



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS DE ROLES Y EL DESARROLLO DE LA
COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE
LA I.E. N°1548 SAN FRANCISCO DE ASÍS, CHIMBOTE-
ANCASH, 2021.**

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

AUTOR

RODRIGUEZ RONDO, MARITZA JESUS

ORCID: 0000-0002-0827-6955

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO**AUTOR**

Rodríguez Rondo, Maritza Jesús

ORCID: 0000-0002-0827-6955

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

ASESOR Tamayo Ly Carla

Cristina ORCID: 0000-0002-

4564-4681

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

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000 - 0003 - 3897 - 0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000 - 0002 - 3272 - 8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000 - 0003 - 1597 - 3422

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

Presidente

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

Miembro

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

Miembro

Tamayo Ly, Carla Cristina

Asesor

DEDICATORIA

Al creador del universo, al padre
eterno, por la fuerza de voluntad que
me brinda, por su paz que me llena de
calma, iluminando mi mente, mi alma
y mi cuerpo.

A mis padres que siempre
inculcaron aquellos valores
necesarios para afrontar
honestamente las circunstancias de
la vida, dotándome de esperanzas y
entusiasmo.

AGRADECIMIENTO

Principalmente a Dios, por brindarme la oportunidad de realizar un logro más en mi vida, por prestarme vida para cumplir esta nueva meta, por darme los medios necesarios para salir adelante, y permitirme estar presente en cada clase. Y por supuesto por bendecir mi hogar. Gracias mi Dios, y nunca me sueltes de tu mano.

A mi esposo, mi amor, por tu apoyo incondicional, por tu paciencia y por los momentos más importantes que siempre estas a mi lado. Gracias por todo lo que me das, siempre te estaré agradecida, y que Dios siempre bendiga nuestro hogar. “Un logro más, juntos”

RESUMEN

Este estudio partió del problema ¿Cómo los juegos de roles desarrollan la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021? al observarse problemas entre los niños para relacionarse con los demás, la falta de respeto, dificultad para compartir, entre otros. Tuvo como objetivo determinar si los juegos de roles desarrollan la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021. Investigación cuantitativa, diseño pre experimental con pretest y posttest en un solo grupo. Como técnica la observación, y como instrumento la guía de observación para medir su nivel de convivencia y participación democrática, al inicio y al final de la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje centradas en el juego de roles y orientadas a mejorar el desarrollo de esta competencia. Los resultados verificaron que el 50% de los niños estaban en categoría a veces con respecto al desarrollo de la competencia: convive y participa democráticamente, antes de la propuesta experimental; situación que mejoró después de su aplicación, 67% de los niños estaban en categoría siempre. La prueba de hipótesis determinó que existen diferencias significativas ($Z = -3,061$), con un sig de ,002 ($p < 0.05$), lo que significa que las estrategias didácticas centradas en los juegos de roles ayudan a desarrollar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños que conformaron el grupo experimental.

Palabras clave: Colaboración, competencia, convivencia, democracia, juego de roles, participación.

ABSTRACT

This study started from the problem How do role plays develop competence: coexist and democratically participate in 4-year-old children from the I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021? when observing problems among children to relate to others, lack of respect, difficulty sharing, among others. Its objective was to determine if role plays develop competence: coexist and participate democratically in 4-year-old children of the I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021. Quantitative research, pre-experimental design with pretest and posttest in a single group. As a technique, observation and as an instrument, the observation guide to measure their level of coexistence and democratic participation, at the beginning and at the end of the application of 10 learning sessions focused on role play and aimed at improving the development of this competence. The results verified that 50% of the children were in the category sometimes with respect to the development of the competence: coexist and participate democratically, before the experimental proposal; situation that improved after its application, 67% of the children were in the always category. The hypothesis test determined that there are significant differences ($Z = -3.061$), with a sig of .002 ($p < 0.05$), which means that the didactic strategies centered on role plays help to develop competence: live together and participate democratically in the children who made up the experimental group. Keywords: Coexistence, collaboration, competition, democracy, participation, role play.

CONTENIDO

CARATULA.....	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT	vii
CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	5
2.1 Antecedentes	5
2.1.1. Internacional.....	5
2.1.2. Nacional	7
2.1.3. Local	9
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	11
2.2.1. Juego de Roles	11
2.2.1.1. Definición de Juego de Roles	11
2.2.1.2. Teorías del juego de roles.....	13
2.2.1.3. Características del juego de roles.....	13
2.2.1.4. Elementos de los juegos de roles	14
2.2.1.4. Dimensiones del juego de roles	15
2.2.1.5. Finalidad del juego de roles.....	16
2.2.1.6. Importancia del juego de roles.....	17
2.2.1.7. Desarrollo del juego de roles	19

2.2.1.8. Los juegos de roles en la edad pre escolar	20
2.2.2. Competencia: Convive y participa democráticamente	21
2.2.2.1. Definición de la Competencia: Convive y participa democráticamente	21
2.2.2.2. Teorías de la Convivencia	23
2.2.2.3. Dimensiones de la Competencia: Convive y Participa democráticamente	24
2.2.2.4. Factores que facilitan la convivencia democrática en el aula.....	26
2.2.2.5. Factores que dificultan la convivencia democrática en el aula.....	28
2.2.2.6. Desarrollo de la convivencia democrática en niños de 4 años.	30
III. HIPÓTESIS.....	32
3.1. Hipótesis alterna:.....	32
3.2. Hipótesis nula:.....	32
IV. METODOLOGÍA	33
4.1. Diseño de la investigación.....	33
4.1.1. El tipo y el nivel de la investigación.:.....	33
4.1.2. Diseño de la investigación.....	33
4.2. Población y muestra:	34
4.2.1. Población.....	34
4.2.2. Muestra	35
4.2.3. Técnica de muestreo:.....	36
4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión.....	36
4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:	37
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:.....	38
4.4.1. Técnica de recolección de datos	38
4.4.2. Instrumento	38
4.5. Plan de análisis	39
4.6. Matriz de consistencia:	41
4.7. Principios éticos:	42
V. RESULTADOS	43
5.1. Resultados	43

5.1.1. Identificar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, mediante un pre test. ...43	43
5.1.2. Aplicar los juegos de roles para desarrollar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís.....44	44
5.1.3. Identificar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, mediante un post test..47	47
5.1.4. Determinar los juegos de roles desarrollan la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 202148	48
5.1.5. Contrastación de Hipótesis49	49
5.2. Análisis de resultados51	51
5.2.1 Identificar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021., mediante un pre test.51	51
5.2.2. Aplicar los juegos de roles para desarrollar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021.....52	52
5.2.3. Identificar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021, mediante un pos test.54	54
5.2.4. Determinar si los juegos de roles desarrollan la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021.....55	55
5.2.5. Contrastación de hipótesis56	56
VI. CONCLUSIONES.....58	58
6.1. Conclusiones58	58
6.2. Recomendaciones.....59	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS60	60
Anexos65	65
Anexo 01: Instrumento de recolección de datos65	65

Anexo 02: Validación del experto de recolección de datos	66
Anexo 03: Evidencias de trámite de recolección de datos	70
Anexo 04: Evidencias del formato de consentimiento informado.....	71
Anexo 05: Sesiones de aprendizaje	72
I.DATOS INFORMATIVOS:	72
I. DATOS INFORMATIVOS:.....	76
I. DATOS INFORMATIVOS:.....	86
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05	91
III. DATOS INFORMATIVOS:.....	91
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06	96
IV. DATOS INFORMATIVOS:.....	96
III. DATOS INFORMATIVOS:.....	100
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08	104
VI. DATOS INFORMATIVOS:.....	104
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09	108
I. DATOS INFORMATIVOS:.....	108
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10	112
II. DATOS INFORMATIVOS:.....	112

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1.....	43
Competencia: Convive y participa democráticamente en el pre test	
Figura 2	46
Aplicación del juego de roles mediante sesiones	
Figura 3	47
Competencia: Convive y participa democráticamente en el postest	
Figura 4	48
Competencia: Convive y Participa Democráticamente en el pre test y postest	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	35
<i>Población de educación inicial, niños de 4 años</i>	
Tabla 2.....	35
<i>Muestra de estudio, niños de 4 años</i>	
Tabla 3.....	37
<i>Matriz de operacionalización de las variables</i>	
Tabla 4.....	39
<i>Prueba de confiabilidad</i>	
Tabla 5.....	40
<i>Baremo de categorización</i>	
Tabla 6.....	41
<i>Matriz de consistencia</i>	
Tabla 7.....	43
<i>Competencia: Convive y participa democráticamente en el pre test</i>	
Tabla 8.....	45
<i>Aplicación del juego de roles mediante sesiones</i>	
Tabla 9.....	47
<i>Competencia: Convive y participa democráticamente en el post test</i>	
Tabla 10.....	48
<i>Competencia: Convive y Participa Democráticamente en el pre test y postest</i>	
Tabla 11.....	50
<i>Prueba no paramétrica de Wilcoxon</i>	
Tabla 12.....	50
Estadísticos de prueba	

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día el convivir y la colaboración de las personas en este caso los niños tienen que expresar su sentir en la comunidad, ya que es un punto elemental que surgen de la disposición y la actitud del curso de Personal social en la enseñanza del nivel inicial, que en los centros educativos se establecen la gran importancia para las niñas y niños, y para la sociedad en común , ya que a través de ella se genera y se fabrica la naturaleza de la sociedad y así cada individuo expresa su parecer, de esta manera consolidamos el incremento total y global de los niños, así serán pieza clave y ágil en la comunidad o población, adquiriendo capacidades que puedan afrontar y dar solución a cualquier obstáculo que se les presente en su vida diaria (M. Diaz, 2016).

Según las averiguaciones del conocimiento y crecimiento del infante, en esta existencia que inician los niños se visualiza que probablemente estén desanimado y su sentir sea de aislarse, dificultad en su identificación, problemas en su trato con los demás integrantes, así como creer equivocadamente no encajar con sus compañeros, momentos en que se tiene que actuar inteligentemente y poner en práctica el contagio del ánimo y estimular correctamente con la experiencia del profesional en educación y el personal adecuado (Cruz, 2016).

Por lo que, a nivel internacional, en América Latina y el Caribe, una problemática muy notoria y preocupa: “27% de niños no gusta relacionarse con los demás; 31% de padres no incentivan saludos, agradecimientos, solicitudes de ayuda, solidaridad; 42% siente vergüenza participar en actividades grupales, expresar sentimientos, actuar con respeto y tolerancia”. Es decir, no desarrollan habilidades sociales ni de convivencia, porque las limitaciones familiares impiden estas relaciones con los demás (Delgado, 2017, p. 15).

Y por otro lado, en el Perú: “el 22% de niños desarrollan juegos amicales; 25% evita relacionarse con otros; 25% reflejan carencias de afecto familiar; 28% de padres manifiestan incapacidades para socializar con sus hijos”, ocasionando graves dificultades en los maestros, quienes se sienten impotentes para enfrentar el problema, debido a sus debilidades formativas en la enseñanza infantil (Mamani & Paja, 2017, p.14).

Así mismo, en una investigación realizada por García & Quispe (2018), quienes llevaron a cabo el estudio: Los valores morales de honestidad, solidaridad y tolerancia en el salón de los infantes de 5 años de la I.E.I Huerto infantil de Puerto Maldonado año 2018, mediante una guía de observación, les permitió establecer la relación que existe entre estas dos variables, indicando que a mayor practica de valores morales mejor será la convivencia en el aula.

Al respecto, Delgado (2017) señala que la situación se complica cuando se promocionan aulas silenciosas, que no garantizan aprendizajes significativos; las docentes monopolizan las actividades, ordenan, reprimen, incrementan miedos, fobias; niños son entes pasivos, escuchan asustados, jamás intervienen, evitan bullas, risas; carecen de libertad, autonomía, asertividad, situaciones analizadas por psicopedagogos que aconsejan abrir las puertas de la escuela para lograr niños expresivos, seguros, capaces de impactar positivamente mediante el desarrollo de habilidades sociales (p. 16).

Sin embargo, a nivel local en la Institución Educativa N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, los niños de 4 años presentaron problemas en lo que incumbe en el incremento de la competencia: convive y participa democráticamente dando un ejemplo; se observó que a los menores hay que darle a saber que se les llama la atención con el fin que corrijan sus acciones, no saben compartir las cosas ,

los juegos y además no socializan con los demás niños, así también se pudo notar que los docentes al mencionarles su error los menores no prestan atención y si lo hacen no hay cambio en su actitud propiciando una desagradable situación e impotencia en el centro escolar; iniciando como problema el escases del desarrollo de la competencia: convive y participa democráticamente en los niños, que conlleva a plantearse los juegos de roles para mejorar esta competencia en los estudiantes.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado: ¿Cómo los juegos de roles desarrollan la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021?

Para dar solución a la pregunta planteada, se formuló el siguiente objetivo general: determinar si los juegos de roles desarrollan la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021. Así mismo, para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos: identificar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, mediante un pre test; Aplicar los juegos de roles para desarrollar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís; identificar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís mediante un post test.

La presente investigación se justificó a nivel teórico porque se basó en la teoría de Vygotsky y Elkonin para definir la variable juego de roles y la teoría de las Inteligencias Múltiples de H. Gardner para definir la variable convive y participa democráticamente, así como también los antecedentes internacionales, nacionales y locales. Se justificó en lo metodológico porque se hizo uso del instrumento lista de cotejo valorada en “si” y “no” para medir los niveles de la variable dependiente y por

último se justificó en lo práctico puesto que benefició a los docentes a conocer y aplicar los juegos de roles para que los alumnos mejoren su convivencia y participación democrática.

Se empleó una metodología de tipo cuantitativa, nivel explicativo y de diseño pre experimental, la población estuvo conformada por 58 niños de 4 años de la I.E. N° 1548 San Francisco de Asís, del distrito de Chimbote, provincia del Santa, Departamento de Ancash, con una muestra de 18 niños. Se empleó la técnica de la observación y el instrumento fue la guía de observación para evaluar la variable dependiente, antes y después de la aplicación a de la estrategia juegos de roles, mediante sesiones.

Con respecto a los resultados, se observó en el pre test, con respecto a la competencia: convive y participa democráticamente, que el 22% de los niños siempre lo presentan, el 50 % a veces lo presentan y el 28% nunca lo presentan. Sin embargo, después de aplicar las 10 sesiones de aprendizaje donde se utilizaron estrategias didácticas basadas en los juegos de roles, se observó en el pos test, con respecto a la competencia: convive y participa democráticamente, que el 67% de los niños siempre lo presentan, el 33 % a veces lo presentan y el 0% nunca lo presentan. La prueba de hipótesis determinó que existen diferencias significativas ($Z = -3,061$), con un sig de ,002 ($p < 0.05$)

De esta manera se concluye que los juegos de roles desarrollaron significativamente la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años, permitiendo lograr que se relacionen con las personas de su entorno, se integren en actividades grupales, respeten las normas o reglas que se les presenta, y colaboren en actividades de grupo.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. *Internacional*

Valdés et al. (2018), en su estudio titulado “Convivencia escolar: adaptación y validación de un instrumento mexicano en Chile”, tuvo como objetivo adaptar y validar en una muestra de 2,868 estudiantes chilenos un cuestionario de convivencia escolar aplicado en México. El estudio se caracterizó por la adaptación que implicó la adecuación lingüística de varios de los ítems del instrumento al contexto chileno, la transformación de la escala de respuesta y la verificación de sus propiedades métricas a través del análisis factorial exploratorio y confirmatorio y de la estimación de la consistencia interna. La muestra estuvo constituida por 2,868 estudiantes de 8° año básico de escuelas municipales, particulares subvencionados y particulares pagados de tres regiones del país, la estrategia de muestreo fue estratificado por dependencia, conformándose una muestra de 210 escuelas. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento se utilizó el cuestionario de convivencia escolar en su versión reducida (Caso et al., 2013). Los resultados del análisis exploratorio mostraron una estructura factorial semejante a la versión del cuestionario original, además de apropiados niveles de consistencia interna. Por tanto, se concluyó que una aportación de este estudio fue el análisis factorial confirmatorio con las tres dimensiones integradas en un mismo análisis, los resultados obtenidos sugieren un modelo de segundo orden, en el que la convivencia escolar está formada por prácticas de aula democráticas, inclusivas y de resolución pacífica de conflictos.

Granados y Jiménez (2019), en su estudio titulado “El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas”, tuvo como objetivo establecer el efecto del juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento en la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas en los estudiantes de tercer grado de la Institución educativa distrital de Las nieves sede 2. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo, nivel explicativo bajo un diseño cuasi experimental. La población estuvo constituida por 52 estudiantes de tercer grado de la I.E. distrital de Las nieves en la sede 2, y la muestra por 26 estudiantes. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento el diario de campo y el test de Likert. Los resultados generales emitidos por el pre test y pos test del grupo experimental reflejaron un incremento de 22.4% atendiendo a que el post permitió analizar el grado de aprehensión en cuanto a las competencias ciudadanas por medio del juego para el mejoramiento de la convivencia escolar. Por tanto, se concluyó que al inicio de la investigación los estudiantes demostraron a través de la prueba inicial y de la observación dificultades en la convivencia del aula. La aplicación de estrategias didácticas como los juegos de roles si produce un efecto positivo en el mejoramiento de la convivencia escolar, y aún más para el desarrollo de competencias ciudadanas.

Bonilla et al. (2019), en su estudio titulado “Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares”, tuvo como objetivo mostrar los resultados de la aplicación de un programa de juego de roles sociales para promover el desarrollo neuropsicológico en niños preescolares. La metodología fue longitudinal cuasi experimental con niños de dos grupos, uno experimental (n=28) y otro control (n=31). Se aplicaron pretest y postest a ambos grupos. El grupo experimental participó en un programa de juego de roles. Se

aplicaron pretest y posttest a ambos grupos. El grupo experimental participó en un programa de juego de roles. La evaluación y el programa se basaron en los conceptos de la psicología y neuropsicología histórico-cultural. El grupo control solo recibió el programa curricular oficial de preescolar. Los resultados evidenciaron mejores ejecuciones de los niños del grupo experimental, principalmente en tareas gráficas y verbales y en mayores posibilidades de autorregulación. Concluyendo que el juego de roles promueve el desarrollo neuropsicológico, los resultados muestran la utilidad de métodos de juego como estrategia de trabajo psicopedagógico.

2.1.2. Nacional

Mamani & Paja (2017), en su estudio titulado “Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de la I.E.I. 322 – Puno del 2017, tuvo como objetivo determinar la influencia del juego de roles como estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de la IEI 322- Puno. El tipo de investigación fue experimental y el diseño cuasi experimental de dos grupos intactos no aleatorios con pre y post test con algunas variables teniendo la intervención del investigador para manipular la variable independiente (juego de roles) y medir el comportamiento de la variable dependiente (habilidades sociales). Grupo experimental de 23 niños y grupo control de 25 niños. Los resultados evidencio que en el grupo experimental el nivel de significancia de la prueba de Wilcoxon es de 0.000, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna la cual indica que si existen diferencias significativas entre el pretest y posttest de las habilidades sociales en el grupo experimental. Concluyendo así que el taller de juego de roles influyo positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales en sus tres dimensiones.

