



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**DINAMICAS DE JUEGO PARA MEJORAR LA
SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 248 “AFILADOR”,
TINGO MARÍA 2019.**

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

AUTORA

**LIVIAPOMA COLLACHAGUA, JACQUELINE
ORCID 0000-0001-7715-0929**

ASESOR

**FLORES SUTTA, WILFREDO
ORCID: 0000-0003-4269-6299**

LIMA – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Liviapoma Collachagua, Jacqueline

ORCID 0000-0001-7715-0929

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Lima, Perú

ASESOR

Mgr. Flores Sutta, Wilfredo

COR ORCID. 0000-0003-4269-6299

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

JURADO

Dr. Salinas Ordoñez, Lester Froilán

COD. ORCID. 0000-0002-5726-909X

Mgr. Bustamante Chávez, Ana Maritza

COD.ORCID. 0000-0001-9066-3892

Mg. Sánchez Cornejo, Aida Soledad

COD.ORCID.0000-0002-4985-204X

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez
Presidente

Mgtr. Ana Maritza, Bustamante Chávez
Miembro

Mgtr. Aida Soledad, Sánchez Cornejo
Miembro

Mgtr. Wilfredo, Flores Sutta
Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por demostrarme su exigencia, brindándome las fuerzas para salir adelante, luego de cada tropiezo.

A mis padres..... por su apoyo incondicional, y sus buenos consejos con el deseo de superación.

A mi pareja..... por su apoyo incondicional, que con su alegría me ayudo a seguir adelante a pesar de las dificultades que se presentó.

A los docentes de las instituciones educativas comprendidas del distrito de Rupa Rupa por su apoyo incondicional.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, por ser parte de mi vida, quien me dio la oportunidad y las fuerzas necesarias para seguir adelante.

A mis padres..... y
Por brindarme todo su amor y confianza necesaria, como amigas y ejemplo de vida.

RESUMEN

La presente trabajo de investigación estuvo dirigido a determinar en qué medida la aplicación de las dinámicas de juego mejoran la socialización en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 248 de Afilador, Tingo María Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco, 2019. El estudio fue de tipo aplicada con un diseño de investigación pre experimental con pre evaluación y post evaluación con grupo de control y grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 19 niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística U de Mann-Whitney para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados iniciales evidenciaron que el grupo experimental y grupo de control obtuvieron igual logros de A en las dimensiones de juegos de socialización.

Los resultados finales demostraron que el 80% de los niños y niñas obtuvieron mejora en el desarrollo de la socialización. A partir de estos resultados se aplicó las dinámicas de juegos a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 80% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron mejoras en el desarrollo de la socialización, demostrando un desarrollo del 78.86%. Se concluye aceptando la hipótesis que sustenta las dinámicas de juego para la socialización en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 248 de Afilador, Tingo María Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.

Palabra clave: Dinámica de juego, Socialización, desarrollo cognitivo, Social, Emocional.

ABSTRACT

The present research work was aimed at determining to what extent the application of game dynamics for socialization in 5-year-old boys and girls of the initial level of the Initial Educational Institution N ° 248 of Sharpener, Tingo María Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco, 2019. The study was of an applied type with a quasi-experimental research design with pre-evaluation and post-evaluation with a control group and an experimental group. We worked with a sample population of 19 boys and girls 5 years of age of the initial level U de Mann-Whitney statistical test was used for the research hypothesis test. The initial results showed that the experimental group and the control group obtained the same achievements of A in the dimensions of socialization games. The final results showed that 80% of the boys and girls obtained in the development of socialization. From these results, the game dynamics were applied through 15 learning sessions. Subsequently, a post test was applied, whose results showed that 80% of the boys and girls of the initial level obtained in the development of socialization, demonstrating a development of 78.86%. It is concluded by accepting the hypothesis that supports the dynamics of play for socialization in 5-year-old boys and girls of the initial level of the Initial Educational Institution No. 248 of Sharpener, Tingo María Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.

Keyword: Game dynamics, Socialization, cognitive development, Social, Emotional.

CONTENIDOS

Título de la tesis	i
Equipo de trabajo	ii
Hoja de la firma del jurado y asesor	iii
Hoja de agradecimiento y dedicatoria	iv
Resumen y abstract	v
Contenido	vii
Índice de gráfico y tablas y cuadros	ix
I.- Introducción	12
II. Revisión de Literatura	
2.1 Antecedentes	20
2.2.1 Internacional	20
2.2.2 Nacional	24
2.2.3 Regional	26
2.2. Bases teóricas de la investigación	30
2.2.1. Dinámicas de juego.	30
2.2.2. La estructura del juego	31
2.2.3 Los reglas y la evolución de las dinámicas de juego infantil	32
2.2.4. La dinámica de recreación ayudan	34
2.2.5. La educación y el juego	34
2.2.6. Características del juego	35
2.2.7.- Importancia del juego en la escuela inicial	36
2.2.8. Las dinámicas de socialización.	37
2.2.9. La dinámica de integración	38
2.2.10. Las dinámicas de expresión verbal	39
2.2.11.- Socialización	41
2.2.12.- La socialización en niños y niñas	42
2.2.13. Tipos de Socialización	43
2.2.14. Agentes de socialización	44
2.2.15. Principales características de la socialización	46
2.2.16. Clasificación y funciones de la socialización	48
2.2.17. Enfoqué disciplinario del área curricular comunicación	50

III. HIPOTESIS	53
3.1. Hipótesis general	53
3.2. Hipótesis específicas	53
3.3. Variables	53
3.3.1. Variable dependiente	53
3.3.2. Variable independiente	53
IV. METODOLOGÍA	54
4.1. Diseño de la investigación	54
4.2. Población y muestra	55
4.2.1.- Población	55
4.2.2.- Muestra	56
4.3.- Definición y operacionalización de las variables	56
4.3.1. Operacionalización de las variables	58
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	60
4.5. Plan de análisis	60
4.6. Matriz de consistencia	62
4.7. Principios éticos	63
V.- RESULTADOS	67
5.1 Tratamiento de los datos estadístico e interpretación	67
5.1.1 Procesamiento y presentación de datos	67
5.1.1.1 Resultado del pre test del grupo control	67
5.1.1.2 Resultado del post test del grupo control	70
5.1.1.3. Resultado del pre test experimental	72
5.1.1.4. Resultado del post test experimental	74
5.2. Contrastación de los resultados de la pre y pos test de control y experimental	76
5.2.1. Comparación de los resultados de la pre y post test del grupo de control	76
5.2.2. Comparación de los resultados del pre y post test del grupo	

experimental	78
5.3. Contratación de los datos del pre y pos test de control y experimental con notas vigesimales	80
5.3.2.1. Constatación de los resultados de la pre y pos test de control y experimental	84
5.3.2.2 Comparación de los resultados del pre y post test del grupo experimental	84
5.4.- Análisis de resultados y Contrastación de la Prueba de hipótesis	85
5.4.1. Prueba de hipótesis general	85
V. CONCLUSIONES	91
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	93

INDICE DE TABLAS

TABLA N° 01 Población de niños y niñas matriculados IEI N° 248 “Afilador”	55
TABLA N° 02 Muestra de niños y niñas matriculados IEI N° 248 “Afilador”	56
TABLA N° 03 Resultado del pre test de control	68
TABLA N° 04 Resultado del post test de control	70
TABLA N° 05 Resultado del pre test experimental	72
TABLA N° 06 Resultado del pos test experimental	74
TABLA N° 07 Resultados de la aplicación del Pre Test del grupo de control y experimental – 2019	80
TABLA N° 08 Resultados de la aplicación del Pos test del grupo de control y experimental – 2019	82
TABLA N° 09 Comparativo de los resultados del pre y post test	84
Tabla 10. La T de Student de la dinámica de juegos y la socialización	86
Tabla 11. Correlación entre la dinámica de juegos y la socialización	86
Tabla 12. La T de Student de la dinámica de juegos y el desarrollo cognitivo	88
Tabla 13. La T de Student de la dinámica de juegos y la socialización	89
Tabla 14. La t de Student de la dinámica de juegos y desarrollo emocional	90

INDICE DE GRÁFICO

GRÁFICO N° 01 Resultado del pre test control	69
GRÁFICO N° 02 Resultado del post test control	71
GRÁFICO N° 03 Resultado del pre test experimental	73
GRÁFICO N° 04 Resultado del post test experimental	75
GRÁFICO N° 05 Comparativo pre y pos test de control	77
GRÁFICO N° 06 Comparativo pre y post test de experimental	79
GRÁFICO N° 07 Constratación de los resultados del pre test del grupo control y experimental en función a la media aritmética	81
GRÁFICO N° 08, constatación de los resultados de la post test del grupo control y experimental	83
GRÁFICO N° 09 dispersión entre la dinámica de juegos y la socialización	87

I. INTRODUCCIÓN

Existe consenso en que el propósito de la educación es el desarrollo integral del ser humano, lo que nos lleva a ser personas cambiantes y agentes de cambio basados en el desarrollo de actitudes, de ahí la necesidad e importancia de lograr una educación de calidad y sobre todo funcional. .

La educación en todos sus niveles inicial, primario y secundario propone la práctica de dinámicas de juego para mejorar la socialización permitiendo al estudiante exteriorizar y sentir su cuerpo, considerando la socialización como una actividad.

La dinámicas de juego busca socializar en los niños una actividad de perder el miedo y expresarse sus ideas, o emociones en el campo de las educación y su entorno social.

Los cambios en los paradigmas educativos, van dando lugar a diferentes enfoques de aprendizaje, imponen modificaciones significativas, los docentes como mediadores del aprendizaje deben permitir a los estudiantes una participación enriquecedora y lograr un aprendizaje significativo en un mundo cada vez más globalizado que plantea retos y necesita alumnos cada vez más competentes e íntegros.

De lo anteriormente descrito se formuló el siguiente enunciado

¿En qué manera las dinámicas de juego para la socialización en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 248 de Afilador, Tingo María Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco, 2019?

El objetivo general fue.

Determinar la eficacia de las dinámicas de juego para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 248 de Afilador, Tingo María Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.

La presente investigación es muy importante debido a que los niños y niñas accedieron al desarrollo y mejoramiento del aspecto social y la dinámica de los juegos, con nuevas estrategias y metodología innovadora, asimismo el beneficio a los padres de familia fue de gran interés porque el fomento de las relaciones sociales.

La dinámica de juegos desarrollan el desarrollo de la socialización en el espacio áulico constituyen una variable relevante de ser investigada, dado a que el logro de aprendizaje de los estudiantes dependen muchas veces de lo que los docentes planifican y desarrollan durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

La presente investigación, de la dinámica de juegos y el desarrollo de la socialización de logros de aprendizaje utilizadas, el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes en educación básica regular nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas del distrito de Rupa Rupa de la provincia de Leoncio Prado, de la misma que consta de cuatro partes:

En la primera parte trata de la introducción, índice, resumen de la investigación.

La segunda parte la revisión de literatura de la investigación sobre los antecedentes, el marco referencial de la investigación, donde se hace mención respecto al marco teórico, consta también de seis antecedentes la misma que fueron extraídas de investigaciones anteriores a fines estrategias didácticas utilizadas por el docente y logros de aprendizaje.

La tercera parte trata se detalla la hipótesis, variables y operacionalización de la investigación.

La cuarta parte trata de la metodología, el diseño, población y muestra de la investigación así mismo la definición, operacionalización de las variables, técnicas e instrumentos y el plan de análisis de datos.

La quinta parte acerca de los resultados, contrastación de resultados y la prueba de hipótesis de la investigación.

Finalmente se incluyen las referencias bibliográficas de acuerdo a la Norma del APA, el anexo que contiene el instrumento que se utilizó para el recojo de datos en la investigación.

II.REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.2.1 Internacional

Tzic, (2012), en su tesis titulado “Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias, presentado en la Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades, Quetzaltenango, Guatemala, para optar el grado académico de pedagogía, con el objetivo general Determinar la forma en que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Totonicapán, en la metodología se tomaron en cuenta al universo de los docentes 12 en total y con una muestra de 157 estudiantes de 258 en total, de los tres grados básicos (siete secciones), una investigación descriptiva en los resultados se utilizó un análisis comparativo, las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes, lo que significa que el docente debe priorizar el logro de competencias de aprendizaje en los cursos y las actividades lúdicas pueden viabilizar estos propósitos, llegando a las siguientes conclusiones:

1. Se determinó la forma en que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes, cuando estos se incluyen en la programación de estudios, lo que significa que el docente debe priorizar el logro de competencias de aprendizaje en los cursos y las actividades lúdicas pueden viabilizar estos propósitos.
2. Se indago que las actividades de aprendizaje que realizan los docentes y estudiantes en el instituto Básico por Cooperativa de Chuatroj

Totonicapán, son solamente dinámicas de motivación, sin propósitos de alcanzar competencias de aprendizaje. En cuanto a esta realidad, el docente debe tomar en cuenta que la amenidad de las clases es su objetivo, pero en cuanto al logro de competencias es su prioridad y puede utilizar la actividad lúdica, pues es atractiva, motivadora y capta la atención de los estudiantes.

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

fomentan las relaciones humanas y se practican fácilmente todos los valores.

Buenaventura (2015), En su tesis titulada La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, presentada por la Universidad de Tolima, Ibagué, Bogotá, Colombia, para optar el título profesional de Licenciado en Educación inicial con el objetivo general Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, con la metodología se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales , indagación documental, diario de campo (en la primera fase); cuestionario etnográfico, talleres y actividades integradoras para toda la comunidad institucional a través del Proyecto Pedagógico de Aula (para la segunda fase); con el resultado de caracterizar a la comunidad educativa para identificar la problemática presente en la institución, así como lograr un proceso de intervención pedagógica para lograr un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje en la educación inicial llegando a las siguientes conclusiones:

1. Siendo la lúdica un elemento importante ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades

agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsar de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa.

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

escuela. Por lo tanto existe la necesidad de concientizar a los padres de familia sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo del niño para así poder mejorar y apoyar al niño en su etapa escolar.

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

Navarro (2014), En su tesis titulada Socialización Familiar y adaptación escolar, presentado por la Universidad de Castilla – La Mancha, Toledo, España.

para optar el grado de doctor en psicología, con el objetivo general, la relación existente entre los modelos de socialización parental y la adaptación escolar de los adolescentes españoles, con la metodología se analizó de manera especial la relación del ciberacoso con los problemas de convivencia y con la socialización parental. Por último, señalar que el ajuste académico es evaluado por medio de tres indicadores: el rendimiento escolar en el curso precedente, las veces que el alumnado ha sido expulsado del aula en el curso anterior y las repeticiones de curso. Los resultados muestran que los adolescentes socializados en un estilo indulgente obtienen, con relación a todos los indicadores adoptados para la adaptación escolar, iguales o mejores resultados que los alcanzados por el estilo autoritativo, y ambos obtienen siempre resultados superiores a los alcanzados por los socializados bajo un estilo autoritario o negligente, llegando a las siguientes conclusiones:

1. En definitiva, los datos obtenidos demuestran que en la sociedad española el estilo parental indulgente es óptimo para la socialización familiar, ya que los hijos socializados bajo este estilo siempre obtenían puntuaciones iguales, o incluso mejores, que las obtenidas por los hijos socializados por un estilo autoritativo, aunque no presentaran diferencias significativas, en todos los criterios adoptados para valorar dicha adaptación escolar. Además ambos estilos, indulgente y autoritativo, presentan mejores resultados en todos los indicadores

analizados de la adaptación escolar, de forma significativa, frente a los estilos indulgente y negligente.

2. Aunque en nuestro contexto cultural, este estudio corrobora los resultados obtenidos por otras investigaciones, en el sentido de que el estilo parental indulgente es tan idóneo para socializar a los hijos como el estilo autoritativo, también existen muchas investigaciones que obtienen que en ese contexto social el mejor estilo de socialización es el autoritativo. Ello puede ser debido a que este tipo de cultura genera valores como el individualismo y la competitividad entre las personas, donde un alto nivel de severidad / imposición favorece la integración social de sus integrantes y un mayor ajuste socio emocional. Además en la cultura anglosajona las relaciones entre padres e hijos suelen ser más jerárquicas, por lo que el efecto y el respeto a la autoridad pueden resultar primordiales. Sin embargo, en España la baja severidad / imposición facilita el desarrollo de un alto nivel de auto concepto y la adaptación posterior de los hijos.

