



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**JUEGOS GRUPALES PARA EL DESARROLLO SOCIAL  
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E  
PRIVADA VIRGEN DEL CARMEN SANTA ANITA,  
LIMA, 2021.**

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

AUTORA

**NANCY BEATRIZ MORENO BRAVO**

**COD ORCID: 0000-0003-1023-8605**

ASESORA

**DRA. MAGALY MARGARITA QUIÑONES NEGRETE**

**COD ORCID:0000-0003-2031-7809**

**LIMA – PERÚ**

**2021**

## **2. Equipo de trabajo**

### **AUTOR**

Moreno Bravo, Nancy Beatriz

COD ORCID: 0000-0003-1023-8605

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

### **Asesora**

Magaly Margarita Quiñones Negrete

COD ORCID: 0000-0003-2031-7809

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

### **JURADO**

Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Palomino Infante Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

Taboada Marin Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

### **3. Hoja de firma del jurado y asesor**

---

Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela  
**PRESIDENTE**

---

Palomino Infante Jeaneth Magali  
**MIEMBRO**

---

Taboada Marin Hilda Milagros  
**MIEMBRO**

---

Quiñones Negrete, Magaly Margarita  
**ASESORA**

#### **4. Agradecimiento**

*A Dios, por permitirme culminar mis estudios superiores iluminándome y guiándome en cada momento para seguir por el camino correcto y así lograr alcanzar mis metas.*

*A mis padres, que sin duda alguna en el trayecto de mi carrera me han demostrado su amor, corrigiendo mis faltas y celebrando mis triunfos.*

## **Dedicatoria**

*A mis hermanos, por haberme apoyado en los buenos y malos momentos de mis estudios, y asimismo haberme aconsejado para poder culminar mi carrera universitaria.*

*A mis amistades, que en algún momento me aconsejó, estuvieron a mi lado en los días buenos y malos dándome fuerzas y alegrías necesarias para seguir adelante.*

## 5. Resumen

La presente investigación nace de la problemática que se observó, donde los niños presentaron dificultad para socializarse entre compañeros. Así mismo, tuvo como objetivo Determinar en qué manera los juegos grupales mejoran el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021. Se consideró el tipo de estudio aplicativo, nivel de estudio explicativo, y su diseño pre experimental, en la muestra se consideró 20 estudiantes y en la población se consideró a 60 estudiantes del nivel inicial. Los instrumentos aplicados fue la guía de observación tanto en pre tes y en post tes, fue validado por tres expertos y tuvo confiabilidad buena, se consideró 20 preguntas dividido por las dimensiones y también se aplicó la técnica de observación.

En los resultados se obtuvo lo siguiente: referente al desarrollo social en pre test hubo el 70% con nivel bajo de socialización y referente a la evaluación de del desarrollo social con post test hubo el 95% con nivel alto de desarrollo social. Por lo cual se concluyó, determinado que los juegos grupales mejoraron significativamente el desarrollo social de los niños de 5 años.

**Palabras claves:** Socialización, niños, juegos, conductas, conocimiento.

## **Abstract**

This research stems from the problem that was observed, where children had difficulty socializing with peers. Likewise, it aimed to determine how group games improve social development in 5-year-old boys and girls from the I.E. private Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021. The type of application study, level of explanatory study, and its pre-experimental design were considered, in the sample 20 students were considered and in the population 60 students of the initial level were considered. The instruments applied were the observation guide both pre-test and post-test, it was validated by three experts and had good reliability, 20 questions divided by the dimensions were considered.

The following was obtained in the results: referring to social development in pre-test, there were 70% with a low level of socialization and regarding the evaluation of social development with post-test, there were 95% with a high level of social development. Therefore, it was concluded, determined that group games significantly improved the social development of 5-year-old children.

**Keywords:** Socialization, children, games, behaviors, knowledge.

## 6. Contenido

1. Título.....	i
2. <b>Equipo de trabajo</b> .....	ii
3. <b>Hoja de firma del jurado y asesor</b> .....	iii
4. <b>Agradecimiento</b> .....	iv
5. Resumen.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de figuras, tablas y cuadros.....	x
I. Introducción .....	1
II. Revisión de literatura .....	5
2.1 Antecedentes de la investigación .....	5
2.2. Bases teóricas de la investigación .....	10
2.2.1 Variable: Juegos grupales .....	10
2.2.1.1 El juego .....	10
2.2.1.2 Teorías del juego.....	10
2.2.1.3 Definición de juegos grupales.....	11
2.2.1.4 Importancia del juego grupal en la socialización.....	13
2.2.1.5 Habilidades que desarrolla el juego grupal .....	15
2.2.1.6 Clasificación de juegos grupales.....	16
2.2.2 Variable: Desarrollo social .....	16
2.2.2.1 Definición .....	16
2.2.2.2 Competencias sociales .....	18
2.2.2.3 La escuela como ente socializador.....	19
2.2.2.4 Agentes de la socialización .....	19
2.2.2.5 Características sociales .....	20
2.2.2.6 Proceso de desarrollo social.....	21
2.3. Variables .....	22
III. Hipótesis .....	23
3.1. Hipótesis de la investigación: .....	23
IV. <b>Metodología</b> .....	24
4.1 Diseño de Investigación .....	24
4.2 Población y muestra .....	25
4.3 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores.....	26
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33

4.5	Plan de análisis .....	35
4.6	Matriz de consistencia .....	36
4.7	Principios éticos .....	38
V.	Resultados.....	39
5.1	Resultados .....	39
5.2	Contrastación de la hipótesis .....	43
5.2	Análisis de resultados.....	45
VI.	Conclusiones.....	48
	Aspectos complementarios .....	49
	Referencias bibliográficas.....	50
	Anexos .....	57
	Anexo 1: Constancia de aceptación .....	58
	Anexo 2: Consentimiento informado.....	59
	Anexo 3. Instrumento de recolección de datos .....	38
	Anexo 4: Validación de Instrumento .....	39
	Anexo 5: Prueba de confiabilidad .....	42
	Anexo 6: Tabulación.....	43
	Anexo 7: Actividades de aprendizaje.....	45

## 7. Índice de figuras, tablas y cuadros

<b>Tabla 1 Distribución de población del estudio.....</b>	<b>25</b>
<b>Tabla 2 Distribución de la muestra del estudio. ....</b>	<b>26</b>
<b>Tabla 3 Validación de expertos. ....</b>	<b>34</b>
<b>Tabla 4 Estadísticos de fiabilidad .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabla 5 Desarrollo social de los niños en pre test.....</b>	<b>39</b>
<b>Tabla 6 Resultados de actividades sobre juegos grupales para el desarrollo social. ....</b>	<b>40</b>
<b>Tabla 7 El desarrollo social de los niños a través de Post test.....</b>	<b>41</b>
<b>Tabla 8 Desarrollo social de los niños antes y después de aplicar los juegos grupales. ....</b>	<b>42</b>
<b>Tabla 9 Pruebas de normalidad.....</b>	<b>43</b>
<b>Tabla 10 Prueba de Wilcoxon .....</b>	<b>44</b>
<b>Figura 1 Desarrollo social de los niños en pre test .....</b>	<b>39</b>
<b>Figura 2 Resultados de actividades sobre juegos grupales para el desarrollo social. ....</b>	<b>40</b>
<b>Figura 3 El desarrollo social de los niños a través de Post test.....</b>	<b>41</b>
<b>Figura 4 Desarrollo social de los niños antes y después de aplicar los juegos grupales.....</b>	<b>42</b>
<b>Cuadro 1 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores .....</b>	<b>26</b>
<b>Cuadro 2 Matriz de consistencia .....</b>	<b>36</b>

## **I. Introducción**

Como menciona Borja (2018), el juego grupal es importante para desarrollar la comunicación, mientras los niños imitan e interpretan algunos hechos y personajes se mantienen en constante intercambio de palabras, en este sentido se socializan utilizando su cuerpo e imaginación.

En sus estudios de Ochoa (2019) en Ecuador, vio la problemática referente al bajo desarrollo social que presentaron los niños de 4 y 5 años, por lo cual, buscaron estrategias de juegos para proporcionar como alternativa en la mejora de esta problemática, es así que, luego de su aplicación algunos niños quedaron con 71% de mejoras y, un 18% quedaron en bajo desarrollo social. Por lo cual recomiendan a seguir incluyendo diferentes juegos en los niños y niñas.

Asimismo, Itusaca (2019) a nivel nacional en Puno Perú realizó un estudio relacionada al desarrollo de habilidades sociales dirigidos en niños de 4 a 5 años, en la problemática hubo el 70% se encontraron que nunca se socializaban y el 30 en ocasiones, por ello aplicaron el juego para que los niños desarrollen su socialización aplicando otra encuesta a los mismos niños dio como resultado un 80% que si podían socializarse y un 20% en escala nunca, es así, que la aplicación de los juegos es de suma importancia que genera positivamente en el desarrollo del niño.

Del mismo modo Yllanes (2019) realizó un estudio en Lima, en la problemática que se centro fue de manera general en la socialización de los niños, durante la encuesta concretó un resultado, que resalto un 90% con bajo desarrollo social en los niños, por lo cual concluye que a través de los juegos se fortalece las relaciones sociales, el vínculo afectivo y los valores

personales y sociales.

Los juegos grupales son denominados de suma importante para los niños y niñas, donde a través de ello pueden socializarse proyectando sus miedos, de la misma aprenden a expresarse, de vuelven autónomos se integran con facilidad; buscan reclinarse compartiendo sus experiencias vividas, como roles, comportamientos y, ayuda a desarrollar su creatividad e imaginación para enriquecer su desarrollo social (Jesuites,2019).

La institución educativa de nivel inicial se encuentra en Lima, cual pertenece al distrito de Santa Anita, donde se llegó a observar que, mayoría de los estudiantes se mostraron tímidos con unos y otros niños de diferentes edades. En este sentido, directamente se enfoque en la observación del aula de 5 años donde muchos de ellos no interactuaban, algunos eran engreídos, alterados, en momentos no prestaban sus materiales, había niños con rasgos de violencia. Por lo cual, presentaban una socialización inadecuada en entre pares. Sino se corrige estas acciones a tiempo, estas conductas seguirán marcando su vida personal, a la medida que crecen irán llevando estos patrones, que llevarán por caminos de la depresión y amistades virtuales y muchos de ellos por las drogas.

Por ello se buscó platear esta investigación basando en los juegos grupales para ver la mejorara de la problemática, sobre formación del desarrollo social adecuada en las primeras edades del niño.

De la misma manera se argumentó el interrogante que dice: ¿De qué manera los juegos grupales mejoran el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021?

---

Para dar respuesta al interrogante se planteó el siguiente objetivo general:

Determinar en qué manera los juegos grupales mejoran el desarrollo social **en** los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021

De la misma manera se planteó los específicos:

Identificar el nivel de desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021 a través de un pre test.

Aplicar los juegos grupales para mejorar el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021.

Evaluar los efectos de juegos grupales en la mejora del desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021 a través de un post test.

Comparar el nivel de desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021 antes y después de aplicar los juegos grupales.

Por intermedio de los juegos grupales todos los niños llegaron a mejorar la comunicación el intercambio de palabras con más frecuencia, perdieron los miedos para expresarse, llegaron a cambiar sus ideas entre pares, interactuaron con más frecuencia; y ven la resolución de sus problemas de manera armoniosa, no buscan excluir a sus compañeros del grupo. Y así, practicaron las relaciones sociales, integrándose entre diferentes niños, con ello mejoraron la socialización.

Referente a lo práctico, el estudio se desarrolló con los niños de la edad de 5 años, se aplicó actividades de juegos para ver el proceso del desarrollo con respecto a la socialización,

se contó con la ayuda de la docente del aula, poniendo en práctica la importancia de los juegos todos los días en las actividades.

Este trabajo se justifica que metodológicamente sumara en las investigaciones que se vienen realizando por los futuros profesionales, lo cual le servirá como un antecedente, informaciones que posibilitan una investigación.

En el campo metodológico se consideró el tipo de estudio aplicativo, nivel de estudio explicativo, y su diseño pre experimental, en la muestra se consideró 20 estudiantes y en la población se consideró a 60 estudiantes del nivel inicial. Los instrumentos aplicados fue la guía de observación tanto en pre tes y en post tes, fue validado por tres expertos y tuvo confiabilidad buena, se consideró 20 preguntas dividido por las dimensiones.

En los resultados se obtuvo lo siguiente: referente al desarrollo social en pre test hubo el 70% con nivel bajo de socialización y referente a la evaluación de del desarrollo social con post test hubo el 95% con nivel alto de desarrollo social. Por lo cual se concluyó, determinado que los juegos grupales mejoraron significativamente el desarrollo social de los niños de 5 años.

## **II. Revisión de literatura**

### **2.1 Antecedentes de la investigación**

#### **2.1.1 Internacionales**

Ochoa (2019) realizó su tesis de “Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fortalecer la socialización de los niños de 4 a 5 años”. Loja, Ecuador. Su objetivo fue determinar cómo los juegos cooperativos influyen en la socialización de los niños de 4 a 5 años. La metodología que realizó fue sintética y el estadístico descriptivo. El tipo de estudio fue descriptivo y correlacional, con un enfoque mixto cuanti-cualitativo. En su población tuvo 80 sujetos, la muestra fue de 18 niños, la técnica que utilizó fue la encuesta y el instrumento que aplicó fue la lista de cotejo. Para el resultado determinó que el 18% de niños manifiestan frecuentemente estas habilidades; después de diseñar y ejecutar la propuesta “Gincanas Cooperativas” se registró un aumento significativo con un 71%; que incrementó las habilidades sociales. En conclusión, determinaron donde el juego cooperativo favorece la socialización en los niños de 4 a 5 años, recomiendan que se incluyan los juegos en sus planificaciones para que mejoren la relación de sus niños y niñas.