Cruz (2019), en su estudio titulado “El juego dramático para mejorar la convivencia en el aula del nivel inicial de 5 años de la I.E.I. N° 15251 “Juan Velasco Alvarado” Caserío Palo Blanco, Huarmaca, Huancabamba - Piura, 2017”, tuvo como objetivo determinar si el juego dramático mejora la convivencia en el aula del nivel inicial de 5 años de la I.E.I. N° 15251 “Juan Velasco Alvarado” Caserío Palo Blanco, Huarmaca, Huancabamba- Piura, 2017. La metodología fue de tipo aplicada, con nivel explicativo, y diseño preexperimental con pre test y post test, a un solo grupo constituido por una muestra de 20 alumnos, cuya evaluación se efectuó con la técnica de la observación directa y como instrumento la lista de cotejo. El procesamiento de datos se realizó con la ayuda del software SPSS versión 18.0, para la elaboración de tablas y gráficos de barras. Los resultados evidenciaron que la estrategia didáctica sí tiene efectos en la variable convivencia de aula, toda vez que los porcentajes de Inicio han disminuido y más bien los porcentajes de logrado se han incrementado significativamente después de aplicarse la estrategia de juegos dramáticos. Concluyendo que el juego dramático, en sus modalidades de juego de roles, dramatización espontánea, mímica, máscaras o disfraces, favorece las relaciones entre los niños, afianza su independencia y su expresividad emocional, a partir de las cuales mejora la convivencia en el aula del nivel inicial de 5 años.

Mendoza (2019), en su estudio titulado “El juego de roles para el desarrollo de la comprensión de textos orales en estudiantes de 4 años de la I.E.I. "Fundación por los niños del Perú", Piura-2018”, tuvo como objetivo determinar de qué manera el juego de roles desarrolla la comprensión de textos orales en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. "Fundación por los niños del Perú", A. H. Los Algarrobos, Piura-2018. El estudio se caracterizó por tener enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, de nivel explicativo, con diseño pre experimental. La población estuvo constituida por la

totalidad de los estudiantes de 4 años, 40 estudiantes, de la I.E.I. "Fundación por los niños del Perú" y la muestra estuvo formada por 18 estudiantes de la institución mencionada. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación directa y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados permitieron evidenciar que al comparar los datos entre el pre test y el post test, el nivel Inicio disminuyó de un 44,4% a 5,6%, el nivel proceso disminuyó de 50% a 38,9% y el nivel logrado aumentó del 5,6% al 55,6%. Se infiere que se han obtenido diferencias significativas por efectos del juego de roles en el desarrollo de la comprensión de textos orales. Por lo tanto, se concluyó que el juego de roles, integra dos aspectos concurrentes: el elemento lúdico y el aspecto dramático, los cuales el niño los asume de forma divertida y con entusiasmo, permitiéndole al docente orientar la escucha activa y atenta, la participación libre y significativa, capacidades que favorecen el desarrollo de la comprensión literal e inferencial de textos orales.

2.1.3. Local

Noriega y Oliveros (2017), en su estudio titulado "Diseño de actividades de juego de roles para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N°354 San Miguelito del distrito de Acochaca-Ancash" 2016, tuvo como objetivo diseñar y ejecutar un programa de actividades de juego de roles para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 354 de San Miguelito del distrito de Acochaca-Ancash" 2016". El tipo de investigación fue explicativa, el nivel cuantitativo y el diseño pre experimental, se aplicó una evaluación de entrada, luego se procedió a aplicar el estímulo al grupo experimental, que consistía en el desarrollo de 20 actividades de juegos de roles relacionado al desarrollo de habilidades sociales, finalmente una evaluación de salida, a una muestra poblacional de 22 niños, la técnica fue la de observación y el instrumento fue la lista

de cotejo. Los resultados evidenciaron que la gran mayoría de los niños y niñas enfrentan diversas limitaciones, especialmente en el caso de las habilidades sociales que resultan fundamentales para el buen relacionamiento y la socialización.

Concluyendo que el diseño de actividades de juego de roles logró alcanzar un notable y significativo desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años con el 90.67%.

Flores (2018), en su estudio titulado “Aplicación de un programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la institución educativa N°1538 “Niño Jesús de Praga”- Huarmey, en el año 2016”, tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos de roles utilizando títeres, para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la institución educativa Inicial “Niño Jesús de Praga”- Huarmey 2016. El tipo de investigación fue explicativa, el nivel cuantitativo y el diseño pre experimental, se aplicó un pre test, se aplicó la estrategia y se aplicó una prueba de salida o pos test a un solo grupo, en este caso a 25 niños de 5 años de la institución educativa Niño Jesús de Praga de la sección de mis pequeños genios. Se utilizó la observación como técnica y como instrumento la lista de cotejo, para reafirmar la hipótesis se aplicó la prueba de wilcoxon para hacer la comparación entre los dos resultados del pre y pos test. Los resultados evidenciaron en el pre test que el 8% de los niños se encontraron en logro previsto y el 64 % en inicio y en el pos test el 92% de los niños se encontraron en logro previsto y el 8 % en aprendizaje en proceso. Concluyendo que la aplicación de un programa de juegos de roles mejora el aprendizaje de los niños.

Antonio (2018), en su estudio titulado “Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N°071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal

Luzuriaga, Ancash-2018”, tuvo como objetivo determinar si los juegos de roles como estrategia desarrolla las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N°071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018. La metodología fue de tipo explicativo, con un nivel de investigación cuantitativa por la razón que procesa los datos en resultados estadísticos, del mismo modo el diseño de la investigación fue pre- experimental por que se aplicó un pre test, luego se desarrolló la estrategia basada en el juego de roles y finalmente se evaluó mediante un pos test. Los resultados evidenciaron en el pre test que el 52,6% de niños(as) se encontraban en un nivel de inicio; y el 47,4% en un nivel en proceso; después del pos test mostraron que el 36,8% de niños se encontraron en el nivel en proceso y el 63,2% en el nivel logrado. Concluyendo que existe diferencia significativa entre las calificaciones de los alumnos obtenidas en el pretest y postest, siendo mayores en el postest.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juego de Roles

2.2.1.1. Definición de Juego de Roles

El juego de roles es una técnica de grupo ampliamente utilizada en formación que se dirige, fundamentalmente, al entrenamiento en habilidades sociales y de comunicación. Es la actividad lúdica mediante la cual los niños asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora las actividades de estos y las relaciones sociales que ellos establecen entre sí. Se considera una actividad fundamental en la etapa infantil, porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: quieren ser como los adultos y hacer todo lo que estos hacen, aun cuando sus posibilidades reales no se lo permiten. Es en el juego de roles donde ellos pueden hacer de “mamá”, y “planchar” la ropa de su “nene”, de “chofer” y “manejar” el

“carro” igual que papá.... siempre en un plano imaginario. Este tipo de juego influye de manera significativa en el desarrollo psíquico del niño, pues constituye una vía para la solución de la contradicción antes mencionada (Mendoza, 2019, p. 11)

Según Gonzales & Valdivia (2017), el juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. Es una forma de “llevar la realidad al aula”. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.

Soto (2019) manifiesta que el juego de rol es una dramatización improvisada en que los participantes asumen el papel de las distintas situaciones establecidas como la preparación para enfrentar una situación igual o para acercarse a una situación lejana. Las actividades pueden ser parte de un taller de educación para adquirir la paz, nuevos comportamientos para preparar otras actividades (p. 12).

Según Ponte (2016), el juego de rol, viene a ser una práctica que se realiza en las instituciones de educación para mejorar la ilusión, la expresión, la analogía, la agudeza exacta a la casta, la familia y también las destrezas comunes al niño. Entonces uno de los tipos de juegos más apropiados que se pueden ejecutar para que el niño perfeccione estas cualidades y al mismo tiempo entretenerse sería la familia (p. 8).

2.2.1.2. Teorías del juego de roles

a) Teoría Socio Cultural.

Mendoza (2019), hace referencias a Vygotsky y Elkonin quienes consideran que el juego tiene una naturaleza social, en los papeles o roles representados por los niños mientras juega. El juego es una reconstrucción e interacción de los adultos que el niño y la niña aspiran a asumir en un futuro. El juego protagonizado, se desarrolla a partir del juego simbólico de carácter más individual; aparece cuando el niño es capaz de separar el objetivo de su significado. El paso de un juego más individual o social determinado por cambios en los deseos insatisfechos, en los que requiere crear situaciones sociales. Los niños representan juegos de roles que tienen relación con sus vivencias, con la esfera de su entorno familiar, amical y educativo (p. 14).

b) Teoría Psicogenética.

Piaget (1961), citado por Mendoza (2019), fundamenta que las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren las estructuras intelectuales. El tipo del juego es reflejo de estructuras mentales, cuando el niño asimila un juego, se somete a las propiedades específicas de dicho juego, para lo cual su estructura mental ya se encuentra en disposición de entender y asimilar el juego (p. 15).

2.2.1.3. Características del juego de roles

Según Ponte (2016), manifiesta las siguientes características:

Carácter simbólico: la acción lúdica, en su sentido real, ocurre cuando ejecuta una acción y presupone otra, utiliza un objeto y tiene en cuenta otro, es decir, realiza acciones con carácter simbólico.

Los argumentos: desempeña un rol dentro de un juego con argumentos consiste precisamente en cumplir los deberes que el impone y hacer valer los derechos

en relación con los demás participantes de éste. En el juego de roles, los niños y niñas refleja toda la variada realidad que los rodea.

Los contenidos: son las acciones que ejecutan en los roles que asumen, los conflictos fundamentales entre los niños y niñas surgen por la posesión del objeto con el que debe realizar la acción. Se observa con frecuencia “niña” con varias “madres”, varios “médicos” con un paciente.

Las interrelaciones reales: las interrelaciones reales consisten en las relaciones que establecen los niños y niñas para ponerse de acuerdo en cuanto a los argumentos, la distribución de roles, juguetes y otros objetos, discuten las cuestiones y desacuerdos que pueden surgir durante el juego.

Las situaciones lúdicas: reflejan las relaciones determinadas por el argumento. Por ejemplo: el juego a la casita, en este argumento la mamá se relaciona con el papá, la niña, la tía y otros personajes. Cada uno asume su papel y comporta como tal (pp. 9-10)

2.2.1.4. Elementos de los juegos de roles

Mendoza (2019), considera los siguientes elementos:

a) Motivación

El juego es la existencia del niño, por lo tanto, no es dificultoso motivarlos para ejecutar una acción imitativa y a la vez lúdica, por tanto, el niño es artista por naturaleza. Pueden copiar a ciertos personajes como: autoridades de su sociedad, de la tele a sus padres, a sus profesores, exclusivamente depende de la destreza del maestro (p. 18).

b) Explicación

Puede ser un texto, una fábula, compras en los servicios, solución de un asunto de hurto, etc. El maestro explica el juego de roles en la clase en forma sencilla y clara,

utilizando términos propios la altura cerebral del niño. Mientras la definición se resaltan los personajes, los principales acontecimientos y la regla en que transcurrirían si se tratara de un asunto trágico, habría que darle la modulación sin recargar los hechos (p. 18).

c) Desarrollo del juego o escena:

El docente empieza a ayudar a los niños más pequeños. Los niños llegan a educarse y conquistar lo que tienen que crear, su papel, dejando de lado al sonrojo, la duda para lograr entereza. Teniendo en cuenta que los ensayos son breves, el docente deja que los niños sean autónomos y desarrollen el tema mientras los otros niños y el educador observan atentamente sin ningún obstáculo (p. 18).

d) Comentario:

Mediante un pequeño comentario entre el profesor y todos los niños, en forma amigable, se trata de animarlos en todo momento, corrigiendo algunos errores de comprensión del tema como también de la participación de los personajes. Para ello es recomendable disponer a los niños en círculo. De esta manera todos están más tranquilos y pueden mirarse mutuamente (p. 19).

e) Aplicación:

En este paso los niños pueden repetir el juego, buscando otros compañeros para representarlo, tanto de manera voluntaria como en grupos. Cada vez, los juegos son más llamativos a fin que el niño desarrolle sus habilidades y destrezas (p. 19)

2.2.1.4. Dimensiones del juego de roles

Los juegos de roles son excelentes experiencias curriculares a través de las cuales, los niños desempeñan funciones, cargos, roles, y oficios en modo simulada, imaginariamente, con el propósito que vayan madurando psicológicamente, adquieran

familiaridad en el círculo externo y analicen las diferentes actividades de los miembros de la sociedad (Mendoza, 2019, p. 16).

Para la realización del juego de roles en el aula, se ha considerado dos dimensiones: juego de roles controlado y el juego de roles libre.

a) Juegos de roles controlados

Rios (2016), señala que existe el juego de roles basado en un dialogo del libro. Después de practicar el dialogo, pida a diferentes parejas de alumnos que por turnos improvisen diálogos similares; o, divida a la clase en parejas y deje que todos los alumnos improvisen al mismo tiempo. También existe el juego de roles a manera de una entrevista basada en un texto; pida al alumno que asuma el rol de uno de los personajes del texto. Otros alumnos le hacen preguntas.

b) Juego de roles libres

Rios (2016) afirma que los juegos de roles preparados en la clase: discuta con toda la clase lo que los participantes podrían decir y escriba guías en el pizarrón. Haga que todos los alumnos practiquen el juego de roles en parejas primero. Después pida a una o dos parejas que representen el juego de roles frente a la clase, preparados encasa: divida la clase en grupos. Dé a cada grupo una situación diferente y los roles respectivos. Cada grupo prepara sus juegos de roles fuera de la clase usando tiempo extraescolar; los grupos representan sus juegos de roles por turnos en diferentes días.

2.2.1.5. Finalidad del juego de roles

Es aumentar las posibilidades de expresión del niño y encauzar sus deseos, dándole la oportunidad de manifestar sus sentimientos, emociones, observaciones y vivencias por medio del gesto y de la voz. El gesto y el ademán, es decir, la expresión corporal, serán el punto de partida de todo juego dramático, aprovechando con ello la gran capacidad de imitación que hay en el niño. Todos estos pasos nos llevarán al

juego dramático propiamente dicho, que dará lugar a la actuación en común, es decir, de un grupo de niños (Mendoza, 2019, p. 12).

Cruz (2016), refiere que la principal finalidad del juego es conocer el mundo y conocerse a sí mismos. Desde ese enfoque, la actividad del juego es transversal a todo el desarrollo de un individuo. Y en el caso específico de un niño de 4-5 años, el juego es uno de los elementos más representativos de su vida, permitiéndole pasar de un desarrollo de inmadurez emocional a otro de madurez mediante la vivencia y participación directa de nuevas situaciones y experiencias y así adquirir conocimientos y destrezas útiles para nuestro desarrollo (p. 13)

Cruz (2016), refiere que el juego está presente desde los primeros meses de vida, considerando que el juego es una manera innata de aprender, mediante la capacidad del ser humano de experimentar y apropiarse de lo que le rodea de forma placentera (p.14).

Es evidente que este mecanismo de adaptación y aprendizaje que constituye el juego, debe correlacionarse con la cultura y la realidad en la que crece el niño (Cruz, 2016, p. 14).

2.2.1.6. Importancia del juego de roles

Mendoza (2019) refiere que el juego de roles es una actividad fundamental en la edad del preescolar, ya que los niños desarrollan en dicho juego la contradicción propia de su edad: ser adulto y realizar lo que ellos hacen (p. 12).

El juego de roles aporta al desarrollo íntegro del niño pues mediante este, el niño desarrolla el lenguaje, la imaginación, la voluntad, su personalidad, conocer el mundo que los rodea, etc. Es un medio para despertar el interés por un posterior trabajo (Mendoza, 2019, p. 12).

a) La perspectiva pedagógica.

Los juegos de roles son una técnica muy valiosa para el desarrollo de todos los métodos educativos, es una técnica muy proyectiva que permite ayudar al niño al conocimiento de las distintas manifestaciones de personalidad en los niños. Permite proyectar libremente su creatividad. Los juegos de roles son técnicas educativas y sirven para favorecer una excelente educación integral de los niños (p. 12).

b) La perspectiva biológica.

Los juegos de roles favorecen la ruptura de las tensiones físicas como corporales de los niños. Se dice que los juegos de roles están ligados a modernos lineamientos de la educación psicomotriz, desarrolla su sensibilidad a las relaciones dinámicas entre el cuerpo y el espacio. Debemos de tener en cuenta que los juegos de roles permiten el desarrollo corporal de los niños de la institución educativa (p. 13).

c) La perspectiva psicológica.

El niño que ejecuta estos juegos se libera de cargas emocionales negativas, actúa con libertad frente a las diversas situaciones que experimenta y toma decisiones para poder resolver las situaciones conflictivas. A través de los juegos de roles, se favorece para que ellos desarrollen su capacidad de observación, atención, memoria e imaginación, etc. (p. 13)

d) La perspectiva social.

Los juegos de roles son importantes para el niño y la niña, porque les permiten desenvolverse dentro de un grupo social, puesto que promueve la integración del pequeño grupo, la participación espontánea, la autoevaluación y valoración justa de la vida comunitaria. Por lo general, al niño le encanta jugar porque ve la forma de demostrar lo que saben y, al mismo tiempo, les dan ocasión de compartirlo con los otros (p. 14).

Los juegos de roles inculcan el sentido de la responsabilidad que viene a sustituir el egocentrismo. La base fundamental para este tipo de juego es la improvisación, es decir, la facultad que tiene el niño de manifestar espontáneamente su forma de percibir, el de dar vida a un personaje (p. 14)

2.2.1.7. Desarrollo del juego de roles

a) Preparación de los roles y del escenario.

Ponte (2016), menciona que “Los juegos de rol son una actividad lúdica en la que los jugadores interpretan un papel en una historia cuyo final desconocen. En el juego de rol, los jugadores asumen el papel (de ahí la palabra rol) de unos personajes que se ven enfrentados a una serie de aventuras, ideadas por otro jugador (a quien se le denomina comúnmente director de juego). El director del juego crea la base de una historia y los jugadores la van moldeando y retocando a partir de las acciones que realizan sus personajes a lo largo de la trama. Se trata de asumir un papel (como el actor en la película). En el juego se introduce un sistema basado en tiradas de datos para dar un cierto grado de aleatoriedad a las posibilidades de éxito en las acciones”. El papel del maestro es muy importante en esta diligencia, ya que es él quien va a dirigir el juego, y será más que un árbitro, será quien decida el avance de estrategias tomadas a conseguir que el niño entienda y asuma el trámite en su vida.

Además Ponte (2016), ha planteado la imagen de la práctica tal como: “característica propia del ser humano en la que éste, a través de su existencia, es capaz de transformarse, y transforma su realidad al reflexionar y actuar sobre ella en forma consciente, en la búsqueda de construirse y reconstruirse como ser humano”. Pero, para lograr esto, los maestros buscarán facilitar las tareas o acciones de experiencia en forma fluida, de tal forma que los contenidos sean actualizados, de la misma manera el propósito y los materiales deben ir de acorde a esto. De acuerdo a las

responsabilidades de los alumnos, adaptar los escenarios y herramientas necesarios, y a la vez considerar las desigualdades individuales (p. 11).

b) Proceso de actuación.

Este período, según Ponte (2016), está designada a las participaciones de los individuos en que deben expresar los roles o personajes asignados, saber cuál y cómo tienen que desplegar su papel y cuando está dispuesto el espacio, y por lo tanto se pone en camino y se desenvuelve el esparcimiento de roles. Aquí mismo, deben tenerse respeto a ambos aspectos importantes. El triunfo del juego de roles se fundamenta aparentemente en que los actores protegen su sentir durante el juego, por ejemplo si un individuo debe actuar como el director de una compañía, de una institución, tiene que realizar este papel como un director. El juego se fundamenta también en la naturalidad y en la confianza a la hora de expresar los papeles. Es significativo que los actores sean espontáneos en la explicación, lo que les permitirá progresar su papel más y más allá de lo que está simplemente dispuesto (p. 12).

