63%
Construye normas y asume acuerdos y leyes	1	5%	15	79%	14	74%
Participa en acciones que promueven el bienestar común	0	0%	16	84%	16	84%
Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente	3	16%	19	100%	16	84%
Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.	2	11%	19	100%	17	89%
PROMEDIO					15	79%

FUENTE: Datos extraídos del post test y pre test

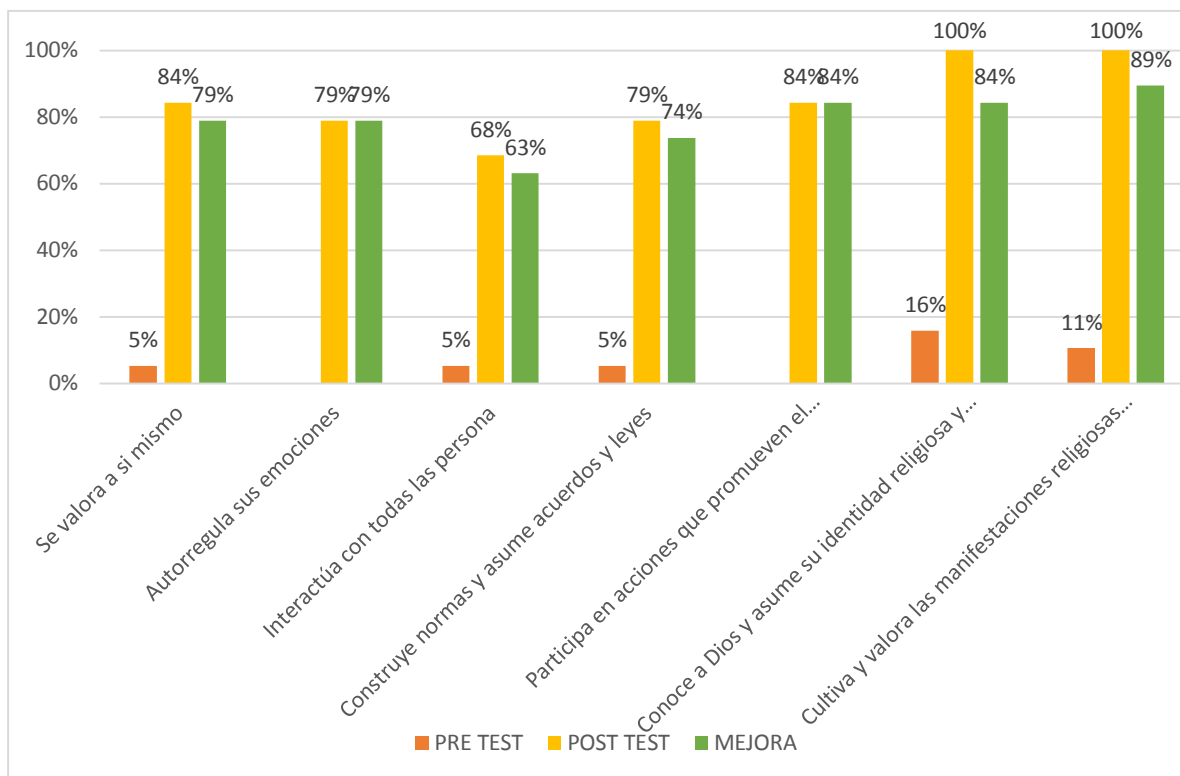


Gráfico 6. Comparación entre pre test y post test

Fuente: Datos extraídos del post test y pre test

Análisis e interpretación de los resultados obtenidos entre el pre test y post test

En la tabla N° 09 el cual es complementado con el gráfico N° 06, se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en el pre test y post test. Si comparamos resultados después de la aplicación del programa de juegos didácticos como estrategia resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 79%.

Se valora a sí mismo; se observa que en el pre test el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 5%, en el pos test el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 84%, ambos respecto de una población de 19 niños (100%).

Autorregula sus emociones; se observa que en el pre test no hay logro del aprendizaje; en el pos test el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 79%, ambos respecto de una población de 19 niños (100%).

Interactúa con todas las personas; se observa que en el pre test el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 5%; en el post test el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 68%; ambos respecto de una población de 19 niños (100%).

Construye normas y asume acuerdos y leyes; se observa que en el pre test el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 5%, en el pos test el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 79%, ambos respecto de una población de 19 niños (100%).

Participa en acciones que promueven el bienestar común; se observa que en el pre test no hay logro del aprendizaje; en el pos test el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 84%, ambos respecto de una población de 19 niños (100%).

Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente; se observa que en el pre test el logro del aprendizaje estaba en un 16%; en el post test el logro del aprendizaje alcanzó un promedio de 100%; ambos respecto de una población de 19 niños (100%).

Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa; se observa que en el pre test el logro del aprendizaje es de un 11%; en el post test el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 100%; ambos respecto de una población de 19 niños (100%).

Según los resultados obtenidos, los 19 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de su socialización, en la que tienen promedio del 79%.

5.2. Análisis de resultados

Esta investigación tuvo como objetivo general: Determinar que los juegos didácticos mejora la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Madre Teresa de Calcuta “Urbanización Ingenieros-Chiclayo-2019.

Por lo cual, se identificó el nivel de socialización de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Madre Teresa de Calcuta “Urbanización Ingenieros, mediante la tabla N°4; se observa que, del total de estudiantes, respecto a se valora así mismo, el 68% (13 alumnos) y el 16% (3 alumnos) están en los niveles de inicio y en proceso respectivamente. Además, el 11% de estudiantes (2 alumnos) están en logro esperado y el 5% (1 alumno) en logro destacado; se autorregula sus emociones, el 68%(13 alumnos) y el 21% (4 alumnos) están en los niveles de inicio y en proceso, un 11%(2 alumnos) en nivel esperado y solo un 5% (1alumno) en logro destacado; interactúan con todas las personas, un 74% (14 alumnos) están en un nivel de inicio, 16% (3 alumnos) a veces, y solo el 5% (1 alumno) siempre; construyen normas y asumen acuerdos y leyes, en un 79% (15alumnos) en inicio, el 16% (3 alumnos) en proceso y solo un 5% (1 alumnos) en el logro esperado; participan en acciones que promueven el bienestar común en un 84% (16 alumnos) en un5 nivel de inicio, el 11%(2 alumnos) en proceso, el 5% (1 alumno) logro esperado; asumen una identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente, in 42% (8 alumnos) en inicio, 21% (4 alumnos) en proceso, 21% (4 alumnos) logro esperado y solo el 16% (3 alumnos) logro destacado; cultivan y valoran manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa, en un 63% de estudiantes (12) están en inicio, un 21% (4alumnos) en proceso, el 5%(1 alumno) se le observa un logro esperado y el 11% (2 alumnos) presentan logro destacado. Estos resultados evidencian aquellas deficiencias que presentan los niños de 5 años de la I.E.I. “Madre Teresa de Calcuta”;

antes de la aplicación de juegos didácticos; por lo cual resulta importante y necesario brindar un aporte que permita mejorar el nivel de socialización en los estudiantes; esto además se corrobora con la investigación Vásquez (2016) en la cual obtuvo como resultado del pre test un nivel bajo que asciende a un 80% en socialización, asimismo es necesario tener en cuenta lo señalado por Navarro (2016), la escuela debería ser copia fiel de las características y vivencias de la vida en la sociedad.