Ullao (2019) tesis titulada “Juegos Simbólicos para el desarrollo del lenguaje en niños de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa “Alberto Guerra”. Ecuador, Ambato. Mencionó en su objetivo: valorar de manera teórica los juegos simbólicos para ayudar a los niños de 2 años a desarrollar su lenguaje. Su nivel de estudio fue cualitativo, el tipo de estudio fue descriptiva y con el diseño explicativa. Trabajó con una población de 90 sujetos y en su muestra tuvo 30 niños. Como técnica mencionó la encuesta y observación y utilizó como instrumento una guía de observación para niños. En su resultado mencionó, del 100% de

niños solo el 3% participan en conversaciones, por otro lado, el 87% a veces participan en conversaciones y, el 10% nunca participan en conversaciones. Y concluye al mencionar que los juegos simbólicos son aprendizajes para los niños donde desarrollan sus habilidades, competencias y destrezas como comunicación, lenguaje e imaginación.

Chávez (2018) tesis titulada “Propuesta pedagógica para promover procesos de socialización entre niños de 3 a 4 años de un colegio particular mixto del Norte de Quito en el año lectivo 2017-2018”. Quito, Ecuador. Su objetivo fue realizar la propuesta para promover las etapas de socialización de las edades de 3 a 4 años del nivel inicial. En su metodología tuvo como diseño contemporáneo transeccional. En la población tuvo 161 sujetos, en la muestra tuvo niños 3 y 4 años, no especifica la cantidad. La técnica que uso fue la revisión y la encuesta. El instrumento que utilizó fue lista de cotejo y entrevista grupal e individual. En el resultado mencionó de acuerdo a su análisis, en el gráfico 3 tiene el 80 % y en el gráfico 6 tiene el 85%, lo evidenció donde los niños utilizan sus lenguajes para formular relaciones sociales entre pares y se respetan mutuamente con sus compañeros. Llegaron a la conclusión donde consideraron el mayor interés en el desarrollo de habilidades sociales dentro del marco curricular de la institución, donde las docentes dieron sus opiniones para que se capaciten sobre el tema.

### **2.1.2 Nacional**

García y Álvarez (2018) realizó tesis titulada “La hora del juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial 220 de Quinistacas, Moquegua, 2018”. Moquegua, Perú. Tuvo como objetivo demostrar la eficacia de la hora del juego libre para el desarrollo de la socialización en niños y niñas de 4 años. Su metodología fue el enfoque cuantitativo, su nivel fue aplicativo, el tipo

fue de cuasi experimental y su diseño aplicativo. La técnica que utilizo es la observación, su instrumento una lista de cotejo. En su población tuvo 24 niños y en su muestra tuvo también 24 niños. En el resultado obtuvieron el logro del incremento positivo con la medida de pretest para el desarrollo de la socialización con el juego libre y espacios realizados en el aula. Concluyo con el programa que resulto eficaz por las diversas posibilidades de juego libre mediante la renovación de los materiales y los espacios para cada sector realizada con los niños y niñas de 4 años que han logrado el desarrollo de la socialización, porque la mayoría de ellos tuvo un incremento positivo.

Calcina (2019) realizó su tesis titulada “El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 de Azángaro, 2017”. Puno, Perú. Como objetivo mencionó para demostrar que eficacia tiene el juego simbólico para el desarrollo social en los niños de 4 años. En su metodología utilizó enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue experimental, y su diseño fue cuasi experimental. En su población contó con 85 niños, en su muestra tuvo 48 niños de 4 años. La técnica que aplico es la observación y el instrumento fue la ficha de observación para el ingreso el 82% en inicio, proceso 13%, logro 4%. Después aplicar los juegos simbólicos el 78% están proceso logrado, el 17% en proceso y 4 % en inicio. Con ello demuestran que lograron socializarse con la estrategia de los juegos simbólicos. Entonces concluye donde los juegos hicieron que los niños maduraren en todo aspecto social.

Itusaca (2019) realizó tesis titulada “Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 252 Aplicación UNA-PUNO”. Puno- Perú. Tuvo como objetivo determinar los variables del juego cooperativo con el desarrollo social. En la metodología utilizo el tipo de investigación experimental, su

diseño fue preexperimental y trabajó con un grupo experimental. Su población conformo de 128 niños y en su muestra con 20 niños. En la técnica aplico la observación y en el instrumento uso la prueba de (pre test) para entrada y de salida el (post test) y ficha de observación. En su resultado vieron en prueba de ingreso a 70% en escala nunca y el 30% en a veces, en prueba de salida el 80% en escala siempre y 20% en nunca. Con el programa escogido que son los juegos, habilidades sociales tiene un efecto positivo en las características de sus comportamientos de los estudiantes. En conclusión, con los resultados de la estadística obtuvieron el valor esperado ( $0,008 < 0,05$ ) y pudieron rechazar su hipótesis nula como a consecuencia de esto aceptaron su hipótesis alterna, por lo tanto, el programa que aplico tiene resultados positivos en las conductas de los niños. Por lo tanto, el programa que aplico tiene resultados positivos en las conductas de los niños.

### **2.1.3 Locales**

Yllanes (2019) realizó tesis titulada “La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E 256 San Pablo –Ayacucho”. Lima, Perú. El objetivo fue explicar la importancia de los juegos tradicionales en la socialización en los niños y niñas. En su metodología utilizó el diseño no experimental, el tipo de investigación fue transversal con el enfoque cualitativo. En su población conformo de 18 estudiantes y la muestra conformo de 10 estudiantes de forma intencional. Tuvo como técnica la observación y como instrumento fue la entrevista. En su resultado mencionó la relación que establecen las niñas y los niños nace a través del procedimiento de la socialización y alcanza la variedad de vínculos que se dan a conocer en la dinámica interpersonal. Concluyó donde los juegos sirven para fortalecer el vínculo afectivo entre los niños y sus padres; transmiten valores culturales, como también

apreciaron que los niños que viven en el campo realizan sus propios juguetes con recursos naturales y ahí donde se observan el pensamiento simbólico.

Chamorro (2017) realizó tesis titulada “Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017”. Lima-Perú. Mencionó la propuesta de realizar la demostración aplicando el programa de juegos simbólicos con la finalidad de lograr diferentes maneras de relacionarse socialmente, para ello tuvo en cuenta es su estudio el nivel de explicativo, también seleccionó para su diseño el estudio cuasi experimental y con su tipo transversal. En su población y para la muestra conto con 49 niños, del mismo modo utilizó la técnica para observar a los niños y para ello escogió como instrumento para aplicar fue la ficha de observación. En sus resultados exponen, que en, pre test hubo 80% en inicio y luego de aplicar los juegos se evidencio donde el 72% de los niños tenían un mayor nivel de habilidad para socializarse. Concluyo demostrando que los programas de juegos si influyen con gran significativa para un desarrollo social en los niños.

Itusaca (2019) realizó su tesis titulada “Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 252 Aplicación UNA”. Lima, Perú. Para lo cual se planteó determinar los variables del juego cooperativo con el desarrollo social. En la metodología utilizo el tipo de investigación experimental, su diseño fue preexperimental y trabajó con un grupo de experimental. Su población conformo de 128 niños y en su muestra tuvo 20 niños. En la técnica aplico la observación y en el instrumento uso la prueba de (pre test) para entrada y de salida el (post test) y ficha de observación. En su resultado vieron en prueba de ingreso a 70% en escala nunca y el 30% en a veces, en prueba de salida el 80% en escala siempre y 20% en nunca.

Con el programa escogido que son los juegos, habilidades sociales tiene un efecto positivo en las características de sus comportamientos de los estudiantes. En conclusión, con los resultados de la estadística obtuvieron el valor esperado ( $0,008 < 0,05$ ) y pudieron rechazar su hipótesis nula como a consecuencia de esto aceptaron su hipótesis alterna, por lo tanto, el programa que aplico tiene resultados positivos en las conductas de los niños.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1 Variable: Juegos grupales**

#### **2.2.1.1 El juego**

Según Venegas y García et al. (2018) menciona el significado de la palabra juego resumiendo algunas aportaciones de Caminas (1973) que define que la palabra juego nace del vocablo latín como una palabra vulgar de jocus que eso tenía un significado como de bromear, y divertirse. En idioma semítico, la palabra juego lo denominan como reírse y burlarse; en idioma hebreo, la palabra juego lo definen como reírse, llorar, burlarse y también divertirse y en idioma latín el juego es denominado como broma (p.20).

Real Academia Española (2019) menciona, jugar es una acción que se da por entrenamiento, también son ejercicios de recreación que se someten con reglas y tiene un punto de inicio y de final; habrá un ganador y perdedor los juegos son actividades que no presentan dificultades.

#### **2.2.1.2 Teorías del juego**

Se cita a Gallardo (2018) quien expone lo siguiente:

Wallon (1987) el ser humano debe pasar por procesos y evoluciones para formar su mente, a través del juego se involucran con la historia y la sociedad. El mismo, estudió a los niños como desarrollan sus condiciones de vida en lo social, desde esa observación identifico un nuevo psiquismo en los niños, que era el cambio de su personalidad.

Por lo tanto, el autor afirma que los niños tienen que pasar por procesos para evolucionar su mente, necesitan relacionarse con sus costumbres, involucrarse a la sociedad que pertenecen, también afirma cuando los niños inician a socializarse tendrán un cambio de personalidad.

Sigmund (1856-1939) el juego son instintos que complacen al placer de las exigencias el juego en los niños es como una solución de conflictos, si el niño ha vivido experiencias de angustias o de alegrías lo interpretará con su imaginación, porque todo lo que el niño experimenta lo marcará en el subconsciente para su futuro. El autor percibe, cuando los niños juegan realizando distintas actividades, donde plasmará más adelante según que va evolucionando en su etapa adulta, porque estos juegos están acompañados de la imitación de las actividades que realizan los adultos.

### **2.2.1.3 Definición de juegos grupales**

Lo expresa García (2016) los juegos grupales son representaciones, expresiones, fantasiosos, creativos; en ocasiones los niños juegan en parejas actuando como sí. Se identifican realizando vivencias reales y fantasiosos, imitando a los adultos; se acompañan de materiales, elementos y disfraces para hacer la realización del juego.

También lo define Salazar y Flórez (2019, citado en Castro et al. 2019) estos autores mencionan que, los juegos grupales son fundamental para las personas, parte vital y necesaria,

donde contribuye con la mejora de su desarrollo de varias habilidades; de conocimientos sociales, motoras, habilidades emocionales y espirituales; donde transmiten su cultura expresando sus ideas, sus realidades y a veces realizan cambios de sus actitudes en la convivencia.

De acuerdo al autor, el juego es básico y fundamental que le caracteriza en la vida del ser humano, al jugar se complementarán sus necesidades físicas, psicológicas y sociales, de esa manera construirán a desarrollarse exitosamente para la convivencia.

Llopis (2016) define que:

El juego constituye un medio espontáneo de expresión y de aprendizaje en el que interaccionan todos los sentidos. También ejercita los hábitos intelectuales, físicos, sociales y éticos al mismo tiempo que ayuda al niño/a reducir tensiones, defenderse de frustraciones, evadirse de lo real o producir situaciones placenteras. (29)

Según Navarro (2002, citado en Gallardo, 2018) donde expresa, el juego se da en la actitud de ficción, que se modifica en situaciones a partir de él, y lo que le caracteriza es el juego en grupos; donde juegan de manera natural. Se considera que al jugar los niños desarrollan lo que la sociedad les niega, y el mismo niño es protagonista de todas las experiencias que vive diariamente y así el niño se conoce mejor.

Por lo tanto, nos dice que el juego en grupos nace de manera natural en los niños y a la vez aprenderán a descubrir sus habilidades dentro de la sociedad, también con el juego simbólico el niño se conocerá mejor para luego desarrollar el aprendizaje deseado.

Jesuites (2019) el juego grupal es denominado importante para los niños y niñas pueden socializarse proyectando sus miedos, aprenden a expresarse, adquiriendo la autonomía se integran con facilidad; se relacionan compartiendo sus experiencias de roles, ayuda a desarrollar su imaginación y enriquece su desarrollo social.

Castro y Flores (2019) que expresan, al jugar realizan capacidades donde se comprometen al desarrollo de sus habilidades con su cuerpo: jugar saltando, treparse al árbol, jugar corriendo, jugar escondiéndose; hacer carros o casas de cartón, jugar a la ronda, jugar al trompo, hacer carreras de tin-tin. Estos juegos hacen que los niños se conozcan más y exploren al máximo sus potencialidades.

#### **2.2.1.4 Importancia del juego grupal en la socialización**

Según Borja (2018) el juego grupal es importante para desarrollar la comunicación, mientras los niños imitan e interpretan algunos hechos y personajes se mantienen en constante intercambio de palabras, en este sentido se socializan en todo momento utilizando su cuerpo, gestos e imaginación.

De acuerdo a lo expuesto, los juegos grupales se han visto como una estrategia para ayudar a los niños a complementarse de forma natural, en sus procesos de formación y adaptación a las realidades que viven.

Según Meneses y Monge (2001) exponen el juego en grupo proporciona relaciones sociales al compartir experiencias y libera energías que el niño lo tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social, el niño aprende a relacionarse, aprende a resolver sus problemas y los adultos deben apoyar en esa necesidad del juego que desean los niños.

Estos autores, hacen concientizar sobre los juegos que tienen un gran valor para los niños, y los adultos muchas veces no lo toman en cuenta como la idea principal del niño que es jugar y por el medio que se comunican los niños.

Según Gallardo (2017) menciona, los juegos en los niños son importante para su desarrollo social, permitiéndole el desarrollo de equilibrio y explorando con todo lo que le rodea y así mismo desarrolla sus emociones y sentimientos.

Para este autor, el juego es una herramienta que produce la socialización en los niños; así mismo, el juego construye el autocontrol de sus emociones y el control sobre el movimiento corporal, como también va explorar sobre el entorno que vive.