2.2.1.8. Los juegos de roles en la edad pre escolar

Ponte (2016), nos dice que el juego temático de roles sociales asegura un óptimo desarrollo en la primera infancia. Sin embargo, en el preescolar es más frecuente la preocupación por las habilidades académicas en los niños que por su desarrollo lúdico. Como consecuencia, los niños no alcanzan cierto nivel de desarrollo psicológico de las neoformaciones que posibilitan y facilitan la transición a la edad escolar. Además, en la gran mayoría de las aulas de hoy no se utiliza este tipo de juego, lo que conduce a grandes dificultades en el desarrollo del niño (p. 13).

Por esta razón surge la preocupación por apoyar a los educadores en pedagogía infantil con estrategias de cómo jugar con los niños. De esta manera, los preescolares alcanzarán el desarrollo adecuado por medio de su participación activa

en juegos de roles complejos. En este sentido, se hace necesario generar planeaciones pedagógicas innovativas que incluyan al juego de roles para lograr transformaciones dentro del aula de clase. Así se puede contribuir con la calidad educativa relevante y pertinente (Ponte, 2016, p. 13)

El pedagogo debe preguntarse si el niño jugó o no jugó en el nivel preescolar. Esto determina en gran medida si el niño está preparado o no para iniciar la etapa escolar. Aquí, se pueden observar indicadores positivos y negativos, si la edad transcurre de manera positiva o si hay desviaciones (Ponte, 2016, p. 13)

2.2.2. Competencia: convive y participa democráticamente

2.2.2.1. Definición de la competencia: convive y participa democráticamente

Según MINEDU (2016):

“Esta competencia es cuando conviven y participan a partir de la relación y el afecto que reciben de las personas que los atienden y del medio que los rodea. En estas circunstancias, se saben queridos e importantes para su adulto significativo. Este sentimiento los lleva a desarrollar el vínculo de apego que les permite interactuar con seguridad con otros tanto en casa como en el servicio al que asisten, lo que amplía sus entornos sociales. Hacia los 3 años, aproximadamente, conviven y participan democráticamente con sus compañeros a partir de la interacción en situaciones de juego, exploración o de la vida cotidiana; con el acompañamiento del docente o promotora, van integrando los límites, conocen las normas y contribuyen en la construcción de acuerdos necesarios para la convivencia armónica. Así también, en el servicio educativo, se propicia que participen dando su opinión, buscando soluciones o tomando acciones a partir de su propia iniciativa en asuntos comunes que interesan y afectan al grupo. En el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, los niños y las niñas combinan

principalmente las siguientes capacidades: interactúa con todas las personas, construye normas y asume acuerdos y leyes, y participa en acciones que promueven el bienestar común” (p.81).

a) Convivir

Según Chauca (2018), se sobreentiende que “convivir es saber resolver los problemas llegando a consensos, respetando lo acordado en un clima de democracia” (p. 10).

b) Participa democráticamente:

Según MINEDU (2015):

“Se refiere al desarrollo de capacidades que se sustentan en un sentimiento de pertenencia y de identificación con la comunidad (familiar, étnica, política, etcétera) de la cual se es parte, desde el entorno más cercano hasta los más lejanos. Implica también un sentimiento de eficacia política y de empoderamiento. Supone desarrollar la capacidad de opinar, decidir, actuar y asumir responsabilidades buscando el bien común. La participación alude a la actuación en el espacio público e implica tanto tomar posición frente a aquello que afecta el ejercicio de derechos de los ciudadanos, como participar de acciones que contribuyan a la construcción de un bienestar general. Demuestra la capacidad o potencialidad de transformar nuestro entorno hacia esa imagen de sociedad que aspiramos tener o ser (bien común)” (p. 33).

c) Participación Infantil:

Díaz et al. (2017), nos mencionan que:

“La participación infantil fortalece la democracia desde sus elementos básicos: la responsabilidad política, la ciudadanía, la autonomía, el ejercicio de derechos, las libertades civiles, entre otras. El no reconocimiento del ejercicio autónomo de la participación debilita la institucionalidad democrática, dejándola sujeta

exclusivamente a una participación simbólica, en la cual la niñez puede expresar sus opiniones sin que estas sean vinculantes en la toma de decisiones o en asuntos de interés en los que este grupo social se vea involucrados”.

d) Democracia:

La Biblioteca Nacional de Chile (2017) lo explica de la forma siguiente:

“Democracia viene del griego, de la palabra demos, que significa pueblo, y de la palabra krátos, que significa gobierno. La democracia es un sistema de gobierno, que permite que la ciudadanía exprese su opinión y sea escuchada. En una democracia, todas las personas merecen respeto y consideración. No importa su edad, color de piel, religión o país de procedencia”.

2.2.2.2. Teorías de la convivencia

Horna (2018) comenta que el fundamento didáctico en lo que afirma el entendimiento es:

a) La teoría de las inteligencias múltiples de H. Gardner

Lo establece con ocho figuras de pensamientos o inteligencia; una de ellas se involucra con “aprender a ser y sentir”, el pensamiento o inteligencia intrapersonal, establecida como la capacidad de comprenderse consigo mismo, reglamentarse y animarse, y la otra se involucra con “aprender a convivir” el pensamiento o inteligencia interpersonal o capacidad de ponerse del otro lado y de expresarse de la manera correcta (p. 45).

b) El modelo cognitivo-evolutivo de Piaget y Kohlberg

La sugerencia de los seis estadios acrecentamiento integro (honesta, egocentrismo mutuo, posibilidades interpersonales, ser responsable, convenios comunitarios y fundamentos justos y a la vez honrado). Sera indispensable para admitir y visualizar los reglamentos, llegar al menos al estadio segundo (p. 46).

c) **La inteligencia emocional de Goleman**

Usar correctamente la emoción y tener clase de saber para la prosperidad de uno mismo (p. 46).

2.2.2.3. Dimensiones de la competencia: convive y participa democráticamente

Lo más esencial que se colecciono de las dimensiones son:

a) Tolerancia:

Tolerancia significa al accionar y la consecuencia de tolerar. Por eso la tolerancia es la base de la consideración hacia la otra persona o si es distinto a su particularidad, y se expresa como la acción de comprensión hacia una situación que no está de acuerdo o convencido y se tiene q aceptar, también se debe sobrellevar o resistir a la sugerencia de otra opinión. Tolerancia significa condescendencia de quien puede respetar, comprender el pensamiento ajeno. La tolerancia es ser honesto, decente y considera su ética hacia los demás para sus ideales, la forma de ser y de creer de las demás personas y respetar viene hacer la tolerancia (Granados y Jimenez, 2019, p. 86)

“La tolerancia juega un papel muy importante en las relaciones de los niños con sus iguales y con su familia. Es importante que ellos escuchen las ideas y las opiniones de sus amiguitos, que acepten sus criterios, aunque sean distintos a los suyos, y que consigan ponerse de acuerdo con sus compañeros durante un juego, en alguna actividad o en un aula. La tolerancia les ayuda a que tengan una buena integración en un grupo o equipo” (Cruz, 2019, p. 34)

“El niño no nace tolerante. Su conducta natural es que todo sea para sí, y que todos estén de acuerdo con él, por lo que es indispensable que el proceso de aprendizaje acerca de la tolerancia empiece desde bien temprano” (Horna, 2018, p. 23).

Cruz (2019) recalca que “a menudo vemos como, desde pequeños, entre los niños se presentan diferencias o desacuerdos al jugar, y que muchas veces estos se molestan porque no han aprendido a tolerar las ideas de los otros y a trabajar en equipo para encontrar una solución en común que respete los deseos de ambos o del grupo” (p. 23)

b) Colaboración:

Según Guitert y Pérez (2013), lo determina como:

“Un proceso compartido, coordinado e interdependiente, en el cual los estudiantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común en un entorno virtual. El aprendizaje colaborativo se basa en un proceso de actividad, interacción y reciprocidad entre los estudiantes, facilitando la construcción conjunta de significados y un avance individual hacia niveles superiores de desarrollo” (p. 24-25).

Luego también nos menciona que colaborar se logra poniendo en práctica con nuestros niños si lo inculcamos a colaborar y ellos mismo descubrirán a través de la convivencia y la socialización. Evitaremos cuestionarlo al niño si lo hace mal ya que podrían resentirse y ya no querer volverá colaborar. Le inculcamos a culminar con sus obligaciones para luego animarlos por el querer servir a los demás. Mencionamos que nos queda espacio y tiempo para poder tener ideas y sugerencias para servir a los demás. Se sugiere que talvez quisieran cambiar planes establecidos a cambio de aportar en la ayuda y beneficio de algo o alguien (p. 30-31).

c) Manejo diferenciado:

Manejo: según Bembibre (2019), nos dice que es “la acción de manejar, de organizar o conducir un objeto o una situación bajo características especiales que lo hacen específica y, por consiguiente, requieren destrezas igualmente particulares” (primer párrafo).

Diferenciado: “es una conjugación del verbo diferenciar. Diferenciar: hacer distinción entre personas o cosas” (Horna, 2018, p. 45)

Bembibre (2019), nos menciona lo siguiente, que los infantes reconocen y distinguen en la sociedad que frecuentan diariamente. Esto viene hacer una forma idónea en beneficio a los niños de todo lo que le rodea. Mediante esta técnica de observación, los recién nacidos empiezan a organizar su posición. Un ejemplo simple es que los niños detectan lo diferente de la naturaleza de las hojas de un arbusto. Los niños visualizan y distinguen lo diferente que son las personas, de esta manera se apoya a los infantes a edificar su afinidad social. Mencionar las diferencias que existe es una manera útil de menorar la arbitrariedad, la terquedad y la suspicacia. Las averiguaciones confirmar que recoger un enfoque "daltónico" o segarnos que no hay diferencias presentes, no es eficiente. Está visto que si las personas adultas no apoyan a los niños a darse cuenta de sus insinuaciones, los infantes tendrán y fabricarán sus propias representaciones lo que realmente significa estas grandes desigualdades (p. 45).

2.2.2.4. Factores que facilitan la convivencia democrática en el aula

El convenio demócrata que surge en el salón es una táctica que emplea el docente, de la mama y el papa, del quien encabeza el centro educativo, componentes administrativos, asistentes de los mismos niños. El compromiso llega a todos los mencionados, con la finalidad que el aprendizaje sea apropiado para los niños y niñas del aula a la vez la convivencia sea idónea y demócrata. La construcción de una relación de convivir en la democracia constantemente será posible con la variación, modificación, para así ayudar a todos los que quieran desarrollar su conversión, a todo lo que atrae y este vinculados a las personas, precisando situaciones y acuerdos ya que la cordura tiene que prevalecer, la fiscalización y la docilidad de forma de

comprensión de las personas, de esta manera lograr redes de comunicación entre todos. Para lograr el porvenir y alianza democrática en las aulas de los niños, es primordial el compromiso y dedicación de los padres de familia en la difusión de la decencia y ser ético a través de las acciones que los padres realicen ya que será un ejemplo a seguir de sus hijos (Vivanco, 2012, p. 11).

Otro aspecto de gran valor, según vivanco (2012), las aulas en los centros educativos son por excelencia el enlazar en donde los docentes y niños socializan casi todo el día que sea permitido, es ahí donde conviven y se relacionan. Así mismo el ambiente se sentirá relamido por esta variante: el “clima” estructurado por todos los demás apunta a definir el origen de la contribución y la importancia de los niños en su experiencia de aprendizaje” (p. 11).

En aquel momento, eficaz es el autor que propicia el tiempo merecido en el salón en que la vivencia sea significativa y respetuosa y sobre todo democrática, edificando en los cursos y áreas de compartir y colaborar con los demás niños, organizando tipos de convivencia y propiciando que los niños propaguen la información y a la vez seleccione ser responsable en cada desempeño, dando importancia y valorando la colaboración a sus semejantes teniendo el apoyo de los padres en el desempeño educativo de sus hijos (Mendoza, 2019, p. 22).

Los profesores, se tienen que inclinar en las habilidades con el propósito de apoyar con la vivencia en el aula de clases, iniciando con poner en práctica los sentimientos si fuera conveniente, extender disposición en el cual los niños se pusieran y cambien del lugar del compañero, dar la confianza a los niños para ellos se sientan con buenos elementos para la toma de decisiones y de esta forma que sean autónomos para así puedan desarrollar y desenvolverse en su accionar y sus pensamientos, mostrarles lo significativo de ser pacíficos y evitar los problemas y

desacuerdos. El siguiente aspecto es corregir normas seleccionadas y precisas, ser aprobada por todos los elementos de la plana docente. A la vez se encuentran incluidas la ética, lo cual es necesario para inspeccionar la socialización con todos, lo cual va influenciar en muchos pareceres de la convivencia, de la misma forma con la individualización, igualdad y el bienestar de los demás. Estas formas o reglamentos son de esencial importancia para la convivencia y la relación con los demás y se apuesta que todo el centro educativo con su organización, creación con su realización y que los estudiantes lo valoren. (Mendoza, 2019, p. 23).

Así mismo los centros educativos, están calificados de guiar estos valores importantes, ya que los estudiantes lo consideren y lo pongan en práctica. Los maestros cada día deben demostrar su capacidad de enseñanza ya que serán el ejemplo a seguir de los niños. No se tiene que olvidar de los estudiantes que son sobresalientes y es por ello su participación autosuficiente es de me mucha ayuda la propagación y a la vez crear sectores que les involucre la oportunidad para su desenvolvimiento para así mismo. No impedir, también es elemental reproducir sectores de contribución estudiantil y contagiar a los estudiantes en la elaboración de normas, donde resalte la empatía y compromiso y a la vez ser autónomo trabajando en obtener su propia dominación y ser independiente (Mendoza, 2019, p. 26).

2.2.2.5. Factores que dificultan la convivencia democrática en el aula.

La coexistencia es una invención de la comunidad, descomunal ceremonia de todos los involucrados de la plana docente. Es por ello que el entorno educativo depende siempre del modelo de convivencia en el centro educativo. Desde dicha suposición la convivencia podría ser pluralismo o no (Granados y Jimenez, 2019, p. 34).

Vivanco (2012), medita que los integrantes que desfavorecen la convivencia a los estudiantes son: la conducta de rivalizarse y de no valorar a la comunidad. El pobre conocimiento de los valores básicos y primordial de la convivencia. El no acordarse de ser buen líder educativo del mismo proyecto, la familia y de los docentes. La exageración de abundancia del uso de imágenes y del papel agresivo que utilizan los centros de comunicación y los videos. Lo inoportuno para la distribución democrática de los centros educativos. La falta de participación y colaboración de los encargados de la educación de los colegios. El alejamiento del entendimiento educativo de los maestros en la solución de los problemas p. 13).

Como podemos darnos cuenta incluyen varios los elementos externos que perjudican la convivencia democrática en el centro educativo, que significa castigo, maltratos verbales y físicos, la agresión y el desespero del docente, la poca autoridad, el ser abusivo por parte del docente, las pocas ganas del alumno de acudir al centro educativo, el ser señalado en las aulas, el no comentar lo que le pasa. Viene hacer lo principal de la dificultad de que el estudiante tenga menos aprendizaje que los demás compañeros, es por ello que los docentes tendrían que modificar y establecer nuevas competencias más social que involucren a la convivencia natural, darles a conocer el bienestar y los valores y la ética. De esta manera “particular” de socializarse, en la que se encuentra ausentado la comunicación, el respeto y los demás valores importantes y que los centros educativos no tienen idea como dar solución con éxito a las dificultades que se les presentan, equivocadamente creen dar solución de manera errada a los conflictos aplicando costumbres que conducen a culminar la indisciplina y surge supuestamente la tranquilidad y el prospero del aula dichas costumbres y estatutos aplicados se busca dar un giro para mejorar la conducta a través de la corrección o castigando a los estudiantes en no venir al centro educativo que tienen

pésima conducta. En el área de los alumnos la mayoría de docentes piensan que la disputa solo tiene como solución crear una ordenanza dará solución a la mayoría de problemas (Vivanco, 2012, p. 14).

Los ordenamientos centrales, no quiere decir que son la solución para todos los conflictos de indisciplina mucho menos la corrección a los estudiantes. Lo cual se está aumentando la mala conducta. No es posible solucionar el castigo con más castigo. Cabe esclarecer que en la convivencia diaria se refleja problemas para esto es importante tener conocimientos como enfrentarlos. Un conflicto puede causar a una acción de castigo o en convenios con acuerdos, todo esto depende como se dará solución a los conflicto, por eso es de suma importancia trabajar con los estudiantes sus sentir en las diferentes ocasiones que se les presenta, el acrecentamiento de la instrucción humanitario, para que así sean afirmativos en sus modales con los demás, tienen que reflexionar y tratar de ubicarse en el lugar de su compañero o de los demás y considerar y apreciar a las personas como si se tratara de ustedes mismos para que sepan cómo es que se sienten si estuvieran en la otra posición. El desempeño de competencias para la resolución de problemas entre pareja viene hacer una gran táctica para visualizar y luchar contra estos problemas y de igual manera la discriminación, intransigencia y obcecación (Vivanco, 2012, p. 16).

2.2.2.6. Desarrollo de la convivencia democrática en niños de 4 años.

MINEDU (2016), nos dice que cuando el niño de 4 años, convive y participa democráticamente y se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes (p.87):

Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Ejemplo: un niño propone a sus

amigos jugar “matagente” con lo que el grupo está de acuerdo y les dice que no vale agarrar la pelota con la mano.

Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención.

Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.

Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis alterna:

H₁: Los juegos de roles desarrollan significativamente la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N° 1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021

3.2. Hipótesis nula:

H₀: Los juegos de roles no desarrollan significativamente la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N° 1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. *El tipo y el nivel de la investigación.:*

El estudio usó la metodología de tipo cuantitativa. Es cuantitativa porque es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos brincar o aludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se traza un plan probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones (Hernández et al., 2010, p. 4).

El estudio responde a un nivel explicativo porque van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables (Hernández et al., 2010, p. 83-84).

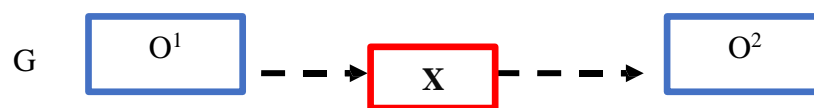
4.1.2. *Diseño de la investigación*

En la investigación se asumió el diseño preexperimental, que se conoce como Diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo.

Según Hernández et al. (2010) el diseño preexperimental consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición en una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en estas variables. Este

diseño no cumple con los requisitos de un "verdadero" experimento. No hay manipulación de la variable independiente, tampoco hay una referencia previa de cuál era, antes del estímulo, el nivel que tenía el grupo en la variable dependiente, ni grupo de comparación.

El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:



G: Muestra de estudio = 18 niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís

O1: medición del grupo antes de la aplicación del juego de roles

O2: medición del grupo después de la aplicación del juego de roles

X: Juego de roles

Lo anterior significa en un grupo de 18 niños de 4 años de educación inicial (G) se aplicó la guía de observación a la competencia: convive y participa (O1) para identificar la problemática, luego se aplicó un programa centrado en los juegos de roles (X), finalmente se administró una guía de observación a la competencia: convive y participa (O2) para determinar los efectos que ha producido el programa.

4.2. Población y muestra:

4.2.1. Población

Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. Las poblaciones deben situarse claramente en torno a sus características de contenido, de lugar y en el tiempo (Hernández et al., 2010, p. 174).

Para esta investigación, la población estuvo conformada por 58 niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, del distrito de Chimbote, provincia del Santa, departamento de Ancash.