Posteriormente, se planteó ejecutar sesiones de aprendizaje con juegos didácticos que permitan mejorar el nivel de socialización en los niños de 5 años de la I.E.I. Madre Teres de Calcuta “Urbanización Ingenieros, en la cual se tiene que según la tabla N°5 se muestra que el 58% de los estudiantes si participaban espontáneamente en el juego respetando normas y acuerdos propuestos, y el 42 % no, con la culminación de las sesiones se verificó un avance y eso se demuestra con la tabla 7 ya que el total de los alumnos se relacionan con los demás en actividades de juegos de ideas y normas. Asimismo, Escobar (2016) mencionó que el juego es esencial en la vida de los niños el cual permite su desarrollo social; por lo cual los niños necesitan estimularlos para que interactúen y sean sociables.

Por otro lado, se describió el nivel de socialización mediante el post test en los niños de 5 años de la I.E.I. Madre Teresa de Calcuta; se evidencia en la tabla 08 que se valoran a sí mismo, el 84% (16 alumnos) en un nivel de logro destacado, el 11% (2 alumnos) logro esperado, el 5% (1 alumno) en inicio; siempre autorregulan sus emociones, el 79%(15 alumnos) en logro destacado, 16% (3 alumnos) logro esperado, 11%(1 alumnos) en inicio; interactúan con todas las personas, el 68% (13 alumnos) presentan un logro destacado y 32% (6 alumnos) logro esperado; construyen normas y asumen acuerdos y leyes, el 79% (15alumnos) siempre construyen normas y asumen acuerdos y leyes, el 21% (4 alumnos) casi siempre; participan en acciones que promueven el

bienestar común, el 74% (14 alumnos) tienen un logro destacado; el 5% (1 alumno) logro esperado, el 11% (2 alumnos) en proceso, el 11% (2 alumnos) en inicio; conocen a Dios y asumen su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente, el 89% (17 alumnos) presentan un logro destacado, el 11% (2 alumnos) en inicio; cultivan y valoran las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa, en un 100% (19 alumnos) logro destacado. Esto coincide con la investigación de Escobar en la que se evidenció que antes de aplicar juegos en sus sesiones de aprendizaje se tuvo que solo el 40% buscaba contar sus experiencias y el 60% no lo hacía, a diferencia del post test pues en la cual este 40% ascendió a un 95%.

Finalmente, al comparar el nivel de socialización mediante el pre test y pos test en niños de 5 años de la I.E.I. Madre Teresa de Calcuta “Urbanización Ingenieros” – Chiclayo, 2019; se tiene que en la tabla N° 09, se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en el pre test y post test en el que al comparar los resultados después de la aplicación del programa de juegos didácticos como estrategia resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 79%. Esto se corrobora con lo que Salvador (2017) precisó, en el pre test se obtuvo que los niños no socializaban por lo que no son comunicativos, no socializan e integran grupos; pero que la aplicación de juegos tradicionales logró mejorar de forma paulatina en nivel de socialización y Madueño (2017) que la relación entre los juegos de sectores y la socialización es elevada, por lo que es necesario el equipamiento de los juegos de sectores en educación inicial.

VI. Conclusiones y recomendaciones

5.1. Conclusiones

- El nivel de socialización que presentaron los niños en el pre test, arrojaron los siguientes resultados: se valora así mismo, el 68% (13 alumnos) y el 16% (3 alumnos) están en los niveles de inicio y en proceso respectivamente; el 11% de estudiantes (2 alumnos) están en logro esperado y el 5% (1 alumno) en logro destacado; autorregula sus emociones, el 68%(13 alumnos) y el 21% (4 alumnos) están en los niveles de inicio y en proceso, un 11%(2 alumnos) en nivel esperado y solo un 5% (1alumno) en logro destacado; interactúan con todas las personas, un 74% (14 alumnos) están en un nivel de inicio, 16% (3 alumnos) a veces, y solo el 5% (1 alumno) siempre; construyen normas y asumen acuerdos y leyes, en un 79% (15alumnos) en inicio, el 16% (3 alumnos) en proceso y solo un 5% (1 alumnos) en el logro esperado. Participan en acciones que promueven el bienestar común en un 84% (16 alumnos) en un nivel de inicio, el 11%(2 alumnos) en proceso, el 5% (1 alumno) logro esperado. Asumen una identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente, in 42% (8 alumnos) en inicio, 21% (4 alumnos) en proceso, 21% (4 alumnos) logro esperado y solo el 16% (3 alumnos) logro destacado; finalmente, cultivan y valoran manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa, en un 63% de estudiantes (12) están en inicio, un 21% (4alumnos) en proceso, el 5%(1 alumno) se le observa un logro esperado y el 11% (2 alumnos) presentan logro destacado.
- Teniendo en cuenta con la evaluación del pre test existe una deficiencia en el nivel de socialización por lo cual se ejecutó mediante las sesiones de

aprendizajes, juegos didácticos que permitan mejorar el nivel de socialización, con el cual se pudo verificar la mejora en los educandos, lo que se refleja en la tabla N°7 ya que el total de los alumnos se relacionan con los demás en actividades de juegos de ideas y normas.