Según Giraldo et al. (2015) expone, “En el juego es donde se alberga un medio para que el niño ajuste su comportamiento a conductas que lo favorecen en su convivencia y su vida en la sociedad” (p.6). Por lo tanto, los niños cuando juegan integran diversas características entre ellos, estas características son compartidas al intercambiar sus actividades; todo ello suma en el desarrollo de su formación social y creencias culturales.

Por otro lado, tenemos a Pinto (2017) expone, se puede ver desde este punto la sociabilidad con el juego, interactúan con sus iguales ayudando a conocer a otras personas; permitiendo adquirir esas normas y nuevos comportamientos en las actividades que incluyen la integración y comunicación explorando su mundo.

De acuerdo al autor, que jugar es relacionarse con los demás, así mismo aprenden sobre las diferencias entre personas y se aceptan tal como son; también se dice que jugar es comunicarse y explorar del mundo donde viven.

Por último, también Edo et al. (2016) expone, que el juego en grupos es para aumentar la interacción social entre iguales, mejorando sus conductas, cooperan, comparten y ayudan

entre todos. Jugar en grupo incrementa las relaciones sociales, como el niño será más colaborador, se preocupará por los demás, será más solidario y, también es interactuar con sus pares.

#### **2.2.1.5 Habilidades que desarrolla el juego grupal**

Teniendo en cuenta a Licona (2000) que expone, durante el juego que realizan los niños se observa actividades que protagonizan los niños ya sea de manera individual o grupal, y se caracterizan en las siguientes:

1. Habilidades en funciones de imitación. - es donde los niños inician ejecutando los juegos para:

- Reproducir acciones, manipular objetos, algunos hechos, modelar roles, imitan palabras, gestos y sonidos.
- Aplican sus reglas para el juego.
- Prestan atención.
- Diferencian sonidos, colores y formas.
- Realizan la coordinación motora.
- Ubicarse en el espacio y tiempo al realizar el juego.

2. Habilidades del aprendizaje simbólica. - cuando juegan los niños se les observa que:

- Perciben en la representación de algo.
- Relacionan imágenes con palabras.
- Se expresan verbalmente.

- Maduran en el pensamiento representativo

### **2.2.1.6 Clasificación de juegos grupales**

Según Venegas et al. (2018), desde los tres años a más todos los niños comienzan a jugar de manera grupal, buscan a otros niños y a sus acompañantes para relacionarse en el juego. El juego grupal se divide en tres fases.

**Primer fases es la relación asociativa.** - aquí todos los niños juegan se divierten jugando entre todos los pares y adultos, pero no se observa una interacción social entre pares. Porque los niños juegan realizando acciones de imitación de gestos, canciones y danzas para divertirse juntos.

**Segunda fase es la relación competitiva.** - aquí todos los niños buscan jugar entre todos en grupo, pero en ello se observa que hay una competencia de rivalidad, a quien gana y pierde. Por ejemplo, realizan una carrera y dicen, gane y llegue primero.

**La tercera fase es la relación cooperativa.** - aquí todos los niños buscan divertirse, pero en grupo de manera organizada, todos tienen un objetivo para lograr en común. Por ejemplo, cuando juegan a la ronda todos participan e interactúan.

## **2.2.2 Variable: Desarrollo social**

### **2.2.2.1 Definición**

Subías et al. (2014) el desarrollo social es entendido como medio de aprendizaje, donde se adquieren conocimientos, se construyen los vínculos afectivos, la adquisición de valores, conductas, actitudes y modelos de patrones propias y compartidas, del medio social. Lo cual ayuda a desarrollarse como seres sociables en la sociedad que comparten.

Gallardo (2017) el desarrollo social comienza desde que nace el niño, es “aquel en el que el niño adquiere e interioriza los valores, normas, costumbres y conductas que son propias de la sociedad en la que vive” (p.42).

Suria (2010) a través del desarrollo social se establece la “identidad personal, identidad de grupo, cooperación, interacción social, participación” (p.71).

Murillo (2018) donde menciona, el espacio para socializarse es ahí donde se relacionan con sus influencias grupales de compañeros y eso incide en las formas de actuar, de comportarse, en los valores y en adquirir habilidades sociales, los grupos sociales se integran con sus virtudes y sus características para intercambiar sus experiencias.

Por lo tanto, dice cuando se socializan entre compañeros van a adquirir nuevos comportamientos, actitudes y valores para luego expresarlo en situaciones que se encuentre modelando las conductas de sus influencias.

Ortego et al. (2018) exponen, la socialización se da en un proceso, a la medida que los niños crecen van observando y aprendiendo para adquirir los conocimientos y pautas que les permiten convivir con los demás, este se logra con la integración social en lo cual van a interiorizar sus valores, sus habilidades para comunicarse y conocerse con sus grupos sociales para compartir y convivir sus vivencias.

De acuerdo a lo expuesto, para adquirir la socialización se necesita la convivencia social con los grupos de personas, y a través de la observación se va aprendiendo a imitar diversas características y maneras para relacionarse en la sociedad que pertenecen.

MINEDU (2017) dice, los niños aprenden a socializarse conviviendo y compartiendo diversas situaciones que viven a diario se escuchan entre ellos, de este modo están practicando la socialización y más adelante saber aceptarse con sus mismos valores y sus ideales que poseen

cada niño y niña. Es por ello, que las relaciones grupales propician los valores y enseña a los niños a incluirse en cualquier actividad a todos por igual y respetando sus opiniones, y es importante para que poco a poco aprendan a crear afectos y compañerismo en su comunidad o donde vaya.

Entonces, con el tiempo de la interacción que experimentan con otras personas los niños van madurando para su desarrollo del aspecto físico, cognitiva y de sus emociones, para independizarse de sus acompañantes.

define Zurita (2018) en las primeras etapas se le observa que los niños y las niñas son muy imitadoras observadoras de las conductas que demuestran los adultos, esto influye de manera directa en los niños para su comportamiento social.

De acuerdo a lo expuesto, la socialización es una habilidad que se desarrolla mediante la imitación de los adultos, donde los niños luego de imitar esas conductas lo plasman en la sociedad que viven.

#### **2.2.2.2 Competencias sociales**

Según Carrillo (1991, citado en López et al. 2006) define, las competencias sociales se da a través del desarrollo de las habilidades sociales, es importante para ver diferentes comportamientos de cada persona y para saber comunicarse e interactuar de una determinada forma. Son las siguientes habilidades que se consideran como competencias:

**Ser asertiva.** - son aquellas características interpersonales que se dan en una relación, este no es pasivo y tampoco es agresivo.

**Ser hábil cognitivamente.** – se considera saber procesar informaciones para usarlos como estrategias en resolver los conflictos que se dan en uno mismo y con otras personas, tener la capacidad de relacionarse y de convivir con otras personas. Aquellos

niños que presentan dificultades para relacionarse con sus pares, entonces también tienen dificultad para solucionar sus conflictos.

**Ser expresivo con los sentimientos y afectos.** - se fomenta la comunicación y las emociones que se vinculan entre pares, es importante saber comprender y enseñarlos a expresarse regulando sus afectos, también se debe fomentar el desarrollo de la empatía porque es clave para el desarrollo social y moral.

### **2.2.2.3 La escuela como ente socializador**

Lo define Gil (2011) la escuela es un ente social que está formado por la comunidad educativa y en ello se integran todos como: los estudiantes, profesores y padres de familia. La escuela tiene la función de integrar a las personas en grupo con distintas experiencias, por ello se considera como un ente educador que da la oportunidad para desarrollar la socialización con mayor potencial. La escuela es una institución que propicia la socialización a los estudiantes, donde les ayuda a integrarse en la sociedad con sus distintas normas, valores y costumbres; para que sean adultos responsables, asertivos y activos en la sociedad que les toca convivir. Durante el tiempo que los niños se educan también se socializan.

Por eso es importante que la escuela debe programar talleres para fomentar las habilidades sociales de los estudiantes en los valores, en la autonomía de resolver los conflictos, así ser competentes socialmente y buenos ciudadanos; con iniciativa para participar en su comunidad.

### **2.2.2.4 Agentes de la socialización**

Huidobro y Ramos (2015) definen, que el aprendizaje de socialización también se adquiere; como ponerse los acuerdos, a esperar los turnos que les toca para participar a cada integrante, respetan las reglas que se ponen; también aprenden a manejar sus emociones y trabajan en equipo: Las agentes más relacionadas a los niños son:

La familia,  
los grupos sociales,  
la escuela,  
medios comunicativos.

Estos tres agentes son esenciales para la etapa de formación de los niños, porque están en donde el niño más convive a diario y es ahí donde aprende a relacionarse a comunicarse, y obtienen valores esenciales para que se puedan formar como buenos ciudadanos en el futuro.

#### **2.2.2.5 Características sociales**

Santiago (2005) el individuo desde el momento que nace ya es un ser social, que está destinado a convivir con un mundo social, es por ello que los niños necesitan de otras personas que ayuden a adaptarse a ese contexto social. Se irán formando a la medida que van relacionándose con los demás, la socialización es un proceso continuo, a la vez la socialización es un proceso para el aprendizaje con las siguientes características:

- a) Para adquirir el desarrollo de las conductas positivas y negativas del entorno que le rodea.
- b) Para desarrollar las normas y valores que nacen de las conductas adquiridas.

La socialización en los niños propicia su desarrollo para una personalidad sana, donde le permite manejar sus problemas y sus conflictos a tiempo y saber distinguir lo que es correcto de lo que es incorrecto (Cazar, 2019).

Define Guzmán (2020) la etapa primordial de los niños son los primeros años, donde poseen características del desarrollo social, con la ayuda de la escuela y por el medio de realizar actividades para cada situación, lo practican dentro y fuera del colegio, siendo así; el juego es el medio que brinda la posibilidad de interactuar, para llegar a complacer sus necesidades que quieren lograr los niños, es ahí que canalizan la socialización con quienes los acompañan en esta etapa.

Por lo tanto, los niños tienen esa posibilidad de desarrollar sus destrezas y habilidades sociales, para lo cual la escuela es un ente muy importante, para que actúan entre edades o iguales y adquieren esas características sociales; como pueden ser positivas o negativas dependerá de las influencias sociales.

De acuerdo a lo expuesto, para adquirir la socialización se necesita la convivencia social con los grupos de personas, y a través de la observación se va aprendiendo a imitar diversas características y maneras para relacionarse en la sociedad que pertenecen.

#### **2.2.2.6 Proceso de desarrollo social**

Según Folgueira et al. (2018) mediante la interacción con el entorno social y físico irán interiorizando con la sociedad, descubren según propias características. Se dividen en tres procesos importantes. Como son:

**Adquisición de conocimientos.** – Los niños aprenden a reconocer a personas, aprenden a relacionarse, aprenden a diferenciar los roles de padre, madre, hijos, amistades y la familia; aprenden sobre el dinero, la identidad, el lugar donde viven y saben diferenciar el mal y el

bien.

**Formación de vínculos.** – Los niños se relacionan con más personas en lo cual también se dirigen y dominan lo que sienten, sobre sus sentimientos, aquí nace el apego como un vínculo, luego a la medida que se relaciona va ampliando sus afectos, en por los amigos, grupos de iguales y más relaciones.

**Formación de conductas.** – Aquí se adquieren todos los hábitos, conductas, valores y comportamientos del contexto social, como a vestirse, comer, saludar, dar las gracias a compartir teniendo en cuenta a los demás miembros del contexto.

## **2.3. Variables**

### **2.3.1 Relación entre juegos grupales y desarrollo social.**

Florit (2018) cuando los niños juegan en grupos desarrollan esas habilidades sociales de cooperar y comunicarse, están tomando sus propias decisiones para interactuar entre sus pares, imaginan todo aquello para socializarse y así van formándose para ser autónomos y cultivando la empatía hacia todos. Por lo tanto, es un proceso por el cual los niños aprenden a través de la convivencia diaria y experiencias vividas, poniendo en práctica los elementos para relacionarse en su influencia del contexto social, luego también aprenden a cooperar en su entorno social.

Calderon (2012) expone, los niños durante los juegos grupales empiezan a reconocer sus propias emociones al relacionarse con su mundo social, al saber observarse es como un privilegio para aprender a actuar en situaciones difíciles en dar solución a sus conflictos que se les presenta actuando correctamente frente a sus acompañantes y pares.

### **III. Hipótesis**

#### **3.1. Hipótesis de la investigación:**

**Hi:** Los juegos grupales mejoran significativamente el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021

**HO:** Los juegos grupales no mejoran significativamente el Desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021

## **IV. Metodología**

### **4.1 Diseño de Investigación**

#### **4.1.1. Tipo de la investigación**

Según Mata (2019) una investigación aplicada es similar a un estudio básico, porque contiene teorías que fundamentan el estudio y lo primordial es que el investigador debe ver qué efectos tiene el estudio. Por lo tanto, este estudio fue aplicativo.

#### **4.1.2. Nivel de investigación**

Según Deobold et al. (2016) una investigación explicativa se centra para llegar a ver y conocer las circunstancias, o costumbres y esas actitudes que existen, se conocerá después de describir las actividades, los objetos, los procesos y sujetos de manera exacta. Su meta es predecir e identificar los efectos que hay entre dos a más variables, según el objetivo previsto. Por lo tanto, se aplicó un nivel explicativo.

#### **4.1.3. Diseño de investigación**

Godoy (2018) “en la investigación pre experimental se hace un estímulo para medir al grupo de estudios y luego se mide su efecto” (p. 210). Se trabajó con estudio pre experimental.

**G: 0<sub>1</sub> -----X -----0<sub>2</sub>**

**Donde:**

G= Muestra.

O<sub>1</sub>= Aplicar Pre test.

X= Se aplica el tratamiento.

O<sub>2</sub>= Aplicar el Post tes.

## 4.2 Población y muestra

### 4.2.1 Población

Según Arias et al. (2016) “La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (p.202). Por lo tanto, la población estuvo conformada por todos los estudiantes de 3, 4 y 5 años con una totalidad de 60 niños de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa- Lima.