Tabla 1

Población de educación inicial, niños de 4 años

Edades	Aula	Cantidad	Total
	Innovadores	18	
4	Creativos	20	58
	Amistosos	20	

Fuente: Nómina de matrícula 2021

4.2.2. Muestra

En este caso, se trabajó con el aula de los Innovadores, que constituye una muestra de 18 niños de 4 años de edad de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, del distrito de Chimbote, provincia del Santa, departamento de Ancash, la cual se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 2

Muestra de estudio, niños de 4 años

Institución educativa	Ugel	Nivel / edad	Aula	N° de niños/as
N°1548	Santa	Inicial /	Innovadores	18
San Francisco de Asís		4		18

Fuente: Nómina de matrícula 2021

4.2.3. Técnica de muestreo:

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia “selecciona de modo directo los elementos de la muestra que desea participen en su estudio. Se eligen los individuos o elementos que se estima que son representativos o típicos de la población” (s.a.).

“Permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador” (Otzen & Manterola, 2017)

4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados de 4 años de educación inicial de la I.E. N°1548

San Francisco de Asís

- Estudiantes que asisten regularmente a las clases.

Criterios de exclusión

- No se consideraron para esta investigación.

4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICION	DEFINICION	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
	CONCEPTUAL	OPERACIONAL			
Independiente: Juego de roles	El juego de roles es la actividad lúdica mediante la cual los niños asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora las actividades de estos y las relaciones sociales que ellos establecen entre sí. (Mendoza, 2019, p. 11)	Es el juego en el que los estudiantes de 4 años asumen papeles de personajes o roles de situaciones que se pueden representar en forma libre y controlada.	Juego de roles controlado	Interactúa activamente con sus compañeros en el juego Respeto su turno para participar en el juego Asume y acepta el rol del personaje que le toca representar Expresa sus inquietudes o dudas del juego mediante preguntas Acepta las propuestas de sus compañeros durante el juego	Guía de observación
			Juego de roles libre	Realiza las actividades acordadas en el grupo Escucha con atención acerca del juego propuesto Propone acuerdos que regulen los juegos Juega colaborativamente, compartiendo sus materiales con sus compañeros. Juega colaborativamente comunicándose con sus compañeros.	
Dependiente: Competencia: convive y participa democráticamente	Según MINEDU (2016): “Esta competencia es cuando conviven y participan a partir de la relación y el afecto que reciben de las personas que los atienden y del medio que los rodea, y se visualiza desde que el niño y la niña nacen. En estas circunstancias, se saben queridos e importantes para su adulto significativo”.	La competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, es cuando los niños y las niñas combinan principalmente las siguientes capacidades: Interactúa con todas las personas, Construye normas y asume acuerdos y leyes, y Participa en acciones que promueven el bienestar común	Tolerancia	El niño respeta el orden establecido para el desarrollo de la actividad. Al escuchar las ideas de alguien les presta atención. El niño acepta nuevas ideas para el desarrollo de la actividad. Acepta a los niños iguales o distintos a él.	
			Colaboración	Comparte sus objetos y/o materiales Colabora en diversas situaciones con sus compañeros Ayuda de manera espontánea a los demás	
			Manejo diferenciado	Propone actividades para realizar en grupo. Realiza preguntas acerca de lo que llama la atención. Asume las reglas del grupo.	

Fuente: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

4.4.1. Técnica de recolección de datos

En la investigación la técnica que se empleó fue la observación, de esta manera se registró los hechos a través del instrumento, según Hernández et al. (2010), "Esta técnica consiste en observar el fenómeno, para registrar información fundamental de todo el proceso investigativo" (p.174).

4.4.2. Instrumento

El instrumento que se utilizó fue la guía de observación, con respecto a ello, podemos decir que es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse como afirmaciones o preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula señalando los aspectos que son relevantes al observar. Puede utilizarse para observar las respuestas de los alumnos en una actividad, durante una semana de trabajo, una secuencia didáctica completa o en alguno de sus tres momentos, durante un bimestre o en el transcurso del ciclo escolar (Hudson 2017, p. 10).

La guía de observación empleada, contiene 10 ítems con los criterios SI y NO, para SI se le asignó 1 punto y para NO se asignó cero puntos, posteriormente para la tabulación se agrupó en los criterios Siempre (8-12), A veces (4-7). Nunca (0-3), para medir la variable Competencia: convive y participa democráticamente.

a) Validación del instrumento

Para hallar la validación del instrumento, se acudió al juicio de expertos que estuvo constituido por 4 profesionales de alta experiencia, Mgtr. Paredes Aguinada Mercy Carmen, Mgtr, Alama Zarate Erika Leonor, Mgtr. Onofre Ttito Sonia y Dra. Rodríguez Pajuelo Doris; quienes realizaron la observación del caso, las mismas que fueron subsanadas y que fueron aceptadas por los expertos.

b) Confiabilidad del instrumento

En cuanto a la confiabilidad, se realizó una prueba piloto, con 12 niños, obteniéndose un 0,759 en su alfa de Cronbach, lo que correspondería a un nivel de confiabilidad alta.

Tabla 4

Prueba de confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,759	12

Fuente: SPSS

4.5. Plan de análisis

El plan se realizó solicitando autorización al director(a) de la Institución Educativa para realizar la investigación. Al otorgarse el permiso solicitado por parte de la institución, se procedió con el permiso de los padres de familia para que los alumnos formen parte de esta investigación, lo cual se realizó a través de la firma del consentimiento informado.

La información se recogió en dos momentos: El primero (pre test) que ocurrió mediante la aplicación del instrumento, guía de observación, para medir cómo se encontraban los niños antes de la intervención programada. Posteriormente, se realizaron 10 sesiones de aprendizaje en las que se llevó a cabo a los niños de 4 años del aula los Innovadores.

El segundo momento del recojo de información, ocurrió después de haber desarrollado la intervención Juego de roles, también se aplicó el instrumento para

evaluar el aprendizaje de los niños sobre la competencia: convive y participa democráticamente.

Para el análisis de los datos recogidos se procedió a:

Recolectar los puntajes obtenidos y se pasaron a una base de datos tipo matriz para el tratamiento de datos, se utilizó el programa Microsoft Excel en donde se hizo la sumatoria de puntos de los ítems evaluados de la variable dependiente, en el pretest y en el postest, para luego asignarle una categoría correspondiente la cual fue representada por tablas y gráficos para su mejor comprensión.

Tabla 5

Baremo de categorización

Nivel Educativo	Baremo general		Descripción
	Categoría	Puntaje	
Educación inicial	Siempre	8 – 12	Cuando el estudiante muestra todo el tiempo y en todo momento el desarrollo satisfactorio en todas las tareas propuestas.
	A veces	4 – 7	Cuando el estudiante muestra que está en inicio de desarrollar las tareas propuestas y que necesita o requiere de un acompañamiento.
	Nunca	0-3	Cuando el estudiante no muestra algún tipo de desarrollo en las tareas propuestas.

Fuente: Elaboración propia

Estos puntajes sirvieron para obtener la frecuencia y el porcentaje para realizar las tablas y los gráficos, según las categorías asignadas.

Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa informativo SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 22 para Windows y la prueba Wilcoxon para determinar el nivel de significancia entre el pretest y el postest.

4.6. Matriz de consistencia:

Tabla 6

Matriz de consistencia

Enunciado del	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Problema</p> <p>¿Cómo los juegos de roles desarrollan la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar si los juegos de roles desarrollan la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N° 1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís mediante un pre test. - Aplicar los juegos de roles para desarrollar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís. - Identificar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís mediante un post test. 	<p>Hipótesis alterna:</p> <p>Los juegos de roles desarrollan significativamente la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021.</p> <p>Hipótesis nula:</p> <p>Los juegos de roles no desarrollan significativamente la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021.</p>	<p>Diseño de la investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipo de investigación: cuantitativa - Nivel de la investigación: explicativo - Diseño de la investigación: preexperimental <p>Técnica</p> <p>Observación.</p> <p>Instrumento.</p> <p>Guía de observación</p> <p>Población:</p> <p>Los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís,</p> <p>Muestra</p> <p>18 niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís</p> <p>Muestreo</p> <p>Muestreo no probabilístico</p>

Fuente: Elaboración propia

4.7. Principios éticos:

Protección de la persona: el niño en toda la investigación fue el fin y no el medio, por ello se le otorgó un grado de protección, el cual se determinó de acuerdo al riesgo en que incurrieron y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

Libre participación y derecho a estar informado: los niños que desarrollaron las actividades de investigación estuvieron bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que se desarrolló, así como también la libertad de participar en ella, por voluntad propia. En toda la investigación se contó con la manifestación de voluntad, informado, libre, inequívoca y específica; mediante la cual los sujetos investigados consintieron el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

Beneficencia y no maleficencia: se le aseguró el bienestar de los niños y niñas que participaron en la investigación. Por lo tanto, como investigadora se asumió las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Justicia: se ejerció un juicio razonable, ponderable y se tomó las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las imitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o tolerar prácticas injustas como falsificaciones o plagio de otros trabajos de investigación.

Integridad científica: La integridad se rigió tanto con la actividad científica del investigador, así como también con sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. Asimismo, se mantuvo la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieron afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Identificar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, mediante un pre test.

Tabla 7

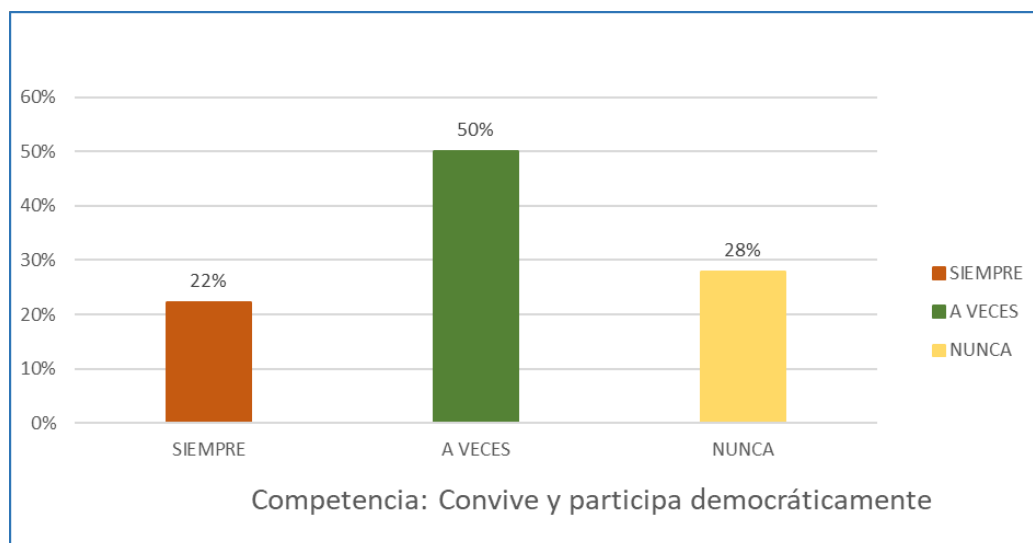
~~*Competencia: convive y participa democráticamente en el pre test*~~

Categoría	Puntaje	Pretest	
		Fi	%
Siempre	8 a 12	4	22%
A veces	4 a 7	9	50%
Nunca	0 a 3	5	28%
Total		18	100%

Fuente: Guía de observación, Abril, 2021.

Figura 1

Competencia: convive y participa democráticamente en el pre test



Fuente: Elaborado en base a los resultados de la tabla 2

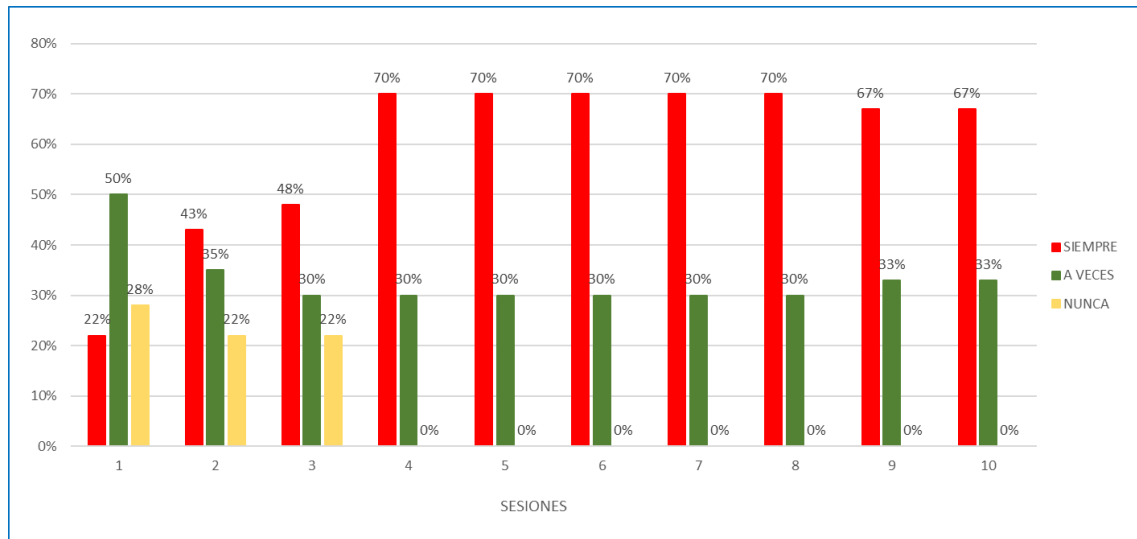
En la tabla 7 y figura 1 se observa en el pretest, con respecto a la competencia: convive y participa democráticamente, que el 50% de los niños a veces lo presentan, lo cual evidencia que la mayoría de los niños se encuentran en el proceso de lograr una convivencia y participación democrática.

5.1.2. Aplicar los juegos de roles para desarrollar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís.

Tabla 8*Aplicación del juego de roles mediante sesiones*

	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7	Sesión 8	Sesión 9	Sesión 10
Categoría	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Siempre	22%	43%	48%	70%	70%	70%	70%	70%	67%	67%
A veces	50%	35%	30%	30%	30%	30%	30%	30%	33%	33%
Nunca	28%	22%	22%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Fuente: Sesiones de aprendizaje, Mayo, 2021.

Figura 2***Aplicación del juego de roles mediante sesiones***

Fuente: Elaborado en base a los resultados de la tabla 3

En la tabla 8 y figura 2 se observa, que ante las sesiones 4,5,6,7 Y 8, la mayoría de los niños, el 70%, siempre presentaron respuesta satisfactoria, y ante la sesión 9 y 10, el 67% siempre presentaron respuesta satisfactoria, demostrando que respetan las opiniones de los demás y que ayudan en forma espontánea a los demás. Por lo que se puede visualizar una mejora en el desarrollo de la competencia: convive y participa democráticamente.

5.1.3. Identificar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, mediante un post test.

Tabla 9

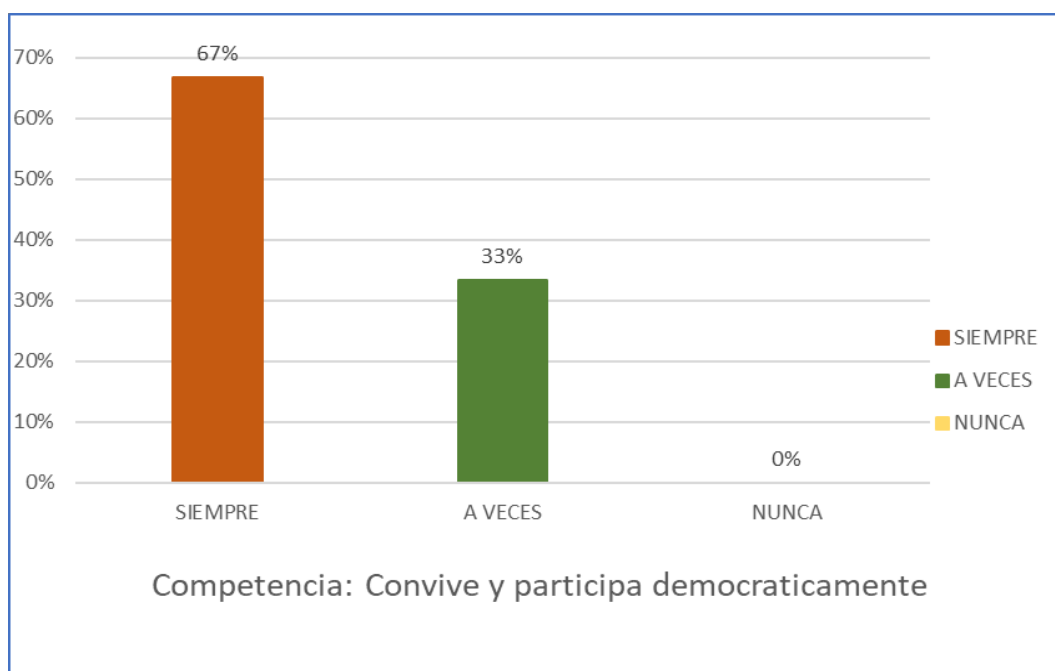
Competencia: convive y participa democráticamente en el post test

Categoría	Puntaje	Postest	
		Fi	%
Siempre	8 – 12	12	67%
A veces	4 – 7	6	33%
Nunca	0 - 3	0	0%
Total		18	100%

Fuente: Guía de observación, Mayo, 2021.

Figura 3

Competencia: convive y participa democráticamente en el postest



Fuente: Elaborado en base a los resultados de la tabla 9

En la tabla 9 y figura 3 se observa en el postest, con respecto a la competencia: convive y participa democráticamente, que el 67% de los niños siempre lo presentan. Lo cual evidencia que la mayoría de los niños lograron interactuar con sus compañeros, participaron activamente en las acciones requeridas, respetando a sus compañeros y respetando las normas de convivencia.

5.1.4. Determinar los juegos de roles desarrollan la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021

Tabla 10

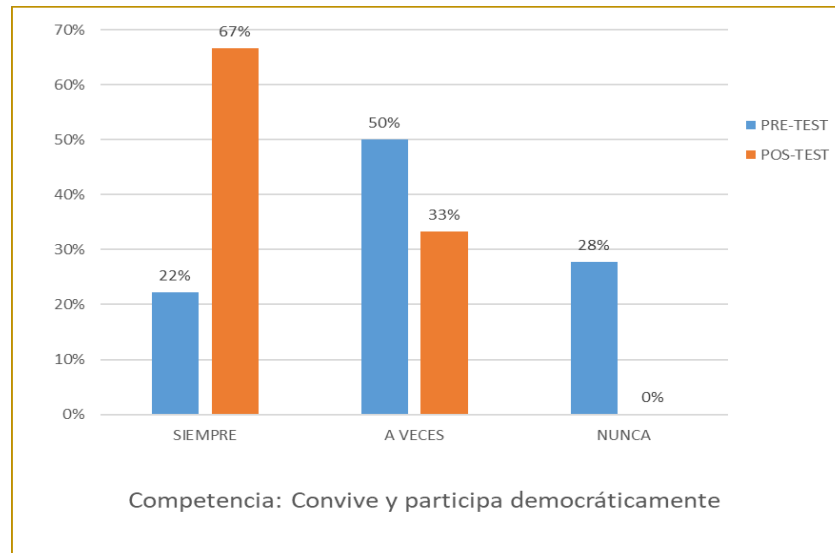
Competencia: convive y participa democráticamente en el pre test y postest

Categoría	Puntaje	Pretest		Postest	
		Fi	%	Fi	%
Siempre	8 – 12	4	22%	12	67%
A veces	4 – 7	9	50%	6	33%
Nunca	0 - 3	5	28%	0	0%
Total		18	100%	18	100%

Fuente: Guía de observación, Abril-Mayo, 2021.