- Por otro lado, en el post test, se pudo constatar que los niños habían mejorado significativamente pues los resultados de la tabla 8 lo demuestran: Se valora a sí mismo, el 84% (16 alumnos) en un nivel de logro destacado, el 11% (2 alumnos) logro esperado, el 5% (1 alumno) en inicio. Siempre autorregulan sus emociones, el 79%(15 alumnos) en logro destacado, 16% (3 alumnos) logro esperado, 11%(1 alumnos) en inicio. Interactúan con todas las personas, el 68% (13 alumnos) presentan un logro destacado y 32% (6 alumnos) logro esperado. Construyen normas y asumen acuerdos y leyes, el 79% (15alumnos) siempre construyen normas y asumen acuerdos y leyes, el 21% (4 alumnos) casi siempre. Participan en acciones que promueven el bienestar común, el 74% (14 alumnos) tienen un logro destacado; el 5%(1 alumnos) logro esperado, el 11% (2 alumno) en proceso, el 11% (2 alumnos) en inicio. Conocen a Dios y asumen su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente, el 89% (17 alumnos) presentan un logro destacado, el 11% (2 alumnos) en inicio. Cultivan y valoran las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa, en un 100% (19 alumnos) logro destacado.
- Finalmente se pudo constatar la hipótesis planteada; ya que al comparar el nivel de socialización entre el pre test y post test a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Madre Teresa de Calcuta” Urbanización Ingenieros, Chiclayo – 2019; se demuestra que el promedio logrado fue significativo de un 79%.

5.2. Recomendaciones:

Los cimientos de esta investigación, busca contribuir con la enseñanza pedagógica de nuestros docentes en el nivel inicial, por lo cual es necesario que los docentes la utilicen como estrategia para mejorar la socialización en sus salones de clase.

Los juegos didácticos, resultará beneficioso para mejorar la socialización en el nivel inicial, porque ayuda al niño a desarrollar sus competencias del área de personal social, adquiriendo mayores habilidades sociales y fomentando incluso el entusiasmo al sentirse motivado con las sesiones didácticas.

Referencias bibliográficas

Álvarez, R., Cremades, N., & Sainz, P. (2003). *Coeducar para la conciliación de la vida familiar y laboral – Manual didáctico para el profesorado de educación infantil (3 - 6 años)*. España- Madrid: Concejalía de Desarrollo Económico y empleo.

Aquino, A. (2013). *La escuela como agente socializador. ¿Enseñar para adaptarse a la sociedad o para transformarla?* Recuperado en: <http://blancaestela-cpysi-518-280913.blogspot.com/2013/09/la-escuela-como-agente-socializador.html>

Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Alfaomega.

Centeno, M. (2014). *Actividades que propician la sociabilidad en niños, niñas de preescolar*. Estelí, Nicaragua.

Correa, K. (2019). Propuesta de un programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la Institución educativa inicial particular – Santa Teresita de Monsefú -2018 (tesis de post grado). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, Perú.

Cortejo, D. (2016). *La importancia de la socialización en los niños*. Recuperado en: <https://www.psicoglobalia.com/la-importancia-de-la-socializacion-en-los-ninos/>

Escobar (2016). *El juego en el desarrollo social en niños (as) de 3-4 de edad* (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

Espinar, E. (2009). Infancia y socialización. Estereotipos de género. *Revista padre y maestros*. Valores (326), p.17-21.

Espinoza, Flores y Hernández (2017). *Actividades que propician la socialización, en niños, niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí,*

- durante el semestre del año 2016* (tesis de pregrado). Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.
- González, H. (2019). *Aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°328- Cutervo- Cajamarca, 2018* (tesis de pregrado). Universidad Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, Perú.
- Guerrero, V. (2017). *Guía de evaluación formativa para el aprendizaje para el nivel de educación inicial*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- Gil, R. (2011). *La escuela como institución socializadora*. Recuperado en: <http://cisolog.com/sociologia/la-escuela-como-institucion-socializadora/>
- Gómez, J. (s.f). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Pediatría y puericultor* CCAP. Volumen 10. Número 4 (p.5-13).
- Hernández y otros (2014). *Metodología de la investigación* (6ª Edición). México: MC Graw Hill Education.
- Herrera, J. (2004). La didáctica del proceso docente para el desarrollo de la práctica laboral en las empresas. *Actualidades Investigativas en Educación*. 4(2), 2-12.
- Laguna y otros (2013). *Influencias del juego en la socialización de niños –niñas de educación infantil del preescolar Cristian Academia Tony Flauto de Estelí* (tesis de pregrado). Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Nicaragua.
- Luna (2017). *Juegos didácticos como estrategia metodológica en el aprendizaje de las operaciones matemáticas en alumnos de primaria de la I.E. N°7080,2016* (tesis de post grado). Universidad César Vallejo, Chiclayo, Perú.

- Madueño (2017). *Juego de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización de la Institución Educativa N°1793 Rio Negro- 2016* (tesis de pregrado). Universidad Católica los Ángeles Chimbote, de Satipo, Perú.
- Mequé, Blanch, Monserrat (20016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona: Ediciones Octaedro S.L.
- Minedu (2015). *Rutas de aprendizaje versión 2015*. Recuperado en: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/PersonalSocial-II.pdf>
- Navarro, S. (2016). *Infancia Medicalizada en Uruguay y América Latina: Problematizando los procesos de patologización y medicalización infantil en la sociedad actual*. Universidad de la República, Montevideo, Uruguay.
- Rosales, A. (2005). *La socialización vista desde la perspectiva de Vygotsky: Propuesta de un Taller de Socialización para maestros de educación básica*. México: Universidad Pedagógica Nacional
- Salvador, C. (2017). *Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del Pronoei Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro Frías 2017* (tesis de pregrado). Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Piura, Perú.
- Salas, F. (2014). *Evolución del juego en los primeros de vida*. Recuperado en: <https://tsalasc.blogspot.com/>
- Trejo, F. (2017). *Juego las ollitas*. Recuperado en: <http://tinotrejo.blogspot.com/p/juego-de-las-ollitas.html>

- Tuz, M. M. (2016). *Dificultad de la socialización en niños de educación preescolar en colaboración con tareas compartidas*. Mérida, Yucatán, México: Universidad Pedagógica Nacional
- Valverde, H. (2019). *Convivencia escolar mediante, la socialización y los juegos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°609. Collasuyo – Juliaca, 2018* (tesis de postgrado). Universidad Andina, Juliaca, Perú.
- Vásquez, L. (2016). *Taller juego de roles para desarrollar socialización en niños de cinco años – centro de estimulación temprana “Creciendo con Amor” Chiclayo 2016*, (tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Chiclayo, Perú.
- Violante, R., y Soto, C. (2010). *Didáctica de la Educación Inicial*. Buenos Aires-Argentina: Instituto Nacional de Formación Docente.
- Yllanes, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E.N. 256 San Pablo – Ayacucho* (tesis de pregrado). Universidad San Ignacio de Loyola, de Lima, Perú.