**Tabla 1**

*Distribución de población del estudio.*

I.E	Edad	Cantidad
I.E. privada Virgen Del Carmen	3 años	20
	4 años	20
	5 años	20
Total		60

*Fuente:* Registro de nómina de matrícula, 2021.

### 4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

**Inclusión:** Para el estudio se tuvo en cuenta solamente el aula de 5 años con los 16 niños matriculados y que asistían a la de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita- Lima, que cumplían con las características que tenían los sujetos para el estudio de la investigación.

**Exclusión:** En el estudio no se tuvo en cuenta a los niños y niñas de 3 años y 4 años, tampoco a las docentes del nivel inicial que se encontraban en la Institución Educativa.

### 4.2.3. Muestra

Arias et al. (2016) toda investigación siempre debe contar con número de

participantes especificados para lograr con la finalidad de los objetivos propuestos desde el inicio de la investigación, el tamaño para la muestra se busca calculando según los variables de estudio.

La muestra estuvo conformada por 20 niños del aula de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita- Lima.

**Tabla 2**  
*Distribución de la muestra del estudio.*

I.E. privada Virgen del Carmen	Edad	Cantidad
Aula “Amarillo”	5 años	20
<b>Total</b>		<b>20</b>

*Fuente:* Registro de nómina de matrícula, 2020.

#### **4.2.4 Técnica de muestreo**

Se tuvo en cuenta el muestreo no probalístico por conveniencia: Como dice Hernández y Mendoza (2018) “el investigador selecciona los integrantes de la muestra basándose en su propio criterio, en causas relacionadas con las características del investigador o del que hace la muestra” (p.207). Se consideró el muestreo no probalístico y por conveniencia porque el investigador lo dirigió por su propio criterio.

### **4.3 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores**

#### **Cuadro 1**

*Matriz de operacionalización de la variable.*

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<b>Juegos grupales</b>	García (2016) los juegos grupales son representaciones, expresiones, fantasiosos, creativos; en ocasiones los niños juegan en parejas actuando como sí. Se identifican realizando vivencias reales y fantasiosos, imitando a los adultos; se acompañan de materiales, elementos y disfraces para hacer la realización del juego.	Estos juegos se realizan en pares, todos los niños se integran, se relacionan, tienen un objetivo en comun, juegan y se divierten todos juntos.	Relación asociativa	Todos juegan.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	<b>Escala ordinal</b>  <b>Nivel</b> Bajo (1) Medio(2) Alto (3)
			Relación competitiva	No hay interacción constante entre pares.		
				Interactúan con frecuencia.		
			Relación cooperativa	Realizan competencias entre pares.		
				Juegan de manera organizada.		
				Tienen un objetivo en comun.		
			<b>Desarrollo social</b>	Subías et al. (2014) el desarrollo social es entendido como medio de aprendizaje, donde adquieren conocimientos, se construyen los vínculos afectivos, la adquisición de valores, conductas, actitudes y modelos de patrones propias y compartidas, del medio social. Lo cual ayuda a desarrollarse como seres sociables en la sociedad que comparten.		
Reconocen cosas y objetos						
Se relaciona						
Interactúa.						
Diferencia roles cotidianos.						
Formación de vinculos	Reconoce su identidad.					
	Diferencia el mal y el bien.					
	Dice lo que siente.					
	Expresa sus emociones.					
Formación de conductas	Amplia su afecto.					
	Hace amistades.					
	Modela conductas ajenas.					
	Imitada comportamientos.					
	Imita los valores observados.					
	Se expresa con palabras mágicas.					

Fuente: Es elaboración propia.

#### **4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Según Torres (2017) como se sabe que toda investigación tiene que buscar datos que fundamentan la estructura del trabajo, por ello se utiliza estrategias como las técnicas e instrumentos que se adecuan; para poder recoger informaciones sobre hechos, fenómenos u objetos que es el interés del estudio que servirá como base de la investigación.

##### **4.4.1. Técnica de recolección de datos**

Se utilizó una técnica de carácter investigador que es la observación, así como menciona, Carrero (2018) la observación es un método para recoger datos se hace registrando sistemáticamente, es válido y confiable para observar comportamientos, situaciones a través de conjunto de categorías.

##### **4.4.2. Instrumento de recolección de datos**

Según Aguiar (2016) el instrumento es el medio o material que se utilizan con la finalidad de recoger y optar informaciones, como pueden ser fichas de observación, cuestionarios, guías y escalas de acciones, actitudes y de opiniones. Es así, en este trabajo se optó por utilizar una guía de observación, en ello se le designó 3 niveles de opciones según escala de Likert como: Bajo (1) Medio (2) Alto (3), para poder recoger informaciones requeridas.

##### **4.4.2.1. Validez del instrumento**

Expone, Torrez (2017) validar es darle valor a un instrumento con preguntas, para el que investigador brinde seguridad en momento de procesar la evaluación a los encuestados y luego se realiza una confiabilidad segura.

Para la validación del instrumento se utilizó una guía de observación con nivel de

bajo (1) medio (2) alto (3) conformado con 20 preguntas, esto se envió de forma virtual a través de sus correos para que den su visto bueno. Los 3 expertos coincidieron dando sus referencias y opiniones llegaron a colocar el puntaje conveniente. Esto se observa en los anexos.

**Tabla 3**

*Validación de expertos.*

<b>Nombres</b>	<b>DNI</b>	<b>Titulado</b>	<b>Concordancia de puntos</b>
Mag. María Elena Guevara Simón	.....	Educación Inicial	20
Mg. Aidemi Rojas Rondinell	-----	Educación Inicial	20
Lic. Carmen Háyala Huachiana	.....	Educación Inicial	20

*Fuente: Anexos.*

**4.4.2.2. Confiabilidad**

Carrero (2018) es la prueba en lo cual se mide para saber el grado de efectividad y seguridad que tiene un instrumento, que se aplica en personas y los resultados deben ser relevantes a los rangos que se establecen para la confiabilidad. Se hizo la prueba piloto con la misma cantidad de muestra para saber el grado de confiabilidad del instrumento.

**Tabla 4**

*Estadísticos de fiabilidad.*

Alfa de Cronbach	N de elementos
<b>0,814</b>	<b>20</b>

*Fuente:* Exel 2007.

#### **4.5 Plan de análisis**

Para analizar los datos de los resultados se utilizó la estadística descriptiva el EXCEL haciendo un resumen de los datos obtenidos para realizar en las tablas y gráficos, para dar respuesta a las hipótesis se aplicó programa de SSP v 24 con el estadístico no paramétrico, esto ayudo a tener resultados confiables, con lo cual se llegó dar las respuestas a los objetivos. Al final se analizó los resultados para legar a una conclusión.

##### **4.5.1. Procedimiento**

- Se pidió permiso al director y en seguida a la docente del aula para realizar sesiones de aprendizaje sobre juegos. Luego se solicitó autorización a los padres de familia para realizar los juegos con los niños.
- En las primeras semanas se hizo la aplicación de las encuestas del pre test con 20 preguntas, aquí se les indico a los padres que deben observar a los niños todo lo que hace en el juego, para luego ir registrando de como estaban desarrollando la socialización.

- Pasando dos semanas se inició con la aplicación de actividades basados en juegos grupales, esto se hizo en el aula, se aprovechó realizar los juegos cuando asistían los niños en presencial por ciertas horas.
- Después de hacer que jueguen entre todos los niños se vio como iban desarrollando la socialización, solamente se aplicó 10 actividades, ya que por pandemia fue muy complicado.
- Terminando las actividades propuestas, también se aplicó la otra encuesta con las mismas preguntas que es el post test, para medir su desarrollo social. Realizar estas actividades de juego se demoró casi 15 días. Finalmente, se les agradeció por su apoyo y colaboración a todos.
- Finalmente se realizó los resultados del estudio haciendo el uso de programa de Excel y SPSS, con los datos obtenidos del instrumento de guía de observación del antes y del después.

#### **4.6 Matriz de consistencia**

##### **Cuadro 2**

*Matriz de consistencia.*

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>JUEGOS GRUPALES PARA EL DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. PRIVADA VIRGEN DEL CARMEN SANTA ANITA, LIMA, 2021.</p>	<p><b>General</b> ¿De qué manera los juegos grupales mejoran el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021?</p> <p><b>Específicos:</b> ¿Cuál es el nivel de desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021?.</p> <p>¿Cómo los juegos grupales mejoran el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021?.</p> <p>¿Cuáles son los efectos de juegos grupales en la mejora del desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021?.</p> <p>¿En qué se diferencia el nivel de desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021 antes y después de aplicar los juegos grupales?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Determinar en qué manera los juegos grupales mejoran el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021.</p> <p><b>Específicos:</b> Identificar el nivel de desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021 a través de un pre test.</p> <p>Aplicar los juegos grupales para mejorar el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021.</p> <p>Evaluar los efectos de juegos grupales en la mejora del desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021 a través de un post test.</p> <p>Comparar el nivel de desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021 antes y después de aplicar los juegos grupales.</p>	<p><b>Hi:</b> Los juegos grupales mejoran significativamente el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021.</p> <p><b>HO:</b> Los juegos grupales no mejoran significativamente el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021.</p>	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo <b>Tipo:</b> Aplicada <b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental <b>G:</b> 0<sub>1</sub> ---X ---0<sub>2</sub></p> <p><b>Población:</b> 60 estudiantes. <b>Muestra:</b> 20 niños de 5 años. <b>Muestreo:</b> No probalístico por conveniencia.</p> <p><b>Variable</b> Independiente: <b>juegos grupales</b> Variable dependiente: <b>Desarrollo social</b></p> <p><b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumento</b> Guía de observación <b>Análisis de información:</b> Prueba de Wilcoxon <b>Principio ético:</b> Libre participación y consentimiento informado.</p>

Fuente: Elaboración propia.

#### 4.7 Principios éticos

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicó los siguientes principios de acuerdo a la universidad ULADECH (2020).

**1. Protección a las personas:** en este caso se brinda ante todo velar por la integridad física, verbal y psicológica, no realizar acciones que afecten otras personas. Esta investigación se tomó en práctica sobre velar por los derechos de los demás.

**2. Libre participación y derecho de ser informado:** ante este principio se debe informar siempre todo lo planificado en el trabajo de una investigación a realizar, con ello se respeta la opinión de las demás personas.

**3. Beneficencia y no maleficencia:** el investigador provee beneficios para sumar en el contexto de la sociedad sobre la indagación. Se contribuirá los beneficios del desarrollo social en niños y niñas de 5 años.

**4. Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad:** en este caso no se maltrata a las plantas, animales y así se busca respetar a todos a los seres vivos de nuestro planeta. En esta investigación se practicó el cuidado de nuestro planeta.

**5. Justicia:** se fomentó el trato con respeto y equidad sin discriminar a los que participan en el estudio y con los que colaboran en la investigación, se aplicó la justicia antes, durante el desarrollo y después de culminar el trabajo de estudio.

**6. Integridad científica:** se realizó acciones con responsabilidad, cuidando la integridad de las personas, cumpliendo con los protocolos del derecho de los participantes y brindándole confianza y seguridad.

## V. Resultados

### 5.1 Resultados

**5.1.1** Identificar el nivel de desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021.

**Tabla 5**

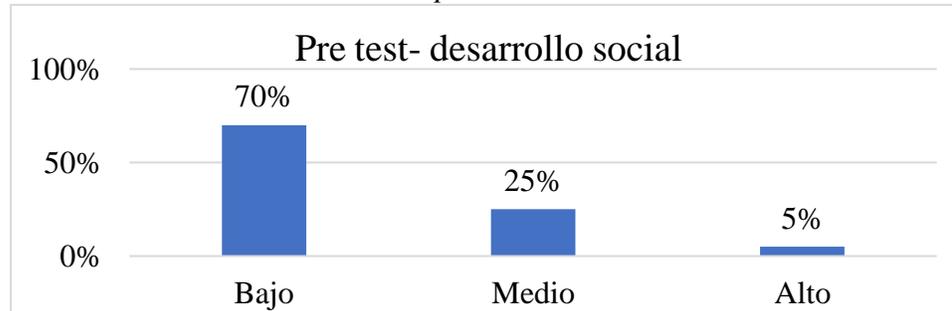
*Desarrollo social de los niños en pre test.*

Pre test			
Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Bajo	14	70%	70.0
Medio	5	25%	25.0
Alto	1	5%	5.0
Total	20	100%	100.0

*Fuente:* Guía de observación aplicada en (2021).

**Figura 1**

*Desarrollo social de los niños en pre test.*



*Fuente:* Datos de la tabla 5.

Se llega a evidenciar en la tabla 5 y en la figura 1 los resultados sobre desarrollo social que presentan los niños. En nivel bajo se ubican 14 niños con un 70%, en nivel medio se ubican 5 niños con el 25% y, por último, en nivel alto se muestra a 1 niño con 5%. Este resultado con bajo nivel de socialización se evidencio antes de aplicar los juegos grupales.