Figura 4

Competencia: convive y participa democráticamente en el pre test y postest



Fuente: Elaborado en base a los resultados de la tabla 10

En la tabla 10 y figura 4 se observa en el pre test, con respecto a la competencia: convive y participa democráticamente, que el 50% de los niños a veces lo presentan. Sin embargo, en el postest, se observa que el 67% de los niños siempre lo presentan. Lo cual evidencia que los juegos de roles favorecieron significativamente en el desarrollo de esta competencia, ya que la mayoría de los niños que a veces presentaban ser tolerante, pasaron a hacerlo siempre.

5.1.5. Contrastación de Hipótesis

Prueba no paramétrica de Wilcoxon para hipótesis nula o alterna

Ho: Los juegos de roles no desarrollan significativamente la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021.

HG: Los juegos de roles desarrollan significativamente la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021.

Tabla 11***Prueba no paramétrica de Wilcoxon***

	N	Rango promedio	Suma de rangos
post - pretest Rangos negativos	0a	,00	,00
Rangos positivos	12b	6,50	78,00
Empates	0c		
Total	12		

a. post < pre

b. post > pre

c. post = pre

Tabla 12***Estadísticos de prueba***

	post - pre
Z	-3,061b
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon que evaluar significación de cambios en muestras relacionadas y heterogéneas, queda determinado que existen diferencias significativas entre los resultados del post test y pre test ($Z = -3,061$), como también se halló un nivel de significancia de ,002 ($p < 0.05$), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis general, es decir existe influencia de los juegos de roles

sobre el desarrollo de la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N° 1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021.

5.2. Análisis de resultados

5.2.1 Identificar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021., mediante un pre test.

A partir de los resultados encontrados podemos decir que lo más resaltante es que el 50% de los niños presentaron a veces el desarrollo de la competencia: convive y participa democráticamente, lo que implica que la mayoría de los niños no están logrando relacionarse con las personas de su entorno, ni se integran en actividades grupales, muy poco respetan las normas o reglas que se les presenta, ni muestran colaboración en actividades de grupo. Estos resultados guardan relación con Cruz (2019), en la ciudad de Piura, en su investigación “El juego dramático para mejorar la convivencia en el aula del nivel inicial de 5 años de la I.E.I. N° 15251 “Juan Velasco Alvarado” Caserío Palo Blanco, Huarmaca, Huancabamba - Piura, 2017”, quien concluyó que el nivel de desarrollo de la convivencia en el aula del nivel inicial de 5 años, estaba en inicio, evidenciándose falta de participaciones dialógicas, irrespeto a las opiniones ajenas, falta de iniciativa y responsabilidad en tareas grupales, escaso compañerismo y empatía. Esto es acorde con lo que en este estudio se encontró.

Estos resultados también guardan relación con Flores (2018) quien en su investigación titulada “Aplicación de un programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la institución educativa N°1538 “Niño Jesús de Praga”- Huarmey, en el año 2016”, encontró en el pretest que el 64% de los niños se encontraban en escala de calificación C, es decir en inicio, con respecto a su nivel de aprendizaje.

Sobre lo señalado, se puede deducir que los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, no desarrollan satisfactoriamente la competencia: convive y participa democráticamente, al respecto merece resaltar lo que dice Horna (2018), “El niño no nace tolerante. Su conducta natural es que todo sea para sí, y que todos estén de acuerdo con él, por lo que es indispensable que el proceso de aprendizaje acerca de la tolerancia empiece desde bien temprano”. Lo cual concuerda con lo que se demuestra en los resultados de esta investigación, que existe un alto porcentaje de niños que a veces escuchan opiniones de los demás, y que muy poco se ponen de acuerdo con otros niños o personas que le rodean.

5.2.2. Aplicar los juegos de roles para desarrollar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021.

Para la ejecución de la variable independiente se diseñó y aplicó 10 sesiones de aprendizaje, utilizando los juegos de roles como centro movilizador de los aprendizajes, los cuales ayudaron a interactuar y socializar entre los niños. En cada sesión se utilizó la guía de observación y la calificación correspondiente a este instrumento.

Dada las secuencias de las sesiones de aprendizaje se observó que los niños fueron progresivamente desarrollando la competencia: convive y participa democráticamente por cuanto la participación de ellos fue trascendente para el desarrollo de sus aprendizajes.

Con respecto a la tabla 7 y figura 2, podemos observar que lo más resaltante fue que al iniciar la aplicación de las sesiones la mayoría de los niños, el 50%, se encontraban en categoría a veces, y que el 22 %, en categoría siempre. Podemos apreciar también que mediante el avance de las sesiones esto cambiando

favorablemente, en las sesiones 4,5,6,7 y 8, se encontró con un 70% de niños en categoría siempre y en las sesiones 9 y 10 un 67 % de niños en categoría siempre, además en todas estas sesiones, se observó un 0% de niños que se encontraron en categoría nunca. Todo esto nos indica un incremento en el desarrollo de la competencia. Uno de los ejemplos que se resaltan son que los niños imaginaban y asumían un rol para desempeñar a un vendedor, policía, bombero, doctor, entre otros, situaciones que ayudaron al niño a cumplir retos que les dificultaba compartir, pero que sin embargo con la ayuda de sus compañeros lograban llegar a su meta y por ende alcanzaron los aprendizajes previstos.

Estos resultados guardan alguna relación con la investigación de Antonio (2018) en su estudio “Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N°071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018”, que al aplicar la sesiones encontró que el 36,8% (7) niños(as) se encuentran en un nivel de inicio, es decir “C”, el 42,1% (8) niños (as) se encuentra en un nivel en proceso, un nivel “B” y el 21,1% (4) niños(as) se encuentra en un nivel logrado; es decir nivel “A”.

Esto es corroborado por Horna (2018), quien señala que el juego de roles debe ser improvisado y son los alumnos los que deciden exactamente que decir y que hacer a lo largo de la actividad. Así mismo, Granados & Jiménez (2019) afirman que la aplicación de estrategias didácticas como los juegos de roles si produce un efecto positivo en el mejoramiento de la convivencia escolar , y aún más para el desarrollo de competencias ciudadanas; puesto que estas estrategias se convierten en herramientas metodológicas que direccionan el aprendizaje convirtiéndolo en significativo.

5.2.3. Identificar la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021, mediante un pos test.

A partir de los resultados encontrados, podemos decir que lo más resaltante es que el 67 % de los niños presentaron siempre el desarrollo de la competencia: convive y participa democráticamente. Lo que nos evidencia que los niños lograron mejorar esta competencia, logrando relacionarse con las personas de su entorno, se integran en actividades grupales, respetan las normas o reglas que se les presenta, y colaboración en actividades de grupo. Estos resultados guardan relación con la investigación de Mamani & Paja (2017), cuyo título “Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de la I.E.I. 322 – Puno del 2017”, donde concluyó que se logra satisfactoriamente determinar la influencia de los juegos de roles, ya que en un principio se encontraban en un 60.9% con poca frecuencia lo cual quiere decir que no practicaban la solidaridad, posteriormente se aplica la estrategia planteado, después de haber culminado, la actividad se mostró que hubo un desarrollo muy significativo con 65.2% en la escala con mucha frecuencia por lo cual tiene una influencia positiva la estrategia planteada para lograr dicha habilidad.

También podemos compararlo con los resultados de la investigación de Noriega & Oliveros (2017) titulada “Diseño de actividades de juego de roles para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N°354 San Miguelito del distrito de Acochaca-Ancash 2016” donde observaron en su prueba de salida un gran avance de logros de los niños y niñas de 4 años en un 90.67% de lo cual todavía un 9.33% aún están en proceso, concluyendo que han desarrollado significativamente sus habilidades sociales.

Por lo que es evidente que los juegos de roles, mejora favorablemente el desarrollo de la competencia: convive y participa democráticamente, tal es así que los niños empezaron a socializar mejor, compartir e interactuar con sus compañeros, e incluso llegar a dialogar en público sin temor ni timidez. Y es como dice Granados y Jiménez (2019), la convivencia es una creación comunitaria, diaria y de monumental función de la sociedad educativa en general. Por esto, el ambiente escolar es dependiente mucho del tipo de convivencia que hay en las escuelas. Desde dicha hipótesis la convivencia en la escuela podría ser democrática o no.

5.2.4. Determinar si los juegos de roles desarrollan la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021.

Con los hallazgos encontrados podemos decir que aceptamos la hipótesis general, ya que se logró demostrar que el 67% de los niños lograron desarrollar la competencia: convive y participa democráticamente, lo que nos da lugar a concluir que los juegos de roles permiten que los niños mejoren la interacción con otras personas, respeten y puedan asumir reglas, y participar en actividades grupales.

Estos resultados guardan relación con la investigación de Mamani & Paja (2017), quienes señalan que los juegos de roles tienen una influencia positiva en los niños. Estos autores también expresan que se vio una mejora, realizando una comparación con el pre test y post test permitiendo que una buena cantidad de niños mejoraron en las tres habilidades como es la empatía, la solidaridad y en la asertividad, teniendo inicialmente un 56.5 % de los niños que se encontraban en el nivel de con poca frecuencia y terminando la investigación esta cifra se redujo a un 0.0% lo cual indica que la aplicación de esta estrategia tuvo resultados satisfactorios en el desarrollo de las habilidades en cada uno de los niños.

También se puede comparar con la investigación de Flores (2018), quien llegó a concluir al realizar el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación en el pre test los estudiantes su nivel de logro es bajo y en el post test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su totalidad un nivel A. Por tal razón, la aplicación de un Programa de juegos de roles demuestra que en el aprendizaje de los niños mejora significativamente.

Con los hallazgos obtenidos podemos afirmar que resulta de gran relevancia que los docentes apliquen estrategias, para promover las capacidades de los estudiantes, en este estudio se logró que los niños mejoraran en sus relaciones con los demás, en su participación, en la colaboración, en ser más tolerantes. La teoría ha permitido respaldar la intervención educativa realizada mediante los juegos de roles, lo cual significa que la aplicación práctica de lo señalado por Mendoza (2019) sobre, “el juego de roles aporta al desarrollo íntegro del niño pues mediante este, el niño desarrolla el lenguaje, la imaginación, la voluntad, su personalidad, conocer el mundo que los rodea, etc. Es un medio para despertar el interés por un ulterior trabajo”, se puede evidenciar en los hallazgos obtenidos.

5.2.5. Contratación de hipótesis

Para contrastar la hipótesis de la investigación “Los juegos de roles y el desarrollo de la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco de Asís, Chimbote-Ancash, 2021”, se trabajó utilizando la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon, del que se obtuvo como resultado que el nivel de significancia es de 0,002 ($p < 0.05$), con dicho resultado se rechaza la hipótesis nula y se demuestra la veracidad de la hipótesis general y se afirma que los juegos de roles mejora significativamente el desarrollo de la competencia: convive y participa democráticamente.

Estos resultados podemos contrastar con la investigación de Mamani & Paja (2017), quienes comprobaron que el nivel de significancia de la prueba posttest en desarrollo de la solidaridad es de 0.00 y como es menor que 0.05, rechazaron la hipótesis nula y concluyeron que el puntaje obtenido en la prueba de pretest en desarrollo de la solidaridad del grupo control y del grupo experimental son diferentes estadísticamente y observaron que el grupo control tiene un rango promedio de 14.42, mientras que el grupo experimental tiene 35.39 puntos de rango promedio.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

En este trabajo se pudo demostrar que los juegos de roles desarrollaron significativamente la competencia: convive y participa democráticamente en los niños. Lo más relevante del desarrollo de esta competencia se puede notar en que el 67 % de los niños alcanzaron desarrollarlo siempre, ya que lo que más ayudo a lograrlo fue la realización de las sesiones a los estudiantes, lo cual se evidencio en los resultados.

La mayoría de los niños, en el pre test se encontraron en la categoría A veces con respecto al desarrollo de la competencia: convive y participa democráticamente, lo que significa que no estaban relacionándose con las personas de su entorno, ni se integraban en actividades grupales, muy pocos respetaban las normas o reglas que se les presentaba y no mostraban colaboración en las actividades de grupo.

En la aplicación del juego de roles, mediante las secuencias de las sesiones de aprendizaje, los niños desarrollaron progresivamente la competencia: convive y participa democráticamente por cuanto la participación de ellos en aula es trascendente para el desarrollo de sus aprendizajes.

La mayoría de los niños, en el post test alcanzaron la categoría siempre con respecto al desarrollo de la competencia: convive y participa democráticamente, lo que significa que los niños lograron mejorar esta competencia, logrando relacionarse con las personas de su entorno, se integran en actividades grupales, respetan las normas o reglas que se les presenta, y colaboración en actividades de grupo.

Al contrastar la hipótesis de investigación se evidencio que, si existe una diferencia significativa entre la competencia convive y participa democráticamente en

el pre test con los resultados obtenidos en el pos test, demostrando así que los estudiantes se encontraron en un mejor nivel del desarrollo de esta competencia después de haber aplicado el Juego de roles. De tal forma la $p < 0,05$, dicho resultado demuestra la veracidad de la hipótesis y se afirma que los juegos de roles, mejora significativamente el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente.

6.2. Recomendaciones

Se recomienda utilizar en el nivel inicial, la estrategia de los juegos de roles para así desarrollar a temprana edad la tolerancia, la colaboración y el manejo de las diferencias entre los niños de las instituciones educativas.

Se recomienda a las docentes considerar en sus programaciones el juego de roles puesto que no solo les ayudara a fortalecer algunas áreas de desarrollo de los niños si no también le ayudara a diagnosticar problemas por los que los niños estén pasando.

Se recomienda que todos los agentes educativos se comprometan en promover el desarrollo de la competencia: convive y participa democráticamente de los niños y niñas puesto que es una etapa de desarrollo utilizando diversas estrategias tales como esta investigación lo proponen al juego de roles.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antonio, W. (2018). Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018. TESIS Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 115.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/6273>
- Bembibre, C. (2019). Hablar con los niños acerca de las diferencias y similitudes _ ECLKC. <https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/es/publicacion/hablar-con-los-ninos-acerca-de-las-diferencias-y-similitudes>
- Bonilla, M., Solovieva, Y., Méndez, I., & Díaz, I. (2019). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Revista de La Facultad de Medicina*, 67(2), 299–306.
<https://doi.org/10.15446/revfacmed.v67n2.65174>
- Chauca, M. (2018). Estrategias formativas para mejorar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás en educación inicial. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Cruz, E. (2019). El juego dramático para mejorar la convivencia en el aula del nivel inicial de 5 años de la I.E.I. N°15251 “Juan Velasco Alvarado” Caserío Palo Blanco, Huarmaca, Huancabamba - Piura, 2017 [ULADECH]. In Tesis.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11779/JUEGO_DRAMATICO_CONVIVENCIA_EN_AULA_CRUZ_CALLE_ESLINDA.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Delgado, T. (2017). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de cinco años del aula “Las Ardillitas”, en I.E.I N° 206 del distrito de San

José - Lambayeque. Universidad César Vallejo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16628/Delgado_VTM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Díaz, D., Contreras, N., & Bozo, N. (2017). Participación infantil como aproximación a la democracia: desafíos de la experiencia chilena. In *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* (Vol. 16, Issue 1, pp. 101–113).

<https://doi.org/10.11600/1692715x.16105>

Díaz, M. (2016). Estrategias de lenguaje artístico, para desarrollar convivencia democrática en niños de Cinco años – institución educativa privada Pasito a Paso – Chiclayo – 2016 [Universidad Cesar Vallejo].

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33500/diaz_em.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Flores, G. (2018). Aplicación De Un Programa De Juegos De Roles Utilizando Titeres Para Mejorar El Aprendizaje En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa N° 1538 “Niño Jesús De Praga”- Huarmey, En El Año 2016. Tesis, 1–59.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1674/PSICOMOTRICIDAD_PSICOMOTRIZ_EDUCATIVA_ARIAS_LAFITTE_MARISOL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, Y., & Quispe, S. (2018). Los Valores Morales de Honestidad, Solidaridad y Tolerancia y la Convivencia en el aula de los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial Huerto Infantil de Puerto Maldonado, 2018.

<http://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/UNAMAD/499/004-1-5-009.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gonzales, G., & Valdivia, S. (2017). Juego de roles. Instituto de Docencia

Universitaria, 4. <http://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/07/4.-juegoderoles.pdf>

Granados, D., & Jimenez, C. (2019). El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas (Vol. 22) [UNIVERSIDAD DE LA COSTA CUC].
<https://core.ac.uk/download/pdf/187495858.pdf>

Granados, D., & Jiménez, C. (2019). El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas [UNIVERSIDAD DE LA COSTA CUC].
<https://core.ac.uk/download/pdf/187495858.pdf>

Guitert, M., & Pérez, M. (2013). La colaboración en la red: hacia una definición de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 14(1), 10–31. <file:///C:/Users/glice/Downloads/9440-34349-1-PB.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación* (S. A. D. C. . McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES (ed.)). Horna, J. (2018). Gestión de la convivencia escolar en la institucion educativa publica N ° 16003 [USIL].
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/5099/3/2018_HORNA_OBLITAS_JUAN.pdf

Hudson, E. J. (2017). Técnicas gráfico -plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto para desarrollar la creatividad en los niños (as) de 5 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Mi Pequeño Carrusel”, de Nuevo Ch. Repositorio Institucional - ULADECH.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2136>

- Mamani, Y., & Paja, L. (2017). Juego de roles para mejorar el desarrollo de las Habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años De la I.E.I. 322 – puno del 2017 [UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO].
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9183/Mamani_Yanneth_Paja_Luz_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mendoza, M. (2019). El juego de roles para el desarrollo de la comprensión de textos orales en estudiantes de 4 años de la I.E.I. “Fundación por los niños del Perú”, Piura-2018: Vol. I (Issue 120) [ULADECH].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EL APRENDIZAJE PUC UHUAYLA ESPINOZA MIRKO ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- MINEDU. (2015). Rutas de Aprendizaje. ¿ Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas ?. Desarrollo de la expresión en diversos lenguajes. II ciclo. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial.
- MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Ministerio de Educación Del Perú, 256.
- Noriega, I., & Oliveros, L. (2017). Diseño de actividades de juego de roles para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°354 San Miguelito del distrito de Acochaca-Ancash” 2016.
<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4061/BC-TES-TMP-2891.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232.
<https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Ponte, F. (2016). Juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres

para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa N° 1707 “Rayitos del Sol”, distrito de Guadalupe, La Libertad, 2016 [ULADECH]. In Tesis.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1449/JUEGO_DE_ROLES_ENFOQUE_COLABORATIVO_PONTE_SANDOVAL_FLORA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ríos, M. (2016). Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial “Santa Rosa” del distrito de Calleria-Ucayali,. ULADECH.