ANEXOS

ANEXO 1. Cronograma de actividades:

ACTIVIDAD	Año 2020												
	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Jul	Ag	Set	Oct	No	Di	Ene	Feb	Mar
FASE PLANIFICACIÓN													
1	Revisión bibliográfica												
2	Marco teórico												
3	Presentación del proyecto												
4	Implementación del proyecto												
FASE EJECUCION													
5	Registro de datos												
6	Procesamiento muestras												
7	Análisis estadístico de datos												
8	Análisis e interpretación de datos												
FASE COMUNICACIÓN													
9	Elaboración del informe												
10	Presentación del informe												
11	Sustentación tesis												

ANEXO 2. Presupuesto

N°	Descripción	Unidad de medida	Cantidad	costo unitario	Sub total		
					Efectivo	Valorizado	Importe
1	Papel bond	Medio Millar	1	12.00	12.00	12.00	12.00
	Tinta para impresora	Unidad	2	22.50	55.00	55.00	55.00
TOTAL:					67.00	67.00	67.00

MATERIALES**SERVICIOS**

N°	Descripción	Unidad de medida	Cantidad	costo unitario	Sub total		
					Efectivo	Valorizado	Importe
1	Internet	Horas	250	1.00	250.00	250	250
2.	Movilidad y viáticos	Meses	4	150.00	150.00	150	150
TOTAL					400.00	400.00	400.00

ANEXO 3. GUÍA DE OBSERVACIÓN “APLICADO EN EL PRE TEST (ANTES DE LA SESIÓN) Y POST TEST (DESPUÉS DE LA SESIÓN)

ÁREA: Personal social

Variable dependiente: Socialización

COMPETENCIAS	Construye su identidad		Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común			Construye su identidad como persona humana.	
INDICADORES	Se valora a sí mismo	Autorregula sus emociones	Interactúa con todas las personas	Construye normas y asume acuerdos y leyes	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente.	Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa
Alumnos							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
... 19							

Escala de valoración	Calificación
Logro destacado	AD
Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizaje que van más allá del nivel esperado.	

Logro esperado	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.	A
En proceso	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, pero lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.	B
En inicio	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.	C

ANEXO 4. PROGRAMA

PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN

I. Datos informativos:

1. **Institución Educativa Inicial:** “Madre Teresa de Calcuta”
2. **Nivel:** Inicial
3. **Sección:** 5 años
4. **Número de participantes:** 19
5. **Área:** Persona Social
6. **Tiempo de la sesión de aprendizaje:** 45 minutos
7. **Responsable:** Gonzáles Delgado Elvia

II. Finalidad

Lograr que la aplicación de juegos didácticos mejore la socialización en los niños de inicial de 5 años.

III. Objetivo

Determinar que los juegos didácticos mejoran la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Madre Teresa de Calcuta “Urbanización Ingenieros – Chiclayo – 2019

IV. Programa

N°	LISTA DE JUEGOS DIDÁCTICOS
1	Busquemos la lata que suena y suena
2	Las ollitas
3	Encuentra tu pareja
4	Quítale la cola al gato bailarín
5	Pies inmóviles
6	La carrera de chapas
7	El lobo feroz
8	Construye la torre más alta
9	Cada uno a sus zapatos
10	La carrera de los animales

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

BUSQUEMOS LA LATA QUE SUENA Y SUENA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Madre Teresa de Calcuta
1.2 SECCIÓN : 5 años
1.3 INVESTIGADOR : Elvia Gonzáles Delgado.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa espontáneamente en el juego respetando normas y acuerdos propuestos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Le pediré ayuda a un niño, él estará fuera del aula e ira a diferentes lugares y hará sonar una lata. Preguntaré a los niños ¿Qué escuchan? ¿Quién será? ¿Les gustaría jugar con la lata?	latas
DESARROLLO	BUSQUEMOS LA LATA QUE SUENA Y SUENA Todos salimos al patio, con ayuda de los niños ponemos varias semillas a cada lata. Nos organizamos, se les pide que estén en silencio y presten atención a lo que sucede a nuestro alrededor participaran 2 grupos el grupo de color rojo y otro de color azul ,7 niños se esconderán y harán sonar las latas 2 veces, el primer grupo de niños estarán atentos al sonido intentaran encontrar las latas siguiendo el sonido. Luego lo hará el segundo grupo Los primeros que consigan encontrar al niño que toca la lata serán los ganadores. Cada niño dibujará el juego que realizaron	Latas Semillas Papel Lápiz
CIERRE	- ¿Qué hemos hecho hoy? ¿Les gusto el juego? - ¿Qué utilizamos para jugar? ¿Cómo se sintieron?	Diálogo

VI. ANEXOS



LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO		Calificación total
		Participa espontáneamente en el juego respetando normas y acuerdos propuestos.		
		SI	NO	
01	Tejada Sánchez Mathias Jesús			
02	Sotero de la Rosa Solange Alanna			
03	Manayay Sotero Albert Luciano			
04	Calixto Torres Camila			
05	Arambulo Rubio Thiago			
06	Pozo Flores Leonardo			
07	Vargas Campos Favio Josué			
08	Vargas Campos Sergio Fabrizzio			
09	Monteza Gimenez Aldair Saron			
10	Morales Socola Luz del Rocio			
11	Sánchez Reyes Gustavo Alonso			
12	Ayquipa Tello Katalina Guadalupe			
14	Pérez Valderrama Abril Luana			
15	Urioste Peche Raphael Genaro			
16	Muro Ruiz Gabriel Marcelo			
17	Miranda Pérez Felipe			
18	Granados Paredes Sofia Ivana			
19	Rebaza Grandez Lucas Caleb Roggers			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

LAS OLLITAS

II. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Madre Teresa de Calcuta
1.2 SECCIÓN : 5 años
1.3 INVESTIGADOR : Elvia Gonzáles Delgado.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Juega con otros niños, propone ideas de juego respetando normas y reglas por el bien del equipo.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Entonamos la canción: ¿Soy una taza? Realizo preguntas a los niños sobre la canción. ¿De quién habla la canción? ¿Dónde se puede guardar la taza, cuchillo, tetera, tenedor y la olla? ¿Les gustaría jugar siendo unas ollitas?	Grabadora
DESARROLLO	Hoy jugaremos : LAS OLLITAS Nos ubicamos en el patio, reparto unas tarjetas de colores y nos agrupamos de acuerdo al color. Formados los equipos, realizamos el sorteo para 2 equipos que iniciarán el juego. El juego de las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas. Peonemos a cada niño niña el nombre de un objeto de cocina. Pedimos dos voluntarios para que sean, el vendedor y el comprador, se establece el siguiente diálogo: COMPRADOR: toca la puerta al vendedor ,pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es? COMPRADOR: Yo	Papelote