**5.1.2** Aplicar los juegos grupales para mejorar el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021.

**Tabla 6**

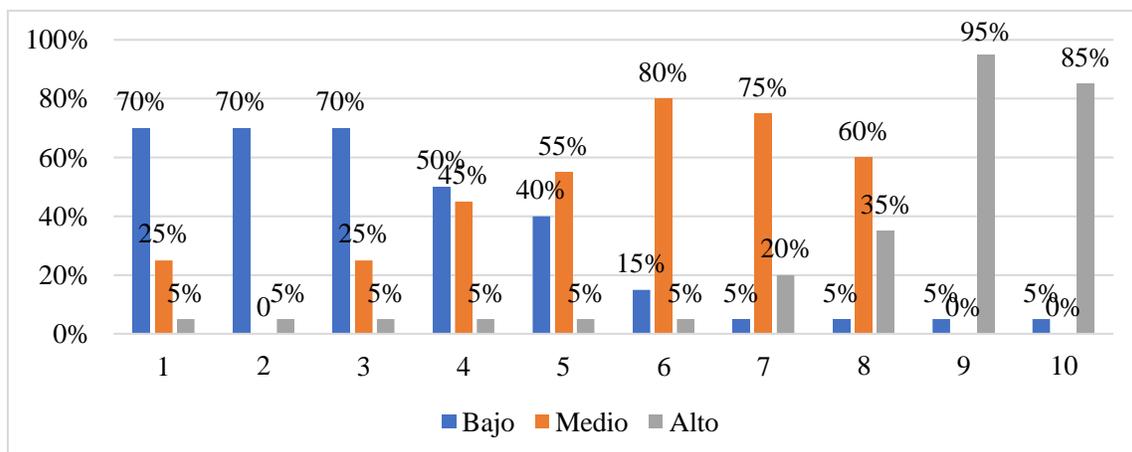
*Resultados de actividades sobre juegos grupales para el desarrollo social.*

Nivel	Bajo		Medio		Alto		Total fi	Total %
	fi	%	fi	%	fi	%		
Activ- 1	14	70%	5	25%	1	5%	20	100%
Activ- 2	14	70%	5	25%	1	5%	20	100%
Activ- 3	14	70%	5	25%	1	5%	20	100%
Sesión 4	10	50%	9	45%	1	5%	20	100%
Activ- 5	8	40%	11	55%	1	5%	20	100%
Activ- 6	3	15%	16	80%	1	5%	20	100%
Activ- 7	1	5%	15	75%	4	20%	20	100%
Activ- 8	1	5%	12	60%	7	35%	20	100%
Sesión 9	1	5%	7	35%	12	60%	20	100%
Activ- 10	1	5%	0	0%	19	95%	20	100%

*Fuente:* Guía de observación aplicada en (2021).

**Figura 2**

*Actividades de aprendizaje sobre juegos grupales en los niños de 5 años.*



*Fuente:* Guía de observación aplicada en (2021).

Con respecto a la aplicación de las actividades basadas a los juegos se evidencia los

resultados en la tabla 6 y figura 2. En la actividad 1 los niños se ubicaron con más valores en nivel bajo con 70%, en la actividad 2 con un 70% en nivel bajo, en la actividad 3 con 70% en nivel bajo; y en la actividad 4 hubo un cambio de 50% en nivel bajo. A partir de la actividad 5 se ve que hay 55% en nivel regular, en la actividad 6 se muestra un 80% en nivel regular y, en la actividad 7 hay un 20% en nivel alto, es así, en la actividad 8 hay un 35% en nivel alto y, en actividad 9 un 60% en nivel alto y, por último, en la actividad 10 hay un 95% en nivel alto. Durante la aplicación se vio que los niños poco a poco fueron mejorando su desarrollo social.

**5.1.3.** Evaluar los efectos de juegos grupales en la mejora del desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021 a través de un post test.

**Tabla 7**

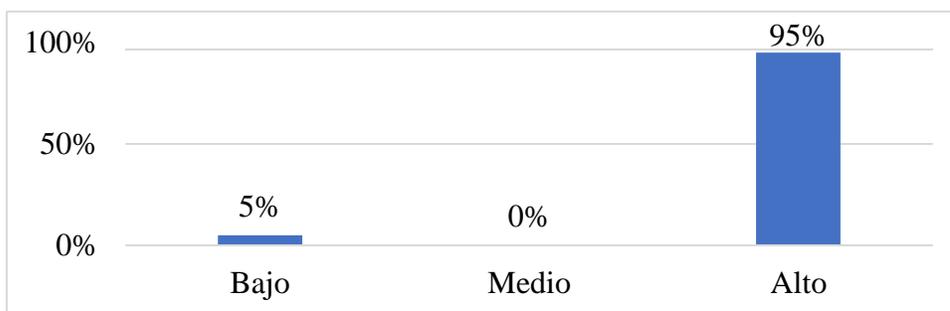
*El desarrollo social de los niños a través de Post test.*

Nivel	Frecuencia	Post test	
		Porcentaje	Porcentaje válido
Bajo	1	5%	5.0
Medio	0	0%	0.0
Alto	19	95%	95.0
Total	20	100%	100.0

*Fuente:* Guía de observación aplicada en (2021).

**Figura 3**

*El desarrollo social de los niños a través de Post test.*



*Fuente:* Datos de la tabla.

Con respecto a la evaluación del desarrollo social de los niños se observa en la tabla 7 y figura 3. Donde se observa que el 5% conformado por un niño se ubica en nivel bajo, a ningún niño en nivel medio con 0%, asimismo, a 19 niños en nivel alto haciendo un 95%. Este resultado es luego de aplicar los juegos grupales en los niños, que se observa un mayor porcentaje en nivel alto.

**5.1.4** Comparar el nivel de desarrollo social de los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021 antes y después de aplicar los juegos grupales.

**Tabla 8**

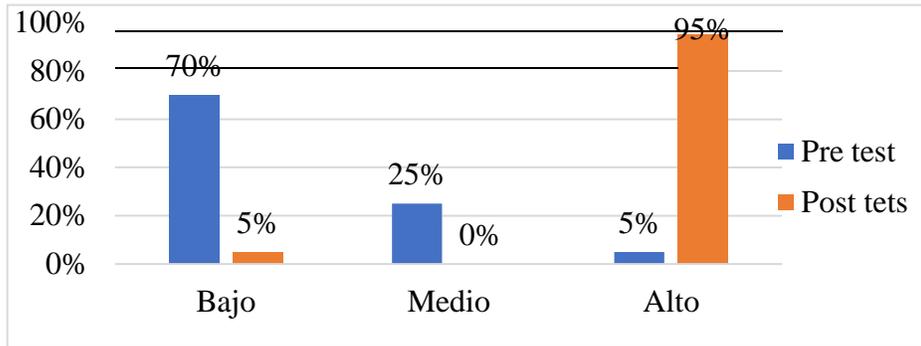
*Desarrollo social de los niños antes y después de aplicar los juegos grupales.*

Nivel	Pre test			Post test		
	Frecuencia	Porcentaje	% válido	Frecuencia	Porcentaje	%válido
Bajo	14	70%	70.0	1	5%	5.0
Medio	5	25%	25.0	0	0%	0.0
Alto	1	5%	5.0	19	95%	95.0
Total	20	100%	100.0	20	100%	100.0

*Fuente:* Guía de observación aplicada en (2021).

**Figura 4**

*Desarrollo social de los niños antes y después de aplicar los juegos grupales.*



Fuente: Datos de la tabla 5.

En la tabla 8 se ve los resultados sobre el desarrollo social referente a pre test y post test. En cual se observa que, en pre test hay un 5% de niños que se ubicaron en nivel bajo, en nivel medio el 25% y, en alto un 70%; con respecto a post test, en nivel bajo hay un 5% y en nivel alto hay el 95% de niños. Por lo tanto, en estos resultados se ve una mejora relevante, porque la mayoría de los niños están en nivel alto de desarrollo social.

## 5.2. Contrastación de la hipótesis

### Alternativas de prueba de normalidad para hacer el uso de estadísticos.

Se tendrá en cuenta sí  $p > 0.05$  los datos son normales y paramétricas.

Sí  $p < 0.05$  los datos no son normales y son no paramétricas.

### Tabla 9

*Pruebas de normalidad.*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Tes	,424	20	,000	,632	20	,000
Post Tes	,538	20	,000	,236	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

### Hipótesis de la investigación alterna y nula.

**Hi:** Los juegos grupales mejoran significativamente el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021.

**HO:** Los juegos grupales no mejoran significativamente el Desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021.

**Tabla 10**

Prueba de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST – Rangos negativos		1 <sup>a</sup>	13,00	13,00
PRE TEST Rangos positivos		19 <sup>b</sup>	10,37	197,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	20		

A. Post test < Pre Test

B. Post test > Pre Test

C. Post test = PreTest

### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	Post Test – Pre Test
Z	-3,622 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

b. Se basa en rangos negativos.

Se puede observar la hipótesis con respecto a la investigación, que en los resultados se muestra que la suma de la razón da el -3,622<sup>b</sup>, asimismo, con una significancia de 0,000 con lo cual se acepta a la hipótesis de la investigación que es: **Hi:** Los juegos grupales mejoran significativamente el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021.

## 5.2 Análisis de resultados

Con respecto a los resultados que se obtuvo en pre test sobre el desarrollo social que tienen los niños de 5 años, se ubicó en nivel bajo con 70% lo cual fue conformado por 14 niños, en nivel medio se ubicaron a 5 niños con el 25% y, por último, en nivel alto se ubicaron un niño con 5% con un solo niño. Estos datos llegan a concordancia con Itusaca (2019) en su trabajo realizado de “Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales” en Lima. Tuvo a 20 niños en su muestra siendo un estudio experimental. Llegó a su resultado en lo cual tuvo en prueba de ingreso a 70% en escala nunca y el 30% en escala a veces, en prueba de salida con el 80% en escala siempre y 20% en nunca sobre desarrollo social. Asimismo, expone Salazar y Flórez (2019, citado en Castro et al. 2019) estos autores mencionan que, los juegos grupales son fundamental para las personas, parte vital y necesaria, donde contribuye con la mejora de su desarrollo de varias habilidades; de conocimientos sociales, motoras, habilidades emocionales y espirituales; donde transmiten su cultura expresando sus ideas, sus realidades y a veces realizan cambios de sus actitudes en la convivencia.

Con respecto a los resultados que se obtuvo durante la aplicación de las 10 actividades de juegos, en primera sesión se ubicaron a 70% con nivel bajo lo cual fue conformado por 14 niños, en nivel medio se ubicaron a 5 niños con el 25% y, por último, en nivel alto se ubicaron a un niño con 5%. En la actividad 10 se ubicaron con nivel alto a 95% 19 niños y en nivel medio 5% un niño. Entonces estos resultados coinciden con Calcina (2019) realizó su tesis titulada “El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la socialización” trabajó con 48 niños en la muestra, en su resultado mencionó, que, en

prueba de ingreso el 82% en inicio, en proceso 13%, y logro 4%. Después aplicar los juegos simbólicos el 78% están en logrado, el 17% en proceso y 4 % en inicio. Con lo cual evidencio que hubo un desarrollo favorable con la aplicación de los juegos en la mejora de la socialización. Asimismo, expone, Jesuites (2019) el juego grupal es denominado importante para los niños y niñas pueden socializarse proyectando sus miedos, aprenden a expresarse, adquiriendo la autonomía se integran con facilidad; se relacionan compartiendo sus experiencias de roles, ayuda a desarrollar su imaginación y enriquece su desarrollo social.

En cuanto a los resultados de la evaluación del desarrollo social de los niños están en nivel alto con 95% que saben desarrollar la socialización. Entonces, tiene concordancia con Itusaca (2019) en su trabajo realizado de “Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales” en Lima. Tuvo a 20 niños en su muestra siendo un estudio experimental. Llego a su resultado, lo cual tuvo en prueba de post tes con el 80% de niños en escala siempre sobre el desarrollo social. Estos datos son de evidencia hay un cambio favorable, Asimismo, expone Edo et al. (2016) expone, que el juego en grupos es para aumentar la interacción social entre iguales, mejorando sus conductas, cooperan, comparten y ayudan entre todos. Jugar en grupo incrementa las relaciones sociales, como el niño será más colaborador, se preocupará por los demás, será más solidario y, también es interactuar con sus pares.

Por último, en la comparación de los resultados referente a pre test hubo un 70% de niños que se ubicaron en nivel inicio y, en post tes el 95% de niños se ubicaron en nivel alto sobre el desarrollo social. Entonces esto coincide con Chamorro (217) quien hizo tesis de “Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales

en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017”. En Lima. Contó con 49 niños en su muestra. En su resultado expone, que en, pre test hubo 80% en inicio y luego de aplicar los juegos se evidencio en post test que el 72% de los niños tenían un mayor nivel de habilidad para socializarse. Del mismo modo menciona Borja (2018) el juego grupal es importante para desarrollar la comunicación, mientras los niños imitan e interpretan algunos hechos y personajes se mantienen en constante intercambio de palabras, en este sentido se socializan en todo momento utilizando su cuerpo, gestos e imaginación.

## VI. Conclusiones

En objetivo identificar el nivel de desarrollo social en pre test la mayoría de los niños alcanzaron un nivel bajo en el desarrollo de las habilidades sociales, es decir, no han logrado establecer habilidades sociales necesarias para poder relacionarse en el medio en el que se desenvuelven.

Se aplico los juegos grupales en los niños donde la mayoría alcanzaron estar en nivel alto, por lo que se evidencio con la aplicación de las actividades de juego, que revela que se fortalecieron las habilidades sociales.

Se evaluó el desarrollo social a través de post test donde la mayoría de niños alcanzaron ubicarse el nivel alto con 95%, con ello demostró que todos mejoraron su desarrollo so social, porque mejoraron su dificultad para expresar sus sentimientos de agrado y desagrado, hacia sí mismos y hacia los demás.

Se comparó el desarrollo social en pre test donde la mayoría estuvo con nivel bajo de su desarrollo social y, en el post test la mayoría estuvo en nivel alto en su desarrollo social. Por lo tanto, ya no carecen de estas características sociales para relacionarse con eficaz.

Se determinó que los juegos grupales si mejoraran el desarrollo social significativamente, lo cual se evidencio con los resultados de las hipótesis planteadas en la investigación.