2.2.2. Nacional

Fourmet (2012), en su tesis titulada El juego como facilitador del desarrollo comunitario. Representaciones sociales sobre juego infantil de un grupo de madres y padres del centro poblado “La Garita”, presentado por la Pontificia Universidad Católica del Perú, para optar el grado de maestría en Educación con el objetivo general El juego permite desarrollar capacidades y habilidades como la posibilidad de imaginar y modificar la realidad; con la metodología

La investigación se realizó con un grupo de 12 pobladores, 8 mujeres y 4 hombres, de entre 20 y 48 años de edad ($M=37$; $DE=8,6$), el total de ellas/os habita en el centro poblado “La Garita” entre hace 15 y 48 años ($M=32$; $DE=11$). A través de la aproximación cualitativa se hizo uso de entrevistas a profundidad con guión temático y entrevistas participativas. Los resultados muestran que existe una representación ambivalente respecto al juego de los niños/as. Por un lado, los padres y madres manifiestan temores y miedos frente a lo que el juego y las condiciones de éste implican; por el otro, reconocen positivamente el valor e importancia que el juego posee, pues permite en los niños/as la aproximación al espacio público, la asimilación de normas sociales, y el desarrollo de valores y habilidades. Asimismo, se identifica la presencia de la variable género como transversal a los hallazgos, Llega a las siguientes conclusiones:

1. El presente estudio se centró en las representaciones sociales de un grupo de adultos madres y padres debido a que, por el trabajo que se venía realizando como parte del proyecto “Reconstruyéndonos”, se contaba ya con información, si bien no sistematizada, de la valoración positiva por parte de los niños y las niñas de los espacios de juego así como de la visión un tanto ambivalente de los espacios de juego por parte de los adultos. Fue así que se consideró relevante investigar y conocer con mayor detalle, y de forma sistemática, las representaciones sociales que poseían las madres y los padres respecto al juego infantil y los posibles beneficios del mismo. Sobre todo, considerando que son,

generalmente, ellos y ellas quienes determinan las posibilidades y condiciones del juego de los niños y niñas.

2. Estas reflexiones y propuestas podrían permitir fortalecer el potencial de los espacios de juego infantil y de esta manera favorecer una adecuada y equitativa aproximación tanto de los niños como de las niñas al espacio público. Así mismo, se podría contribuir a desarrollar una mejor concepción e interiorización de las normas en el juego, sin marcadas diferenciaciones por género y sobre todo, potenciar el desarrollo de normas, valores y habilidades pertinentes para iniciar procesos sociales y de desarrollo comunitario, que apunten a la transformación social de las condiciones inadecuadas de vida.

Chávez y Ramos (2014), En su tesis titulada “Influencia familiar en el desarrollo de las competencias para iniciar el primer grado de primaria, en los infantes de cinco años de cuatro instituciones educativas del distrito de Florencia de Mora – Trujillo, año 2013”, presentado por la Universidad Privada Antenor Orrego, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Trujillo.

para optar el título profesional de Licenciado en Educación inicial con el objetivo general Determinar la influencia familiar en el desarrollo de las competencias para iniciar el primer grado de primaria, en los infantes de cinco años de cuatro instituciones educativas del distrito de Florencia de Mora – Trujillo, año 2013”. Con la metodología es un estudio descriptivo comparativo que aborda las competencias básicas para iniciar el primer grado

de primaria de niños y niñas de dos entornos familiares diferentes (nucleares - extensos) se trabajó con una muestra de 129 niños y niñas, de los cuales 59 pertenecen a familias nucleares y 70 de familias extensas. Se utilizó como instrumento de medición la batería de competencias para iniciar el primer grado adaptada y estandarizada a nuestra realidad, con el resultado significativos predominio de niveles altos en distintas competencias en niños y niñas de familias nucleares en cuanto a aquellos de familias extensas estas competencias se ubican entre los rangos alto y medio. Al analizar las diferencias de medias en cada una de las competencias difieren en la auditiva; sin embargo en el análisis global de las competencias se diferencian ambos grupos revelando mejores logros aquellos que provienen de familias nucleares, llegando a las siguientes conclusiones:

1. Las competencias para iniciar el primer grado de primaria se ubican en los niveles altos, en los infantes de cinco años de las cuatro instituciones educativas del Distrito de Florencia de Mora, de la ciudad de Trujillo, según el tipo de estructura familiar del que provienen, motivos de estudio.
2. En este trabajo se demostró que hay mayor presencia de competencias lógico matemáticas, visuales, lingüísticas y lateralidad, en los infantes de cinco años de cuatro instituciones educativas del Distrito de Florencia de Mora, de la ciudad de Trujillo, que provienen de familias nucleares.

3. En el grupo de niños y niñas de familias extensas, igualmente los mayores porcentajes se ubican en los niveles altos; pero también destacan niveles medios en los sujetos de estudio.
4. Al realizar el análisis diferencial entre los niños y niñas según el factor estructura familiar, en las competencias para iniciar el primer grado, son diferentes en las competencias auditivas, siendo los niños de familias nucleares quienes destacan en mayor medida en estas habilidades.
5. No se hallan diferencias significativas en las competencias socioemocionales, lógico matemático, visual, psicomotoras, lingüísticas y lateralidad.
6. Sin embargo, al analizar las diferencias en la escala general de la BCIPG, hallamos diferencias significativas en las competencias para iniciar el primer grado, destacándose los niños y niñas de familias nucleares respecto a aquellos de familias extensas.

Yllanes (2019), en su tesis titulado “La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en las Instituciones de Educación Intercultural bilingüe del Centro Poblado de San Pablo – Ayacucho”, De la Universidad San Ignacio de Loyola, Lima – Perú, para optar el título de licencia en educación inicial. Con el objetivo general explicar la importancia de los juegos tradicionales en la socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial del Centro Poblado de San Pablo., en la metodología empleado fue una investigación cualitativa descriptiva con 18 padres de familia y 10 niños. La población está constituida por los padres y madres de

familia, los docentes y los niños del nivel inicial de la I.E N°256 del centro poblado de San Pablo

Llegando a las conclusiones:

1. Hemos situado también el desarrollo de los niños andinos dentro de las teorías del desarrollo constructivo y cognitivo, en tanto que las habilidades hemos podido apreciar cómo los niños andinos hacen uso del pensamiento simbólico cuando crean sus propios juguetes con los recursos de su misma zona como por ejemplo cuando las niñas realizaban sus utensilios de cocina con barro.
2. Quisimos también averiguar las percepciones de los padres sobre los juegos y lo cual se pudo observar que ellos reconocen los mismos juegos que sus hijos ponen en práctica y que ellas también hacían de objetos sus juguetes.
3. Los padres sí juegan con sus hijos, esto no solo nos lo han manifestado los padres en la entrevista, sino también los niños; así se crea una relación estrecha las personas de su comunidad, también he podido observar a algunos padres y madres jugando con sus hijos en el campo realizando algunos trabajos de agricultura asimismo en sus hogares.

2.2.3. Regional

Bueno (2013), En su tesis titulada Los juegos sensoriales en la capacidad de atención en los niños y niñas de la I.E.I. N° 114 de Chupan, Aparicio Pomares, Yarowilca, 2012, presentado por la Universidad de Huánuco, para optar el título profesional de Licenciado en Educación inicial – primaria con

el objetivo general Determinar los juegos sensoriales en la capacidad de atención en los niños y niñas de la I.E.I. N° 114 de Chupan, Aparicio Pomares, Yarowilca, 2012, con la metodología cuantitativa, la población y muestra estuvo constituido por 41 estudiantes de 5 años, correspondiente al nivel de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial, el método de estudio corresponde al método experimental, el tipo de estudio es Aplicada siendo su diseño Cuasi experimental. La Técnica que se usó para la recolección de la información fue la entrevista, siendo su instrumento el cuestionario, con el resultado 1,70. Este valor, al ser superior a al valor crítico de 1,69 permite rechazar la hipótesis nula y por ende, valida la hipótesis alternativa. Es decir, La dinámica de juegos mejoran significativamente la Socialización en los estudiantes llegando a las siguientes conclusiones:

1. Se demostró la eficacia de los juegos sensoriales en el desarrollo de la capacidad de atención con las que se tiene suficientes indicios que prueban que los niños y niñas que experimentaron la aplicación de los juegos sensoriales es favorable que los que no lo experimentaron en la Institución Educativa Inicial N° 114 de Chupan Aparicio Pomares, Yarowilca, 2012.
2. El uso de los juegos sensoriales visuales ayudó al desarrollo de las capacidades de direccionalidad de la atención; es decir los estudiantes están en la capacidad de atender a los desafíos que le presenta planteando y enfrentando con actitud los aprendizajes, según la tabla N° 07 y figura N° 05, el 64.1 % de los niños y niñas logran atender, y el 36 % lo realizaron medianamente. Llegando a ser competente al

atender y al haber obtenido la habilidad para usar la capacidad de atención con flexibilidad en diferentes contextos.

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

Yaya (2012), en su tesis titulada Aplicación del programa “Jugando y Mirando” para mejorar el desarrollo de la percepción visual en os alumnos de cinco años de la I.E. N° 073 La Esperanza, Amarilis, 2011, presentado por la Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades, para optar el título profesional de Licenciado en Educación inicial y primaria, con el objetivo general Determinar del programa “Jugando y Mirando” para mejorar el desarrollo de la percepción visual en os alumnos

de cinco años de la I.E. N° 073 La Esperanza, Amarilis, 2011, con la metodología cuantitativa, la población y muestra estuvo constituido por 41 estudiantes de 5 años, correspondiente al nivel de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial, el método de estudio corresponde al método experimental, el tipo de estudio es Aplicada siendo su diseño Cuasi experimental, la Técnica que se usó para la recolección de la información fue la entrevista, siendo su instrumento el cuestionario, con el resultado 1,6. Este valor, al ser superior a al valor crítico de 1,58 permite rechazar la hipótesis nula y por ende, valida la hipótesis alternativa, llegando a las siguientes conclusiones:

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

4. Finalmente, mediante la evaluación obtenemos un resultado favorable como se muestra en el cuadro N° 04 donde nos da cuenta que los alumnos luego de la aplicación del programa se han logrado un 76 % de los alumnos mejoran su percepción visual.

Chávez (2012), En su tesis titulada Juegos motores para mejorar las nociones espaciales en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa N° 361 Mariano Dámaso Beraún, Paucarbamba, Amarilis, 2012, presentado por la Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades, para optar el título profesional de Licenciado en Educación inicial con el objetivo general evaluar Juegos motores para mejorar las nociones espaciales en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa N° 361 Mariano Dámaso Beraún, Paucarbamba, Amarilis, 2012 Con la metodología Para el estudio el diseño de investigación utilizado fue el Cuasi Experimental con la aplicación de una Pre Prueba, y Post Prueba, y mediante el muestreo no probabilístico de dos grupos de trabajo conformado por los alumnos de 5 años del aula celeste y anaranjada. En el primer grupo se utilizó el enfoque convencional (tradicional), con el resultado a obtener como puntuación promedio 17.6 en la última fase, concluyendo que la aplicación de las historietas influye positivamente en el proceso de aprendizaje significativo de la comunicación en el desarrollo de los juegos motores en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 32223 “Mariano Dámaso Beraún”, generando en ellos aprendizaje significativo

Juegos motores para mejorar las nociones espaciales en los alumnos de 5 años, llegando a las siguientes conclusiones:

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

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.2. Dinámicas de juego.

Según Ledesma (2009), afirma que en una dinámica de juego, hay reglas concretas que rigen la actividad lúdica. Por ejemplo cuando está haciendo un rompecabezas, el niño tiene que encontrar el lugar de cada pieza; solo hay un lugar posible para cada una de las piezas. Los juegos de sociedad se atienen también a unas reglas que cada jugador tiene que respetar.

Un juego estructurado requiere que el niño comprenda el desarrollo del juego, tanto como las reglas que en él se aplican, y a adaptarse a él.

Según Guerrero (2005), afirma que ese tipo de juego tiene por finalidad un aprendizaje concreto o una habilidad determinada.

Vamos a poner el ejemplo de los juegos de memoria: se van colocando del revés unos cartoncitos de dibujos sobre la mesa y, después de darle la vuelta a uno de ellos el niño va intentando acordarse, todas las veces que va descubriendo otros, donde se encuentra la pareja.

Si falla, las vuelve a poner del revés y prueba de nuevo. Esta actividad está dirigida esencialmente a desarrollar la percepción y la memoria visuales del niño. En un juego estructurado, dos niños

deben seguir las mismas reglas y el mismo orden. (Ferland, 2005, p. 27)

Es importante que el animador evalúe al final estas experiencias.

Según Ortiz (2005), afirma que para el niño juega un papel muy importante en el trabajo de niños, y a través de esto, los niños trabajan juntos y de esa manera se van recreando con sus compañeros.

El niño por naturaleza suele ser dócil ya que al aprender ellos se sienten ganadores ellos se divierten y se sienten bien al hacerlo.(p:28)

2.2.2.- La estructura del juego

Para López y Bautista (2006), afirma que el juego estructurado para los fines descritos de la investigación se considera las siguientes características:

✓ Motivación.

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

✓ **Autoestima**

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

✓ **Confianza**

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

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

2.2.3 **Los reglas y la evolución de las dinámicas de juego infantil**

Según Mallqui (2007), afirma que mientras el juego de ejercicios siempre comienza desde los primeros meses de existencia y el juego simbólico a partir de los primeros meses del segundo año.

El juego de reglas no se constituye si no durante el segundo estadio (es decir de los 4 a los 7 años) y sobre todo durante el tercer periodo (de los 7 a los 11 años). Pero, por el contrario, si en el adulto no quedan sino algunos residuos de los juegos de ejercicio simple (por ejemplo, divertirse con su aparato de radio) y de los juegos simbólicos (por ejemplo, con una historia), el juego de reglas subiste y desarrolla durante toda la vida (deportes, cartas, ajedrez, etc.) la razón de esta doble situación – aparición tardía y supervivencia más allá de la infancia es muy simple: el juego es la actividad lúdica de ser socializado.

Según Pérez (2012), afirma que en efecto: así como como el símbolo reemplazan el ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al ejercicio sino le apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca el ejercicio, apenas ciertas relaciones sociales se constituyen; por lo tanto, el problema es el de determinar cuáles son estas.

Primero que todo, anotemos que el individuo solo no se da así mismo reglas, si no por analogía con los que ha recibido en efecto, jamás hemos comprobado reglas espontaneas en un niño aislado. J. a los 3años, cuando tiene técnicas constituye con ellas

símbolos (huevos en nido) o juega a tirarlas, etc. ejerció simple adquiriendo costumbres, es decir, llegando regularidades espontaneas (tirarlas al mismo sitio, a una misma distancia). Pero en las reglas, además de la regularidad, hay una idea de obligación que supone la existencia de dos individuos por menos. Lo que más se parece a las reglas observables en el niño como individuo son esos juegos sensorio-motores ritualizados de los cuales hemos visto ejemplo, pero que no se podrían confundir con el juego de reglas puesto que no hay ellos obligaciones ni defensas cuando Jacob (2009) dice: “estoy jugando a que los helechos no me toquen”, ciertamente que podría cruzar el terreno imponiéndose una regla: “no tocar los helechos”. Así, sucede a menudo que los niños (y aun los adultos) sigan un sedero prohibiéndose poner el pie encima de las líneas que se paran las duelas. Pero una de dos; o el sujeto se impone una regla porque conoce otras reglas y ha interiorizado así una conducta social (sin hablar de las conductas mágicas que pueden injertarse en este ejemplo como en todos los rituales)

Según Ochoa (2005), afirma que en cuanto a las reglas propiamente dichas, es necesario distinguir dos tipos las reglas transmitidas y las reglas espontaneas, dicho de otra manera

aquellos de juegos de regla que se convierten en “institucionales”, en el sentido de las realidades sociales, pues se imponen por presión de las generaciones anteriores, y los juegos de regla que son de naturales contra actual y momentánea. Los juegos de regla institucionales, tales como el de canica (que en Suiza dejan de ser practicados desde el final de la infancia y se conservan por puro convenio social infantil) suponen la acción de los mayores sobre los menores: imitación de los mayores a causa de sus prestigios, etc.

Según Mallqui (2007), afirma que a estos los hemos estudiado ya i no volveremos a hacerlo. Los juegos de reglas espontaneas son más interesantes desde el punto de vista que no hemos fijado aquí. Proceden de la sollicitación, bien sea de los juegos de los ejercicio simple o de los juegos simbólicos a veces y de una sollicitación, que, si bien puede implicar relaciones de menores a mayores, a menudo se limita las relaciones entre iguales y contemporáneas. (Piaget, 2010; p. 194 - 195).

2.2.6. La dinámica de recreación ayudan a:

Según Peñaloza (2001), afirma que rompe la timidez que tiene con los demás.

- Identificar los obstáculos y dificultades que tiene con sus compañeros.
- Superar los obstáculos para el mutuo aprecio.
- Aprender a encontrarse con los demás a un nivel más profundo.(p:78).

2.2.7. La educación y el juego

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. Según Hernández (2002), afirma que el juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

Según Flores (2004), afirma que la aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la

modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen los malos tratos en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista suma a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos.

Según Cabrera (2005), afirma que el juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, modificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

2.2.6. Características del juego

Según Hernández (2002), afirma que se caracterizan por:

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
- Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años

sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.

- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

2.2.7.- Importancia del juego en la escuela inicial

Según Ortiz (2005), las afirmaciones de Schiller; el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Según Sebastián (2001), afirma que desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

2.2.11. Las dinámicas de socialización.

Según Flores (2004), afirma que a esta edad casi todos los niños están próximos o han iniciado ya, la educación preescolar, por tanto comienzan a descubrir que hay un mundo fuera de casa. Están descubriendo que son capaces de hacer muchas cosas... esta es una

edad muy bonita, llena de descubrimientos físicos, intelectuales, lingüísticos y sociales. También es a esta edad, cuando se considera que ya no son bebés en casa podemos hacer muchas actividades para desarrollar la autonomía y socialización en niños, así como favorecer la integración a esta nueva etapa de su vida.