Soto, A. (2019). El Juego De Roles Como Estrategia Didáctica Con Enfoque Socio Cognitivo Para El Mejoramiento En El Desarrollo Del Lenguaje Oral En Los Niños De 3 Años De La I.E. No 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018 [ULADECH]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/15251>

Valdés, R., López, V., & Chaparro, A. (2018). Coexistence in schools: Adaptation and validation of a Mexican instrument in Chile [Convivencia escolar: Adaptación y validación de un instrumento mexicano en Chile]. *Revista Electronica de Investigacion Educativa*, 20(3), 80–91.
<https://redie.uabc.mx/redie/article/view/1720/1677>

Vivanco, M. (2012). El Juego de Roles como estrategia para promover la construcción democrática de normas y acuerdos en el aula y la escuela.
http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14115/Vivanco_León_Juego_rols_estrategia1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anexos

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos

GUÍA DE OBSERVACIÓN FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO DE ROLES Y LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS NOMBRES Y APELLIDOS DEL NIÑO/A:

Variables	Dimensiones	N°	Items	Criterios	
				Si	No
Juego de roles	Juego de roles controlado	01	Interactúa activamente con sus compañeros en el juego		
		02	Respeto su turno para participar en el juego		
		03	Asume y acepta el rol del personaje que le toca representar		
		04	Expresa sus inquietudes o dudas del juego mediante preguntas		
		05	Acepta las propuestas de sus compañeros durante el juego		
	Juego de roles libre	06	Realiza las actividades acordadas en el grupo		
		07	Escucha con atención acerca del juego propuesto		
		08	Propone acuerdos que regulen los juegos		
		09	Juega colaborativamente, compartiendo sus materiales con sus compañeros.		
		10	Juega colaborativamente comunicándose con sus compañeros.		
Competencia: convive y participa democráticamente	Tolerancia	11	El niño respeta el orden establecido para el desarrollo de la actividad.		
		12	Al escuchar las ideas de alguien les presta atención.		
		13	El niño acepta nuevas ideas para el desarrollo de la actividad.		
		14	Acepta a los niños iguales o distintos a él.		
	Colaboración	15	Comparte sus objetos y/o materiales.		
		16	Colabora en diversas situaciones con sus compañeros.		
		17	Ayuda de manera espontánea a los demás.		
	Manejo diferenciado	18	Propone actividades para realizar en grupo.		
		19	Realiza preguntas acerca de lo que llama la atención.		
		20	Asume las reglas del grupo		

Anexo 02: Validación del experto de recolección de datos

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante(experto): Rodriguez Pajuelo Doris Marlene
- 1.2. Grado Académico: Doctora en Educación
- 1.3. Profesión: Docente de Inicial
- 1.4. Institución donde labora: Vinzos
- 1-5. Cargo que Desempeña: Directora
- 1.6. Denominación del instrumento: LOS JUEGOS DE ROLES Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LOS NINOS DE 4 ANOS DE LA I.E. N°1548 SAN FRANCISCO DE ASIS, CHIMBOTE-ANCASH, 2021
- 1.7. Autor del instrumento: Maritza Jesús Rodríguez Rondo
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACION:

Items correspondientes al instrumento I]

N ° de Ítems	Validez de contenido		Validez de constructor		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: TOLERANCIA							
1.	el niño respeta el orden establecido para el desarrollo de la actividad	X		X		X	
2.	al escuchar las ideas de alguien les presta atención	X		X		X	
3.	el niño acepta nuevas ideas para el desarrollo de la actividad	X		X		X	
4.	acepta a los niños iguales o distintos a él	X		X		X	
DIMENSION 2: COLABORACION							
5.	comparte sus objetos y/o materiales	X		X		X	
6.	colabora en diversas situaciones con sus compañeros	X		X		X	
7.	ayuda de manera espontánea a los demás	X		X		X	
DIMENSION 3: MANEJO DIFERENCIADO							
8.	propone actividades para realizar en grupo	X		X		X	
9.	realiza preguntas acerca de lo que llama la atención	X		X		X	
10.	asume las reglas del grupo	X		X		X	

Otras observaciones generales



 Doris M. Rodríguez Pajuelo
 DIRECTORA

Rodriguez Pajuelo Doris

DNI: 32915547

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

II. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante(experto): Onofre Ttito Sonia
- 1.2. Grado Académico: Magister en Educación
- 1.3. Profesión: Docente de Inicial
- 1.4. Institución donde labora: 1237 PUNO
- 1-5. Cargo que Desempeña: Docente
- 1.6. Denominación del instrumento: LOS JUEGOS DE ROLES Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LOS NINOS DE 4 ANOS DE LA I.E. N°1548 SAN FRANCISCO DE ASIS, CHIMBOTE-ANCASH, 2021
- 1.7. Autor del instrumento: Maritza Jesús Rodríguez Rondo
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACION:

Ítems correspondientes al instrumento 1

N ° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructor		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: TOLERANCIA							
1. el niño respeta el orden establecido para el desarrollo de la actividad	X		X		X		
2. al escuchar las ideas de alguien les presta atención	X		X		X		
3. el niño acepta nuevas ideas para el desarrollo de la actividad	X		X		X		
4. acepta a los niños iguales o distintos a él	X		X		X		
DIMENSION 2: COLABORACION							
5. comparte sus objetos y/o materiales	X		X		X		
6. colabora en diversas situaciones con sus compañeros	X		X		X		
7. ayuda de manera espontánea a los demás	X		X		X		
DIMENSION 3: MANEJO DIFERENCIADO							
8. propone actividades para realizar en grupo	X		X		X		
9. realiza preguntas acerca de lo que llama la atención	X		X		X		
10. asume las reglas del grupo	X		X		X		

Otras observaciones generales:



Onofre Ttito Sonia

DNI: 01327256

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante(experto): Alama Zarate Erika Leonor
- 1.2. Grado Académico: Magister en Educación
- 1.3. Profesión: Docente de Inicial
- 1.4. Institución donde labora: Fe Y Esperanza
- 1-5. Cargo que Desempeña: Docente
- 1.6. Denominación del instrumento: LOS JUEGOS DE ROLES Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°1548 SAN FRANCISCO DE ASIS, CHIMBOTE-ANCASH, 2021
- 1.7. Autor del instrumento: Maritza Jesús Rodríguez Rondo
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACION:

Ítems correspondientes al instrumento 1

N ° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructor		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: TOLERANCIA							
1.	el niño respeta el orden establecido para el desarrollo de la actividad	X		X		X	
2.	al escuchar las ideas de alguien les presta atención	X		X		X	
3.	el niño acepta nuevas ideas para el desarrollo de la actividad	X		X		X	
4.	acepta a los niños iguales o distintos a él	X		X		X	
DIMENSION 2: COLABORACION							
5.	comparte sus objetos y/o materiales	X		X		X	
6.	colabora en diversas situaciones con sus compañeros	X		X		X	
7.	ayuda de manera espontánea a los demás	X		X		X	
DIMENSION 3: MANEJO DIFERENCIADO							
8.	propone actividades para realizar en grupo	X		X		X	
9.	realiza preguntas acerca de lo que llama la atención	X		X		X	
10.	asume las reglas del grupo	X		X		X	

Otras observaciones generales



Alama Zarate Erika
Leonor

DNI: 45031834

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

IV. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante(experto): Paredes Aguinaga ~~Mercy~~ Carmen
- 1.2. Grado Académico: Magister en Educación
- 1.3. Profesión: Psicología Educativa
- 1.4. Institución donde labora:
- 1-5. Cargo que Desempeña: Docente
- 1.6. Denominación del instrumento: LOS JUEGOS DE ROLES Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°1548 SAN FRANCISCO DE ASIS, CHIMBOTE-ANCASH, 2021
- 1.7. Autor del instrumento: Maritza Jesús Rodríguez Rondo
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACION:

Ítems correspondientes al instrumento 1

N ° de Ítems	Validez de contenido		Validez de constructor		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: TOLERANCIA							
1. el niño respeta el orden establecido para el desarrollo de la actividad	X		X		X		
2. al escuchar las ideas de alguien les presta atención	X		X		X		
3. el niño acepta nuevas ideas para el desarrollo de la actividad	X		X		X		
4. acepta a los niños iguales o distintos a él	X		X		X		
DIMENSION 2: COLABORACION							
5. comparte sus objetos y/o materiales	X		X		X		
6. colabora en diversas situaciones con sus compañeros	X		X		X		
7. ayuda de manera espontánea a los demás	X		X		X		
DIMENSION 3: MANEJO DIFERENCIADO							
8. propone actividades para realizar en grupo	X		X		X		
9. realiza preguntas acerca de lo que llama la atención	X		X		X		
10. asume las reglas del grupo	X		X		X		

Otras observaciones generales



Paredes Aguinaga Mercy
Carmen

DNI: 16663256

Anexo 03: Evidencias de trámite de recolección de datos



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL

Carta s/N.º - 2020-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Lic. Elizabeth Sifuentes Lozano
Directora de la I.E 1548 San Francisco De Asís
Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, **Rodriguez Rondo Maritza Jesús**, con código de matrícula N° **0107172050**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, **ciclo VIII**, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **“los juegos de roles desarrollan la competencia: convive y participa democráticamente en los niños de 4 años de la I.E. N°1548 San Francisco De Asís”, Chimbote- Ancash, 2021”**., durante los meses de Marzo a Agosto del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Rodriguez Rondo Maritza Jesús



DNI. N° 41374439



Anexo 04: Evidencias del formato de consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Consentimiento informado

Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo

Determinar”.....”. Por ellos la presentees un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “:”,el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños dey que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable, porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta.al celular:o al correo

OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Nombre del participante (Padre o Madre)

Firme del participante

Nombre y apellidos del investigador

Firma del investigador

Fecha:

Anexo 05: Sesiones de aprendizaje



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

FECHA:

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : 1548 “San Francisco De Asís
 1.2. Lugar : San Francisco De Fran Asís
 1.3. Edad : 04 años
 1.4. Aula : Los Innovadores
 1.5. Docente : Maritza Rodriguez Rondo
 1.6. Tiempo :45 minutos

II.NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Nos preparamos para resolver conflictos en el aula”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ACTIVIDAD	
ANTES DE LA	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> • USB • Lamina de los valores • Papel bon • Plumones • oCinta 	<ul style="list-style-type: none"> • Video de los conflictos en el aula • Lamina • Plumones • Cinta

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Equidad y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad 	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.	<p>Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.</p> <p>Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.</p>

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el • bienestar común 	<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>Recrear conflictos del aula para así poder plantear nuevas soluciones y reglas.</p>	<p>Guía de observación</p>

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO

• Motivación, interés e incentivo

- La docente da la bienvenida a los niños y les invita a realizar la asamblea ubicándonos en semicírculo para poder observar un video. ¿Sienten emociones extremas los niños?

https://www.youtube.com/watch?v=IvIFDCocTkc&ab_channel=%230

https://www.youtube.com/watch?v=3oQ2k4Ih2wM&ab_channel=%230

• Saberes previos

La docente les plantea las siguientes interrogantes ¿Qué hemos visto en el video? ¿El comportamiento de los niños es correcto? ¿Cómo se podría resolver? ¿Cómo se podría evitar los conflictos? ¿Podemos representar un conflicto y su resolución?

La docente escucha atentamente las intervenciones de los niños y niñas

• Problematización

Recrearemos conflictos con la finalidad de buscar soluciones y establecer reglas, acuerdos de convivencia

La maestra les recuerda que tenemos que practicar los acuerdos de convivencia que aprendimos en aula.

• Acuerdos de convivencia

La maestra les recuerda cuales son los acuerdos de convivencia en el aula.

- Propósito de la actividad
“Nos prepararemos para resolver conflictos en el aula”

DESARROLLO

Se organizan en grupos de trabajo. Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar. La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones:

- Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena.
- Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes.
- Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes.



Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán?

- Se reparten los personajes.
- Preparan sus materiales.
- Realizan un ensayo a nivel de grupo.
- Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron.

Análisis De Información

Luego de la representación la docente les pregunta ¿Estas acciones son correctas?

¿Creen que está bien convivir así en el salón de clases? ¿Qué acuerdos de convivencia no se respetaron?

La maestra escucha opiniones de todos los niños.

La maestra les dice: les propongo realizar nuevos acuerdos de convivencia, crear nuevas reglas basadas en el respeto y la tolerancia.

Toma de decisiones- Reflexión

Los niños en grupos proponen sus nuevos acuerdos y reglas para usarlas en la resolución de conflictos que puedan tener en el aula.

Se elige a un mediador que en momentos de conflictos intercederá para así solucionarlos

CIERRE

- Reflexión de la actividad

- Los estudiantes hacen un recuento de lo trabajado en la sesión, indicando lo que más les gustó, lo que les pareció difícil y por qué les pareció difícil. Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas meta cognitivas como estas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué parte de la actividad te gusta más? ¿Para qué les servirá lo aprendido?

- Validar el cumplimiento del propósito

¿Cuál fue nuestro propósito del día de hoy?
resolver conflictos en el aula”

- Validar los acuerdos de convivencia

La maestra les recuerda cuales fueron los acuerdos de convivencia que aplicaron hoy en clase.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02
FECHA:



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. :1548 San Francisco De Asís
 1.7. Lugar : San Francisco De Asís
 1.8. Edad :4 Años
 1.9. Aula : Los Innovadores
 1.10. Docente: Maritza Rodriguez Rondo
 1.11. Tiempo :45 minutos

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Valoramos y representamos los oficios de nuestra comunidad”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> • USB • Laina de los oficios de la comunidad • Papel bon • Plumones • Cinta 	<ul style="list-style-type: none"> • Video de los oficios de la comunidad • Vestuarios • Herramientas






ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
DERECHOS	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia de derechos. • Libertad y responsabilidad • Diálogo y concertación 	Los docentes promueven formas de participación estudiantil que permitan el desarrollo de competencias ciudadanas, articulando acciones con la familia y comunidad en la búsqueda del bien común.	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <p>-Interactúa con todas las personas.</p> <p>- normas y asume acuerdos y leyes.</p> <p>-Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p>	<p>Representaran los oficios de la comunidad, con sus vestuarios y las acciones que realizan</p>	<p>Guía de observación</p>

IV.MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>- La docente da la bienvenida a los niños y les invita a realizar la asamblea ubicándonos en semicírculo para poder observar un video. “Los trabajadores de mi comunidad”</p> <p>- https://www.youtube.com/watch?v=HrvHpsLx8CE&ab_channel=CarmenValverdeVidal</p> <p>- Saberes previos</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas ¿Qué hemos visto en el video? ¿Qué hace el carpintero? ¿Qué hace el policía?</p> <p>¿Qué hace el jardinero? ¿Se podrá representar estos oficios? ¿Quieren imitar a cada persona que realiza los oficios mencionados?</p> <p>La docente escucha atentamente las intervenciones de los niños y niñas</p> <p>- Problematicación</p> <p>- Invitamos a los niños a sentarse formando un círculo por grupo, de tal manera que todos puedan verse y escucharse. Hoy vamos a representar y a valorar el trabajo que realizan estos personajes de la comunidad.</p> <p>- Acuerdos de convivencia</p> <p>- La maestra les recuerda cuales son los acuerdos de convivencia en el aula.</p> <p>- Propósito de la actividad</p> <p>“Valoramos y representamos los oficios de nuestra comunidad”</p>
DESARROLLO
<p>La docente menciona a los niños que elijan el oficio que les gustaría representar: ¿en qué consiste su trabajo?, ¿Qué herramientas usaran? Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena. Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes. Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes de cada oficio.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">      </div> <ul style="list-style-type: none"> • Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán? Eligen el oficio a representar y ejecutan en forma ordenada las indicaciones dadas. <ol style="list-style-type: none"> 1. Grupo de los carpinteros. 2. Grupo de los albañiles. 3. Grupo de los bomberos. 4. Grupo de las maestras. 5. Grupo de los policías. • Distribuyen los roles que van a desempeñar cada integrante y ensayan su representación (10 minutos). • Preparan sus materiales. • Representan mediante juego de roles el oficio que ensayaron. (10 min.) • Comentan su trabajo.

Análisis de Información

Conversamos con los niños y niñas sobre las personas que nos ayudan con el trabajo que ellos realizan. Mediante lluvia de ideas vamos nombrando las actividades que realizan los trabajadores de la comunidad. También podemos describir las herramientas que pertenecen a cada trabajador.

Toma De Decisiones_ Reflexión

los niños y niñas reflexionaran, como van a tratar de ahora en adelante a los trabajadores de la comunidad ya que ellos prestan sus servicios a la ciudad y hacen posible que nuestra tarea diaria sea más fácil o que vivamos en un ambiente más limpio y seguro.

CIERRE

- Reflexión de la actividad

Los estudiantes hacen un recuento de lo trabajado en la sesión, indicando lo que más les gustó, lo que les pareció difícil y por qué les pareció difícil. Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas meta cognitivas como estas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué parte de la actividad te gusta más? ¿Para qué les servirá lo aprendido?

- Validar el cumplimiento del propósito

- ¿Cuál fue nuestro propósito del día de hoy?

- Valorar y representar los oficios de nuestra comunidad”

- Validar los acuerdos de convivencia

La maestra les recuerda cuales fueron los acuerdos de convivencia que aplicaron hoy en clase.

V.REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo • Respetar la opinión de sus compañeros • Valorar el trabajo de los servidores de la comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Que la señal es pésima (medio de comunicación). • Sistema de enseñanza (no se adaptan aun los niños).

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACION		GUIA DE OBSERVACION						
ESTANDAR		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						
ACTIVIDAD DE APRENDZAJE		“VALORAMOS Y REPRESENTAMOS LOS OFICIOS DE NUESTRA COMUNIDAD”						
N° 01	ÁREAS	PERSONAL SOCIAL						
	COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común						
	NOMBRES Y APELLIDOS	DESEMPEÑO	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					
		INDICADOR	Respeto las opiniones de los demás	Ayuda de manera espontánea a los demás		Al escuchar las ideas de alguien les presta atención rápidamente		
		VALOR	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Observaciones y sugerencias de parte del Tutor de prácticas:

.....

FIRMA DE LA TUTORA DE PRÁCTICA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

FECHA:

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. :15 48 “San Francisco De Asís”
 1.12. Lugar: San Francisco De Asís
 1.13. Edad:4 Años
 1.14. Aula : Los Innovadores
 1.15. Docente: Maritza Rodriguez Rondo
 1.16. Tiempo :45

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGANDO CON MI AMIGO

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD


ANTES DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de — ¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?

- USB
- Láminas de niños peleando
- Papel boom
- Plumones
- Liapiatipo

- Video:” Cuerdas Cortometraje”

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque de derechos 	<ul style="list-style-type: none"> - Conciencia de derechos. - Libertad y responsabilidad. - Diálogo y concertación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público - Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad - Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común 	Los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes ejerzan sus derechos en la relación con sus pares y adultos.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competenci a/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumento s de Evaluación
Personal Social	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <p>-Interactúa con todas las personas.</p> <p>- normas y asume acuerdos y leyes.</p> <p>-Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p>	<p>Los niños escogen, dibujan y pintan a su mejor amigo.</p>	<p>Guía de observación</p>

IV.MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE PRENDIZAJE.

INICIO

Motivación, interés e incentivo

La docente da la bienvenida a los niños y les invita a realizar la asamblea ubicándonos en semicírculo para poder observar un video. “Cuerdas”, cortometraje

https://www.youtube.com/results?search_query=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3D

Saberes previos

La docente realiza las siguientes preguntas ¿te gustó el video? ¿de qué habla el video? ¿Qué fue lo más bonito en el video? ¿para qué tenemos amigos? ¿será bueno tener muchos amigos? ¿podremos vivir sin amigos? ¿por qué?

La docente escucha atentamente las intervenciones de los niños y niñas

- Problematización

- Invitamos a los niños a sentarse en pequeños grupos de manera que todos recreemos lo visto en video con la finalidad de reconocer y valorar la importancia de nuestro mejor amigo.

- Acuerdos de convivencia

La maestra les recuerda cuales son los acuerdos de convivencia en el aula.

- Propósito de la actividad

Que los niños y niñas recreen y valoren la importancia de tener un amigo con el que interactúe en la vida cotidiana.

DESARROLLO

Se les muestra unas imágenes y los niños comentan lo que ven luego se organizan en grupos de trabajo, dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar, la docente les menciona que señalen los sucesos que desarrollan en su escena.



Organizan el juego: ¿Cómo comenzaran?, ¿Cómo desarrollaran las acciones?,¿Cómo finalizaran?

-Eligen sus personajes

-Preparan sus materiales

-Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron.

Análisis De Información

Luego la docente realiza las siguientes preguntas ¿qué está pasando con estos niños? ¿Por qué creen que están peleando? ¿los niños que están peleando serán amigos? ¿por qué? ¿Qué creen que hacen los amigos? ¿Crees que cuando se presenta un problema dejamos de ser amigos?

Ahora vamos a dibujar a nuestro mejor amigo en una hoja y lo pintas.

Toma De Decisiones

Luego de terminar el trabajo, los niños y niñas, van a decir cómo van a tratar a sus amigos, si les van a pegar, le van a jalar el cabello o van a jugar en armonía.

Los niños dictan su compromiso y la maestra lo escribe.



CIERRE

- Reflexión de la actividad

- Los estudiantes hacen un recuento de lo trabajado en la sesión, indicando lo que más les gustó, lo que les pareció difícil y por qué les pareció difícil. Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas meta cognitivas como estas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué parte de la actividad te gusta más? ¿Para qué les servirá lo aprendido?

- Validar el cumplimiento del propósito

- ¿Cuál fue nuestro propósito del día de hoy?

- Conocer la importancia de tener un amigo con el que interactúe en la vida cotidiana.

- Validar los acuerdos de convivencia

La maestra les recuerda cuales fueron los acuerdos de convivencia que aplicaron hoy en clase.

V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer que es un amigo • Valorar a un amigo 	<ul style="list-style-type: none"> • Que la señal es pésima (medio de comunicación). • Sistema de enseñanza (no se adaptan aun los niños).

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACION		GUIA DE OBSERVACION				
ESTANDAR		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				
ACTIVIDAD DE APRENDZAJE		JUGANDO CON MI AMIGO				
N°	ÁREAS	PERSONAL SOCIAL				
	COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común				
	NOMBRES Y APELLIDOS	DESEMPEÑO	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			
		INDICADOR	El niño considera que no todos deben creer y pensar como él		Comparte sus objetos y/o alimentos	
	VALOR	SI	NO	SI	NO	
01						

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

FECHA:

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : |15 48 SAN FRANCISCO DE ASIS
 1.2. Lugar : San Francisco De Asís
 1.3. Edad : 4 años
 1.4. Aula : Los Innovadores
 1.5. Docente : Maritza Rodriguez Rondo
 1.6. Tiempo : 45 minutos

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: REPRESENTAMOS LAS EMOCIONES

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> • USB • Imágenes de las emociones • Plumones • liampiatipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Dado de las emociones

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las diferencias	Los docentes demuestran altas expectativas sobre todos los estudiantes, incluyendo aquellos que tienen estilos diversos y ritmos de aprendizaje diferentes o viven en contextos difíciles	Las niñas y los niños reconocen en sí mismos y en los demás las diferentes emociones que se pueden experimentar en situaciones cotidianas, y muestran apertura y respeto por la manera como cada persona las expresa.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	Reconoce sus intereses, preferencias y características; la diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.	Los niños dibujan realizando una acción y mostrando la emoción, que más les gusta sentir. (niña jugando-feliz; al niña se le cae el helado-triste)	Guía de observación

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO

Motivación, interés e incentivo

La docente da la bienvenida a los niños y niñas y les invita a realizar la asamblea ubicándolos en semicírculo para poder escuchar la canción de las emociones

https://www.youtube.com/watch?v=Q4_smLVwI9M

Saberes previos

La docente les menciona niños cuando uno está alegre que hace (brinca de alegría) y cuando uno está triste (esperamos que la tristeza se valla cierto) enseguida la docente realiza las siguientes preguntas ¿Saben que es una emoción? ¿Alguna vez ustedes han sentido eso? ¿Ustedes creen que a patio le a sucedido eso?

La docente escucha atentamente las intervenciones de los niños y niñas

- Problematización

Invitamos a los niños a sentarse formando círculos por grupo de tal manera que todos puedan

participar y escuchar. Hoy vamos a representar las emociones a través del (dado de las emociones).

- Acuerdos de convivencia

La docente les recuerda cuales son las normas de convivencia en el aula

- Propósito de la actividad

Hoy vamos a representar las emociones

DESARROLLO

- La docente muestra diferentes imágenes (recortes de revistas y periódicos) para que ellos puedan adivinar de que emoción se trata y que emoción le gustaría representar: señalen las emociones que van a desarrollar en su escena, cada niño representara una emoción diferente, asuman las emociones de cada imagen mostrada



Organizamos el juego de las emociones. Con el dado. Por grupos van a representar las emociones, que les vamos indicando, con diferente parte del cuerpo. Proporcionamos a los niños el dado de las emociones, en donde se encuentran las diferentes caritas. Van lanzando y de acuerdo a la carita que aparezca, completarán la frase

“Yo me siento triste cuando...”

“Yo me siento alegre cuando...”,

“Yo me siento furioso cuando...”,

Finalizamos la actividad conversando sobre la importancia de expresar nuestras emociones a través del dado de las emociones.

Análisis De Información

Conversamos con los niños y niñas sobre las emociones que sentimos y cómo nos sentimos cuando nuestro cuerpo los manifiesta. ¿creen que es importante identificar nuestras emociones?

Toma De Decisiones

Luego de terminar el trabajo o la actividad, los niños y niñas, deciden contar a sus padres las emociones que sentirán de ahora en adelante ya que los padres ayudasen a controlar y a proteger estas emociones.

CIERRE

- Reflexión de la actividad

Los estudiantes hacen un recuento de lo trabajado en la sesión, indicando lo que más les gustó, lo que les pareció difícil y por qué les pareció difícil. Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas meta cognitivas como estas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué parte de la actividad te gusta más? ¿Para qué les servirá lo aprendido?

- Validar el cumplimiento del propósito

- ¿Cuál fue nuestro propósito del día de hoy?

- Representar nuestras emociones

-

- Validar los acuerdos de convivencia

- La maestra les recuerda cuales fueron los acuerdos de convivencia que aplicaron hoy en clase.

REFLEXION DE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo • Reconocer sus emociones • Son capaces de tomar decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Que la señal es pésima (medio de comunicación). • Sistema de enseñanza (no se adaptan aun los niños).

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACION			GUIA DE OBSERVACION			
ESTANDAR			Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica con 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. Práctica 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			
ACTIVIDAD DE APRENDZAJE			REPRESENTAMOS NUESTRAS EMOCIONES			
N°	ÁREAS		PERSONAL SOCIAL			
	COMPETENCIA		Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común			
	NOMBRES Y APELLIDOS	DESEMPEÑO	Reconoce sus intereses, preferencias y características; la diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.			
		INDICADOR	Respeto las opiniones de los demás		Realiza preguntas acerca de lo que le llama la atención	
VALOR		SI	NO	SI	NO	
01						

Observaciones y sugerencias de parte del Tutor de prácticas:

.....

 FIRMA DE LA TUTORA DE PRÁCTICA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

FECHA:

III. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. :|15 48 SAN FRANCISCO DE ASIS
 1.7. Lugar : San Francisco De Asís
 1.8. Edad : 4 años
 1.9. Aula : Los Innovadores
 1.10. Docente : Maritza Rodriguez Rondo
 1.11. Tiempo : 45 minutos

II NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: QUE SE HACE EN EL TEATRO
 III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> • USB • Imágenes de las emociones • Plumones • Limpia tipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Video referente al tema • Canción referente al tema

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque de derechos	Diálogo y concertación	Los docentes promueven formas de participación estudiantil que permitan el desarrollo de competencias ciudadanas, articulando acciones con la familia y comunidad en la búsqueda del bien común.	Los estudiantes dialogan con sus familias acerca de los acuerdos a los que deben llegar para realizar las actividades personales y familiares.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Dibujamos el teatro que nos imaginamos	Guía de observación

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO

Motivación, interés e incentivo

La docente da la bienvenida a los niños y niñas y les invita a realizar la asamblea ubicándolos en semicírculo para poder escuchar la canción

Saberes previos

La docente dialoga con los niños y niñas sobre la nueva aventura a realizar para esto les presentamos unas cajas con diferentes títeres.

Preguntamos: ¿qué son? ¿de quién serán? ¿Qué personajes son? ¿han ido alguna vez a un teatro?, ¿qué se hará en un teatro?

Escuchamos sus aportes de acuerdo a las imágenes presentadas.

- Problematización

Invitamos a los niños a sentarse formando círculos por grupo de tal manera que todos puedan participar y escuchar. hoy vamos a recoger información sobre cómo se realizan las presentaciones en teatro.

- Acuerdos de convivencia

La docente menciona recuerdan las normas y acuerdos para iniciar la sesión de aprendizaje.

- Propósito de la actividad

Hoy vamos a conocer sobre cómo se realizan las presentaciones en teatro.

DESARROLLO

- La docente menciona Nos organizamos en asamblea, establecemos los acuerdos.

- Escuchamos la canción: El teatro es risa y es color



https://www.youtube.com/watch?v=Rbx3Rkv_3mg

¿Que saben de los teatros? Y ¿qué les gustaría saber de los teatros?

¿Podemos armar un teatro en nuestra aula? ¿Cómo lo podemos hacer? ¿Qué materiales usaremos?

Promovemos el diálogo y participación por turnos con nuestros niños y niñas.

Finalizamos la actividad conversando que el teatro es la representación de una acción llevada a cabo por unos personajes en un espacio determinado.

Análisis De Información

Apoyamos en organizar las ideas les preguntamos ¿Por qué debemos anotar lo que pensamos? registramos toda la información en un papelote para no olvidarnos y recordar lo que pensamos realizar para organizar nuestro teatro en el aula.

Los invitamos a buscar ideas para planificar actividades de nuestro teatro.

Dibujamos el teatro que nos imaginamos.

Toma De Decisiones

Luego de terminar el trabajo o la actividad, mencionamos que el teatro es una de las mejores formas de expresión oral, diversión y desarrollo de las habilidades lingüísticas existentes.

CIERRE

- Reflexión de la actividad

Los estudiantes hacen un recuento de lo trabajado en la sesión y se les invita a sentarse y comentar acerca de la actividad realizada ¿De qué hablamos el día de hoy? ¿Qué es el teatro? ¿Les gusta la aventura que vamos a empezar? ¿Para que servirá el teatro ahora?

Recordamos la actividad a trabajar mañana utilizamos el cartel de planificación para planificar que actividades realizaremos en nuestra nueva aventura.

- Validar el cumplimiento del propósito

- ¿Cuál fue nuestro propósito del día de hoy?

- Conocer sobre cómo se realizan las presentaciones en teatro.

-

- Validar los acuerdos de convivencia

- La maestra les recuerda cuales fueron los acuerdos de convivencia que aplicaron hoy en clase.

REFLEXION DE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo • Reconocer un teatro • Son capaces de tomar decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Que la señal es pésima (medio de comunicación). • Sistema de enseñanza (no se adaptan aun los niños).

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACION		GUIA DE OBSERVACION			
ESTANDAR		Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica con 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. Práctica 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.			
ACTIVIDAD DE APRENDZAJE		QUE SE HACE EN EL TEATRO			
N°	ÁREAS	PERSONAL SOCIAL			
	COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común			
	NOMBRES Y APELLIDOS	DESEMPEÑO	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar		
		INDICADOR	Al escuchar las ideas de alguien les presta atención rápidamente	Realiza preguntas acerca de lo que le llama la atención	
VALOR	SI	NO	SI	NO	
01					

Observaciones y sugerencias de parte del Tutor de prácticas:

.....

FIRMA DE LA TUTORA DE PRÁCTICA _____



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

FECHA:

IV. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. :|15 48 SAN FRANCISCO DE ASIS
 1.12. Lugar : San Francisco De Asís
 1.13. Edad: 4 años
 1.14. Aula : Los Innovadores
 1.15. Docente : Maritza Rodriguez Rondo
 1.16. Tiempo : 45 minutos

V. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: MIS RESPONSABILIDADES EN FAMILIA

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> • USB • Imágenes • Plumones • Limpia tipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Video referente al tema • Canción referente al tema

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque de derechos	Diálogo y concertación	Los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes ejerzan sus derechos en la relación con sus pares y adultos.	Los estudiantes dialogan con sus familias acerca de los acuerdos a los que deben llegar para realizar las actividades personales y familiares.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
Personal social	<p>Construye su identidad</p> <p>Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones</p>	Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar.	Dibujo de sus familiares	Guía de observación

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO

Motivación, interés e incentivo

La docente da la bienvenida a los niños y niñas y les invita a realizar la asamblea ubicándolos en semicírculo para poder escuchar la canción

<https://www.youtube.com/watch?v=n2oRGrvu9xs>

Saberes previos

La docente conversa con los niños y pregunta ¿Quién te dio la vida? ¿Quién te cuida y te protege? ¿Cuántos integrantes son en tu familia? ¿Quién nos ayuda a crecer? ¿Qué tareas realizan la mami en casa? ¿Con quienes viven? ¿En dónde viven? ¿por qué?

- Problematización

Invitamos a los niños a sentarse formando círculos por grupo de tal manera que todos puedan participar y escuchar, niños ¿Saben cuál es sus responsabilidades de ustedes?

- Acuerdos de convivencia

La docente menciona recuerda las normas y acuerdos para iniciar la sesión de aprendizaje.

- Propósito de la actividad

Hoy vamos a reconocer nuestras responsabilidades

DESARROLLO

- La docente Motiva a los niños para que dramaticen las actividades que realiza mamá en casa y cómo nos da amor.



Presentamos una bolsa e invitamos a los niños a que saquen una tarjeta con dibujos sobre las tareas que realiza mamá, comentamos sobre ellas

Análisis De Información

Apoyamos en organizar las ideas, que la mamá es única porque establecemos un vínculo muy grande, mamá siempre quiere lo mejor para nosotros sus hijos.

Realizan un dibujo de mamá.

Toma De Decisiones

Luego de terminar el trabajo o la actividad, Comentamos con los niños que cada mamá es única y especial para cada uno de sus hijos

CIERRE

- Reflexión de la actividad

Los estudiantes hacen un recuento de lo trabajado en la sesión, indicando lo que más les gustó, lo que les pareció difícil y por qué les pareció difícil. Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas como estas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué les servirá lo aprendido?

- Validar el cumplimiento del propósito
- ¿Cuál fue nuestro propósito del día de hoy?

Saber que mi mamá es única

Validar los acuerdos de convivencia

- La maestra les recuerda cuales fueron los acuerdos de convivencia que aplicaron hoy en clase.

REFLEXION DE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo • Saber que mi mama es única • Son capaces de tomar decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Que la señal es pésima (medio de comunicación). • Sistema de enseñanza (no se adaptan aun los niños).

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACION			GUIA DE OBSERVACION			
ESTANDAR			<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica con 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. Práctica 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>			
ACTIVIDAD DE APRENDZAJE			REPRESENTANDO LAS COSAS QUE REALIZA MAMÁ			
N°	ÁREAS		PERSONAL SOCIAL			
	COMPETENCIA		Construye su identidad			
	NOMBRES Y APELLIDOS	DESEMPEÑO	Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar.			
		INDICADOR	Propone actividades para realizar en familia		Ayuda de manera espontánea a los demás	
VALOR		SI	NO	SI	NO	
01						



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°07

FECHA:

III. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. :15 48 “San Francisco De Asís”
 1.17. Lugar: San Francisco De Asís
 1.18. Edad:4 Años
 1.19. Aula : Los Innovadores
 1.20. Docente: Maritza Rodriguez Rondo
 1.21. Tiempo :45

II NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL RESPETO A LOS DEMAS

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de esta ¿Qué recursos o materiales se usará en esta

aprendizaje?	actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> • USB • Láminas • Papel boom • Plumones 	<ul style="list-style-type: none"> • Video:” Cortometraje”

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque de derechos	Diálogo y concertación.	Los docentes promueven el conocimiento de los Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño para empoderar a los estudiantes en su ejercicio democrático	Las niñas y los niños se reconocen como sujetos de derecho para que progresivamente puedan tomar mayor conciencia de ellos. Por ejemplo, tener el derecho a poder expresar sus emociones de diversas formas.

INICIO

Motivación, interés e incentivo

La docente da la bienvenida a los niños y les invita a realizar la asamblea ubicándonos en semicírculo para poder escuchar la canción del respeto

https://www.youtube.com/watch?v=NxvLT_HAEyo

Saberes previos

Preguntamos ¿se sienten bien en el colegio?, ¿en su aula?, ¿con sus compañeros?

- Problematización

- Conversamos con los niños sobre la importancia de convivir en armonía y con respeto con los demás, tanto en la escuela como en casa y en todos los lugares donde estemos.

- Invitamos a los niños a sentarse formando círculos por grupo de tal manera que todos puedan participar y escuchar, niños ¿Tendríamos que cambiar algunas cosas para estar más a gusto en el aula?

- Acuerdos de convivencia

La maestra les recuerda cuales son los acuerdos de convivencia en el aula.

- Propósito de la actividad

Hoy vamos a ver el respeto a los demás

DESARROLLO

Conversamos con los niños y niñas sobre las normas de convivencia, Por ejemplo: “escuchar a los demás cuando hablan”, “pedir las cosas por favor y agradecer”.

Les recordamos que las normas de convivencia son necesarias e importantes para llevarnos mejor entre todos.



Mostramos a los niños unas imágenes sobre el respeto entre niños:

1. Respetamos nuestro turno en la fila.
2. Respetamos nuestro turno al hablar.

Luego la docente realiza las siguientes ¿qué está pasando en cada imagen?, ¿cómo se comportan los niños?, ¿cómo se sentirán?

Luego preguntamos ¿Por qué será importante esperar nuestro turno en la fila? ¿Por qué debemos esperar nuestro turno al hablar?

Análisis De Información}

Conversamos con los niños en torno a situaciones diarias donde se evidencie el respeto o la falta de ello. Les indicamos que seguramente alguna vez han vivido situaciones parecidas a las imágenes y otras cosas similares en el aula o en casa.

Luego indicamos a los niños y niñas que dibujen una situación de respeto en casa o en el aula.

Toma De Decisiones

Luego de terminar el trabajo, los niños y niñas, van a decir cómo van a tratar a los demás, indicamos a los

niños aceptar a la otra persona y no pretender cambiarla. Asimismo, remarca que tan importante como recibir respeto, es darlo a las personas que nos rodean.

CIERRE

- Reflexión de la actividad
- Los estudiantes hacen un recuento de lo trabajado en la sesión, indicando lo que más les gustó, lo que les pareció difícil y por qué les pareció difícil. Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas como estas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué les servirá lo aprendido?
-
- Validar el cumplimiento del propósito
- ¿Cuál fue nuestro propósito del día de hoy?
- Respetar a los demás
-

~~Validar los acuerdos de convivencia~~

La maestra les recuerda cuales fueron los acuerdos de convivencia que aplicaron hoy en clase.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

IV.MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
Personal	Construye su identidad •Se valora a sí mismo. •Autorregula sus emociones.	Reconoce sus intereses, preferencias y características; la diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.	Los niños escogen, dibujan y pintan a su mejor amigo.	Guía de observación
Social				

V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> Respetar a los demás 	<ul style="list-style-type: none"> Que la señal es pésima (medio de comunicación). Sistema de enseñanza (no se adaptan aun los niños).

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACION		GUIA DE OBSERVACION					
ESTANDAR		Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica con 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. Práctica 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					
ACTIVIDAD DE APRENDZAJE		EL RESPETO A LOS EMAS					
N°	ÁREAS	PERSONAL SOCIAL					
	COMPETENCIA	Construye su identidad					
	NOMBRES Y APELLIDOS	DESEMPEÑO	Reconoce sus intereses, preferencias y características; la diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.				
		INDICADOR	Respetar las opiniones de los demás	Le gusta colaborar las tareas con sus compañeros		Acepta a los niños iguales o distintos a el	
VALOR	SI	NO	SI	NO	SI	NO	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

FECHA:

VI. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :|15 48 SAN FRANCISCO DE ASIS

1.17. Lugar : San Francisco De Asís

1.18. Edad: 4 años

1.19. Aula : Los Innovadores

1.20. Docente : Maritza Rodríguez Rondo

1.21. Tiempo : 45 minutos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: REPRESENTANDO LAS COSAS QUE REALIZA MAMÁ

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> • USB • Imágenes • Plumones • liampiatipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Video referente al tema • Canción referente al tema

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque de derechos	Diálogo y concertación	Los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes ejerzan sus derechos en la relación con sus pares y adultos.	Los estudiantes dialogan con sus familias acerca de los acuerdos a los que deben llegar para realizar las actividades personales y familiares.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
Personal social	convive y participa en la búsqueda del bien común Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Con ayuda de papá y mamá elaboramos una lista de actividades que podemos realizar en casa.	Guía de observación

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO

Motivación, interés e incentivo

La docente da la bienvenida a los niños y niñas y les invita a realizar la asamblea ubicándolos en semicírculo para poder escuchar la canción

<https://www.youtube.com/w>

Saberes previos

La docente conversa con los niños y pregunta Les gustó la canción, ¿de qué habla en canción? ¿Cómo debe estar la casa? ¿Qué actividades podemos realizar? ¿solo debemos limpiar?

- Problematización

Invitamos a los niños a sentarse formando círculos por grupo de tal manera que todos puedan participar y escuchar, niños ¿Niños que pasaría si no ayudamos a mamá en casa?

- Acuerdos de convivencia

La docente menciona recuerda las normas y acuerdos para iniciar la sesión de aprendizaje.

- Propósito de la actividad

Hoy vamos a ver la importancia de Ayudar a mamá en casa

DESARROLLO

- La docente Motiva a los niños para que dramaticen las actividades que realiza mamá en casa .
- Mostramos a los niños y niñas una mesa desordenada y preguntamos:

¿Qué paso aquí? ¿Quién crees que dejó la mesa así? ¿Qué podemos hacer para que no esté así?

Conversamos con las niñas y los niños que juntos, en casa, podemos hacer las cosas más rápido y podemos tener más tiempo para jugar.



Mostramos a los niños y las niñas una lista de responsabilidades de la casa, actividades que pueden hacer en casa para ayudar.

Análisis De Información

Todas y todos podemos ayudar en casa porque vivimos juntos. Ayudando podemos hacer que nuestra casa este más limpia y ordenada por eso todo queda mejor cuando todos ayudamos en casa. Pero ¿en qué puedo ayudar? Si yo soy pequeño ¿en qué te gustaría ayudar? Regar las plantas, arreglar mis juguetes, limpiar la mesa.

También podemos hacer nuestra propia lista.

Toma De Decisiones

Luego de terminar el trabajo o la actividad Preguntamos niñas y niños ¿ustedes tienen responsabilidades en casa? ¿cómo se sienten al ayudar en casa?

Se siente bien cuando ayudamos en las labores de la casa

Celebramos el colaborar en casa con la canción.

<https://www.youtube.com/watch?v=ik6Hmbq4aSc>

CIERRE

- Reflexión de la actividad
- Los estudiantes hacen un recuento de lo trabajado en la sesión, indicando lo que más les gustó, lo que les pareció difícil y por qué les pareció difícil. Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas como estas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué les servirá lo aprendido?
-
- Validar el cumplimiento del propósito
- ¿Cuál fue nuestro propósito del día de hoy?
Lo importante que es ayudar a mamá en casa
Validar los acuerdos de convivencia
- La maestra les recuerda cuales fueron los acuerdos de convivencia que aplicaron hoy en clase.

REFLEXION DE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo • Ayudar a mama en casa • Son capaces de tomar decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Que la señal es pésima (medio de comunicación). • Sistema de enseñanza (no se adaptan aun los niños).

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACION		GUIA DE OBSERVACION				
ESTANDAR		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				
ACTIVIDAD DE APRENDZAJE		REPRESENTANDO LAS COSAS QUE REALIZA MAMÁ				
N°	ÁREAS	PERSONAL SOCIAL				
	COMPETENCIA	convive y participa en la búsqueda del bien común				
	NOMBRES Y APELLIDOS	DESEMPEÑO	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.			
		INDICADOR	Propone actividades para realizar en familia	Asume las reglas del hogar		
	VALOR	SI	NO	SI	NO	
01						



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

FECHA:

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : 15 48 SAN FRANCISCO DE ASIS
- 1.22. Lugar : San Francisco De Asís
- 1.23. Edad: 4 años
- 1.24. Aula : Los Innovadores
- 1.25. Docente : Maritza Rodriguez Rondo
- 1.26. Tiempo : 45 minutos

II NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUEGO CON CUIDADO PARA EVITAR LOS PELIGROS

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> • USB • Imágenes de las emociones • Plumones • liampiatipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Video referente al tema • Canción referente al tema

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque de derechos	Diálogo y concertación	Los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes ejerzan sus derechos en la relación con sus pares y adultos.	Los estudiantes dialogan con sus familias acerca de los acuerdos a los que deben llegar para realizar las actividades personales y familiares.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
Personal social	<p>Construye su identidad</p> <p>Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones</p>	Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses	Dibuja el objeto peligroso que conoce y luego lo describe cómo es.	Guía de observación

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>La docente da la bienvenida a los niños y niñas y les invita a realizar la asamblea ubicándolos en semicírculo para poder escuchar la canción</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=XBHj09mT0VQ</p> <p>Saberes previos</p> <p>Conversamos sobre lo que escuchamos en la canción: ¿con qué objetos quieren jugar los niños? ¿Por qué crees que el enchufe no es para jugar? ¿Por qué crees que la cocina no es para jugar? ¿por qué crees que el cuchillo no es para jugar? ¿Por qué crees que las tijeras no son para jugar? ¿Qué pasaría si jugamos con esos objetos? ¿Qué nos puede pasar?</p> <p>-</p> <p>- Problematización</p> <p>Invitamos a los niños a sentarse formando círculos por grupo de tal manera que todos puedan participar y escuchar. niños ¿Que hicieran ustedes si encuentran un cable suelto en casa?</p> <p>- Acuerdos de convivencia</p> <p>La docente menciona las normas y acuerdos para iniciar la sesión de aprendizaje.</p> <p>- Propósito de la actividad</p> <p>Hoy vamos a ver cómo me cuido de los peligros</p>
DESARROLLO
<p>- Observamos las tarjetas y decimos todo lo que observamos en ellas.</p>



¿Qué están haciendo los niños? ¿con qué juegan los niños? ¿estará bien lo que están haciendo? ¿por qué? ¿los peligros pueden evitarse?

Análisis De Información

Luego indicamos a los niños que el peligro son situaciones en las que podemos dañar nuestro cuerpo o el ambiente en que vivimos.

Reconocemos los lugares y objetos que son peligrosos para nosotros.

Dibuja el objeto peligroso que conoce y luego lo describe cómo es.

Toma De Decisiones

Luego de terminar el trabajo o la actividad mencionamos que tan importante es cuidarnos de los peligros y ya que sabemos el tema podremos evitar los accidentes.

CIERRE

- Reflexión de la actividad
- Los estudiantes hacen un recuento de lo trabajado en la sesión, indicando lo que más les gustó, lo que les pareció difícil y por qué les pareció difícil. Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas como estas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué les servirá lo aprendido?
-
- Validar el cumplimiento del propósito
- ¿Cuál fue nuestro propósito del día de hoy?
- Me cuido de los peligros
-
- Validar los acuerdos de convivencia
- La maestra les recuerda cuales fueron los acuerdos de convivencia que aplicaron hoy en clase.

REFLEXION DE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo • Reconocer los peligros • Son capaces de tomar decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Que la señal es pésima (medio de comunicación). • Sistema de enseñanza (no se adaptan aun los niños).

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACION			GUIA DE OBSERVACION	
ESTANDAR			Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica con 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. Práctica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él.	
ACTIVIDAD DE APRENDZAJE			JUEGO CON CUIDADO PARA EVITAR LOS PELIGROS	
N°	ÁREAS		PERSONAL SOCIAL	
	COMPETENCIA		Construye su identidad	
	NOMBRES Y APELLIDOS	DESEMPEÑO	Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses	
		INDICADOR	Realiza preguntas acerca de lo que le llama la atención	
	VALOR	SI	NO	
01				



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

FECHA:

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. :|15 48 SAN FRANCISCO DE ASIS
1.27. Lugar : San Francisco De Asís
1.28. Edad: 4 años
1.29. Aula : Los Innovadores
1.30. Docente : Maritza Rodriguez Rondo
1.31. Tiempo : 45 minutos

II NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: RECONOCEMOS NUESTRO TALENTO Y DE LOS DEMAS

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> • USB • Imágenes de las emociones • Plumones 	<ul style="list-style-type: none"> • Video referente al tema • Canción referente al tema

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las diferencias	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.	Las niñas y los niños reconocen en sí mismos y en los demás los diferentes talentos y muestran apertura y respeto por la manera como cada persona las expresa.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
Personal social	<p>Construye su identidad</p> <p>Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones</p>	<p>Reconoce sus intereses, preferencias y características; la diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.</p>	<p>dibuja el talento que tienes.</p>	<p>Guía de observación</p>

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO

- Motivación, interés e incentivo

La docente da la bienvenida a los niños y niñas y les invita a realizar la asamblea ubicándolos en semicírculo para poder escuchar la canción

<https://www.youtube.com/watch?v=J8Tu3c5SRHE>

Saberes previos

Conversamos sobre lo que escuchamos en la canción: ¿de qué habla la canción? ¿Qué talentos tienen las personas? ¿todos tenemos los mismos talentos? ¿Qué es un talento? Es posible que alguna persona no tenga talentos.

-

- Problematización

Invitamos a los niños a sentarse formando círculos por grupo de tal manera que todos puedan participar y escuchar. niños ¿Es posible que alguna persona no tenga talentos?.

- Acuerdos de convivencia

La docente menciona las normas y acuerdos para iniciar la sesión de aprendizaje.

- Propósito de la actividad

Hoy vamos a reconocer nuestros talentos y de los demás

DESARROLLO

- Mostramos a los niños y niñas el cuento y les indicamos que lo observemos ¿qué cualidades o talentos tendrá el mono Coto?, ¿de qué creen que tratará el cuento?, ¿para qué lo vamos a leer?
- Escuchamos el cuento: el mono Coto.
- <https://www.youtube.com/watch?v=fJu6KHc-VqM>
-
- Luego preguntamos: ¿cuál era el talento del jabalí
- y del caimán?, ¿qué creen que pasará con la tortuguita?, ¿creen
- que ella podrá conseguir lo que le pide el mono?, ¿cómo lo podrá
- hacer?

Análisis De Información

Propiciamos el diálogo con los niños y niñas a partir de las siguientes preguntas: ¿qué aprendió el mono Coto?, ¿todos los talentos son importantes y necesarios? ¿qué nos ha enseñado este cuento? ¿todos tenemos los mismos talentos?, ¿por qué algunos talentos se repiten?, ¿por qué otros son diferentes? Para finalizar cada niño y niña dicta a la maestra el talento que tiene y lo escribe en un papelote, luego se propone a los niños y niñas que dibujen el talento que tienen.

Toma De Decisiones

Luego de terminar el trabajo o la actividad luego Indicamos a los niños y niñas que Talento es la habilidad especial que tiene cada uno para realizar algo bien. Es una fortaleza individual.

CIERRE

- Reflexión de la actividad
- Los estudiantes hacen un recuento de lo trabajado en la sesión, indicando lo que más les gustó, lo que les pareció difícil y por qué les pareció difícil. Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas como estas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué les servirá lo aprendido?
-
- Validar el cumplimiento del propósito
- ¿Cuál fue nuestro propósito del día de hoy?
Reconociendo nuestro talento y de los demás
-
- Validar los acuerdos de convivencia
- La maestra les recuerda cuales fueron los acuerdos de convivencia que aplicaron hoy en clase.

REFLEXION DE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo • Reconociendo nuestro talento • Son capaces de tomar decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Que la señal es pésima (medio de comunicación). • Sistema de enseñanza (no se adaptan aun los niños).

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACION		GUIA DE OBSERVACION		
ESTANDAR		Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica con 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. Práctica 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.		
ACTIVIDAD DE APRENDZAJE		RECONOCEMOS NUESTRO TALENTO Y DE LOS DEMAS		
N°	ÁREAS	PERSONAL SOCIAL		
	COMPETENCIA	Construye su identidad		
	NOMBRES Y APELLIDOS	DESEMPEÑO	Reconoce sus intereses, preferencias y características; la diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.	
		INDICADOR	Realiza preguntas acerca de lo que le llama la atención	Al escuchar las ideas de alguien les presta atención rápidamente
	VALOR	SI	NO	
01				

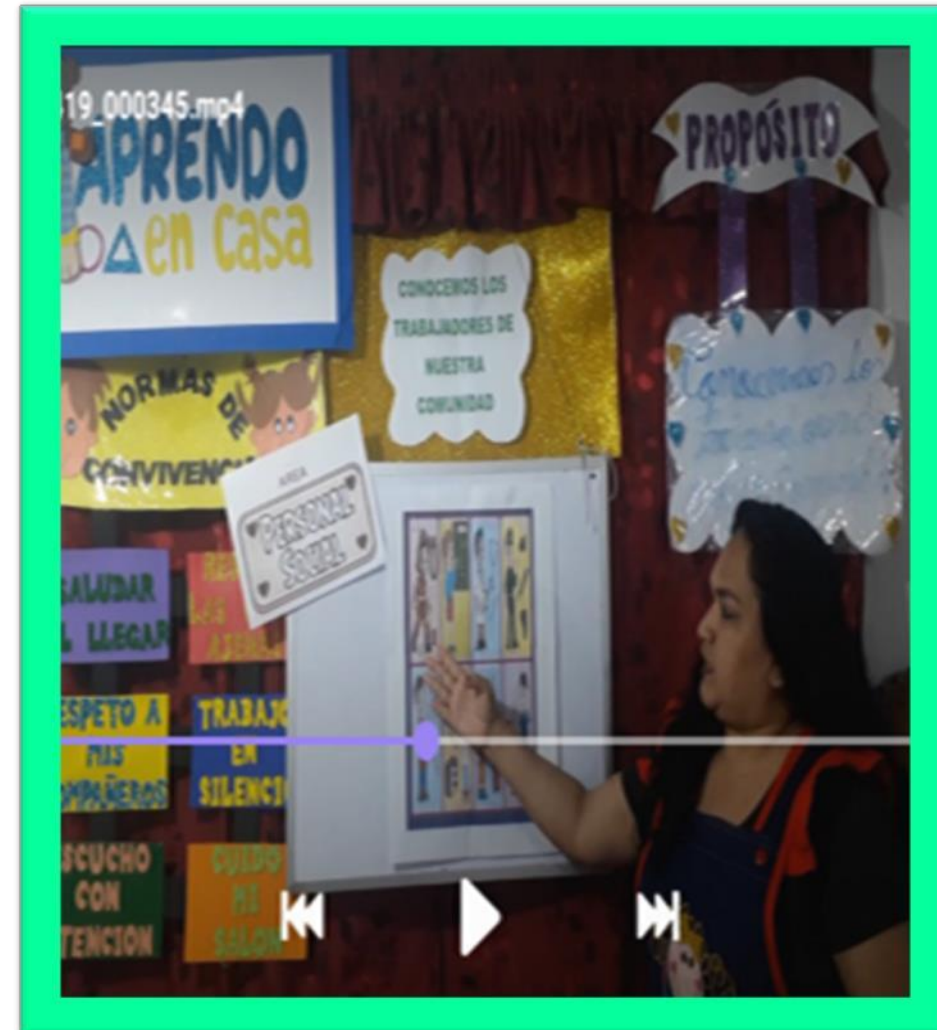
Evidencias fotográficas

ACTIVIDAD N° 01: RECONOCEMOS Y EXPRESAMOS NUESTRAS EMOCIONES
AREA: Personal Social



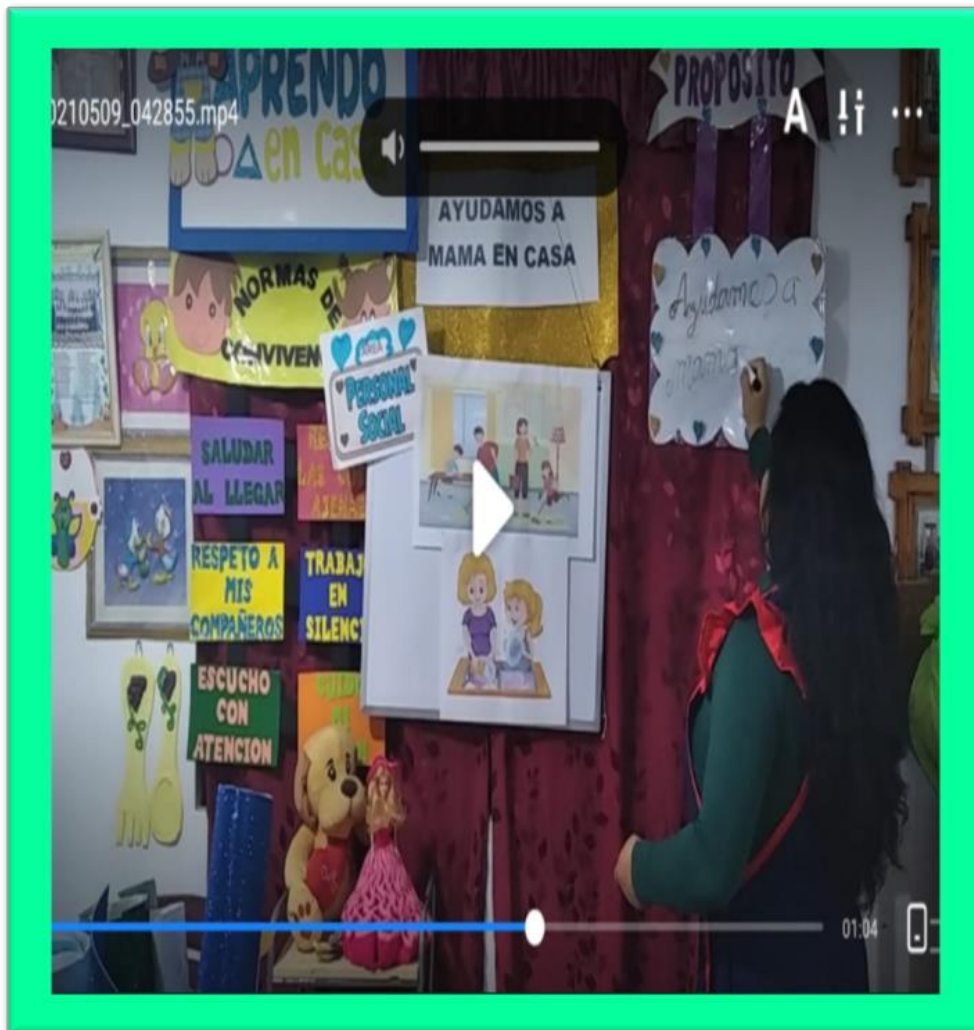
**ACTIVIDAD N° 02: REPRESENTAMOS A LOS
TRABAJADORES DE NUESTRA COMUNIDAD**

AREA: Personal Social





ACTIVIDAD N°03: AYUDAMOS A MAMÁ EN CASA
AREA: Personal Social



**ACTIVIDAD N°04: CELEBRANDO EL DÍA DE LA
MADRE**

AREA: Personal Social