## **Aspectos complementarios**

### **a). Desde punto metodológico:**

1. Diseñar un programa de intervención para el centro educativo estudiado dirigido a incrementar las Habilidades sociales, poniendo énfasis en dos de sus dimensiones en las que obtuvieron más bajo puntaje, las cuales son Habilidades relacionadas con los sentimientos y Habilidades para hacer frente al Estrés.
2. Elaborar un proyecto institucional, que involucre a las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia, para el desarrollo de estrategias de atención al grupo de escolares que presenta un nivel bajo de desarrollo de habilidades sociales.
3. Incorporar en el diseño de clases de todos los cursos, actividades que impliquen la expresión de emociones y sentimientos, tanto de expresión oral como escrita, a través de las palabras, gestos, postura, utilizando medios como la narración, el relato, el teatro, la oratoria, el debate, entre otros.
4. Capacitación a los docentes en talleres de desarrollo habilidades sociales.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, M. (2016). Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos. (página Web: Saber Metodología) <https://sabermetodologia.wordpress.com/2016/02/15/tecnicas-e-instrumentos-de-recoleccion-de-datos/>
- Arias, J., Villasis, A., y Miranda, G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. México. [*Revista Alergia México*, vol. 63, núm. 2] pp. 201-206 <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Borja, Q. (2018). *La importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño* [página web: guía infantil] <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-simbolico-en-el-desarrollo-del-nino/#header2>
- Calcina, M. (2019). “*El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 40 de Azángaro, 2017*.” Bachiller en ciencias de la educación. Puno, Perú. [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11122/Calcina\\_Nina\\_Marleny.pdf](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11122/Calcina_Nina_Marleny.pdf)
- Calderon, M. (2012). *Aprendiendo sobre emociones: manual de educación emocional*. [multimedia] [et. al]. 1ª. ed. San José, C. R: Coordinación Educativa y Cultural Centro Americana, (CECC/SICA). ISBN 978-9968-633-63-5 <https://ceccsica.info/sites/default/files/docs/Aprendiendo-emociones-manual.pdf>

- Carrero, E. (2018). ¿Qué técnicas e instrumentos de recolección de datos utilizo? Investigación Cuantitativa y Cualitativa. (página web: Todo sobre tesis) <https://todosobretesis.com/tecnicas-e-instrumentos-de-recoleccion-de-datos/>
- Castro, J., Flores, R., y Camelo, R. (2019). *El juego: un asunto serio en la formación de los niños y las niñas*. Editorial Politécnico Grancolombiano. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/127366?page=14>
- Cazar, S. (2019). *La importancia de la Socialización en los Niños*. Blog. Publicado el 21 de junio. <http://terapiasdelenguaje.net/la-importancia-de-la-socializacion-en-los-ninos/>
- Chavez, E. (2018). *Propuesta pedagógica para promover procesos de socialización entre niños de 3 a 4 años de un colegio particular mixto del Norte de Quito*. (tesis para obtener el grado de titulación de magister en ciencias de la educación).
- Chamorro, J. (2017). *Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 201*. Lima- Perú. [Tesis para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicia] [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16250/Chamorro\\_RJC.pdf?sequence=1](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16250/Chamorro_RJC.pdf?sequence=1)
- Deobold, B., Van, D., y William, M. (2016). *La investigación descriptiva* (Blog NOEMAGICO) <https://noemagico.blogia.com/2006/091301-la-investigaci-n-descriptiva.php>
- Edo, M., Blanca, S., y Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Editorial: Ediciones Octaedro, S.L. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/114193>

- Folgueira, M. Folgueira, M. y Subías, J. (2018). Educación infantil. Madrid, Spain: Ministerio de Educación y Formación Profesional de España.  
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/49451?page=141>.
- Florit, M. (2018). *El juego simbólico y la socialización*. [ABCHOY]  
[http://www.abchoy.com.ar/leernota.php?id=146978&titulo=el\\_juego\\_simbolico\\_y\\_la\\_socializacion](http://www.abchoy.com.ar/leernota.php?id=146978&titulo=el_juego_simbolico_y_la_socializacion)
- García, E., y Álvarez, J. (2018). *La hora del juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial 220 de Quinistacas, Moquegua, 2018* (para obtener el título de: licenciada en Segunda Especialidad con mención en Educación Inicial).  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8577/EDSgacule.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gallardo, E. (2017). *Educación infantil: Psicomotricidad y socialización mediante el juego (2a. ed.)*. Editorial ICB.  
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/106671?page=24>
- Gallardo, J. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. [*revista educativa 41-51*]. ISSN: 1989-3558].
- García, P. (2016). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial.  
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/33693?page=62>.
- Giraldo, C., Gómez, T. y Klimenco, O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico (*Revista Virtual de Ciencias Sociales y Humanas* Vol. 9). ISSN

2145-2776. P.161-196. <file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/Dialnet-AcercamientoAUnProgramaDeFortalecimientoDeHabilida-5165272.pdf>

Gil, E. (2011). *La escuela como institución socializadora*. Ciencia y Sociología  
<https://cisolog.com/sociologia/la-escuela-como-institucion-socializadora/>

Guzmán, D. (2020) Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil cumbaya Valley. [Artículo: SCIELO V 14 no. 64] versión impresa ISSN 2519-7320 versión On-line ISSN 1990-8644.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000400153](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153)

Hernández, R., y Mendoza, P. (2020). *Metodologías de la investigación: las rutas cuantitativa- cualitativa y mixta*. México. ISBN: 978-1-4562-6096-5.  
<file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20Hern%C3%A1ndez%20S..pdf>

Huidobro, J., y Ramos, M. (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?* Primera edición.

Itusaca, M. (2019). *Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 252 Aplicación UNA-PUNO* (tesis para obtener su título profesional de licenciada en educación inicial).  
[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11633/Itusaca\\_Beltran\\_M\\_argot.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11633/Itusaca_Beltran_M_argot.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Jesuites (2019). Los beneficios del juego simbólico para el desarrollo de los niños. [Blog: *educación formación profesional*] <https://fp.uoc.fje.edu/blog/los-beneficios-del-juego-simbolico-para-el-desarrollo-de-los-ninos/>
- Mata, D. (2019). *Las Variables en la investigación cuantitativa*. Investigalia.
- Meneses y Monge. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. [Revista *Educación* 25(2)]p.113-124, 200. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- MINEDU (2017). *Jugamos para divertirnos y aprender*. <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Primaria/Sesiones/Unidad03/PrimerGrado/Integrados/1G-U3-Sesion15.pdf>
- Murillo, V. (2018). *Actitudes entre pares dentro del proceso de inclusión educativa en el contexto del aula*". <http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/3540/Informe%20Final%20pdf.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Licona., L. (2000). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. [Artículo *Píxel- Bit Internet I*] [citado 26 oct.2020]; (14):13-1. Available <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61141>
- López, N., Iriarte, I. y Gonzáles, C. (2006). *La competencia social y el desarrollo de comportamientos cívicos: la labor orientadora del profesor*. 006 by Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra, ISSN: 1578-7001p.5**
- Llopis, C. (2016). *Los Derechos Humanos en Educación Infantil: cuentos, juegos y otras actividades*. Madrid, Spain: Narcea Ediciones. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/45998?page=29>.**

- Ochoa, L. (2019). *Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fortalecer la socialización de los niños de 4 a 5 años de edad de la escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo, de la ciudad de Loja, período académico 2018-2019*", (tesis de: Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia).  
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/22286/1/Kelin%20Ochoa.pdf>
- Ortego, C., López, S., y Alvares, L. (c.2018). *La socialización. Ciencias' Psicosociales' I*. Universidad de Cantabria  
[https://ocw.unican.es/pluginfile.php/1420/course/section/1836/tema\\_03.pdf](https://ocw.unican.es/pluginfile.php/1420/course/section/1836/tema_03.pdf)
- Pinto, D, (2017). *Talleres y rincones de juego (2a. ed.)*.  
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/105858>
- Real Academia Española (2019). Felipe IV, 4 - 28014 Madrid <https://www.rae.es/>
- Ramos, A. (2017). *La importancia del juego simbólico en la infancia*.  
<https://interactua.es/la-importancia-del-juego-simbolico-en-la-infancia/>
- Santiago. Y. (2005). Capítulo XXIV Socialización y aprendizaje social. [Artículo: *Psicología Social, Cultura y Educación*]
- Subías, M., y Folgueira, M., y Folgueira, M. (2018). *Educación infantil*. Ministerio de Educación de España. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/49451?page=143>
- Suria R. (2010). Socialización y desarrollo social. [Artículo: *Psicología Social (Sociología)*].

- Tripero, A. (2017). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. [*Revista E. Inova BACM*]. <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.X8dMgrO73IU>
- Torres, H. (2017). Tecnicas de instrumento de recolecion de datos en investigacion cuantitativa. [*Revista digital*] [https://issuu.com/hectortorres49/docs/revista\\_digital\\_t\\_cnicas\\_e\\_instrum](https://issuu.com/hectortorres49/docs/revista_digital_t_cnicas_e_instrum)
- Ullao, D. (2019). *Juegos simbolicos para el desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial 2 de la unidad educativa “Alberto Guerra”* [tesis] Ambato- Ecuador. <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/11111/1/Tesis%20Dolores%20Janeth%20Ulloa%20Roalino%202019.pdf>
- Yllanes, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E 256 San Pablo –Ayacucho*. (Tesis de: Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe) <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/8863>
- Venegas, M., García P., y Venegas, M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322\_3 (2a. ed.). Antequera, Málaga, Spain: IC Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/59270?>
- Venegas, M. García, P., y Venegas, M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322\_3 (2a. ed.). Antequera, Málaga, Spain: IC Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/59270?page=20>.
- Zurita, C. (2018). *Habilidades sociales y dinamización de grupos : Mf1027\_3* (2a. ed.). <https://elibro.net/es/ereader/uladech/59188?page=59>

# **ANEXOS**

## Anexo 1: Constancia de aceptación



I.E.P.  
"VIRGEN DEL CARMEN"  
"Estudio – Disciplina – Perseverancia"

---

### CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

El director de la Institución Educativa Privada "Virgen del Carmen", ubicado en la Urb. La Alameda de Ate MZ "H" Lot. 62 - 63 del distrito de Santa Anita, de la jurisdicción UGEL 06 - Ate Vitarte, siendo la Resolución Directoral Nro. 0943-95 que suscribe:

En mi calidad de director autorizo realizar el proyecto de investigación titulada: **Juegos grupales para el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E Privada Virgen del Carmen Santa Anita, Lima, 2021**, en nuestra institución I.E.P. "Virgen del Carmen" a la señorita, **Nancy Beatriz Moreno Bravo**, estudiante de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, con DNI: 46965319 y código de estudiante 4807171036, domiciliada en la a provincia de Huamalíes departamento de Huánuco, para que haga la aplicación del proyecto de investigación en mención.

Se expide el presente documento, para los fines que se estime conveniente.

Santa Anita, 10 de junio del 2021.



MOLINA FUERTES, Víctor  
DIRECTOR

---

## Anexo 2: Consentimiento informado

UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

### PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS (Educación)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula **JUEGOS GRUPALES PARA EL DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E PRIVADA VIRGEN DEL CARMEN SANTA ANITA, LIMA, 2021.** y es dirigido por Moreno Bravo, Nancy Beatriz, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar en qué manera los juegos grupales mejoran el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021. Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 10 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de página de Universidad. Si desea, también podrá escribir al correo [nancymoreno@gmail.com](mailto:nancymoreno@gmail.com) para recibir mayor información.

Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Raúl Pautar Molina

Fecha: 10 de julio del 2021

Correo electrónico:



MOLINA FUERTES, Víctor R  
INVESTIGADOR

Firma del participante:

Firma del investigador (o encargado de recoger información):

---

### Anexo 3. Instrumento de recolección de datos



## JUEGOS GRUPALES PARA EL DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E PRIVADA VIRGEN DEL CARMEN SANTA ANITA, LIMA, 2021

Determinar en qué manera los juegos grupales mejoran el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. privada Virgen Del Carmen Santa Anita, Lima, 2021

Bajo (1) Medio (2) Alto (3)

#### Guía de observación

Nº	Indicadores	Niveles		
		(1)	(2)	(3)
	<b>Desarrollo social</b>			
	<b>Adquisición de conocimientos</b>			
1	Reconoce a personas conocidas y extrañas.			
2	Conoce la importancia de los objetos para que sirve.			
3	Cuando está en grupo se relaciona sin miedo.			
4	Interactúa con todos sin miedo.			
5	Diferencia los roles cotidianos en la familia.			
6	Dice como se llama y donde vive.			
7	Actúa diferenciando lo que es bueno y malo.			
	<b>Formación de vínculos.</b>			
8	Expresa todo lo que siente.			
9	Dice lo piensa cuando esta en un grupo.			
10	Dice que ama a sus padre.			
11	Le llama amigo a las personas que va conociendo.			
12	Dice que quiere mucho a su familia.			
13	Construye amistades entre pares.			
14	Invita a sus amigo a la reunion.			
	<b>Formación de conductas.</b>			
15	Imita valores de la casa.			
16	Imita valores que observe en la calle.			
17	Se comporta como sus padres en la casa.			
18	Observa acciones malas y buenas para imitar.			
19	Actua como hacen sus amistades.			
20	Cuando se expresa dice por favor y gracias.			

## Anexo 4: Validación de Instrumento



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

"Año de la Universalización de salud"

Gr/Arch

### FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

#### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**INSTRUCCIONES:** Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

**B= Bueno (5puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)**

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: **JUEGOS GRUPALES PARA EL DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E PRIVADA VIRGEN DEL CARMEN SANTA ANITA, LIMA, 2021.**

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento Guía de observación, a los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR Nº PREGUNTA
Redacción de los Items	✓		
Contenido	✓		
Congruencia de Items	✓		
Pertinencia	✓		
TOTAL	20		

Lima, 12 de junio de 2021

Evaluado por: Mg. CARMEN HAYALA HUACHIANA

D.N.I.: ..... Titulada/o en: 2002

firma

Post firma (Nombre completo)



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

"Año de la Universalización de salud"

Cc/Arch.

**FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO**

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**INSTRUCCIONES:** Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

**B= Bueno (5 puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)**

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: *Juegos grupales para el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E Privada Virgen del Carmen Santa Anita, Lima, 2011*

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento de la lista de cotejo, a los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR Nº PREGUNTA
Redacción de los Ítems	5		
Contenido	5		
Congruencia de Ítems	5		
Pertinencia	5		
TOTAL	20		

Lima, ... 10 ... de Junio ... de 2021

Evaluado por:

Nombre y Apellido: *Aidani Rojas Rondiñell* Titulada/o en: 2018

D.N.I.: 45706250

*[Firma]*  
firma  
Post firma (Nombre completo)



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

"Año de la Universalización de salud"

CC/UCCH

**FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO**

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**INSTRUCCIONES:** Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

**B= Bueno (5puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)**

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

**Título del Proyecto: JUEGOS GRUPALES PARA EL DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E PRIVADA VIRGEN DEL CARMEN SANTA ANITA, LIMA, 2021.**

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento Guía de observación, a los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los Items	<input checked="" type="checkbox"/>		
Contenido	<input checked="" type="checkbox"/>		
Congruencia de Items	<input checked="" type="checkbox"/>		
Pertinencia	<input checked="" type="checkbox"/>		
TOTAL	20		

Lima, 5 de junio de 2021

Evaluado por: Mg. María Elena Guevara Simón

D.N.I.: ..... Titulada/o en: 2008

firma

## Anexo 5: Prueba de confiabilidad

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
VARIABLE DESARROLLO SOCIAL																						
D 1: Adquisición de conocimientos.										D 2: Formación de vínculos.					D 3: Formación de conductas.							
N.	Edad	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
3	5	1	1	2	1	1	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
4	5	2	1	2	2	2	1	1	1	1	3	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	29
5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
6	5	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	30
7	5	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	3	2	1	2	1	29
8	5	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	29
9	5	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	3	32
10	5	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	26
11	5	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	2	1	3	2	2	2	1	2	2	1	32
12	5	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	29
13	5	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	3	1	2	1	1	1	1	2	2	29
14	5	1	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	31
15	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
16	5	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	33
17	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
18	5	1	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	31
19	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
20	5	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	33
<b>VARIANZA</b>		0.221053	0.23947	0.26053	0.23947	0.26053	0.35789	0.19737	0.57895	0.26053	0.56842	0.22105	0.32632	0.34474	0.16842	0.25263	0.35789	0.23947	0.19737	0.22105	0.23947	
<b>SUMA TOTAL DE</b>		5.753																				
<b>VARIANZA DE A</b>		25.36																				

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum S^2}{ST^2} \right]$$

DONDE:

K: El número de ítems	20
Σ S <sup>2</sup> : Sumatoria de Varianzas de los ítems	5.753
ST <sup>2</sup> : Varianza de la suma de los ítems	25.360
Sección 1	1.053
Sección 2	0.773
Absoluto S <sup>2</sup>	0.773
α: Coeficiente de Alfa de Cronbach	0.814

Prueba piloto.

Anexo 6: Tabulación

Pre test

VARIABLE DESARROLLO SOCIAL																										
		D 1: Adquisición de conocimientos.							D 2: Formación de vínculos.							D 3: Formación de conductas.										
Genero	Orden	No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	D1	D2	D3
M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	7	7	6
M	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	7	7	6
V	3	3	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	10	7	6
M	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	7	7	6
V	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	7	7	6
V	6	6	2	2	1	1	2	1	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	1	1	2	39	11	17	11
V	7	7	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	35	10	13	12
M	8	8	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	32	7	14	11
V	9	9	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	31	11	10	10
M	10	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	7	7	6
M	11	11	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	36	15	15	6
M	12	12	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	34	9	13	12
V	13	13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	21	21	18
V	14	14	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	31	12	12	7
V	15	15	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	22	8	7	7
V	16	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	7	7	6
V	17	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	7	7	6
V	18	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	7	7	6
V	19	19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	14	14	12
V	20	20	3	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	31	11	10	10
		BAJO	14	14	14	15	12	13	12	14	11	11	10	13	13	11	12	12	12	13	15	14				
		MADIO	4	5	5	4	7	5	7	5	7	9	6	4	7	6	6	7	6	4	5	5				
		ALTO	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	3	2	2	2	1	1	1	1				
		TOTAL	20	20	20	20	20	3	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20				
																							60	21	21	
																							20	7	7	
	60	21	21	18																						
	20	7	7	6																						
	40	14	14	12																						
d	13.33	4.66667	4.66667	4																						



## Anexo 7: Actividades de aprendizaje

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

**I. DATOS INFORMATIVOS:**  
 1.1.- I.E.I: I.E.P VIRGEN DEL CARMEN  
 1.2.- Sección: Aula amarilla  
 1.3.- Edad: 5 años N° de niños: 20  
 1.4.- Temporalización: 45 minutos  
 1.5.- PROFESORA: Nancy Beatriz Moreno Bravo  
 1.6.- Nombre de la Sesión: **Jugamos en grupo**

#### II. Organización De Los Aprendizaje

Ar es	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidenci a
PERSONAL SOCIAL	"CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre.</li> <li>Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</li> <li>Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocen a las personas.</li> <li>Reconocen cosas y objetos</li> <li>Se relaciona</li> <li>Interactúa</li> <li>Diferencia roles cotidianos.</li> <li>Reconoce su identidad.</li> <li>Diferencia el mal y el bien.</li> <li>Dice lo que siente.</li> <li>Expresa sus emociones.</li> <li>Amplia su afecto.</li> <li>Hace amistades.</li> <li>Modela conductas ajenas.</li> <li>Imita comportamientos.</li> <li>Imita los valores observados.</li> <li>Se expresa con palabras mágicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegan con otros niños.</li> <li>Se integran.</li> <li>Se Socializan.</li> </ul>
Enfoque transversal	Enfoque Orientación al bien común.			
Estándares de aprendizaje:	Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa.			
Instrumento	Guía de observación - Técnica la observación.			

### III. Secuencia Metodológica

Momen tos	Fases	Estrategias	Materia les
Inicio	Planifica ción	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saludo</li> <li>Oración</li> <li>Recordamos normas o acuerdos del aula.</li> </ul> Se le invita al patio del jugo a todos los niños para sentarnos en círculo y acordamos reglas y normas para iniciar el juego. Todos escuchamos la canción si tu tienes ganas de jugar...	Una radió Alcohol Mascarilla Hojas Bond. Plumones Cuadern o.
		Se organizan todos los niños en los sectores que más le agrada, escogen los juegos y van formando su grupo con diferentes niños.	
Desarroll o	Organiza ción	Todos los niños se integran adaptándose al contexto de cada uno. Los niños de otros grupos buscan reunirse con otros niños. La docente está en constante observación: Para ver, si se relacionan, si hacen amistades, si conviven, si imitan conductas, y si hacen conflictos y busca solución. Los niños se encargan de desarrollar el juego como desean en grupos, compartiendo y socializando con todos.	
	Ejecuci ón	Cuando culminamos el juego cada niño comenta su experiencia. Se le pregunta: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a otros niños? ¿Qué es lo que le molestó en el	
Cierre	Socializa ción	Cuando culminamos el juego cada niño comenta su experiencia. Se le pregunta: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a otros niños? ¿Qué es lo que le molestó en el	

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

**I. DATOS INFORMATIVOS:**  
 1.1.- I.E.I: I.E.P VIRGEN DEL CARMEN  
 1.2.- Sección: Aula amarilla  
 1.3.- Edad: 5 años N° de niños: 20  
 1.4.- Temporalización: 45 minutos  
 1.5.- PROFESORA: Nancy Beatriz Moreno Bravo  
 1.6.- Nombre de la Sesión: **Jugamos en grupo**

#### II. Organización De Los Aprendizaje

Ar es	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidenci a
PERSONAL SOCIAL	"CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre.</li> <li>Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</li> <li>Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocen a las personas.</li> <li>Reconocen cosas y objetos</li> <li>Se relaciona</li> <li>Interactúa.</li> <li>Diferencia roles cotidianos.</li> <li>Reconoce su identidad.</li> <li>Diferencia el mal y el bien.</li> <li>Dice lo que siente.</li> <li>Expresa sus emociones.</li> <li>Amplia su afecto.</li> <li>Hace amistades.</li> <li>Modela conductas ajenas.</li> <li>Imita comportamientos.</li> <li>Imita los valores observados.</li> <li>Se expresa con palabras mágicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegan con otros niños.</li> <li>Se integran.</li> <li>Se Socializan.</li> </ul>
Enfoque transversal	Enfoque Orientación al bien común.			
Estándares de aprendizaje:	Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa.			
Instrumento	Guía de observación - Técnica la observación.			

### III. Secuencia Metodológica

Momen tos	Fases	Estrategias	Materia les
Inicio	Planifica ción	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saludo</li> <li>Oración</li> <li>Recordamos normas o acuerdos del aula.</li> </ul> Se le invita al patio del jugo a todos los niños para sentarnos en círculo y acordamos reglas y normas para iniciar el juego. Todos escuchamos la canción si tu tienes ganas de jugar...	Una radió Alcohol Mascarilla Hojas Bond. Plumones Cuadern o.
		Se organizan todos los niños en los sectores que más le agrada, escogen los juegos y van formando su grupo con diferentes niños.	
Desarroll o	Organiza ción	Todos los niños se integran adaptándose al contexto de cada uno. Los niños de otros grupos buscan reunirse con otros niños. La docente está en constante observación: Para ver, si se relacionan, si hacen amistades, si conviven, si imitan conductas, y si hacen conflictos y busca solución. Los niños se encargan de desarrollar el juego como desean en grupos, compartiendo y socializando con todos.	
	Ejecuci ón	Cuando culminamos el juego cada niño comenta su experiencia. Se le pregunta: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a otros niños? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quiéren seguir jugando? ¿Les gusta jugar en grupo? Dibujan lo que más les agrada en el juego.	
Cierre	Socializa ción	Cuando culminamos el juego cada niño comenta su experiencia. Se le pregunta: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a otros niños? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quiéren seguir jugando? ¿Les gusta jugar en grupo? Dibujan lo que más les agrada en el juego.	
	Represe ntación		

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 3**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1.- I.E.I.: I.E.P VIRGEN DEL CARMEN  
 1.2.- Sección: Aula amarilla  
 1.3.- Edad: 5 años N.º de niños: 20  
 1.4.- Temporalización: 45 minutos  
 1.5.- Profesora: Nancy Beatriz Moreno Bravo  
 1.6.- Nombre de la Sesión: **Jugamos en grupo**  
**II. Organización De Los Aprendizaje**

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	"CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN"  Capacidades • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	• Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. • Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. • Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	Reconocen a las personas. Reconocen cosas y objetos Se relaciona Interactúa. Diferencia roles cotidianos. Reconoce su identidad. Diferencia el mal y el bien. Dice lo que siente. Expresa sus emociones. Amplia su afecto. Hace amistades. Modela conductas ajenas. Imita comportamientos. Imita los valores observados. Se expresa con palabras mágicas.	Juegan con otros niños.  Se integran.  Se Socializan.
			Enfoque transversal: Enfoque Orientación al bien común. Estándares de aprendizaje: Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Instrumento: Guía de observación - Técnica la observación.	

**III. Secuencia Metodológica**

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saludo</li> <li>Oración</li> <li>Recordamos normas o acuerdos del aula.</li> </ul> Se le invita al patio del juego a todos los niños para sentarnos en círculo y acordamos reglas y normas para iniciar el juego. Todos entonamos la canción si tu tienes ganas de jugar...	Una radio
Desarrollo	Organización	Se organizan todos los niños en los sectores que más le agrada, escogen los juegos y van formando su grupo con diferentes niños.	Alcohol
	Ejecución	Todos los niños se integran adaptándose al contexto de cada uno. Los niños de otros grupos buscan reunirse con otros niños. La docente está en constante observación: Para ver, si se relacionan, si hacen amistades, si conviven, si imitan conductas, y si hacen conflictos y busca solución. Los niños se encargan de desarrollar el juego como desean en grupos, compartiendo y socializando con todos.	 Mascari-lla Hojas Bond. Plumones Cuaderno.
Cierre	Socialización	Cuando culminamos el juego cada niño comenta su experiencia. Se le pregunta: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a otros niños? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando? ¿Les gusta jugar en grupo?	
	Representación	Dibujan lo que más les agrado en el juego.	

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 4**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1.- I.E.I.: I.E.P VIRGEN DEL CARMEN  
 1.2.- Sección: Aula amarilla  
 1.3.- Edad: 5 años N.º de niños: 20  
 1.4.- Temporalización: 45 minutos  
 1.5.- Profesora: Nancy Beatriz Moreno Bravo  
 1.6.- Nombre de la Sesión: **Jugamos en grupo**  
**II. Organización De Los Aprendizaje**

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	"CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN"  Capacidades • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	• Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. • Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. • Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	Reconocen a las personas. Reconocen cosas y objetos Se relaciona Interactúa. Diferencia roles cotidianos. Reconoce su identidad. Diferencia el mal y el bien. Dice lo que siente. Expresa sus emociones. Amplia su afecto. Hace amistades. Modela conductas ajenas. Imita comportamientos. Imita los valores observados. Se expresa con palabras mágicas.	Juegan con otros niños.  Se integran.  Se Socializan.
			Enfoque transversal: Enfoque Orientación al bien común. Estándares de aprendizaje: Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Instrumento: Guía de observación - Técnica la observación.	

**III. Secuencia Metodológica**

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saludo</li> <li>Oración</li> <li>Recordamos normas o acuerdos del aula.</li> </ul> Se le invita al patio del juego a todos los niños para sentarnos en círculo y acordamos reglas y normas para iniciar el juego. Todos entonamos la canción si tu tienes ganas de jugar...	Una radio
Desarrollo	Organización	Se organizan todos los niños en los sectores que más le agrada, escogen los juegos y van formando su grupo con diferentes niños.	Alcohol
	Ejecución	Todos los niños se integran adaptándose al contexto de cada uno. Los niños de otros grupos buscan reunirse con otros niños. La docente está en constante observación: Para ver, si se relacionan, si hacen amistades, si conviven, si imitan conductas, y si hacen conflictos y busca solución. Los niños se encargan de desarrollar el juego como desean en grupos, compartiendo y socializando con todos.	 Mascari-lla Hojas Bond. Plumones Cuaderno.
Cierre	Socialización	Cuando culminamos el juego cada niño comenta su experiencia. Se le pregunta: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a otros niños? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando? ¿Les gusta jugar en grupo?	
	Representación	Dibujan lo que más les agrado en el juego.	