Acerca del desarrollo social y autonomía:

Según Ferland (2005), afirma que a esta edad el pequeño comienza a buscar autonomía, se rebela ante algunos mandatos de mamá y puede comenzar a expresar sus sentimientos de forma oral. Es una edad perfecta para comenzar con hábitos de higiene y orden porque comienza a interiorizar tanto las “reglas” de casa como las sociales.

Busca participar activamente en las actividades escolares y de casa, hace intentos grandes por cubrir sus necesidades básicas como: comer solo, desvestirse y vestirse (parcialmente). Puede comprender y realizar instrucciones sencillas.

En cuanto al juego, aun predomina el juego en solitario sin embargo presenta interés por jugar con otros niños, es común que existan discusiones y opte por el juego paralelo.

Actividades para favorecer:

Según Hernández (2008), afirma que los sentimientos: ayúdale a identificar y expresar como se siente, puedes iniciar con los conceptos más comunes: alegría, tristeza, enojo y miedo, poco a poco puedes incluir sorpresa, frustración, etc.

Puedes utilizar cuentos o películas, propicia la identificación de sentimientos en los personajes ante determinadas situaciones, hazlo con preguntas o comentarios claros ¿viste lo contenta que estaba por que encontró a su mascota? o ¿viste que triste se ha puesto porque olvido llamar a la abuela?

Habla de algún momento en el que sintieron determinado sentimiento ¿te acuerdas que alegría sentimos cuando llego papá a casa?

Otra forma común de presentar los sentimientos es hacer tarjetas con caras y escribir el nombre del sentimiento. A mí me gusta más estar frente al espejo y hacer las caras mientras decimos el nombre de la emoción o bien tomar fotos de los niños y hacer un álbum de sentimientos. Puedes hacer esta actividad con todos los integrantes de la familia, de esta forma el niño sabrá que tanto los padres como hermanos tienen sentimientos.

2.2.12. La dinámica de integración

Para Ferland (2005), afirma que las dinámicas de integración son oportunas en todo momento y lugar. Y para los que quieran fortalecer un grupo y realizar actividades recreativas fomentando el compañerismo de los niños, jóvenes o adultos, aquí os damos dos lindas dinámicas.

Según Ortiz (2005), afirma que estas son muy útiles a principios del año escolar o cuando se forman nuevos grupos, pero la verdad es que su importancia no se limita a dichos momentos. A mitad de año y siempre

que se quiera fortalecer un grupo y realizar actividades recreativas fomentando el compañerismo de los niños, jóvenes o adultos, las dinámicas de integración son perfectas.

Son la herramienta a emplear por todo coordinador de grupo cuando persigue el objetivo de la unión del mismo. Igualmente se emplean en caso de conflictos, para que los miembros superen el problema y vuelvan a trabajar juntos.

Según Pizarro (2005), afirma que pero principalmente deben emplearse en las fases de nacimiento-crecimiento del grupo. Sirven para coger confianza, para relajar tensiones propias de miembros que apenas se conocen, para integrar a nuevos compañeros, o simplemente, para crear el ambiente adecuado de trabajo.

Persigue el objetivo principal de la cohesión del grupo, pero sin dejar de lado otros, como podrían ser:

- Fomentar relaciones de amistad entre los miembros del grupo en sus primeros momentos.
- Sacar a relucir los intereses del grupo y de cada uno de sus miembros en particular, información con la que el animador guiará al grupo en su quehacer diario.
- Crear buen ambiente en el grupo, en base a valores como la cooperación, confianza y participación de sus miembros.
- Generar auto confianza (tanto individual como de grupo) en todos los componentes del grupo.
- Trabajo en equipo.

2.2.13. Las dinámicas de expresión verbal

El perfeccionamiento de la expresión oral no puede cumplirse solo en el marco de sus actividades específicas sino complementarse en todo el trabajo educativo diario, debe ser un objetivo presente en todas las actividades, independientemente del contenido de las mismas; para las que serán, un principio, que los niños expresen un medio lingüístico todos los nombres de los objetos y fenómenos, todas las acciones, situaciones y procesos que se realizan, de modo tal de sensibilizar verbalmente y expresarse mediante la comunicación verbal y sistema de acciones. Para lograr un desarrollo de la expresión oral, debe disponerse de una serie de habilidades, entre ellas las comunicativas como la conversación narración, recitación, descripción etc.

Según Ponce (2007), afirma que la enseñanza de la expresión oral en el caso del preescolar parte de la imitación y de las repeticiones tanto del hogar como la institución infantil, principalmente en la edad temprana aunque no son privativos de ella.

Los actuales programas establecen por ciclos y años de vida una gradualidad de la enseñanza de la expresión oral en consonancia con la edad y la maduración psíquica y tiene como objetivo central de la educación preescolar la apropiación por los niños y niñas lengua materna y dentro de ella, el lenguaje oral, de la expresión oral, pues se debe tener en cuenta que el niño de este nivel de enseñanza no tiene la escritura como medio de comunicación. Una característica de esta enseñanza es que el uso de la palabra acompaña la utilización de

estos métodos, aunque cobra mayor relevancia en el empleo de los métodos orales como la narración, la conversación, la recitación, la dramatización, la descripción.

Según Sebastián. (2001), afirma que al concluir el sexto año de vida el niño debe utilizar un vocabulario amplio relacionado con los objetos del mundo en que interactúan, pronunciará correctamente los sonidos del idioma y expresara con claridad, fluidez y coherencia sus ideas y todo ello ha partido de un pequeño ser vulnerable, que se comunica con gritos inarticulados y que poco a poco pasan al gorjeo, al balbuceo, a la articulación de las primeras palabras, al lenguaje oracional con el que describe, cuenta y conversa.

Según Ferland (2005), afirma que la expresión oral puede asumir la forma de diálogo o de monólogo, en el cual el primero precede al segundo. Es decir, la coherencia del lenguaje monologado comienza a formarse dentro del diálogo, que es la primera escuela del desarrollo de la expresión oral, en general, de la activación del lenguaje. Desde este punto de vista, el niño primero aprende a responder preguntas, a establecer una comunicación oral, a conversar, y luego a expresar su pensamiento, a relatar, a narrar, a decir sus vivencias o experiencias por si mismo, de manera lógica o gramaticalmente correcta, para que los demás puedan entenderlo. Unas actividades reforzaran más el dialogo y la conversación, y otras formas del monólogo: Rimas, narraciones, pero ambas partirán de la expresión oral del niño.

Para lograr un buen desarrollo de la expresión oral del niño incluye una serie de tareas como es la educación de un lenguaje culto, enriquecido, gramaticalmente correcto, coherente, entre otras, garantizar la comunicación y la utilización del lenguaje como medio de expresión del pensamiento.

Según Poole (2007), afirma que la expresión oral se trabajará tomando como punto de partida las actividades que el niño realiza. Se les deben ofrecer oportunidades para que se expresen acerca de lo que les rodea, que le impresiona, lo que le gusta o le interesa, sin interrupciones para lograr que los niños y las niñas tengan una expresión más fluida.

2.2.11.- Socialización

Según Haeussler (2000), afirma que "es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas.

Este desarrollo se observa no sólo en las distintas etapas entre la infancia y la vejez, sino también en personas que cambian de una cultura a otra, o de un status social a otro, o de una ocupación a otra.

La socialización se puede describir desde dos puntos de vista: objetivamente; a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo; en cuanto proceso que moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y subjetivamente; a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad. . (Roman, Sánchez, y Secadas. 1999, p.46).

La socialización es vista por los sociólogos como el proceso mediante el cual se inculca la cultura a los miembros de la sociedad, a través de él, la cultura se va transmitiendo de generación en generación, los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de su sociedad.

2.2.12.- La socialización en niños y niñas

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

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

Los procesos psicológicos superiores se originan en la vida social aparecen como un proceso intrínsecamente social y se enfrenta a dos líneas: la línea natural de desarrollo entendida como el

proceso de maduración, de crecimiento y la línea cultural, la cual trata con los procesos de apropiación y el dominio de los instrumentos de que la cultura dispone (lenguaje). Esto se da, porque en el desarrollo cultural del niño toda función aparece dos veces; primero, en el ámbito social (entre personas o interpsicológico).

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

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

2.2.13. Tipos de Socialización

1. Socialización Primaria: Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico - evolutivo. El individuo llega a ser lo que los otros lo consideran (son los adultos los que disponen las reglas del juego, porque el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellos casi automáticamente) sin provocar problemas de identificación. La socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo. A esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo. (Roman, Sánchez, y Secadas. 1999, p.34).

2. Socialización Secundaria: Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la sociología primaria) institucionales o basados sobre instituciones. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del

conocimiento. Las relaciones se establecen por jerarquía. (Haeussler, 2000, p.47).

3. Proceso de Socialización: Es la manera con que los miembros de una colectividad aprenden los modelos culturales de su sociedad, los asimilan y los convierten en sus propias reglas personales de vida. (Durkheim, 2003, p. 324)

2.2.14. Agentes de socialización

Existen diversos agentes de socialización, que juegan un papel de mayor o menor importancia según las características peculiares de la sociedad, de la etapa en la vida del sujeto y de su posición en la estructura social. En la medida que la sociedad se va haciendo más compleja y diferenciada, el proceso de socialización deviene también más complejo y debe, necesaria y simultáneamente, cumplir las funciones de homogeneizar y diferenciar a los miembros de la sociedad a fin de que exista tanto la indispensable cohesión entre todos ellos, como la adaptación de los individuos en los diferentes grupos y contextos subculturales en que tienen que desempeñarse (Haeussler, 2000, p.67).

Se puede decir que la sociedad total es el agente de socialización y que cada persona con quien se entre en contacto es en cierto modo un agente de socialización. Entre la gran sociedad y la persona individual existen numerosos grupos pequeños, que son los principales agentes de socialización de la persona. El comienzo natural del proceso para

cada niño recién nacido es su inmediato grupo familiar, pero éste pronto se amplía con otros varios grupos. (Durkheim, 2003, p. 234).

En la historia de la humanidad, la familia ha sido la agencia de socialización más importante en la vida del individuo. Algunos autores plantean que los cambios sociales producidos por los procesos de industrialización y modernización han llevado a una pérdida relativa de su relevancia ante la irrupción de otras agencias socializadoras como el sistema educacional, los grupos de amigos y los medios masivos de comunicación. Sin embargo, su importancia sigue siendo capital. La familia es el primer agente en el tiempo, durante un lapso más o menos prolongado tiene prácticamente el monopolio de la socialización y, además, especialmente durante la infancia, muchas veces selecciona o filtra de manera directa o indirecta a las otras agencias, escogiendo la escuela a la que van los niños, procurando seleccionar los amigos con los cuales se junta, controlando supuestamente su acceso a la televisión, etc. En este sentido, la familia es un nexo muy importante en el individuo y la sociedad. . (Roman, Sánchez, y Secadas. 1999, p.46).

Toda familia socializa al niño de acuerdo a su particular modo de vida, el cual está influenciado por la realidad social, económica e histórica de la sociedad en la cual está inserta. Hay autores que han señalado la existencia de diferencias en las prácticas de socialización, según sea la clase social a que pertenezca la familia.

2.2.15. Principales características de la socialización:

La socialización supone capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que, si careciera de esta relación de períodos fundamentales de su evolución, no se humanizaría. (Roman, Sánchez, y Secadas. 1999, p.56).

La socialización es una adaptación a las instituciones, en los mínimos exigibles, al menos, para no desentonar gravemente en la comunidad de manera que, según la psicología social, no es idéntica en todos los grupos, sino que se estructura “en su forma y en mi finalidad, en función de las exigencias sociales”. Las relaciones conflictivas de los miembros de la sociedad ocasionan crisis de socialización, según prueban los estudios dinámico-dialécticos del proceso. Es necesario decir que las “teorías del consenso» y las del “conflicto” no pueden suscribir el alcance de la adaptación, pues mientras para los primeros es condición para el equilibrio social, para los segundos ha de entenderse restrictivamente, porque sólo la confrontación social es la explicación del progreso humano. Unos dirán que sin adaptación se corre riesgo social y mental; otros, en cambio, creerán que la adaptación cercena, constriñe y limita. (Haeussler, 2000, p.78)

La socialización es una inserción social, puesto que introduce al individuo en el grupo y le convierte en un miembro del colectivo, en

tanto que su conducta no desentone de la conducta más frecuente en sus componentes o se respeten las normas de tolerancia y de convivencia. (Durkheim, 2003, p. 580).

Según Simms (2015), afirma que la socialización es convivencia con los demás, sin la cual el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental. Esta convivencia cumple con el objetivo de llenar las necesidades fundamentales de afecto, de protección, de ayuda, etc. La convivencia es por otra parte, la mejor prueba de que la socialización es correcta y de que el individuo se ha abierto a los demás.

Según Poole (2007), afirma que la socialización coopera al proceso de personalización, porque el «yo» se «recrea» en la confrontación con los otros y construye la personalidad social» en el desempeño de los roles asumidos dentro del grupo. En los estudios clínicos para diagnosticar la estructura y desarrollo de la persona se tiene presente la adaptación social familiar, porque su alteración es indicio de quebrantos en las esferas individuales.

Según Villalobos, (2007). La socialización es aprendizaje. El hombre es un socializando, porque es sociable; y en virtud de actividades socializadoras la sociabilidad se convierte en sociabilidad, o lo que es igual se consigue la sana relación con los demás. Las habilidades sociales son el resultado de predisposiciones genéticas y de las respuestas a las estimulaciones ambientales.

La socialización es interiorización de normas, costumbres, valores y pautas, gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente.

Según Yaya (2012), afirma que, en consecuencia, la socialización podría definirse como un proceso de interacción entre la sociedad y el individuo, por el que se interiorizan las pautas, costumbres y valores compartidos por la mayoría de los integrantes de la comunidad, se integra la persona en el grupo, se aprende a conducirse socialmente, se adapta el hombre a las instituciones, se abre a los demás, convive, con ellos y recibe la influencia de la cultura, de modo que se afirma el desarrollo de la personalidad.

2.2.16. Clasificación y funciones de la socialización

Según Navarro (2014), afirma que la clasificación de la socialización depende, como siempre de los criterios seguidos para hacerlas.

1ª Por razón del lugar donde se realiza: familiar, cuando se produce en la primera célula social; se la considera el «primer espacio»; escolar, si es la escuela «segundo espacio» su agente; laboral, si es la fábrica, oficina, granja, comercio o vehículo el lugar donde se realiza. (Simms, 2015, p. 42).

2ª Por razón de su secuencia cronológica: primaria, si se realiza en el primer grupo, construido por consanguinidad y afinidad en el que el niño suele hallarse, en sus primeros años. En la socialización primaria se asimila la cultura del grupo, se imitan las pautas de conducta y se

codifica el pensamiento en la lengua preferentemente usada por su entorno y sus cuidadores. Secundaria, cuando se opera en grupos formales o secundarios, a los que se puede considerar prolongación del grupo familiar, pero que superponen costumbres, pautas conductuales, creencias y códigos morales convergentes o divergentes de la familia. Terciaría o resocialización, que es posterior a los dos precedentes y que sólo es necesario, cuando el individuo se margina, no se adapta o contraviene las pautas de conducta aceptadas en la comunidad como correctas. (Durkheim, 2003, p. 588).

Las funciones de la socialización han sido concebidas de diversas formas, con dependencia de la teoría o modelo sociológico preferido. La concepción estructural-funcionalista entiende la socialización en relación con los servicios y funciones; en este caso, la socialización desempeña estas funciones:

Controla a los socializandos, porque les exige directa o indirectamente que se acomoden a las costumbres imperantes en el mundo de los adultos o a las preferidas por sus iguales.

Homogeniza, porque crea en el educando estados físicos y mentales comunes a todos los miembros de una sociedad concreta política de esta forma la socialización crea el «ser social», que es entendido como «un sistema de ideas, sentimientos y hábitos, que expresan en nosotros no nuestra personalidad, sino la del grupo... de que formamos parte». Esta limitación del educando, impuesta por la socialización, le beneficia, por otro lado, al hacerle partícipe del cúmulo de conocimientos,

instrumentos y técnicas que constituyen el acervo cultural. (Simms, 2015, p 45).

Selecciona, sobre todo cuando es socialización secundaria y amplía el horizonte, principalmente si se realiza en la escuela. La socialización supone una emancipación del niño, una interiorización de normas, una diferenciación dentro del aula y, finalmente, una selección.

Las nueve funciones, coincidentes algunas con las antes citadas: familiariza al hombre con las normas; transmite cultura; crea hábitos de comportamiento; actualiza la dimensión social; le hace partícipe del bien social; le ayuda a comprender la vida comunitaria; le coloca en posiciones de responsabilidad frente a los demás; le prepara profesionalmente, y desarrolla su personalidad' (Quintana, 2002, p. 78).

2.2.17. Enfoqué disciplinario del área curricular comunicación

El Ministerio de educación señala que el desarrollo curricular del área está sustentado en el enfoque comunicativo y textual de enseñanza de la lengua.

Cuando se hace referencia a lo comunicativo, se considera la función fundamental del lenguaje que es comunicarse, es decir, intercambiar y compartir ideas, saberes, sentimientos y experiencias en situaciones comunicativas reales, haciendo uso de temáticas significativas e interlocutores auténticos. (MINEDU, 2019).

Se enfatiza la importancia del hecho comunicativo en sí mismo, pero también se aborda la gramática y la ortografía, con énfasis en lo funcional y no en lo normativo.

Cuando se habla de lo textual se trata de la concordancia con la lingüística del texto que lo considera como unidad lingüística de comunicación. En este sentido se propone el uso prioritario de textos completos; esto quiere decir que cuando sea necesario trabajar con palabras, frases o fragmentos para fortalecer alguna de las destrezas de comprensión o producción textual, debe asegurarse la relación de interdependencia con un texto. En el nivel de Educación Inicial se busca el despliegue de las capacidades comunicativas considerando diversos tipos de textos, en variadas situaciones de comunicación, con distintos interlocutores, y en permanente reflexión sobre los elementos de la lengua, (Simms, 2015, p 65).

En el marco del enfoque comunicativo textual, el área de Comunicación se desarrolla considerando los siguientes criterios:

Énfasis en las habilidades lingüísticas.

Consideración especial para el lenguaje oral y sus variantes (para el caso de estudiantes con capacidades especiales).

Más interés en el uso de la lengua, que en el aprendizaje del código y de sus normas.

Observación y práctica de la dimensión social y cultural de la lengua.

Valoración de la importancia de la diversidad lingüística.

Uso de los medios de comunicación para el aprendizaje, como elementos siempre presentes en la vida cotidiana.

La metodología utilizada desde el área deberá orientarse a desarrollar en cada estudiante del nivel, tanto las capacidades comunicativas como

las metacognitivas o reflexión sobre el funcionamiento de la lengua, utilizando estrategias que le permitan utilizar su lengua materna y sus recursos comunicativos personales, como elementos básicos en la construcción de su identidad personal y comunitaria de recuperación de la información; es decir, qué puedo hacer yo para recordar algo aprendido anteriormente. Piensan en pistas para estimular la memoria (la primera letra de un nombre o intentando visualizar lo que se intenta recordar: un mapa, el libro de texto).

Aumenta la velocidad y la capacidad de procesar la información. Esto es debido también al aumento del uso de estrategias, por ejemplo: en la lectura, los niños pasan de aprender a leer a “leer para aprender”. Con la necesidad por tanto de desarrollar unas estrategias que les permitan realizar estas tareas con una cierta eficacia. Para ello, es necesario que el lector sepa reconocer en el propio texto, bien a partir de las indicaciones que contiene, bien a partir de su propio conocimiento, las ideas más relevantes. Ésta es una habilidad que se adquiere y que es un requisito necesario para el desarrollo de unas adecuadas estrategias de estudio. Aumenta su nivel de conocimiento sobre un tema.

III. HIPOTESIS

3.4. Hipótesis general

La aplicación de la dinámica de juegos mejoran significativamente la socialización en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019.

3.5. Hipótesis específicas

- ✓ La aplicación de las dinámicas de juego mejoran el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”
- ✓ La aplicación de las dinámicas de juego mejoran el desarrollo social de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”
- ✓ La aplicación de las dinámicas de juego mejoran el desarrollo emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”

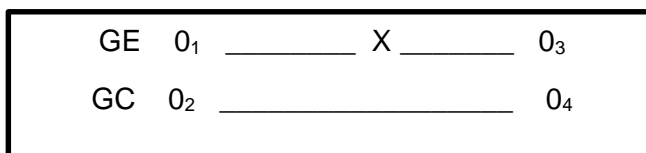
IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

Para el desarrollo del presente estudio se empleó el diseño de investigación pre experimental,

Según Carrasco (2005), afirma que por cuanto al grupo experimental se le aplicará el tratamiento con las dinámicas de juego para mejorar su socialización, Considerando al diseño de la investigación como aquella estrategia o plan que se utiliza para obtener la colecta de datos y así de ésta manera responder a la formulación del problema, al cumplimiento de los objetivos, y además para aceptar o rechazar la hipótesis nula. (Valderrama, 2013).

Representada de la siguiente manera:



GE : Grupo experimental

GC : Grupo control

$O_1 - O_2$: Es la observación antes del experimento.

X : Es el experimento, es decir la aplicación de las sesiones de la dinámica de juegos y la socialización.

$O_3 - O_4$: Es la observación después del experimento.

4.2 Población y muestra

4.2.1.- Población

En la presente investigación la población La población es “un conjunto finito o infinito de elementos, seres o cosas, que tienen atributos o características comunes, susceptibles de ser observados” (Valderrama, 2013, p. 182).

Está constituida por los niños y niñas de 5 años del nivel inicial nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 248 Afilador, Rupa Rupa, Leoncio Prado, que en su totalidad conforman 41 niños

TABLA 1 Total de niños y niñas matriculados en el ii ciclo en las edades de 3, 4 y 5 años que comprenden la población de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”

EDAD	SECCION	TOTAL
3 AÑOS		07
4 AÑOS		15
5 AÑOS	AULA VERDE	19
TOTAL		41

FUENTE: Nomina de la Institución Educativa Inicial N°248Afilador”

ELABORACIÓN: Propia dela tesista

4.2.2.- Muestra

De acuerdo a Hernández (2010), se ha seleccionado el muestreo no probabilístico por conveniencia; de modo directo los elementos de la muestra serán los 19 niños y niñas de cinco años

de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° N°
248 Afilador, Rupa Rupa, Leoncio Prado 2019..

Tabla 2 Total de niños y niñas matriculados en el ii ciclo de 5 años que comprenden la muestra de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”

GRUPO	SECCION	TOTAL
EXPERIMENTAL	5 AÑOS	10
CONTROL	5 AÑOS	09
TOTAL		19

FUENTE: Tabla N° 01

ELABORACIÓN: Propia dela tesista

1.3. Definición y operacionalización de las variables Dinámicas de juegos

Son procedimientos que el profesor utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los niños. Que son estrategias para aprender, recordar y usar la información. Consiste en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. (Elvinestanga, 2012).

Socialización

Proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. La socialización implica hacerse consiente del entramado social que rodea a cada uno. Este aprendizaje se encuentra posibilitado por entidades institucionales y sujetos que gozan de representación social,

quienes propagan los conocimientos culturales necesarios. Algunos de los agentes sociales más importantes son los centros educativos y la familia, aunque no son los únicos.

(Zapata, 2013, p.46).

Tabla 3. Operacionalización de la variable del plan estratégico

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
<p>Variable independiente Dinámica de juegos</p> <p>Definición conceptual “Son procesos de interacción entre personas, mediante situaciones ficticias, planteadas con objetivos concretos. Aprendizaje, tanto teórico como práctico, mediante la experiencia vivencial participativa” (Kurt, 2010, p.56)</p>	<p>El taller de dinámica de juegos es un espacio con movimiento, participación individual disponible, abierto al intercambio con los otros y la experimentación.</p>	Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Momento de realizar los juegos ✓ Hechos de su entorno natural y social ✓ Razona sobre hechos concretos ✓ Cumplir con las reglas de juego 	<p>Sesiones de aprendizaje</p> <p>Pre Test y Pos test</p>
		Social	<ul style="list-style-type: none"> ✓ conflictos ✓ las reglas de los juegos. ✓ deseo de compartir ✓ Demuestra tolerancia 	
		Emocional	<ul style="list-style-type: none"> ✓ solución frente a un conflicto ✓ soluciones constructivas ✓ satisfacción sobre su actuar ✓ Mantiene una actitud positiva y de respeto 	
<p>Variable Dependiente. Socialización en niños y niñas</p> <p>Definición conceptual “es un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad”. (OEI, 2020, p,3).</p>	<p>Socialización es el dominio del la expresión verbal y corporal que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.</p> <p>Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo para perder el miedo.</p>	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa voluntaria ✓ Participa de las actividades ✓ Incrementar las propias competencias. ✓ Utilidad del logro 	<p>Guía de observación</p> <p>Pre Test y Post test</p>
		Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Depresión ✓ Es aceptado por sus compañeros ✓ Seguridad del niño ✓ Poca tolerancia 	
		Confianza	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Animo ✓ Resuelve conflictos ✓ Desarrolla habilidades ✓ Esperanza 	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De igual forma se hizo uso de las siguientes técnicas:

4.4.1. La técnica del fichaje.

El cual nos ha permitirá recolectar datos sobre nuestro trabajo investigativo, los mismos que se consolidaron, profundizaron y analizaron de dichas fuentes sea bibliográficas y hemerográficas. Para luego, ordenar y clasificar adecuadamente las teorías. Además, estas fichas serán diversas tales como: textuales o transcripción, fichas de ubicación y de resumen.

4.4.2. La técnica de observación.

Esta técnica nos ha permitido recoger y realizar las observaciones a los sujetos de nuestra muestra. También como participante en todo el proceso de aprendizaje para determinar sus logros y dificultades que presentaron los niños al momento de aplicar el juego.

4.4.3. Instrumento: Guía de observación.

Es aquel instrumento de la observación y se denomina a aquel “instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse ya sea como afirmaciones o bien como preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula, señalando los aspectos que son relevantes al observar. Durante un bimestre o en el transcurso del ciclo escolar” (Gutierrez, 2016).

4.5 Plan de análisis

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleará la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente sin sacar conclusiones de tipo general. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2013.

Cuadros de distribución de frecuencias, representaciones gráficas, así como de medidas de tendencia central: media, varianza, desviación estándar y covarianza para distribuciones bidimensionales, coeficiente de Pearson y la U de Mann Whitney para la prueba de hipótesis. Se usó el método baremo.

Tabla 4 : Escala de calificación

Nivel educativo	Escala de Calificación	Descripción
Educación inicial	AD	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas.
	Logro destacado	
	A	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	Logro previsto	
	B	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	Proceso	
	C	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
	Inicio	

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el DCN.

4.6. Matriz de consistencia

“DINÁMICAS DE JUEGO PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 248 “AFILADOR”, TINGO MARÍA 2018”

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>General</p> <p>¿De qué manera la aplicación de las dinámicas de juegos mejoran la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019?</p>	<p>General</p> <p>Determinar la eficacia de las dinámicas de juego para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019</p>	<p>General</p> <p>La aplicación de la dinámica de juegos mejoran significativamente la socialización en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019.</p>	<p>Variable dependiente Socialización en niños y niñas</p> <p>Dimensiones Cognitivo Social Emocional</p>	<p>TIPO Aplicado</p> <p>ALCANCE O NIVEL Experimental</p> <p>DISEÑO Pre experimental</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> $GE \quad 0_1 \quad _ \quad X \quad _ \quad 0_3$ $GC \quad 0_2 \quad _ \quad _ \quad _ \quad 0_4$ </div>
<p>Específico</p> <p>✓ ¿En qué medida las dinámicas de juego mejoran el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años?</p> <p>✓ ¿En qué medida las dinámicas de juego mejoran el desarrollo social de los niños y niñas.</p> <p>✓ ¿En qué medida las dinámicas de juego mejoran el desarrollo emocional de los niños y niñas de 5 años?.</p>	<p>Específico</p> <p>✓ Demostrar la eficacia de las dinámicas de juego mejoran el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años”</p> <p>✓ Identificar la eficacia de las dinámicas de juego mejoran el desarrollo social de los niños y niñas”</p> <p>✓ Evaluar la eficacia de las dinámicas de juego mejoran el desarrollo emocional de los niños y niñas de 5 años”</p>	<p>Específico</p> <p>✓ La aplicación de las dinámicas de juego mejoran el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años”.</p> <p>✓ La aplicación de las dinámicas de juego mejoran el desarrollo social de los niños y niñas”</p> <p>✓ La aplicación de las dinámicas de juego mejoran el desarrollo emocional de los niños y niñas de 5 años”</p>	<p>Variable independiente Dinámica de Juego</p> <p>Dimensiones Motivación Autoestima Confianza</p>	<p>POBLACIÓN 41 estudiantes</p> <p>MUESTRA 19 estudiantes de 5 años</p> <p>TECNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO Guía de observación</p>

4.7. Principios éticos

4.7.1. Respeto por las personas

“Es el reconocimiento de una persona como un ser autónomo, único y libre. También significa que reconocemos que cada persona tiene el derecho y la capacidad de tomar sus propias decisiones. El respeto por una persona garantiza la valoración de la dignidad” (Family Health International, 2005).

Este principio demanda que las personas involucradas deban tener la información sobre su participación en la investigación, siendo ella voluntaria y de consentimiento informado.

4.7.2. Beneficencia y no maleficencia

Es el hecho de hacer el bien, algo bueno o generoso, que se manifiesta en actos benéficos que realizan personas físicas o jurídicas, individuales o grupales, públicas o privadas, con el objetivo de ayudar a quienes lo necesitan, ya sean niños, adultos, familias, ancianos, grupos o instituciones. Suele estar asociada a la filantropía, empatía, caridad, la cooperación y la solidaridad, al sentido de equidad, de dignidad humana y de progreso social y moral.

4.7.3. Justicia

Es el valor moral que sostiene a la vida en sociedad y que responde a la idea de que cada persona obtiene lo que le corresponde, lo que le pertenece o lo merece. Es decir, es un principio ético que las mayorías de las personas del mundo deciden respetar en vos de una vida armoniosa y civilizada.

4.7.4. Responsabilidad

“como la cualidad que profesan las personas que ponen cuidado y atención en lo que hacen o deciden, y como tal implica la libertad. ... El **niño** debe aprender a diferenciar entre el juego y el trabajo, que implica siempre una determinada **responsabilidad**” (Family Health International, 2005).

Este principio demanda que las personas involucradas deban tener la información sobre su participación en la investigación, siendo ella voluntaria y de consentimiento informado.

4.7.5. Honestidad

Como tal, hace referencia a un conjunto de atributos personales, como la decencia, el pudor, la dignidad, la sinceridad, la justicia, la rectitud y la honradez en la forma de ser y de actuar.

4.7.6. Puntualidad

es la disciplina de estar a tiempo para cumplir nuestros compromisos adquiridos deliberadamente: una cita del trabajo, una reunión de amigos, un compromiso de la oficina, un trabajo pendiente por entregar.

V.- RESULTADOS

5.1 Resultados

En la presente sección se procedió a describir los resultados, con la finalidad de observar el efecto de la aplicación de la variable independiente: La dinámica de juego sobre la variable dependiente: La socialización

5.1.1 En relación con el objetivo

Aquí presentamos los resultados de la investigación debidamente sistematizados en cuadros estadísticos, que nos facilitará para la realización del análisis y la interpretación correspondiente de la variable en estudio.

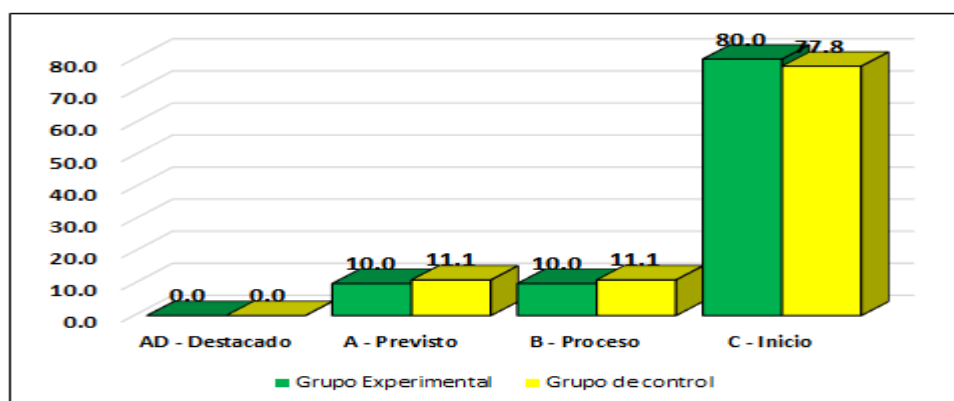
Los resultados están organizados teniendo en cuenta el diseño de investigación, es decir los resultados del pre test y post test y la comparación de los resultados de los mismos.

Tabla 5 *Resultados de la pre evaluación determinar* las dinámicas de juego para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019

VARIABLE	Nivel de logro ESCALA	Grupo Experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Dinámica de Juego	AD - Destacado	0	0.0	0	0.0
	A - Previsto	1	10.0	1	11.1
	B - Proceso	1	10.0	1	11.1
	C - Inicio	8	80.0	7	77.8
	TOTAL	10	100.0	9	100.0

Fuente : Pre evaluación

Grafico 1 *Resultados de la pre evaluación determinar* las dinámicas de juego para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019



Fuente: Tabla 5

Descripción:

En la tabla 5 y gráfico 1 se observa los resultados de la pre evaluación y son los siguientes:

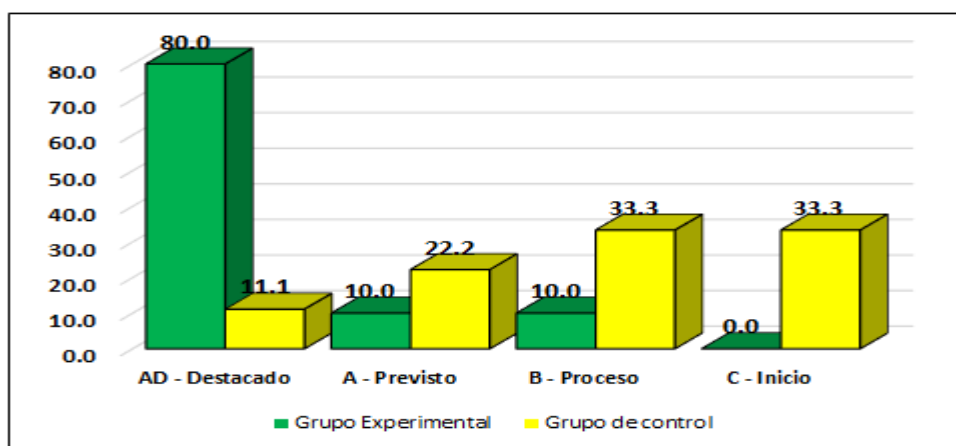
- 0% de los estudiantes del grupo experimental y el 0% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 10% de los estudiantes del grupo experimental y el 11,1% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 10% de los estudiantes del grupo experimental y el 11,1% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel B o nivel proceso.
- 80% de los estudiantes del grupo experimental y el 77,8% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel C o nivel inicio

Tabla 6 *Resultados de la post evaluación determinar* las dinámicas de juego para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019

VARIABLE	Nivel de logro ESCALA	Grupo Experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Dinámica de Juego	AD - Destacado	8	80.0	1	11.1
	A - Previsto	1	10.0	2	22.2
	B - Proceso	1	10.0	3	33.3
	C - Inicio	0	0.0	3	33.3
TOTAL		10	100.0	9	100.0

Fuente : Pre evaluación

Grafico 2 *Resultados de la post evaluación determinar* las dinámicas de juego para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019



Fuente: Tabla 6

Descripción:

En la tabla 6 y gráfico 2 se observa los resultados de la pre evaluación y son los siguientes:

- 80% de los estudiantes del grupo experimental y el 11,13% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 10% de los estudiantes del grupo experimental y el 11,1% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 10% de los estudiantes del grupo experimental y el 33,3% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel B o nivel proceso.
- 0% de los estudiantes del grupo experimental y el 33,3% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel C o nivel inicio

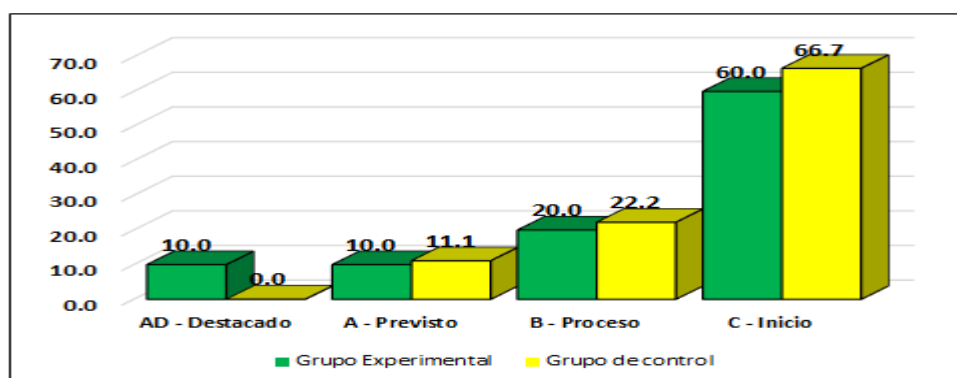
5.1.2. En relación con el objetivo específico 1:

Tabla 7 Resultados de la pre evaluación Demostrar las dinámicas de juego mejoran el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019

VARIABLE	Nivel de logro ESCALA	Grupo Experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Desarrollo cognosciti vo	AD - Destacado	1	10.0	0	0.0
	A - Previsto	1	10.0	1	11.1
	B - Proceso	2	20.0	2	22.2
	C - Inicio	6	60.0	6	66.7
TOTAL		10	100.0	9	100.0

Fuente : Pre evaluación

Grafico 3 Resultados de la pre evaluación Demostrar las dinámicas de juego mejoran el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019



Fuente: Tabla 7

Descripción:

En la tabla 6 y gráfico 2 se observa los resultados de la pre evaluación y son los siguientes:

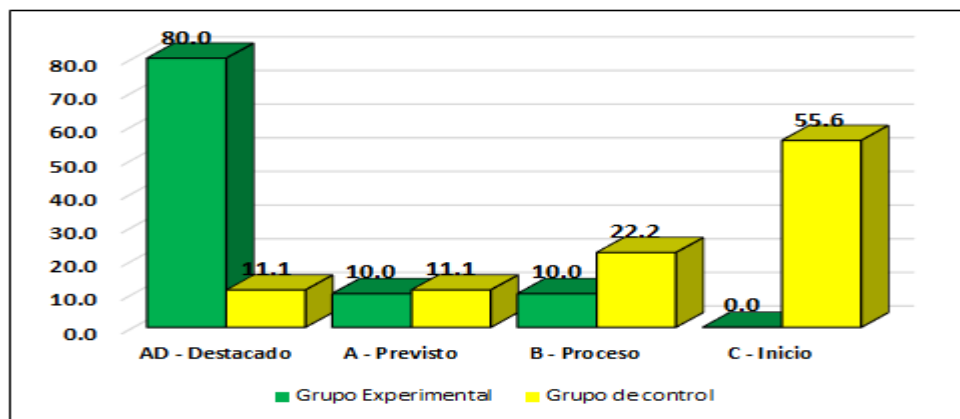
- 10% de los estudiantes del grupo experimental y el 0% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 10% de los estudiantes del grupo experimental y el 11,1% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 20% de los estudiantes del grupo experimental y el 22,23% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel B o nivel proceso.
- 60% de los estudiantes del grupo experimental y el 66,7% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel C o nivel inicio.

Tabla 8 *Resultados de la post evaluación Demostrar las dinámicas de juego mejoran el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019*

VARIABLE	Nivel de logro ESCALA	Grupo Experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Desarrollo cognoscitivo	AD - Destacado	8	80.0	1	11.1
	A - Previsto	1	10.0	1	11.1
	B - Proceso	1	10.0	2	22.2
	C - Inicio	0	0.0	5	55.6
	TOTAL	10	100.0	9	100.0

Fuente : Pre evaluación

Grafico 4 *Resultados de la post evaluación Demostrar las dinámicas de juego mejoran el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019*



Fuente: Tabla 8

Descripción:

En la tabla 8 y gráfico 4 se observa los resultados de la pre evaluación y son los siguientes:

- 80% de los estudiantes del grupo experimental y el 11,1% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 10% de los estudiantes del grupo experimental y el 11,1% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 10% de los estudiantes del grupo experimental y el 22,2% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel B o nivel proceso.
- 0% de los estudiantes del grupo experimental y el 55,6% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel C o nivel inicio.

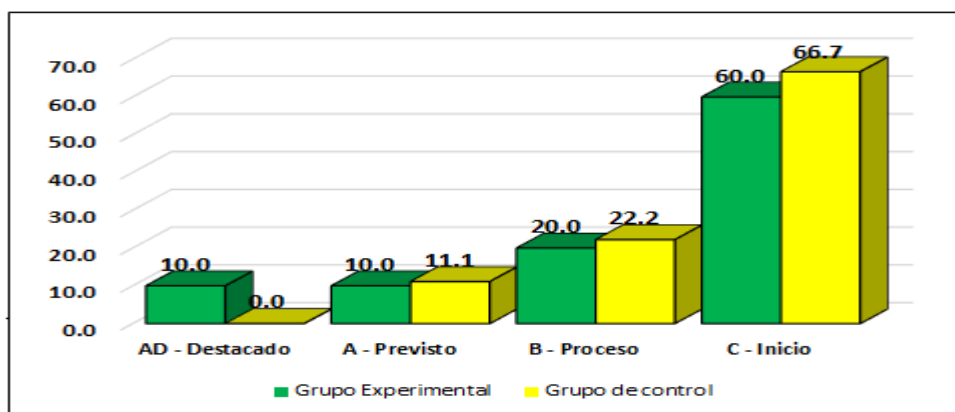
5.1.2. En relación con el objetivo específico 2:

Tabla 9 Resultados de la pre evaluación Identificar las dinámicas de juego mejoran el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019.

VARIABLE	Nivel de logro ESCALA	Grupo Experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Desarrollo social	AD - Destacado	1	10.0	0	0.0
	A - Previsto	1	10.0	1	11.1
	B - Proceso	2	20.0	2	22.2
	C - Inicio	6	60.0	6	66.7
TOTAL		10	100.0	9	100.0

Fuente : Pre evaluación

Grafico 5 Resultados de la pre evaluación Identificar las dinámicas de juego mejoran el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019



Fuente: Tabla 9

Descripción:

En la tabla 9 y gráfico 5 se observa los resultados de la pre evaluación y son los siguientes:

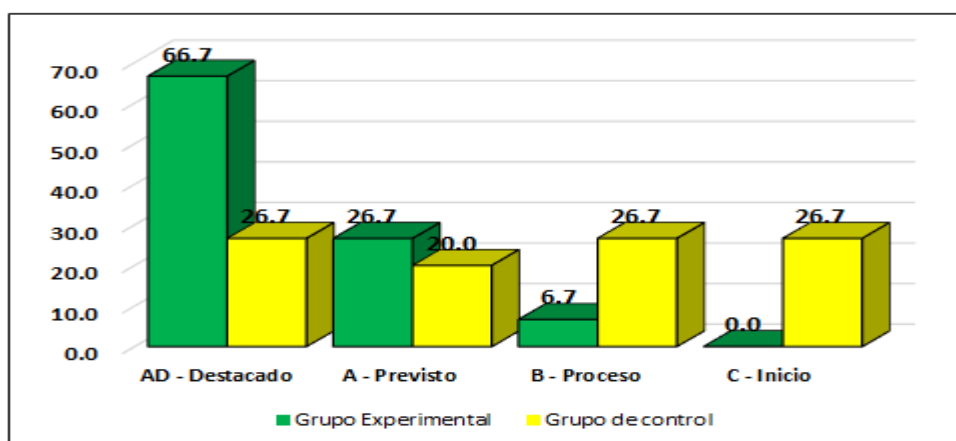
- 10% de los estudiantes del grupo experimental y el 0% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 10% de los estudiantes del grupo experimental y el 11,1% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 20% de los estudiantes del grupo experimental y el 22,2% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel B o nivel proceso.
- 60% de los estudiantes del grupo experimental y el 60% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel C o nivel inicio.

Tabla 10 *Resultados de la post evaluación Identificar las dinámicas de juego mejoran el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019*

VARIABLE	Nivel de logro ESCALA	Grupo Experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Desarrollo social	AD - Destacado	9	90.0	1	11.1
	A - Previsto	1	10.0	1	11.1
	B - Proceso	0	0.0	1	11.1
	C - Inicio	0	0.0	6	66.7
TOTAL		10	100.0	9	100.0

Fuente : Post evaluación

Grafico 6 *Resultados de la post evaluación Identificar las dinámicas de juego mejoran el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019*



Fuente: Tabla 10

Descripción:

En la tabla 10 y gráfico 6 se observa los resultados de la pre evaluación y son los siguientes:

- 90% de los estudiantes del grupo experimental y el 11,1% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 10% de los estudiantes del grupo experimental y el 11,1% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 0% de los estudiantes del grupo experimental y el 11,1% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel B o nivel proceso.
- 0% de los estudiantes del grupo experimental y el 66,7% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel C o nivel inicio.

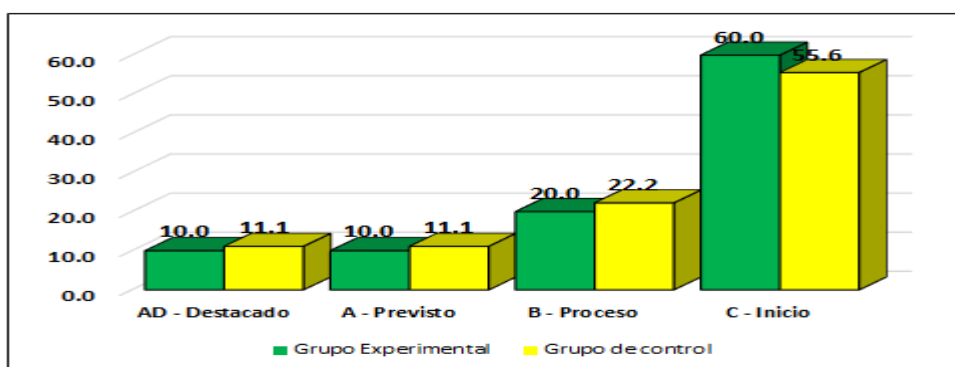
5.1.3. En relación con el objetivo específico 3:

Tabla 11 *Resultados de la pre evaluación, evaluar las dinámicas de juego mejoran el desarrollo emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019.*

VARIABLE	Nivel de logro ESCALA	Grupo Experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Desarrollo emocional	AD - Destacado	1	10.0	1	11.1
	A - Previsto	1	10.0	1	11.1
	B - Proceso	2	20.0	2	22.2
	C - Inicio	6	60.0	5	55.6
TOTAL		10	100.0	9	100.0

Fuente : Pre evaluación

Grafico 7 *Resultados de la pre evaluación evaluar las dinámicas de juego mejoran el desarrollo emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019.*



Fuente: Tabla 11

Descripción:

En la tabla 11 y gráfico 7 se observa los resultados de la pre evaluación y son los siguientes:

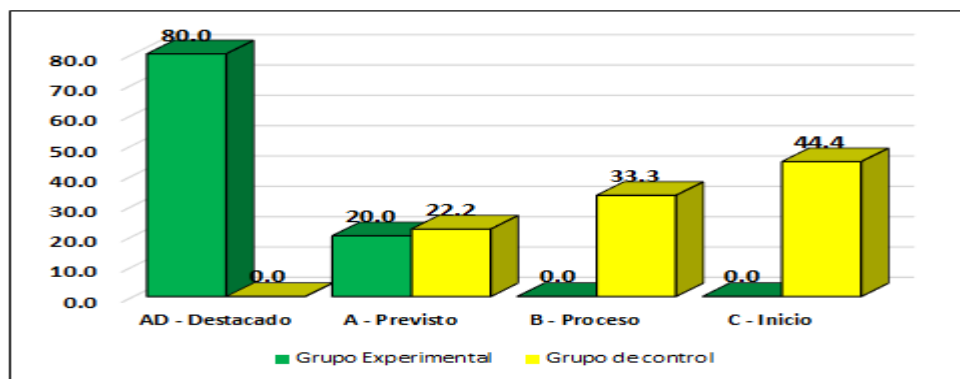
- 10% de los estudiantes del grupo experimental y el 11,1% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 10% de los estudiantes del grupo experimental y el 11,1% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 20% de los estudiantes del grupo experimental y el 22,2% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel B o nivel proceso.
- 60% de los estudiantes del grupo experimental y el 55,63% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel C o nivel inicio.

Tabla 12 *Resultados de la post evaluación evaluar las dinámicas de juego mejoran el desarrollo emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019.*

VARIABLE	Nivel de logro ESCALA	Grupo Experimental		Grupo de control	
		fi	%	fi	%
Desarrollo emocional	AD - Destacado	8	80.0	0	0.0
	A - Previsto	2	20.0	2	22.2
	B - Proceso	0	0.0	3	33.3
	C - Inicio	0	0.0	4	44.4
TOTAL		10	100.0	9	100.0

Fuente : Post evaluación

Grafico 8 *Resultados de la post evaluación evaluar las dinámicas de juego mejoran el desarrollo emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019.*



Fuente: Tabla 12

Descripción:

En la tabla 12 y gráfico 8 se observa los resultados de la pre evaluación y son los siguientes:

- 80% de los estudiantes del grupo experimental y el 0% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel AD o logro destacado.
- 20% de los estudiantes del grupo experimental y el 22,2% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel A o logro previsto.
- 0% de los estudiantes del grupo experimental y el 33,3% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel B o nivel proceso.
- 0% de los estudiantes del grupo experimental y el 44,4% de los estudiantes del grupo control se ubicaron en el nivel C o nivel inicio.

5.1.4. Prueba de Hipótesis

Prueba de la hipótesis general

Tabla 13 Resultados de la prueba general de rangos U de MannWhitney
dinámica de juego

	GRUPO	N	RANGO PROMEDIO	SUMA DE RANGO
Socialización	Experimental	10	15.24	228.6
	Control	09	15.32	229.8
	Total	19		

Estadística constractes

	Dim 1
U de Mann - Whitney	61.62
Z	-114.90
Sig. Asintót (Bilateral)	0,017

a) Variable de agrupación : Grupo

De los resultados obtenidos observamos el valor $|Z_{cal} = -114,90| > |Z_{95\%} = -0,7886|$, asimismo el p valor es 0,017 menor al nivel de significancia de 0,05, por tanto los mencionados resultados nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general del investigador.

Prueba de la hipótesis específica 1

Tabla 14 Resultados de la prueba general de rangos U de MannWhitney en el desarrollo cognoscitivo

	GRUPO	N	RANGO PROMEDIO	SUMA DE RANGO
Dimesion 1	Experimental	10	15.42	231.3
	Control	09	15.28	229.2
	Total	19		

Estadística contrastes

	Dim 1
U de Mann - Whitney	62.35
Z	-114.60
Sig. Asintót (Bilateral)	0.018

a) Variable de agrupación : Grupo

De los resultados obtenidos observamos el valor $|Z_{cal} = -114,60| > |Z_{95\%} = -0,7865|$, asimismo el p valor es 0,018 menor al nivel de significancia de 0,05, por tanto los mencionados resultados nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general del investigador.

Prueba de la hipótesis específica 2

Tabla 15 Resultados de la prueba general de rangos U de MannWhitney en el desarrollo social

	GRUPO	N	RANGO PROMEDIO	SUMA DE RANGO
Dimesion 2	Experimental	10	16.1	241.5
	Control	09	14.93	223.95
	Total	19		

Estadística contrastes

	Dim 1
U de Mann - Whitney	65.09
Z	-111.98
Sig. Asintót (Bilateral)	0.017

a) Variable de agrupación : Grupo

De los resultados obtenidos observamos el valor $|Z_{cal} = -111,98| > |Z_{95\%} = -0,7685|$, asimismo el p valor es 0,017 menor al nivel de significancia de 0,05, por tanto los mencionados resultados nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general del investigador.

Prueba de la hipótesis específica 3

Tabla 16 Resultados de la prueba general de rangos U de MannWhitney en el desarrollo emocional

	GRUPO	N	RANGO PROMEDIO	SUMA DE RANGO
Dimesion 3	Experimental	10	15.99	239.85
	Control	09	13.79	206.85
	Total	19		

Estadística contrastes

	Dim 1
U de Mann - Whitney	64.65
Z	-103.43
Sig. Asintót (Bilateral)	0.016

a) Variable de agrupación : Grupo

De los resultados obtenidos observamos el valor $|Z_{cal} = -103,43| > |Z_{95\%} = -0,7095|$, asimismo el p valor es 0,016 menor al nivel de significancia de 0,05, por tanto los mencionados resultados nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general del investigador.

5.2. Análisis de resultados

5.2.1. Análisis respecto al objetivo general:

1. Las dinámicas de juego para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019, antes de aplicar la dinámica de juegos se ubicó en promedio de desarrollo de 80%, es decir en el nivel C ó inicio, por tanto el grupo experimental estuvo en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requirió acompañamiento del docente mediante las sesiones planificadas durante un tiempo razonable para lograrlo; asimismo luego de aplicar la estrategia pedagógica se obtuvo como promedio de desarrollo del 80%, es decir en el nivel AD o destacado, por tanto el grupo evidencia el logro de los aprendizajes previstos en mayor parte del grupo, debido a las sesiones ejecutadas en el tiempo programado.

2. Las dinámicas de juego para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019, tuvo un desarrollo significativo ($p=0,017$) en promedio de 24%.

5.2.2. Análisis respecto al objetivo específico 1:

1. Las dinámicas de juego para mejorar el desarrollo cognoscitivo de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019, antes de aplicar la dinámica de juegos se ubicó en promedio de desarrollo de 60%, es decir en el nivel C ó

inicio, por tanto el grupo experimental estuvo en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requirió acompañamiento del docente mediante las sesiones planificadas durante un tiempo razonable para lograrlo; asimismo luego de aplicar la estrategia pedagógica se obtuvo como promedio de desarrollo del 80%, es decir en el nivel AD o destacado, por tanto el grupo evidencia el logro de los aprendizajes previstos en mayor parte del grupo, debido a las sesiones ejecutadas en el tiempo programado.

2. Las dinámicas de juego para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019,, tuvo un desarrollo significativo ($p=0,018$) en promedio de 26%.

5.2.1. Análisis respecto al objetivo específico 2

1. Las dinámicas de juego para mejorar el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019, antes de aplicar la dinámica de juegos se ubicó en promedio de desarrollo de 60%, es decir en el nivel C ó inicio, por tanto el grupo experimental estuvo en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requirió acompañamiento del docente mediante las sesiones planificadas durante un tiempo razonable para lograrlo; asimismo luego de aplicar la estrategia pedagógica se obtuvo como promedio de desarrollo del 90%, es decir en el nivel AD o destacado, por tanto el grupo evidencia el logro de los aprendizajes previstos en

mayor parte del grupo, debido a las sesiones ejecutadas en el tiempo programado.

2. Las dinámicas de juego para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019,, tuvo un desarrollo significativo ($p=0,017$) en promedio de 24%.

5.2.1. Análisis respecto al objetivo específico 3

1. Las dinámicas de juego para mejorar el desarrollo emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019, antes de aplicar la dinámica de juegos se ubicó en promedio de desarrollo de 60%, es decir en el nivel C ó inicio, por tanto el grupo experimental estuvo en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requirió acompañamiento del docente mediante las sesiones planificadas durante un tiempo razonable para lograrlo; asimismo luego de aplicar la estrategia pedagógica se obtuvo como promedio de desarrollo del 90%, es decir en el nivel AD o destacado, por tanto el grupo evidencia el logro de los aprendizajes previstos en mayor parte del grupo, debido a las sesiones ejecutadas en el tiempo programado.

2. Las dinámicas de juego para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019,, tuvo un desarrollo significativo ($p=0,016$) en promedio de 20%.

CONCLUSIONES

Se determinó que la dinámica de juegos mejoran significativamente ($p=0,017$) con la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019, siendo la mejora promedio de 24%.

Se determinó que la dinámica de juegos mejora significativamente ($p=0,018$) el desarrollo cognoscitivo dinámico de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019, siendo la mejora promedio de 26%.

Se determinó que la dinámica de juegos mejora significativamente ($p=0,017$) el desarrollo social de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019, siendo la mejora promedio de 24%.

Se determinó que la dinámica de juegos mejora significativamente ($p=0,016$) el desarrollo emocional de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 “Afilador”, Tingo María, 2019, siendo la mejora promedio de 20%.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Aguilar M (2010) La palabra del profesor, (Sede web). Madrid. [13 de junio del 2016], disponible en: <http://definicion.de/docente/>
2. Aparicio, J. (2009). Relación entre las Estrategias Didácticas en el Área de Comunicación y Logros de Aprendizaje de los alumnos de 4º grado de Educación primaria de las Instituciones Educativas del Distrito de Huarney en el año 2009. Huarney, Perú: Universidad católica Los Ángeles de Chimbote, Lima, Facultad de Educación y Humanidades.
3. Asencios, E. (2009). “Estrategias Didácticas en el área de comunicación y logros de aprendizaje de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Cesar Vallejo” de la ciudad de Tingo María, Perú: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Huánuco, Facultad de Educación y Humanidades.
4. Asopa, B. (2009). Método de caso (sede web) España [Extraído el 12 de junio del 2016], disponible en: <http://sitios.itesm.mx/va/dide/red/6/educacion/caso.htm>.
5. Bermejo. L, (2010). Philips 6/6. (Sede web). Madrid [Extraído el 12 de junio del 2016], disponible en: <http://unmsm.tripod.com/grupos01.html>
6. Bojórquez I (2008) Laminas y fotografías, (Sede web). México. [Extraído el 13 de junio del 2016], disponible en: Definición de lámina - Qué es, Significado y Concepto <http://definicion.de/lamina/#ixzz2UFmkrq84>

7. Bohórquez, E. (2009). Blog de internet, (sede web). España. (Extraído el 13 de junio del 2016], disponible en:
<http://www.slideshare.net/killerlusca/definicin-de-blog>
8. Bravo, C. (2009). Estrategias Didácticas y Logro de Aprendizaje en el Área de comunicación de las Instituciones Educativas Túpac Amaru y Amazonas de Tingo María en el año 2009. Tingo María, Perú: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Huánuco, Facultades de Ciencias de la Educación y Humanidades.
9. Briceño, B y Torrejón, D. (2010) “Manual de juegos para la autoestima” Santiago de Chile
10. Brite, G. y Almoño, L. (2008). 5ª Edición, Juegos y dinámicas para multiplicar las formas de aprender utilizando al máximo las capacidades de la mente, Inteligencias Múltiples, Bonum, Buenos Aires, Argentina.
11. Brehler R (2005) Debate. (Sede web). Madrid [Extraído el 12 de mayo del 2016], disponible en:
http://www.fdpagora.es/data/sesiones/El_debate_electoral.pdf.
12. Buenaventura, N. (2015) La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, Universidad de Tolima, Ibagué, Bogotá, Colombia
13. Bueno, Y. (2013) Los juegos sensoriales en la capacidad de atención en los niños y niñas de la I.E.I. N° 114 de Chupan, Aparicio Pomares, Yarowilca, 2012 Universidad de Huánuco, Escuela de Post Grado.

14. Cabero y Márquez (2010) Trabajo en grupo colaborativo. (Sede web). México, [Extraído el 15 de mayo del 2016], disponible en: <http://tecnologia-educativa-ucr.wikispaces.com/qu%c3%89+es+trabajo+colaborativo> .
15. Calero, B. (2010). Aprendizaje Basado en los Problemas. (Sede web). Madrid [Extraído el 13 de junio del 2016], disponible en: <http://www.ub.edu/mercanti/abp.pdf>.
16. Cayambe, E. (2010). Psicología del Aprendizaje, (sede web). España. [Extraído el 13 de junio del 2016], disponible en: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Definicion-De-Psicologia-Del-Aprendizaje/1005091.html>
17. Cárdenas, N. (2010). Estrategias Didácticas Empleadas en el Área de Comunicación y Logros de Aprendizaje de los Estudiantes del nivel Primario de las Instituciones Educativas “Corazón de Jesús” N°88005, “Gloriosa 329” N°89002 y “Manuel Gonzales Prada” N°89004 de la Ciudad de Chimbote en el I trimestre del 2010”. Chimbote, Perú: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Ancash, Facultad de Educación y Humanidades .
18. Carol, Bainbridge. (2010). Trabajo cooperativo. (Sede web). Madrid (07 de junio del 2013) disponible en: http://superdotados.about.com/od/glossary/g/coop_learning.htm
19. Clara, M. (2012) Tipos de organizadores gráficos. (Sede web) México. [Extraído el 07 de junio del 2016], disponible en: Crecer N°1boletin. Disponible en: <http://www2.minedu.gob.pe/umc/admin/images/publicaciones/boletines/Boletin-01.pdf>

20. Cruz, D. (2012), El uso de títeres para mejorar la comunicación oral en los alumnos del 3° grado de primaria de la Institución educativa n°32004 “San Pedro” de Huánuco. 2012, Perú: universidad de Huánuco, Huánuco, facultad de ciencias de la educación y humanidades.
21. Chávez, K. y Ramos, D. (2014), “Influencia familiar en el desarrollo de las competencias para iniciar el primer grado de primaria, en los infantes de cinco años de cuatro instituciones educativas del distrito de Florencia de Mora – Trujillo, año 2013”, Universidad Privada Antenor Orrego, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Trujillo
22. Chávez, T. (2012), Juegos motores para mejorar las nociones espaciales en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa N° 361 Mariano Dámaso Beraún, Paucarbamba, Amarilis, 2012, Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades.
23. Chirinos M (2008) Proyectos. (Sede web). España [Extraído el de junio del 2016], disponible en: http://www.ice.uabjo.mx/documentos/coloquio/ponencias/mesa_1/aprendizaje_a autorregulado.
24. Chirinos, D. (2010) Metodología del Aprendizaje Significativo (sede web). México [Extraído el 12 de junio del 2016], disponible en: <http://es.scribd.com/doc/12205674/MetodologIas-Activas-y-Aprendizaje-Por-Descubrimiento>
25. Díaz. A, (2008) Metodología del aprendizaje constructivo. (Sede web) México. [Extraído el 12 de junio del 2016], disponible en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_\(pedagog%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_(pedagog%C3%ADa))

26. Elstein, S. (2006). Nuevas tecnologías y educación. Hacia una nueva perspectiva en la formación de profesores. Documento en línea.[Extraído el 25 de julio del 2016],Disponible en: www.unrc.edu.ar .
27. Elvinestanga (2012) Estrategias Didácticas. (Sede web). Chicago [Extraído el 11 de mayo del 2016], disponible en :<http://www.buenastareas.com/ensayos/Tipos-De-Estrategias-Didacticas-Tecnicas-Didacticas/4022606.html>.
28. Encarnación, T. (2009) Rol del docente, (sede web). México, [Extraído el 13 de junio del 2016], disponible en: <http://definicion.de/docente/#ixzz2VRw21xC3>
29. Félix, (2007). Coordinador (sede web) MEXICO [acceso 05 de mayo del 2016] Estrategias Didácticas para Promover el Logro de los Propósitos Educativos. Disponible en: <http://felixmendoza60-laesquinadesaber.blogspot.com/2010/02/estrategias-didacticas-para-promover-el.html>.
30. Ferland, F. (2005) ¿Jugamos?: El juego con niñas y niños de 0 a 6 años Narcea, España, Madrid
31. Fernández, J.; Gonzales, C. y Herazo, L. (2014), Titulada “Análisis del desarrollo de la integración social a través de estrategias Lúdico – Recreativas en los niños (as) del nivel preescolar de la Institución Educativa Corazón de María, Universidad de Cartagena, Cartagena de Indias, Colombia.
32. Fourmet, K. (2012), El juego como facilitador del desarrollo comunitario. Representaciones sociales sobre juego infantil de un grupo de madres y padres del centro poblado “La Garita”, Pontificia Universidad Católica del Perú.

33. Gema, C. (2011) Metodología del aprendizaje cooperativo. (Sede web). [Extraído el 8 de junio del 2016], disponible en: <http://blogs.siglo22.net/gema/2011/02/14/metodologia-cooperativa-de-aula-%C2%BFsabemos-lo-que-es/> .
34. Grisolia, M. (2007) Bibliográficos y textos, (Sede web). Madrid. [Extraído el 13 de junio del 2016], disponible en: http://portal.uned.es/pls/portal/docs/page/uned_main/biblioteca/apoyo%20estudiantes/presentarbfia.pdf.
35. Guerrero, A. (2005) Desarrollo del niño durante el periodo escolar Santiago de Chile.
36. Haeussler Isabel, (2000), "Desarrollo emocional del niño", Editorial médica Panamericana, Madrid, España.
37. Hernández, R. (2010) Metodología de la Investigación, México D.F
38. Hidalgo (2005) Logro de Aprendizaje (Sede web). Madrid. [Extraído el 07 de junio del 2016], disponible en: <http://es.scribd.com/doc/45688122/Evaluacion-de-aprendizajes-actitudinales-PNFA>
39. Huerto, P. (2014), Juegos infantiles para desarrollar la socialización en los alumnos de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar "Leoncio Prado" Huánuco, 2012, Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades.
40. J.A. y T.H. Simms., (1972) Socialización y rendimiento en educación de tres a trece años, Ediciones Morata, Madrid, España

41. Kostelnik, Phipps, Soderman y Gregory (2010) El desarrollo social de los niños, Delmar CENGAGE, Learning
42. Ledesma, S. (2009). Estrategias Didácticas en el Área de Comunicación y logros de Aprendizaje de los Estudiantes del Nivel Primario de las Instituciones Educativas N°88020 Julio Cesar Tello y N°88020 virgen del Carmen comprendidas en el ámbito del 21 de abril y el Carmen de la ciudad de Chimbote, en el II bimestre del 2009. Chimbote, Perú: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash, Facultad de Educación y Humanidades.
43. López y Bautista (2006) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Disponible en: <http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04>
44. López, O. (2008) video, (sede web). Madrid [Extraído el 07 de junio del 2016], disponible en: <http://definicion.de/video/>.
45. Lógicamente Canciones Infantiles (2011), (sede web). [Extraído el 13 de junio del 2016], disponible en: <http://blogs.que.es/cancionesinfantiles/2011/06/29/las-canciones-infantiles-como-recurso-didactico/>.
46. Mallqui, A. (2007). El Juego “Bingo Mágico” como estrategia para desarrollar la atención en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N°32008 “Señor de los Milagros” de Huanuco-2007. Huánuco, Perú: Universidad de Huánuco, Huánuco, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades.
47. Martinez, F. (2006). Educación y nuevas tecnologías. Documento en línea. Disponible en: www.uib.es [Consulta: 2016, Julio 19].

48. Martínez, M. (2004). Paradigma cualitativo de investigación. Caracas-Venezuela: Panapo.
49. Melba, R, López. (2010) Talleres (Sede web). Madrid [Extraído el 5 de mayo del 2016], disponible en: http://acreditacion.unillanos.edu.co/contenidos/NESTOR%20BRAVO/Segunda%20Sesion/Concepto_taller.pdf.
50. Melam, H. (2010) Metodología del aprendizaje repetitivo. (Sede web) México [Extraído el 12 de junio del 2016], disponible en: <http://html.rincondelvago.com/aprendizaje-en-los-ninos.h>
51. Melero, P. (2009) Metodología del aprendizaje por descubrimiento. (Sede web) México. [Extraído el 12 de junio del 2016], disponible en http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizajedescubrimiento.htm
52. Navarro, F. (2014), Socialización Familiar y adaptación escolar, Universidad de Castilla – La Mancha, Toledo, España.
53. Nerea, C. (2009) El juego (sede web). España. [Extraído el 07 de junio del 2016], disponible en: <juegos-y-aprendizaje.html>
54. Ochoa, R. (2005). Docente del Siglo XXI. Pedagogía del Conocimiento. (2 da. Edición). Colombia: McGraw-Hill.
55. Osorio, R. (2008) Cuestionarios para investigar contenido (sede web). Madrid [Extraído el 2 de junio del 2016], disponible en: <http://www.nodo50.org/sindpitagoras/Likert.htm>

56. Paulo N (2010) Lluvia de ideas (Sede web). Madrid [Extraído el 15 de mayo del 2016], disponible en: <http://www.knoow.net/es/cieeconcom/gestion/brainstorming.htm#vermais>.
57. Pérez, E. (2012), Juegos de socialización para mejorar la comunicación interpersonal en los alumnos del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32011 “Hermilio Valdizan” – Huánuco, 2011, Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades.
58. Piaget, J. (1973) La formación del símbolo en el niño: invitación, juego y diseño, imagen y representación, Edición Delachaux, México D.F.
59. Roman, J. Sánchez, S y Secadas, F. (1999) Desarrollo de habilidades en la infancia, Ediciones Pirámide, Madrid, España.
60. Poole, B. (2007). Docente del siglo XXI como desarrollar una práctica docente competitiva. (2 da. Edición). Colombia: McGraw-Hill.
61. Trillas G (2008) Metodologías del aprendizaje mecánico (sede web). México [Extraído el 12 de junio del 2016], disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizajemecanicista.htm
62. Trujillo B (2010) Metodología del aprendizaje conductual (sede web) Canadá. (Extraído el 12 de junio del 2016), disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos82/modelo-cognitivo-conductual/modelo-cognitivo-conductual2.shtml#ixzz2W15QAKeE>
63. Trujillo, E. (2013) Cuentos infantiles (sede web). Madrid. [Extraído el 12 de junio del 2016], disponible en: <http://andreperera.blogspot.com/2016/06/definicion-del-cuento-infantil.html>

64. Tzic, J. (2012), “Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias”, Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades, Quetzaltenango, Guatemala.
65. Villalobos, L. (2007). Dado con Gráficos como Estrategia de trabajo para la creación de adivinanzas en los niños y niñas del 2do grado de la Institución educativa “Juana Moreno”Huanuco-2007.huanuco, Perú: Universidad de Huánuco, Huánuco, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades.
66. Villogas, S. (2012), Los juegos recreativos, para mejorar la comunicación oral en los alumnos del 1° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Huánuco – 2011, Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades.
67. Vigotsky, L. (1995). Psicología Pedagógica. Tomo III Obras escogidas Visor, Madrid España. Trujillo,
68. Yaya, B. (2012), Aplicación del programa “Jugando y Mirando” para mejorar el desarrollo de la percepción visual en os alumnos de cinco años de la I.E. N° 073 La Esperanza, Amarilis, 2011, Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la educación y Humanidades.
69. Zañartu, C. (2010) Metodología del aprendizaje colaborativo (Sede web). España [Extraído el 08 de junio del 2016], disponible en: <http://info-metodologia.wikispaces.com/4-APRENDIZAJE+COLABORATIVO>

ANEXOS



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

PRE TEST

GUIA DE OBSERVACIÓN

DATOS GENERALES

I.E. _____ Grado: _____

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

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

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

N°	ÍTEMS	ORDEN			
		1	2	3	4
Cognitivo					
1	Responde las preguntas durante la ejecución de los juegos de socialización.				
2	Desarrolla su capacidad de pensamiento reversible, al momento de realizar los juegos				
3	Plantea interrogantes a partir de su propia experiencia				
4	Establece relaciones entre hechos de su entorno natural y social durante los juegos de socialización				

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

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

“ABRAZOS MUSICALES”

FECHA: _____ / _____ / _____

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo
¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?	<ul style="list-style-type: none"> Juego de los estudiantes. Elaboración de los acuerdos del juego 	
MATERIALES	USB de una música, equipo de sonido o bufer Hojas, lápices, colores o crayolas	
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que vamos a desarrollar diversas dinámicas de juego para llevarnos bien con nuestros compañeros y compañeras. ❖ Planteo algunas preguntas cómo: ¿qué juegos podemos realizar para que todos los compañeros y compañeras del aula jueguen?, ¿por qué debemos de jugar?, ¿qué materiales podremos utilizar?, ¿qué reglas debemos tener? ❖ Según sus respuestas iré escribiendo en la pizarra o en un papelote. ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a los ABRAZOS MUSICALES, así mismo les comento que con este juego vamos a aprender a integrarnos a un grupo y relacionarnos mejor. 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Organizo con los niños y niñas para que podamos realizar la actividad, lo podemos hacer dentro del aula o también en el patio. ❖ Les doy las indicaciones sobre el juego: Niños y Niñas vamos a iniciar nuestro juego, para este juego haremos uso de la música y que pondré una melodía muy bonita y que ellos bailaran al compás de las diversas músicas y cuando la música se detenga ellos buscarán con quien 		

abrazarse y la música continuará y ellos se pondrán a bailar con su amigo o amiga, luego la música se detendrá y les diré que se abracen de 3 de esta manera el abrazo se irá haciendo cada vez mayor.

- ❖ Les indico que ningún niño o niña puede quedarse sin tener un abrazo.
- ❖ Luego les pregunto; ¿entendieron la consigna de este juego?, ¿cómo jugaremos?, ¿qué debemos hacer durante el juego para divertirnos?
- ❖ Escucho sus respuestas y construimos nuestras reglas para jugar con felicidad.
- ❖ Iniciamos el juego haciendo uso de la música.
- ❖ Cuando terminan el juego les hago respirar para que se tranquilicen y se relajen.
- ❖ Los invito a dibujar la actividad que realizamos.
- ❖ Presentan sus trabajos y los que desean dicen que dibujaron y a quienes.

CIERRE

- ❖ Concluyo comentando que es muy importante jugar con nuestros compañeros y compañeras les pregunto: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?, ¿podríamos jugar con los niños y niñas de las otras aulas? Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad
- ❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

“LA GRAN TORTUGA”

FECHA: _____ / _____ / _____

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS
Construye su identidad	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p>	<p>Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.</p>
¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de los estudiantes con sus compañeros. • Expresión de sus emociones 	
MATERIALES	<p>Colchonetas o tapetes Plastilina o masa</p>	
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos. ❖ Planteo algunas preguntas cómo: ¿cómo se sintieron jugando el día de ayer?, ¿Qué otras actividades lúdicas podemos realizar? ❖ Según sus respuestas iré escribiendo en la pizarra o en un papelote. ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a la LA GRAN TORTUGA, así mismo les comento que con este juego vamos a enriquecer nuestras relaciones, también aprenderemos a resolver los problemas y pedir ayuda. 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Organizo con los niños y niñas para que podamos realizar la actividad, lo podemos hacer dentro del aula o también en el patio o sala de psicomotricidad. 		

- ❖ Les doy las indicaciones sobre el juego: Niños y Niñas vamos a iniciar nuestro juego, para este juego, haremos uso de la colchoneta o petate.
- ❖ Dividiremos a los niños y niñas según el tamaño de la colchoneta o petate en grupos de 4.
- ❖ Pedimos a los niños que se coloquen de 4 patas y luego les pongo la colchoneta o petate y que se imaginen que esta es la tortuga gigante.
- ❖ Les indico que no deben agarrarla y tienen que intentar moverla en una dirección.
- ❖ Al principio cada uno irá por su lado y la colchoneta se caerá, pero luego con mi ayuda se darán cuenta de que deben ponerse de acuerdo para que no se caiga la tortuga
- ❖ Si los niños y niñas no colaboran la tortuga acabará en el suelo y que si ellos colaboran la tortuga llegará a su destino.
- ❖ Luego les pregunto; ¿entendieron la consigna de este juego?, ¿cómo jugaremos?, ¿qué debemos hacer durante el juego para divertirnos?
- ❖ Escucho sus respuestas y construimos nuestras reglas para jugar sin tener problemas.
- ❖ Iniciamos el juego haciendo de las colchonetas o petates.
- ❖ Cuando terminan el juego les hago respirar para que se tranquilicen y se relajen.
- ❖ Los invito a realizar el modelado de la tortuga.
- ❖ Presentan sus trabajos y los que desean dicen como hicieron para hacer su tortuga.

CIERRE

- ❖ Concluyo comentando que es muy importante jugar con nuestros compañeros y compañeras les pregunto: ¿¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?, ¿podríamos jugar con los niños y niñas de las otras aulas? Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad
- ❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

“DIBUJOS EN EQUIPOS”

FECHA: _____ / _____ / _____

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora acuerdos • Dibujos de los niños y niñas por equipos 	
MATERIALES	Lápiz o crayolas o plumones Papel icel o papel craf	
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos. ❖ Planteo algunas preguntas cómo: ¿cómo se sintieron jugando el día de ayer?, ¿qué aprendimos del juego de ayer? ❖ Según sus respuestas iré escribiendo en la pizarra o en un papelote. ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. 		

- ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a DIBUJOS EN EQUIPO, así mismo les comento que con este juego vamos a enriquecer nuestras relaciones, reconocer los errores y pedir disculpas.

DESARROLLO

- ❖ Organizo con los niños y niñas para que podamos realizar la actividad, sacamos las mesas y sillas poniéndolos a un costado para tener espacio.
- ❖ Les doy las indicaciones sobre el juego: Niños y Niñas vamos a iniciar nuestro juego, para este juego, haremos uso de papelote y también de los cestos de lápices, crayolas y plumones.
- ❖ Les pido que me ayuden a pegar los papelotes en la pared ponemos 6 papelotes separados
- ❖ Luego los cestos con los lápices, crayolas y plumones
- ❖ Después les pregunto: ¿qué creen que haremos con estos materiales?, escribo lo que me dicen.
- ❖ Conformamos los grupos de acuerdo a la cantidad de papelotes
- ❖ Construimos algunas normas para este juego: RESPETAR NUESTRO TURNO Y NO MOLESTARSE
- ❖ Los ponemos en fila y les decimos que los niños que estén al inicio de cada fila, decidirán con que material dibujar y que les diré por ejemplo dibujamos nuestro jardín o un parque y el primer niño de cada fila correrá y empezará el dibujo y después de unos 10 segundos sonará el silbato y este se irá al final de la fila corriendo el segundo niño o niña correrá a continuar el dibujo de su equipo.
- ❖ Cuando todos hayan terminado se procederá a votar por el mejor dibujo del equipo sin necesidad que sea su propio dibujo.

CIERRE

- ❖ Concluyo comentando que es muy importante jugar con nuestros compañeros y compañeras les pregunto: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?, ¿podríamos jugar con los niños y niñas de las otras aulas? Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad.
- ❖ Les comento que todos los dibujos están bonitos, pero siempre hay un ganador y se debe de respetar.
- ❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

“EL DRAGON”

FECHA: _____ / _____ / _____

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>
<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>	<p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos</p>
<p>¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora acuerdos • Dibujos de los niños y niñas por equipos 	
<p>MATERIALES</p>	<p>Pañuelos de colores o telas</p>	
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos. ❖ Planteo algunas preguntas cómo: ¿cómo se sintieron jugando el día de ayer?, ¿qué aprendimos del juego de ayer? ❖ Según sus respuestas iré escribiendo en la pizarra o en un papelote. ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. 		

- ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: EL DRAGON, les comento que con este juego vamos a aprender a resolver problemas, pedir ayuda, disculpas y reconocer los errores.

DESARROLLO

- ❖ Organizo con los niños y niñas para que podamos realizar la actividad, lo hacemos en el patio, así que salimos con cuidado sin empujarse, respetando nuestros acuerdos.
- ❖ Les doy las indicaciones sobre el juego:
- ❖ Conformamos grupo de 6 a 7 niños.
- ❖ Les indico que el primer niño o niña será la cabeza del dragón y el último será la cola.
- ❖ Al último niño o niña le pondremos el pañuelo o tela amarrado en su cintura.
- ❖ Luego los que están en la cabeza intentarán comer la cola de los demás dragones.
- ❖ Los demás niños y niñas deberán agarrarse la cintura bien fuerte para no soltarse cuando empiecen a moverse.
- ❖ Cuando el dragón muerda la cola del otro equipo todos pasará a ser parte de este equipo, uniéndose y convirtiéndose en un dragón más grande.
- ❖ El juego termina cuando se convierten en un dragón grande con todos los niños y niñas.
- ❖ Después de dar las indicaciones les digo niños y niñas es hora de jugar AL DRAGÓN, si tienen alguna pregunta lo pueden hacer, si no hay preguntas iniciamos el juego.
- ❖ Cuando concluya el juego, les hago que se echen en el suelo y respiren tranquilamente hasta que los latidos de su corazón se restablezcan.
- ❖ Pido que se sientan en círculo y les pregunto: ¿qué movimientos realizamos para este juego?, ¿fue fácil o que parte fue difícil?

CIERRE

- ❖ Concluyo comentando que es muy importante jugar con nuestros compañeros y compañeras les pregunto: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?, ¿podríamos jugar con los niños y niñas de las otras aulas? Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad.
- ❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

“EL INQUILINO”

FECHA: _____ / _____ / _____

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>
<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>	<p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos</p>
<p>¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de los niños y niñas • Dibujos de los niños y niñas por grupos 	
<p>MATERIALES</p>	<p>Hojas A - 3, lápices, crayolas o colores</p>	
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos. ❖ Planteo algunas preguntas cómo: ¿cómo se sintieron jugando el día de ayer?, ¿qué aprendimos del juego de ayer? ❖ Según sus respuestas iré escribiendo en la pizarra o en un papelote. ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. 		

- ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: EL INQUILINO, les comento que con este juego vamos a aprender a resolver problemas y pertenecer a un grupo.

DESARROLLO

- ❖ Organizo con los niños y niñas para que podamos realizar la actividad, lo hacemos en el patio, así que salimos con cuidado sin empujarse, respetando nuestros acuerdos.
- ❖ Les doy las indicaciones sobre el juego:
- ❖ Conformamos grupo de 3
- ❖ 2 niños o niñas harán de casa y el tercer niño o niña será el inquilino o inquilina
- ❖ Les indico que los 2 niños que harán de casa deberán extender sus manos hacia arriba y cogerse con los dedos entrecruzados formando el techo de la casa luego se separan para que sus cuerpos sean las paredes de la casa.
- ❖ El tercer niño o niña ingresará dentro de la casa y en ese momento empieza a ser el inquilino.
- ❖ Les dio que cuando yo diga la palabra INQUILINO O INQUILINA ellos deberán salir de su casa y buscar una nueva casa.
- ❖ Cuando diga la palabra CASA, son estas las que se mueven buscando otro inquilino o inquilina
- ❖ Después de explicarles les pregunto: ¿podemos iniciar el juego?
- ❖ Cuando concluya el juego, les hago que se echen en el suelo y respiren tranquilamente hasta que se restablezcan.
- ❖ Pido que se sientan en círculo y les pregunto: ¿qué movimientos realizamos para este juego?, ¿fue fácil o que parte fue difícil?
- ❖ Los invito a pasar a las aulas para que dibujen lo que más les agradó del juego.
- ❖ Presentan sus trabajo y los que desean pueden manifestar lo que dibujaron.

CIERRE

- ❖ Concluyo comentando que es muy importante jugar con nuestros compañeros y compañeras les pregunto: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?, ¿podríamos jugar con los niños y niñas de las otras aulas? Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad.
- ❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

“LOS MODELOS Y FOTOGRAFOS”

FECHA: _____ / _____ / _____

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS
Construye su identidad	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p>	<p>Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.</p>
¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones en el juego 	
MATERIALES	<p>Cinco cámaras fotográficas de juguetes y un celular con cámara. Hojas, lápiz, colores o crayolas,</p>	
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos para seguir desarrollando nuestra socialización. ❖ Planteo algunas preguntas cómo: ¿cómo se sintieron jugando la semana pasada?, ¿qué aprendimos de los juegos de la semana pasada? ❖ Los ayudo con algunos nombres para que recuerden que aprendieron. ❖ Según sus respuestas iré escribiendo en la pizarra o en un papelote. ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: MODELOS Y FOTOGRAFOS, les comento que con este juego vamos a expresar nuestras emociones de alegría, tristeza y enfado. 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Organizo con los niños y niñas para que podamos realizar la actividad, dentro del aula. ❖ Colocamos los cojines en media luna para que todos puedan ver lo que realizan sus amigos y amigas. 		

- ❖ Les doy las indicaciones sobre el juego:
- ❖ Les comento que deberemos de escoger a 5 fotógrafos para que tomen las fotos con las cámaras de juguete
- ❖ Les menciono que iremos saliendo uno por uno de manera ordenada y que los estudiantes que salen deberán de posar para las cámaras de sus amigos o amigas con algunas de las emociones de alegría, tristeza y enfado.
- ❖ Los demás deberán adivinar que emoción están realizando sus amigos o amigas.
- ❖ Les preguntamos en que situaciones se ponen alegres, tristes o enfadados.
- ❖ Luego nos tomamos una foto con el celular donde estemos todo el grupo sonriendo, llorando y molestos.
- ❖ Cuando terminamos de posar los invito a que dibujen el sentimiento que más les agrada o el sentimiento en el que se encuentran en ese momento.
- ❖ Entregan sus trabajos y los que desean expresan que sentimiento dibujaron y por qué.
- ❖ Imprimimos las fotos para colgarlos en hojas A-3

CIERRE

- ❖ Concluyo comentando que es muy importante jugar con nuestros compañeros y compañeras les pregunto: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?
- ❖ Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad.
- ❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

“CAZAR AL RUIDOSO”

FECHA: _____ / _____ / _____

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>
<p>¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?</p>	<ul style="list-style-type: none"> Juego de los niños y niñas Coordinación de los movimientos Expresión de sus emociones después del juego 	
<p>MATERIALES</p>	<p>Pañuelos de acuerdo a la cantidad de estudiantes menos 1</p>	
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos para seguir desarrollando nuestra socialización. ❖ Planteo algunas preguntas cómo: ¿cómo se sintieron jugando ayer?, ¿de qué se trató el juego de ayer? ❖ Los felicito por su participación y por recordar el juego del día anterior. ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: CAZAR AL RUIDOSO, les comento que con este juego vamos a ganar confianza en sus movimientos. 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Organizo con los niños y niñas para que podamos realizar la actividad en el patio, salimos de manera ordenada, recordando siempre los acuerdos tomados. ❖ Les decimos que para este juego se le entregará a cada uno un pañuelo para que venden sus ojos. ❖ Uno o una de las estudiantes no se vendará los ojos y él o ella será el ruidoso o ruidosa. ❖ Los demás tratarán de atraparlo, el primero en atraparlo pasará a ser el ruidoso ❖ Se marca una zona determinada para que no pasen de ese lugar. 		

- ❖ Les decimos que deben de tener cuidado para que no se lastimen ni lastimen a sus amigos o amigas.
- ❖ Después de explicarles como jugar y darles las indicaciones iniciamos el juego.
- ❖ Cuando finaliza el juego los invito a sentarse en círculo para que puedan manifestar cómo se sintieron.

CIERRE

- ❖ Concluyo comentando que es muy importante jugar con nuestros compañeros y compañeras les pregunto: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?
- ❖ Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad.
- ❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

“JUEGO MEMORIA”

FECHA: _____ / _____ / _____

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS
Resuelve problemas de cantidad	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.
¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?	<ul style="list-style-type: none"> Cuenta cuantos objetos hay. Hacen uso de cuantificadores Establece correspondencia. Dice que objetos faltan 	
MATERIALES	Objetos grandes Papelote, plumones Ficha de trabajo Crayolas, colores o plumones	
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que iniciaremos juegos diferentes a los que veníamos realizando pero que son tan divertidos como los otros, pero que estos juegos nos ayudarán a desarrollar nuestros conocimientos en otras áreas. ❖ Planteo algunas preguntas cómo: ¿qué tipos de juegos creen que vamos a realizar? ❖ Escribo lo que me dicen para luego contrastar sus ideas con los juegos que realizamos. ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: JUEGO MEMORIA, les comento que con este juego vamos a desarrollar nuestra noción espacial y nuestra memoria. 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Salimos al patio donde se encuentran ubicados algunos objetos grandes en medio del patio. ❖ Conformo grupos de 4 y les digo que traten de poner un nombre a cada grupo ❖ En un papelote pongo los nombres de los grupos. 		

- ❖ Luego les entrego unas fichas pequeñas con dibujos de los objetos que se encuentran en el patio.
- ❖ Les explico que los grupos conformados adivinaran que objeto falta del grupo de objetos del patio buscando en las fichas pequeñas que se les entregó y cuando sepan cual es deberán pegarla en el papelote donde se encuentra el nombre de su grupo.

GRUPO “ _____ ”	GRUPO “ _____ ”	GRUPO “ _____ ”	GRUPO “ _____ ”	GRUPO “ _____ ”

- ❖ Ganará el grupo que tenga la mayor cantidad de dibujos en el papelote.
- ❖ Cuando finaliza el juego los invito a sentarse en círculo para que puedan manifestar cómo se sintieron, si fue fácil recordar que objeto faltó, etc.
- ❖ Luego pasamos al aula y les entrego una ficha doblada y les digo que observen bien las figuras y a mi señal deberán ver la mitad de la otra hoja y armar las parejas de figuras que habían visto.
- ❖ Cuando terminan sus trabajos entregan sus fichas, los que desean pueden manifestar ¿cómo lo hicieron?, ¿qué figura les demoró más?

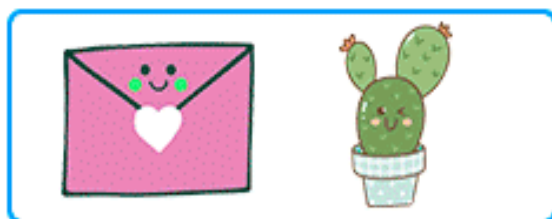
CIERRE

- ❖ Concluyo preguntándoles: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?
- ❖ Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad.
- ❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

Nombre: Fecha:

Ejercicio de memoria

Doblar la ficha por la línea punteada. Memorizar las siguientes parejas.
Dar la vuelta a la hoja.



(doblar por aquí)

Una vez memorizadas las parejas, pasar a esta parte y une con una flecha cada figura con su pareja.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

“ADIVINA QUE HAY EN LA PIÑATA SORPRESA”

FECHA: _____ / _____ / _____

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS
Resuelve problemas de cantidad	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.
¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?	<ul style="list-style-type: none"> Cuenta cuantos objetos hay. 	
MATERIALES	Una caja tipo cubo, con objetos en sus seis lados, con algún objeto sonoro en el interior	
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuamos con los juegos ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: ADIVINA QUE HAY EN LA PIÑATA SORPRESA, les comento que con este juego vamos a aprender a contar y expresar algunos cuantificadores. 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Salimos al patio para poder realizar el juego. ❖ Les enseño la caja sorpresa que es grande y un poco pesada ya que contiene varios objetos. ❖ Les pregunto: ¿qué creen que habrá dentro de la caja?, ¿habrá muchos objetos, pocos?, ¿qué tipos de objetos serán?, etc. ❖ Luego explico de qué manera se jugará ADIVINA QUE HAY EN LA PIÑATA SORPRESA ❖ Les digo que debemos de formar grupos de 4 niños o niñas para que al momento de reventar la piñata deberán coger los objetos que caen. ❖ Agruparán los objetos por su forma – tamaño y contarán cuantos tienen. 		

CIERRE

- ❖ Ganará el grupo que agrupe la mayor cantidad de objetos y expliquen cómo los agrupo.
- ❖ Después de jugar les pregunto: ¿cómo se sintieron?, ¿de qué manera agruparon?
- ❖ Les entrego una hoja A-3 para que dibujen por grupos como agruparon y los que desean expliquen como hicieron su trabajo.

CIERRE

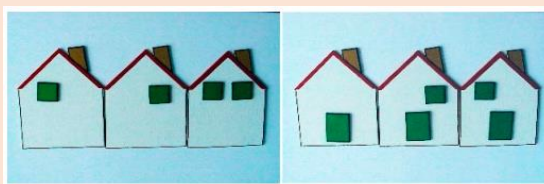
- ❖ Concluyo preguntándoles: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?
- ❖ Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad.
- ❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

“CARA - CASA”

FECHA: _____ / _____ / _____

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>
<p>¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?</p>	<ul style="list-style-type: none"> Organización espacial Semejanzas y diferencias 	
<p>MATERIALES</p>	<p>5 figuras en cartón de las siluetas de una cara de muñecas iguales con la nariz dibujada. 5 figuras en cartón de las siluetas de casitas iguales con chimenea incorporada 5 cuadrados para las ventanas y 3 rectángulos para las puertas. 5 círculos para los ojos y 3 alargadas para la boca</p>	
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos. ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: CARA - CASA, les comento que con este juego vamos a desarrollar la atención, descubrir semejanzas y diferencias, favorecer la organización espacial y lateralidad. 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Les presento dos cestitos donde se encuentran en uno de ellos las piezas de las casas y las piezas de la cara de las niñas. ❖ Luego explico de qué manera se jugará CARA – CASA ❖ El juego consiste en ir colocando de forma progresiva y diferente los elementos de las casas hasta conseguir el máximo de posibilidades y llegar a completar todos los elementos. 		



- ❖ Del mismo modo se procede con las caras colocando de forma progresiva y diferente los elementos de las casas hasta conseguir el máximo de posibilidades y llegar a completar todos los elementos



- ❖ Luego les digo que es el momento de iniciar el juego de CARA – CASA se ponen a armar las casas y caras, mientras van armando yo paso de mesa en mesa para ver como lo van haciendo

CIERRE

- ❖ Concluyo preguntándoles: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?
- ❖ Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad.
- ❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

“PERSONAJES DE CUENTOS”

FECHA: ____/____/____

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS
Se comunica oralmente en su lengua materna	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente ¹³ y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.
¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?	<ul style="list-style-type: none"> Dice de que se trata el cuento haciendo uso de un vocabulario entendible. 	
MATERIALES	Elementos de los cuentos: personajes, protagonistas, decorados, etc. Sobres grandes de colores Papel icel blanco Limpia tipos	
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos. ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: PERSONAJES DE CUENTOS, les comento que con este juego vamos a desarrollar la atención, descubrir semejanzas y diferencias, favorecer la organización espacial y lateralidad. 		
DESARROLLO		

- ❖ En sus mesas ubicados se les entrega unos sobres grandes de colores que tienen los personajes, paisajes y objetos de cuentos diferentes para cada mesa.
- ❖ También se les entrega un papelote donde ellos ubicarán a los personajes de los cuentos.
- ❖ También colocan los espacios y algunos objetos adicionales.
- ❖ Luego de que terminen de colocar sus personajes y decorados con ayuda del limpia tipos
- ❖ Cuentan de qué se trata su cuento y cuál es el nombre del cuento que les toco armar.
- ❖ De grupo en grupo irán presentando sus cuentos
- ❖ Cuando terminan los felicito por su trabajo.

CIERRE

- ❖ Concluyo preguntándoles: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?
- ❖ Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad.
- ❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

“EMPAREJANDO CALCETINES”

FECHA: _____ / _____ / _____

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS
Resuelve problemas de cantidad	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.
¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?	<ul style="list-style-type: none"> Cuenta los calcetines. Agrupar de acuerdo a los modelos de calcetines Expresa como agrupo 	
MATERIALES	Plantilla de calcetines en cartulina de diversos modelos Cajas de mini lavadoras por equipos Hojas Lápices, colores o crayolas	
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos. ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: EMPAREJANDO CALCETINES, les comento que con este juego vamos a desarrollar la atención y usaremos cuantificadores. 		
DESARROLLO		

❖ En sus mesas ubicados se les pida que escojan a un compañero o compañera para que puedan escoger sus mini lavadoras y sus cestitas con las medias.

❖ Los niños y niñas que representan a cada grupo de mesa escogen sus lavadoras y cestitos y los llevan a sus mesas para que puedan ver cuántas medias tienen.



❖ Se les pide que primero cuenten las medias antes de echarlas a la lavadora.

❖ Después de que cuenten se les dice que en sus hojas escriban el número o pongan con palotes la cantidad de medias que tienen.

❖ Luego lo echan a la lavadora y uno de sus compañeros o compañeras mueven la lavadora para que se mezclen las medias.

❖ Luego ponen la lavadora en medio de la mesa y empiezan a sacar las medias tratando de buscar sus parejas de las medias.

❖ Ganará el grupo que encuentre rápido los pares de medias.

❖ En sus hojas A-3 dibujan las medias por pares.

❖ Presentan sus trabajos los que desean explican cómo lo realizaron

CIERRE

❖ Concluyo preguntándoles: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?

❖ Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad.

❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

“JUGANDO CON LAS CUENTAS DE COLORES”

FECHA: _____ / _____ / _____

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS
Resuelve problemas de cantidad	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.
¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?	<ul style="list-style-type: none"> Dice cuantas cuentas hay en cada botella. 	
MATERIALES	Cuentas de colores Cestas o táper para las cuentas Botellas descartables con tapas de colores de acuerdo a las cuentas Hojas, lápices, colores, crayolas o plumones	
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos. ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: JUGANDO CON LAS CUENTAS DE COLORES, les comento que con este juego vamos a contar y agrupar por colores. 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ En sus mesas ubicados con ayuda de un niño o niña se les reparte la cesta o táper con las cuentas de colores. ❖ También se les entrega las botellas con tapas de colores y con un hueco para que puedan meter las cuentas según el color de la tapa de la botella. 		

- ❖ Se les indica que ahora que tienen los materiales y las 6 botellas por mesa ellos deberán encontrar los colores de las cuentas y echarlas en las botellas, las que tienen la tapa amarilla echaran las cuentas amarillas y así sucesivamente.
- ❖ Al sonido del silbato los niños y niñas de cada grupo inician el juego de las cuentas de colores.
- ❖ Ganará el grupo que termine de meter las cuentas en las botellas descartables.
- ❖ Luego nos dirán donde hay muchos y pocos y en que botella no hay nada.
- ❖ Luego se les entrega una hoja para que dibujen como hicieron su trabajo.
- ❖ Los niños o niñas que desean pueden explicar cómo lo realizaron.

CIERRE

- ❖ Concluyo preguntándoles: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?
- ❖ Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad.
- ❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

“EL CAZADOR DE LETRAS”

FECHA: _____ / _____ / _____





PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Escribe a partir de sus hipótesis de escritura diversos tipos de textos sobre temas variados considerando el propósito y el destinatario a partir de su experiencia previa. Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir ideas o emociones. Sigue la linealidad y direccionalidad de la escritura.	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.
¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?	<ul style="list-style-type: none"> • Encuentra las letras. • Escribe armando palabras con letras móviles. 	
MATERIALES	Papelote con palabras Táper de letras móviles Plumones Papel A-3	
INICIO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos. ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: EL CAZADOR DE LETRAS, les comento que con este juego vamos a reconocer las letras y escribir algunas palabras con las letras móviles. 		
DESARROLLO		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ En sus mesas ubicados les entregamos a cada grupo un papelote con palabras. ❖ Luego se les entrega sus tápers de letras móviles a cada niño y niña. ❖ Se les explica que deberán encontrar las letras de las palabras que están en el papelote ❖ Luego de encontrar las letras móviles, armaran las palabras. ❖ En una hoja escribirán con los plumones las palabras que armaron, si encuentran una letra conocida lo pueden encerrar y decir que letra es. ❖ Entregan sus hojas y los que desean explican como lo hicieron. 		
CIERRE		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Concluyo preguntándoles: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego? ❖ Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad. 		

- ❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

“EL BINGO DE LAS PALABRAS”

FECHA: _____ / _____ / _____

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE											
COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS									
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Escribe a partir de sus hipótesis de escritura diversos tipos de textos sobre temas variados considerando el propósito y el destinatario a partir de su experiencia previa. Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir ideas o emociones. Sigue la linealidad y direccionalidad de la escritura.	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.									
¿QUÉ ME DA CUENTA EL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA?	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones cuando encuentra la letra • Escribe en un papel las letras que encontró. 										
MATERIALES	Cartones de bingo, pero con letras. Letras móviles Hoja y plumones										
INICIO											
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos. ❖ Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. ❖ Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: EL BINGO DE LAS PALABRAS, les comento que con este juego vamos a reconocer las letras y escribir y estar concentrados. 											
DESARROLLO											
<ul style="list-style-type: none"> ❖ En sus mesas ubicados les entregamos a cada niño y niña un bingo 											
 <p>Bingo de Letras</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td>B</td> <td>E</td> <td>Y</td> </tr> <tr> <td>T</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>F</td> <td>L</td> </tr> </table>			B	E	Y	T		E	A	F	L
B	E	Y									
T		E									
A	F	L									
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Así mismo se les entrega las letras móviles ❖ Se les explica que tienen un bingo con letras y que yo les mostraré una letra sacando del táper grande y ellos deberán buscar la letra y lo pondrán encima ❖ En el momento en que tengan todas las letras en una línea deberán cantar LÍNEA 											

CIERRE

- ❖ Si rellenan todo el cartón deberán cantar BINGO.
- ❖ Ganarán los que canten BINGO o LÍNEA.
- ❖ Luego en una hoja escribirán las letras que les salió

CIERRE

- ❖ Concluyo preguntándoles: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?
- ❖ Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad.
- ❖ Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.

EVIDENCIA DE RECOPIACION DE LA INFORMACION
DINAMICAS DE JUEGOS PARA LA SOCIALIZACION EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA
INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL 248 AFILADOR RUPA-RUPA, LEONCIO PRADO, HUANUCO
2018