	<p>VENDEDOR: ¿Qué desea? COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: 20 soles COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancear y llevar a la ollita dejándola en el lugar establecido. Si el objeto de cocina no resiste y no llega al lugar establecido, se le ubica en otro lugar. Los que no llegaron se les pone un reto a cumplir. Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el comprador cuenta los objetos de cocina que llevó. Allí se ve que equipo es el ganador. En un papelote cada grupo dibuja y colorean lo que hicieron en el juego. Pegamos los papelotes y exponen sus trabajos.</p>	<p>Crayones Colores Papelote</p>
CIERRE	<p>Descansamos sentándonos en el piso y dialogamos. ¿Les gustó participar en el juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Fue difícil el juego? ¿Qué harían para no perder el juego?</p>	<p>Dialogo</p>

VI. ANEXOS



LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO		Calificación total
		Juega con otros niños, propone ideas de juego respetando normas y reglas por el bien del equipo.		
		SI	NO	
01	Tejada Sánchez Mathias Jesús			
02	Sotero de la Rosa Solange Alanna			
03	Manayay Sotero Albert Luciano			
04	Calixto Torres Camila			
05	Arambulo Rubio Thiago			
06	Pozo Flores Leonardo			
07	Vargas Campos Favio Josué			
08	Vargas Campos Sergio Fabrizzio			
09	Monteza Gimenezs Aldair Saron			
10	Morales Socola Luz del Rocio			
11	Sánchez Reyes Gustavo Alonso			
12	Ayquipa Tello Katalina Guadalupe			
14	Pérez Valderrama Abril Luana			
15	Urioste Peche Raphael Genaro			
16	Muro Ruiz Gabriel Marcelo			
17	Miranda Pérez Felipe			
18	Granados Paredes Sofia Ivana			
19	Rebaza Grandez Lucas Caleb Rogers			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

ENCUENTRA TU PAREJA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Madre Teresa de Calcuta

1.2. SECCIÓN : 5 años

1.3. INVESTIGADOR : Elvia Gonzáles Delgado

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	se valora así mismo	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Iniciamos nuestro trabajo con un juego de integración- Cantamos la canción “Qué será” y descubrimos tarjetas configuras grandes de frutas.- Las tarjetas son en pares. Dos mangos, dos fresas, dos mangos etc.	Figuras
DESARROLLO	<p>Los niños se colocan en circulo.se les explica que -- vamos a jugar un juego muy bonito que se llama ENCUENTRA TU PAREJA.</p> <ul style="list-style-type: none">-Se hará círculos en el piso del patio, allí estará un niño en cada circulo-A cada niño se les reparte una tarjeta diciéndoles que no la miren todavía-Al terminar de repartir se les pide que la vean.	Tizas

	<p>-Luego la docente dice encuentra tu pareja, los niños tendrán que encontrar al otro niño que tiene la tarjeta igual.</p> <p>-Una vez formada las parejas ambos niños dicen sus nombres, así ellos se van conociendo conversando preguntaran ¿Qué comida les gusta? ¿Qué juguetes tiene? ¿Dónde vive?</p> <p>-la profesora se acerca a las parejas y pregunta a cada niño que sabe de la pareja que encontró.</p> <p>-las parejas se despiden con un abrazo.</p> <p>-Luego entregan las tarjetas</p> <p>-Se puede repetir el juego.</p> <p>-Nos sentamos formando asamblea.</p> <p>- Dialogamos sobre el juego realizado</p> <p>-se les entrega una hoja con el nombre del amiguito que fue su pareja, repasan el nombre y decoran con serpentina.</p>	<p>Tarjetas</p> <p>Papel</p> <p>Lápiz</p> <p>Serpentina</p>
CIERRE	<p>¿Les gustó la actividad?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p>	<p>Dialogo</p>

VI. ANEXOS



LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO		Calificación total
		Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones		
		SI	NO	
01	Tejada Sánchez Mathias Jesús			
02	Sotero de la Rosa Solange Alanna			
03	Manayay Sotero Albert Luciano			
04	Calixto Torres Camila			
05	Arambulo Rubio Thiago			
06	Pozo Flores Leonardo			
07	Vargas Campos Favio Josué			
08	Vargas Campos Sergio Fabrizzio			
09	Monteza Gimenezs Aldair Saron			
10	Morales Socola Luz del Rocio			
11	Sánchez Reyes Gustavo Alonso			
12	Ayquipa Tello Katalina Guadalupe			
14	Pérez Valderrama Abril Luana			
15	Urioste Peche Raphael Genaro			
16	Muro Ruiz Gabriel Marcelo			
17	Miranda Pérez Felipe			
18	Granados Paredes Sofia Ivana			
19	Rebaza Grandez Lucas Caleb Roggers			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

QUÍTALE LA COLA AL GATO BAILARIN

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Madre Teresa de Calcuta

1.2. SECCIÓN : 5 años

1.3. INVESTIGADOR : Elvia Gonzáles Delgado

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	Interactúa con todas las personas.	Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Para el desarrollo de esta actividad utilizaré la canción: “Mi gatito “se realizan preguntas ¿Cómo es el gatito?¿Qué pasó con el gatito? ¿Les gustaría participar en un juego con gatitos y gatitas?	Canción
DESARROLLO	Hoy participaremos en el juego QUÍTALE LA COLA AL GATO BAILARIN Establezco las reglas del juego Presento los materiales que vamos a utilizar, las sogas y grabadora para la música. Ponemos a los niños los pedazos de sogas a la altura de la cintura, como si fuera una cola .Ésta no debe chocar el suelo. Los niños que tengan la cola de sogas caminarán y bailarían al ritmo de la música moviendo la cadera sin parar. Cada niño tiene que quitarles la cola a los otros gatos bailarines, sin perder su propia cola. El niño queda eliminado del juego cuando le quiten su cola. Los ganadores del juego serán los que hayan quitado	Sogas Grabadora Hoja

	<p>más colas</p> <p>Al final del juego todos los niños quedaron sin colas. Los niños y niñas expresan lo que realizaron y como se sintieron desarrollando este juego.</p> <p>Haciendo uso de letras móviles jugamos a armar las palabras: gato, bailarín, cola, sogá, identificamos las vocales.</p> <p>Luego leemos las palabras.</p>	<p>Lápiz</p> <p>Letras móviles</p>
CIERRE	<p>¿Qué hicieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Les gustaría realizarlo en su hora de juego?</p> <p>¿Les gustó jugar con sus amigos?</p>	<p>Dialogo</p>

VI. ANEXOS



LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO		Calificación total
		Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás.		
		SI	NO	
01	Tejada Sánchez Mathias Jesús			
02	Sotero de la Rosa Solange Alanna			
03	Manayay Sotero Albert Luciano			
04	Calixto Torres Camila			
05	Arambulo Rubio Thiago			
06	Pozo Flores Leonardo			
07	Vargas Campos Favio Josué			
08	Vargas Campos Sergio Fabrizzio			
09	Monteza Gimenez Aldair Saron			
10	Morales Socola Luz del Rocio			
11	Sánchez Reyes Gustavo Alonso			
12	Ayquipa Tello Katalina Guadalupe			
14	Pérez Valderrama Abril Luana			
15	Urioste Peche Raphael Genaro			
16	Muro Ruiz Gabriel Marcelo			
17	Miranda Pérez Felipe			
18	Granados Paredes Sofia Ivana			
19	Rebaza Grandez Lucas Caleb Rogers			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

PIES INMOVILES

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Madre Teresa de Calcuta
1.2. SECCIÓN : 5 años
1.3. INVESTIGADOR : Elvia Gonzáles Delgado

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales .

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Entonamos la canción: “El oso meloso “todos realizamos la mímica. Nos quedamos sin movernos con la cabeza a un lado, el brazo hacia arriba, la pierna torcida etc. ¿Les gustaría realizar un juego parecido a del oso?	Canción
DESARROLLO	Entonces hoy jugaremos : PIES INMÓVILES Salimos al patio, nos sentamos en formando un círculo. Sacamos una pelota y explico cómo será el juego. Hacemos un círculo grande. Los niños se colocan dentro del círculo, sólo un niño tendrá la pelota. El niño lanzara la pelota hacia arriba y dirá el nombre de uno de sus amiguitos, la pelota debe caer dentro del círculo. El niño que llamaron coge la pelota en el aire y no la deja caer, tendrá que decir el nombre de otro amiguito. Si la pelota cae al piso, deberá atraparla lo más rápido posible y dirá las palabras “Pies inmóviles”. Todos no podrán moverse de su lugar. Algunos quedaran dando un paso, mirando hacia arriba, agachados, estarán de espalda, etc. El niño que tiene la pelota, dará 3 pasos y lanzará la	Tizas Pelota Papelote Lápiz Colores

	<p>pelota intentando tocar el cuerpo de otro niño. Si la pelota toca el cuerpo del niño, él tendrá que realizar una prueba. Si el niño que lanza la pelota falla, será sancionado. En un papelote dibujan lo que realizaron y lo colorean.</p>	
CIERRE	<p>Nos sentamos, dialogamos sobre el juego. ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustaría realizarlo en su hora de juego? ¿Les gustó jugar con sus amigos?</p>	Dialogo

VI. ANEXOS



LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO		Calificación Total
		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.		
		SI	NO	
01	Tejada Sánchez Mathias Jesús			
02	Sotero de la Rosa Solange Alanna			
03	Manayay Sotero Albert Luciano			
04	Calixto Torres Camila			
05	Arambulo Rubio Thiago			
06	Pozo Flores Leonardo			
07	Vargas Campos Favio Josué			
08	Vargas Campos Sergio Fabrizzio			
09	Monteza Gimenezs Aldair Saron			
10	Morales Socola Luz del Rocío			
11	Sánchez Reyes Gustavo Alonso			
12	Ayquipa Tello Katalina Guadalupe			
14	Pérez Valderrama Abril Luana			
15	Urioste Peche Raphael Genaro			
16	Muro Ruiz Gabriel Marcelo			
17	Miranda Pérez Felipe			
18	Granados Paredes Sofia Ivana			
19	Rebaza Grandez Lucas Caleb Roggers			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

LA CARRERA DE CHAPAS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Madre Teresa de Calcuta

1.2. SECCIÓN : 5 años

1.3. INVESTIGADOR : Elvia Gonzáles Delgado

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD, COMO PERSONA HUMANA, AMADA POR DIOS, DIGNA, TRASCENDENTE, COMPRENDIENDO LA DOCTRINA DE SU PROPIA RELIGIÓN, ABIERTO AL DIÁLOGO CON LAS QUE LE SON CERCANAS.	Conoce a dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente.	Expresa por propia iniciativa su amor, compartiendo sus materiales con los niños que necesitan.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Realizamos la dinámica: “EL AUTO DE PAPÁ” Todos participamos siendo autos, manejamos dentro del aula cantando la canción, salimos del aula recorreremos diferentes lugares del patio ,dando vuelta en las curvas ,parando un momento, saltado como si fuera un rompe muelle. Ustedes creen que podemos ir por un caminito usando una chapa como si fuera el auto.	Canción Docente/niño
DESARROLLO	Entonces jugaremos :LA CARRERA DE CHAPAS Les gustaría jugar con chapas y recorrer un camino. Sacamos una caja con chapas, las ponemos en el piso, para que los niños cojan una. Si un niño se queda sin chapa, tenemos que prestar y compartir con los que no tienen. Pintamos en el piso con una tiza, un circuito de dos líneas paralelas, bien largas con varias curvas, a los extremos se marcara la línea de salida y la de llegada. Participaran primero dos niños, cada niño recorrerá con su chapa el circuito dibujado.	Chapas

	<p>La forma de mover la chapa es golpearla con el dedo medio, ayudándose para tener más precisión y fuerza en el tiro con el dedo pulgar.</p> <p>Si un niño sale del circuito perderá el juego.</p> <p>Está permitido chocar unas chapas con otras para así hacer salir del circuito al otro participante.</p> <p>Hablamos de compartir los materiales con los niños que no tienen y también los ayudamos.</p> <p>Contamos las chapitas utilizadas en el juego, pintamos con pinceles, usamos temperas de diferentes colores.</p> <p>Las dejamos secar y a la hora de salida lo llevan a sus casas para que puedan jugar en casa.</p>	<p>Pinceles</p> <p>Temperas</p>
CIERRE	<p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Les gusto la actividad?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Les gustó compartir sus chapas y materiales?</p> <p>¿Con quién compartiste tu chapa?</p>	<p>Dialogo</p>

VI. ANEXOS



LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO		Calificación total
		Expresa por propia iniciativa su amor, compartiendo sus materiales con los niños que necesitan.		
		SI	NO	
01	Tejada Sánchez Mathias Jesús			
02	Sotero de la Rosa Solange Alanna			
03	Manayay Sotero Albert Luciano			
04	Calixto Torres Camila			
05	Arambulo Rubio Thiago			
06	Pozo Flores Leonardo			
07	Vargas Campos Favio Josué			
08	Vargas Campos Sergio Fabrizzio			
09	Monteza Gimenez Aldair Saron			
10	Morales Socola Luz del Rocio			
11	Sánchez Reyes Gustavo Alonso			
12	Ayquipa Tello Katalina Guadalupe			
14	Pérez Valderrama Abril Luana			
15	Urioste Peche Raphael Genaro			
16	Muro Ruiz Gabriel Marcelo			
17	Miranda Pérez Felipe			
18	Granados Paredes Sofia Ivana			
19	Rebaza Grandez Lucas Caleb Roggers			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

EL LOBO FERROZ

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Madre Teresa de Calcuta

1.2. SECCIÓN : 5 años

1.3. INVESTIGADOR : Elvia Gonzáles Delgado

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones.	Disfruta del juego en compañía de un adulto, asumiendo distintos roles.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Les digo una adivinanza Tiene cuatro patas , sus dientes son grandes, se alimenta cazando otros animales, Siempre da muchos aullidos. ¿Qué será? ¿Qué será? ¿Qué harían si ven un lobo?	Docente/niño
DESARROLLO	Que les parece si jugamos el juego del lobo. EL LOBO FERROZ Un niño voluntario será el lobo. Los demás niños y niñas hacen una ronda grande. El lobo estará un poco lejos de la ronda, de ese lugar responderá después. Los niños entonan la siguiente canción. “juguemos en el bosque, mientras el lobo está ,está , ¿Lobo que estás haciendooo? Con la ayuda de la maestra el lobo responderá la pregunta. “Me estoy levantando” Los niños cantaran de nuevo la canción el lobo responde:	Docente/niño

	<p>“Me estoy bañando en la duchaa. Así sucesivamente entonaran la canción, hasta que por fin el lobo responde: “Estoy listo para comerloos? En ese momento el lobo los persigue, los niños corren para no ser atrapados por el lobo. Cuando el lobo atrapa a un niño se lo lleva a su escondite. El lobo atraparé a varios niños. El primer niño atrapado será el nuevo lobo. Recortan y colorean la silueta de la cara del lobo. Las máscaras del lobo lo utilizarán cuando quieran jugar de nuevo.</p>	<p>Silueta Temperas Tijeras</p>
CIERRE	<p>¿Se cansaron? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron?</p>	<p>Dialogo</p>

VI. ANEXOS



LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO		Calificación total
		Disfruta del juego en compañía de un adulto, asumiendo distintos roles.		
		SI	NO	
01	Tejada Sánchez Mathias Jesús			
02	Sotero de la Rosa Solange Alanna			
03	Manayay Sotero Albert Luciano			
04	Calixto Torres Camila			
05	Arambulo Rubio Thiago			
06	Pozo Flores Leonardo			
07	Vargas Campos Favio Josué			
08	Vargas Campos Sergio Fabrizzio			
09	Monteza Gimenezs Aldair Saron			
10	Morales Socola Luz del Rocio			
11	Sánchez Reyes Gustavo Alonso			
12	Ayquipa Tello Katalina Guadalupe			
14	Pérez Valderrama Abril Luana			
15	Urioste Peche Raphael Genaro			
16	Muro Ruiz Gabriel Marcelo			
17	Miranda Pérez Felipe			
18	Granados Paredes Sofia Ivana			
19	Rebaza Grandez Lucas Caleb Roggers			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

CONSTRUYO LA TORRE MÁS ALTA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Madre Teresa de Calcuta

1.2. SECCIÓN : 5 años

1.3. INVESTIGADOR : Elvia Gonzáles Delgado

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

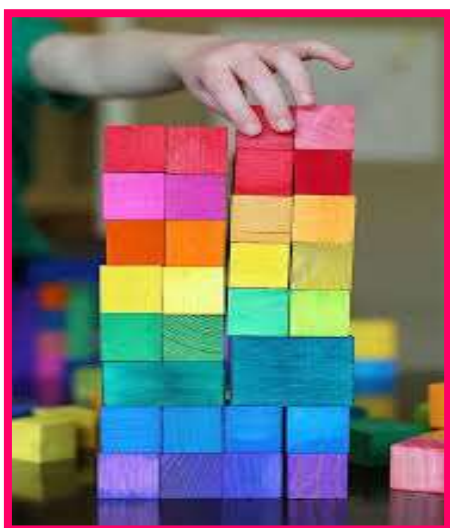
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN BÚSQUEDA DE UN BIEN COMÚN	Participa en acciones que promueven el bien común.	Se relaciona con los niños y juega en diferentes actividades en pequeños grupos del aula.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Les muestro una caja y muevo para que los niños escuchen, entonando la canción ¿Qué será? Los niños adivinan qué es lo que hay en la caja. Que podemos hacer con los cubos de madera, cuadrados y triángulos imantados.	Caja Cubos
DESARROLLO	Se propone a los niños convertirse en constructores de torres muy altas. CONSTRUYO LA TORRE MÁS ALTA Los niños escuchan las indicaciones respectivas para que puedan construir una torre muy alta, lo más alta posible y para ello harán uso de De los materiales que vieron en la caja. Cada niño hace uso de sus materiales e intenta Realizar una torre, al finalizar el tiempo dado. Todos observamos las diversas torres y elegimos la torre más alta. Posteriormente se dialoga con los niños sobre el trabajo que realizaron para conseguir la construcción de su torre.	Cubos de madera Material Hoja

	<p>Luego formamos 3 grupos de 6 integrantes cada uno Todos compartirán sus materiales así lograran construir una torre grupal muy alta. Al finalizar observamos cada torre, de las 3 torres se elige la más alta. Aplaudiremos a todos los niños por haber construido sus torres compartiendo los materiales, escuchando a sus compañeros. En una hoja dibujan lo que más les gusto del juego</p>	Lápiz
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la dificultad que tuvieron al realizarlas ¿Cómo obtuvieron el tamaño de su torre? ¿Fue difícil construir la torre? Se destaca la importancia de compartir sus materiales, escuchar, construir sin pelear, etc. De esa manera hubo mejores resultados.</p>	Dialogo

VI. ANEXOS



LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO		Calificación total
		Se relaciona con los niños y juega en diferentes actividades en pequeños grupos del aula.		
		SI	NO	
01	Tejada Sánchez Mathias Jesús			
02	Sotero de la Rosa Solange Alanna			
03	Manayay Sotero Albert Luciano			
04	Calixto Torres Camila			
05	Arambulo Rubio Thiago			
06	Pozo Flores Leonardo			
07	Vargas Campos Favio Josué			
08	Vargas Campos Sergio Fabrizzio			
09	Monteza Gimenezs Aldair Saron			
10	Morales Socola Luz del Rocio			
11	Sánchez Reyes Gustavo Alonso			
12	Ayquipa Tello Katalina Guadalupe			
14	Pérez Valderrama Abril Luana			
15	Urioste Peche Raphael Genaro			
16	Muro Ruiz Gabriel Marcelo			
17	Miranda Pérez Felipe			
18	Granados Paredes Sofia Ivana			
19	Rebaza Grandez Lucas Caleb Roggers			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

CADA UNO A SUS ZAPATOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Madre Teresa de Calcuta

1.2. SECCIÓN : 5 años

1.3. INVESTIGADOR : Elvia Gonzáles Delgado

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD, COMO PERSONA HUMANA, AMADA POR DIOS, DIGNA, TRASCENDENTE, COMPRENDIENDO LA DOCTRINA DE SU PROPIA RELIGIÓN, ABIERTO AL DIÁLOGO CON LAS QUE LE SON CERCANAS	Conoce a dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente.	Demuestra su amor al prójimo siendo solidario con los niños que necesitan su ayuda.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Todos sentados en silencio observan en cuento titulado: “El ratoncillo diminuto aprendió a atarse los cordones” Pido que narren el cuento que observaron ¿Cómo se llamaba el ratón? ¿Qué es lo el ratón no podía hacer? ¿Por qué lloraba el ratoncito? ¿Quién ayudo al ratón? ¿Ustedes saben atarse los cordones del zapato? Ahora vamos a realizar un juego con los zapatos.	Televisor Cd
	El juego se llama : CADA UNO A SUS ZAPATOS Con tizas de colores hacemos un círculo para cada grupo y una línea larga que será el punto de salida. Los jugadores se dividen en dos equipos de igual número de participantes. Todos se quitan los zapatos y los colocan en el	Tizas de colores

DESARROLLO	<p>círculo de su equipo.</p> <p>Luego, cada equipo se ubica en la línea que está lejos de los zapatos.</p> <p>Cuando se dé la señal de partida, empiezan a ir de a uno por equipo, a buscar sus zapatos, atarlos y regresar con ellos bien puestos a la línea de salida.</p> <p>Cuando un jugador llegue podrá ser relevado por otro de su equipo, que irá también a buscar y atarse sus zapatos.</p> <p>El juego concluye cuando todos los jugadores de un mismo equipo logran llegar con sus zapatos a la línea de salida.</p> <p>Los niños que demoren y no logren atar sus zapatos otro niño puede entrar al círculo y ayudarlo.</p> <p>Se les entrega plantillas de zapatos para que peguen papel rasgado. Después pasaran los cordones por cada huequito del zapato</p>	<p>Zapatos</p> <p>Plantillas</p> <p>Cordones de zapato</p> <p>Pales Goma</p>
CIERRE	<p>Dialogamos de la importancia de ayudar a los demás. Que siempre debemos ayudar a los compañeritos cuando lo necesiten.</p>	

VI. ANEXOS



LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO		Calificación total
		Demuestra su amor al prójimo siendo solidario con los niños que necesitan su ayuda.		
		SI	NO	
01	Tejada Sánchez Mathias Jesús			
02	Sotero de la Rosa Solange Alanna			
03	Manayay Sotero Albert Luciano			
04	Calixto Torres Camila			
05	Arambulo Rubio Thiago			
06	Pozo Flores Leonardo			
07	Vargas Campos Favio Josué			
08	Vargas Campos Sergio Fabrizzio			
09	Monteza Gimenezs Aldair Saron			
10	Morales Socola Luz del Rocio			
11	Sánchez Reyes Gustavo Alonso			
12	Ayquipa Tello Katalina Guadalupe			
14	Pérez Valderrama Abril Luana			
15	Urioste Peche Raphael Genaro			
16	Muro Ruiz Gabriel Marcelo			
17	Miranda Pérez Felipe			
18	Granados Paredes Sofia Ivana			
19	Rebaza Grandez Lucas Caleb Roggers			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

LA CARRERA DE LOS ANIMALES

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Madre Teresa de Calcuta

1.2. SECCIÓN : 5 años

1.3. INVESTIGADOR : Elvia Gonzáles Delgado

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con los demás en actividades de juego, da ideas, normas y cumple con las reglas.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Entonamos la canción ¿Cómo están? Narro el cuento la “liebre y la tortuga”. Realizo preguntas a los niños sobre el cuento. ¿Qué animales participan? ¿Quién corría más rápido? ¿Quién se quedó dormido? ¿Quién ganó la carrera?	Cuento
DESARROLLO	¿Qué animalitos les gustaría ser? Que le s parece si hacemos una carrera de animalitos. LA CARRERA DE LOS ANIMALES Elegimos a 3 niños, se colocan en la línea guardando distancia para no chocar. Les preguntamos qué animalitos les gustaría ser. Cuando tocamos el silbato los niños empezaran a correr, lo harán como pato, mono, conejo, león, etc. El que llegue primero será el que gane la carrera. Los demás niños harán barra al animalito que más les guste. Todos los niños participaran eligiendo a otros animalitos, los imitaran, caminarán y correrán como	Plastilina

	ellos. Descansamos en el piso, para relajarnos tomamos aire muy profundo y luego lo expulsamos. Utilizando plastilina, harán algunos animalitos, luego exponen sus trabajos .	
CIERRE	Aplaudimos a todos los niños por haber participado en la carrera respetando lo que se les indico. ¿Cómo se sintieron? ¿Qué animalito corrió lento? ¿les gusto el juego?	Dialogo

VI. ANEXOS