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1.-I.E.I: I.E.P VIRGEN DEL CARMEN  
 1.2.-Sección: Aula amarilla  
 1.3.-Edad: 5 años N° de niños: 20  
 1.4.-Temporalización: 45 minutos  
 1.5.-Profesora: Nancy Beatriz Moreno Bravo  
 1.6.-Nombre de la Sesión: **Jugamos en grupo**

**II. Organización De Los Aprendizaje**

Artes	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	"CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.</li> <li>Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños.</li> <li>Construyen de manera conjunta una torre.</li> <li>Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</li> <li>Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.</li> </ul>	Reconocen a las personas. Reconocen cosas y objetos Se relaciona Interactúa Diferencia roles cotidianos. Reconoce su identidad. Diferencia el mal y el bien. Dice lo que siente. Expresa sus emociones. Amplia su afecto. Hace amistades. Modela conductas ajenas. Imita comportamientos. Imita los valores observados. Se expresa con palabras mágicas.	Juegan con otros niños. Se integran. Se Socializan.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1.-I.E.I: I.E.P VIRGEN DEL CARMEN  
 1.2.-Sección: Aula amarilla  
 1.3.-Edad: 5 años N° de niños: 20  
 1.4.-Temporalización: 45 minutos  
 1.5.-Profesora: Nancy Beatriz Moreno Bravo  
 1.6.-Nombre de la Sesión: **Jugamos en grupo**

**II. Organización De Los Aprendizaje**

Artes	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	"CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.</li> <li>Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños.</li> <li>Construyen de manera conjunta una torre.</li> <li>Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</li> <li>Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.</li> </ul>	Reconocen a las personas. Reconocen cosas y objetos Se relaciona Interactúa Diferencia roles cotidianos. Reconoce su identidad. Diferencia el mal y el bien. Dice lo que siente. Expresa sus emociones. Amplia su afecto. Hace amistades. Modela conductas ajenas. Imita comportamientos. Imita los valores observados. Se expresa con palabras mágicas.	Juegan con otros niños. Se integran. Se Socializan.

**III. Secuencia Metodológica**

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saludo</li> <li>Oración</li> <li>Recordamos normas o acuerdos del aula.</li> </ul> Se le invita al patio del juego a todos los niños para sentarnos en círculo y acordamos reglas y normas para iniciar el juego.	Una radio Alcohol Mascariña Hojas Bond. Planchas Cuaderno.
Desarrollo	Organización	Todos entendamos la canción si tu tienes ganas de jugar... Se organizan todos los niños en los sectores que más le agrada, escogen los juegos y van formando su grupo con diferentes niños.	
	Ejecución	Todos los niños se integran adaptándose al contexto de cada uno. Los niños de otros grupos buscan reunirse con otros niños.  La docente está en constante observación: Para ver, si se relacionan, si hacen amistades, si conviven, si imitan conductas, y si hacen conflictos y busca solución. Los niños se encargan de desarrollar el juego como deseen en grupos, compartiendo y socializando con todos.	
Cierre	Socialización	Cuando culminamos el juego cada niño comenta su experiencia. Se le pregunta: ¿Que les pareció este juego y como se sienten jugando junto a otros niños? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quiéren seguir jugando? ¿Les gusta jugar en grupo?	
Representación		Dibujan lo que más les agrado en el juego.	

**III. Secuencia Metodológica**

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saludo</li> <li>Oración</li> <li>Recordamos normas o acuerdos del aula.</li> </ul> Se le invita al patio del juego a todos los niños para sentarnos en círculo y acordamos reglas y normas para iniciar el juego.	Una radio Alcohol Mascariña Hojas Bond. Planchas Cuaderno.
Desarrollo	Organización	Se organizan todos los niños en los sectores que más le agrada, escogen los juegos y van formando su grupo con diferentes niños.	
	Ejecución	La docente hace que todos los niños se integran adaptándose al contexto de cada uno. Los niños de otros grupos buscan reunirse con otros niños.  La docente está en constante observación: Para ver, si se relacionan, si hacen amistades, si conviven, si imitan conductas, y si hacen conflictos y busca solución. Los niños se encargan de desarrollar el juego como deseen en grupos, compartiendo y socializando con todos.	
Cierre	Socialización	Cuando culminamos el juego cada niño comenta su experiencia. Se le pregunta: ¿Que les pareció este juego y como se sienten jugando junto a otros niños? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quiéren seguir jugando? ¿Les gusta jugar en grupo?	
Representación		Dibujan lo que más les agrado en el juego.	

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1.- I.E.I. LE P VIRGEN DEL CARMEN  
 1.2.- Sección: Aula amarilla  
 1.3.- Edad: 5 años N° de niños: 20  
 1.4.- Temporalización: 45 minutos  
 1.5.- Profesora: Nancy Beatriz Moreno Bravo  
 1.6.- Nombre de la Sesión: **Jugamos en grupo**

**II. Organización De Los Aprendizaje**

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	"CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMUN"  Capacidades -Interactúa con todas las personas. -Construye normas, y assume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común.	* Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. *Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. * Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	Reconocen a las personas. Reconocen cosas y objetos Se relaciona Interactúa Diferencia roles cotidianos. Reconoce su identidad. Diferencia el mal y el bien. Dice lo que siente. Expresa sus emociones. Amplia su afecto. Hace amistades. Modela conductas ajenas. Imita comportamientos. Imita los valores observados. Se expresa con palabras mágicas.	Juegan con otros niños.  Se integran.  Se Socializan
			Enfoque transversal: Enfoque Orientación al bien común. Estándares de aprendizaje: Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Instrumento: Guía de observación - Técnica la observación.	

**III. Secuencia Metodológica**

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saludo</li> <li>Oración</li> <li>Recordamos normas o acuerdos del aula.</li> </ul> Se le invita al patio del juego a todos los niños para sentarnos en círculo y acordamos reglas y normas para iniciar el juego. Todos entonamos la canción si tu tienes ganas de jugar...	Una radio
	Desarrollo	Organización: Se organizan todos los niños en los sectores que más le agrada, escogen los juegos y van formando su grupo con diferentes niños.  Ejecución: La docente hace que todos los niños se integran adaptándose al contexto de cada uno. Los niños de otros grupos buscan reunirse con otros niños para jugar. La docente está en constante observación: Para ver, si se relacionan, si hacen amistades, si conviven, si imitan conductas, y si hacen conflictos y busca solución. Los niños se encargan de desarrollar el juego como desean en grupos, compartiendo y socializando con todos.  Cierre: Socialización: Cuando culminamos el juego cada niño comenta su experiencia. Se le pregunta: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a otros niños? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando? ¿Les gusta jugar en grupo?	 Mascarilla Hojas Bond. Plumas Cuaderno
Reposición	Dibujan lo que más les agrada en el juego.		

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1.- I.E.I. LE P VIRGEN DEL CARMEN  
 1.2.- Sección: Aula amarilla  
 1.3.- Edad: 5 años N° de niños: 20  
 1.4.- Temporalización: 45 minutos  
 1.5.- Profesora: Nancy Beatriz Moreno Bravo  
 1.6.- Nombre de la Sesión: **Jugamos en grupo**

**II. Organización De Los Aprendizaje**

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	"CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMUN"  Capacidades -Interactúa con todas las personas. -Construye normas, y assume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común.	* Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. *Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. * Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	Reconocen a las personas. Reconocen cosas y objetos Se relaciona Interactúa Diferencia roles cotidianos. Reconoce su identidad. Diferencia el mal y el bien. Dice lo que siente. Expresa sus emociones. Amplia su afecto. Hace amistades. Modela conductas ajenas. Imita comportamientos. Imita los valores observados. Se expresa con palabras mágicas.	Juegan con otros niños.  Se integran.  Se Socializan
			Enfoque transversal: Enfoque Orientación al bien común. Estándares de aprendizaje: Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Instrumento: Guía de observación - Técnica la observación.	

**III. Secuencia Metodológica**

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saludo</li> <li>Oración</li> <li>Recordamos normas o acuerdos del aula.</li> </ul> Se le invita al patio del juego a todos los niños para sentarnos en círculo y acordamos reglas y normas para iniciar el juego. Todos entonamos la canción si tu tienes ganas de jugar...	Una radio
	Desarrollo	Organización: Se organizan todos los niños en los sectores que más le agrada, escogen los juegos y van formando su grupo con diferentes niños.  Ejecución: La docente hace que todos los niños se integran adaptándose al contexto de cada uno. Los niños de otros grupos buscan reunirse con otros niños para jugar. La docente está en constante observación: Para ver, si se relacionan, si hacen amistades, si conviven, si imitan conductas, y si hacen conflictos y busca solución. Los niños se encargan de desarrollar el juego como desean en grupos, compartiendo y socializando con todos.  Cierre: Socialización: Cuando culminamos el juego cada niño comenta su experiencia. Se le pregunta: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a otros niños? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando? ¿Les gusta jugar en grupo?	 Mascarilla Hojas Bond. Plumas Cuaderno
Reposición	Dibujan lo que más les agrada en el juego.		

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1.- I.E.I: I.E.P VIRGEN DEL CARMEN  
 1.2.- Sección: Aula amarilla  
 1.3.- Edad: 5 años N.º de niños: 20  
 1.4.- Temporalización: 45 minutos  
 1.5.- Profesora: Nancy Beatriz Moreno Bravo  
 1.6.- Nombre de la Sesión: **Jugamos en grupo**

**II. Organización De Los Aprendizaje**

Artes	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	"CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN"	* Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. *Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. * Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	Reconocen a las personas. Reconocen cosas y objetos Se relaciona Interactúa. Diferencia roles cotidianos. Reconoce su identidad. Diferencia el mal y el bien. Dice lo que siente. Expresa sus emociones. Amplia su afecto. Hace amistades. Modela conductas ajenas. Imitada comportamientos. Imita los valores observados. Se expresa con palabras mágicas.	Juegan con otros niños. Se integran. Se Socializa.
			<b>Enfoque transversal</b> Enfoque Orientación al bien común. <b>Estándares de aprendizaje:</b> Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. <b>Instrumento</b> Guía de observación - Técnica la observación.	

**III. Secuencia Metodológica**

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saludo</li> <li>Oración</li> <li>Recordamos normas o acuerdos del aula.</li> </ul> Se le invita al patio del juego a todos los niños para sentarnos en círculo y acordamos reglas y normas para iniciar el juego. Todos entonamos la canción si tu tienes ganas de jugar...	Una radio
Desarrollo	Organización	Se organizan todos los niños en los sectores que más le agrada, escogen los juegos y van formando su grupo con diferentes niños.	Alcohol
	Ejecución	La docente hace que todos los niños se integran adaptándose al contexto de cada uno. Los niños de otros grupos buscan reunirse con otros niños para jugar.  La docente está en constante observación: Para ver, si se relacionan, si hacen amistades, si conviven, si imitan conductas, y si hacen conflictos y busca solución. Los niños se encargan de desarrollar el juego como deseen en grupos, compartiendo y socializando con todos.	Mascari-lla. Hojas Bond. Plumones Cuaderno.
Cierre	Socialización	Cuando culminamos el juego cada niño comenta su experiencia. Se le pregunta: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a otros niños? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando? ¿Les gusta jugar en grupo?	
	Representación	Dibujan lo que más les agrada en el juego.	

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1.- I.E.I: I.E.P VIRGEN DEL CARMEN  
 1.2.- Sección: Aula amarilla  
 1.3.- Edad: 5 años N.º de niños: 20  
 1.4.- Temporalización: 45 minutos  
 1.5.- Profesora: Nancy Beatriz Moreno Bravo  
 1.6.- Nombre de la Sesión: **Jugamos en grupo**

**II. Organización De Los Aprendizaje**

Artes	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	"CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN"	* Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. *Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. * Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	Reconocen a las personas. Reconocen cosas y objetos Se relaciona Interactúa. Diferencia roles cotidianos. Reconoce su identidad. Diferencia el mal y el bien. Dice lo que siente. Expresa sus emociones. Amplia su afecto. Hace amistades. Modela conductas ajenas. Imitada comportamientos. Imita los valores observados. Se expresa con palabras mágicas.	Juegan con otros niños. Se integran. Se Socializa.
			<b>Enfoque transversal</b> Enfoque Orientación al bien común. <b>Estándares de aprendizaje:</b> Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. <b>Instrumento</b> Guía de observación - Técnica la observación.	

**III. Secuencia Metodológica**

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saludo</li> <li>Oración</li> <li>Recordamos normas o acuerdos del aula.</li> </ul> Se le invita al patio del juego a todos los niños para sentarnos en círculo y acordamos reglas y normas para iniciar el juego. Todos entonamos la canción si tu tienes ganas de jugar...	Una radio
Desarrollo	Organización	Se organizan todos los niños en los sectores que más le agrada, escogen los juegos y van formando su grupo con diferentes niños.	Alcohol
	Ejecución	La docente hace que todos los niños se integran adaptándose al contexto de cada uno. Los niños de otros grupos buscan reunirse con otros niños para jugar.  La docente está en constante observación: Para ver, si se relacionan, si hacen amistades, si conviven, si imitan conductas, y si hacen conflictos y busca solución. Los niños se encargan de desarrollar el juego como deseen en grupos, compartiendo y socializando con todos.	Mascari-lla. Hojas Bond. Plumones Cuaderno.
Cierre	Socialización	Cuando culminamos el juego cada niño comenta su experiencia. Se le pregunta: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a otros niños? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando? ¿Les gusta jugar en grupo?	
	Representación	Dibujan lo que más les agrada en el juego.	



INFORME DE ORIGINALIDAD

---

15%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

FUENTES PRIMARIAS

---

1

[repositorio.uladech.edu.pe](https://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

15%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo