

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juego de roles para mejorar la socialización en niños  
de 5 años de la I.E.I.N° 417 Vista Alegre - 2018**

**Tesis para obtener Licenciatura en Educación Inicial.**

**Autora:  
Infante García, Precila**

**Asesor:  
Dr. Berrospi Espinoza, Hernán**

**Chimbote - Perú  
2018**

## INDICE

	<b>Pág.</b>
Índice	ii
1. Palabras clave: en español e inglés	iii
2. Título del trabajo	iv
3. Resumen	v
4. Abstract	vi
5. Introducción	01
5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica	02
5.2. Justificación	16
5.3. Problema	17
5.4. Conceptualización y Operacionalización de Variables	18
5.5. Hipótesis	21
5.6. Objetivos	21
6. Metodología	22
7. Resultados	24
8. Análisis y discusión	35
9. Conclusiones y sugerencias	39
10. Referencias bibliográficas	42
Anexos y apéndices (instrumentos)	44

**1. Palabras clave:**

Tema : Socialización

Especialidad : Educación Inicial

**Keywords**

Topic : Socialization

Speciality : Initial Education

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Líneas de investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias sociales
Sub área	Ciencias de la educación
Disciplina	Educación general

**2. Título:**

“Juego de roles para mejorar la socialización en niños de 5 años, de la I.  
E.I N° 417, Vista Alegre-2018”

**2. Title:**

“Role play to improve the socialization in children 5 years, the I. E.I N  
° 417, Vista Alegre – 2018”

### **3. Resumen:**

El presente trabajo de investigación, tiene por finalidad que los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 417 – Vista Alegre en el presente año 2018 logren mejorar el nivel de socialización para desenvolverse adecuadamente en cualquier ámbito de su vida cotidiana.

Teniendo en cuenta que en la práctica pedagógica de Educación Inicial se requiere la aplicación de estrategias innovadoras y que despierten el interés de nuestros niños; los mismos que permitan desarrollar aprendizajes significativos y duraderos, por consiguiente mediante la aplicación del juego de roles permiten mejorar la socialización en los niños y niñas de la institución educativa N° 417, de la comunidad de Vista Alegre, en el año 2018 En la metodología se aplicó el tipo de investigación explicativa con diseño de investigación pre experimental.

Por lo tanto, mediante la confrontación del pre test y pos test se pudo establecer que el juego de roles es una herramienta maravillosa para estimular la socialización.

#### **4. ABSTRACT**

This research work, is intended that children of 5 years of the institution educational initial N ° 417 - Vista Alegre in the present year 2018 to improve the level of socialization to engage properly in any area of your everyday life.

Taking into account that in the pedagogical practice of initial education required the implementation of innovative strategies and to awaken the interest of our children; those who develop significant and long-lasting, learning accordingly through the application of the role play enhance socialization in children of the educational institution N ° 417, in the community of Vista Alegre, in the year 2018 in the methodology applied the kind of explanatory research with research design experimental pre.

Therefore through the confrontation of the pre test and post test could be established that the role play is a wonderful tool to encourage socialization.

## **5. Introducción**

El juego de roles está entendido como una actividad que desarrolla la socialización, la creatividad, el juego, desarrolla las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje.

El presente Informe final es una investigación que surge como una necesidad de aplicar el juego de roles para desarrollar la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 417 Vista Alegre – 2018.

En él se formuló los siguientes objetivos para el desarrollo del trabajo de Investigación Acción, aplicando el juego de roles como estrategia para desarrollar la socialización, a través de procesos pedagógicos.

En toda investigación - acción un aspecto fundamental es la reflexión, me permitieron autoevaluarme en la aplicación del juego de roles; en las fichas de observación me permitió ver si apliqué de manera correcta la estrategia teniendo en cuenta las fases de la comunicación durante el desarrollo de los momentos, procesos pedagógicos y didácticos en la sesión de aprendizaje en las cuales las listas de cotejo permitieron medir a cada estudiante si logró el indicador previsto. En tanto que los estudios han demostrado que el juego de roles incluye pensamiento creativo, y fortalece el desarrollo de la socialización

## **5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica.**

En la búsqueda bibliográfica realizada en las bibliotecas nacionales y locales, así como en los repositorios virtuales de universidades internacionales, nacionales y locales, hemos encontrado los siguientes antecedentes relacionados con nuestras variables de investigación:

### **5.1.1. Antecedentes:**

Durante la investigación se encontraron algunos estudios relacionados con el tema de estudio que nos compete, los cuales citaremos a continuación.

Gonzales y Campos (2015) efectuó un estudio en la cual aplico y busco la influencia del juego como estrategia pedagógica para mejorar la socialización concluyendo que el juego en medio lúdico que permite lograr motivaciones para socializarse en niñas y niños.

Torres (2016) verificó un estudio en la cual aplico y busco determinar el juego de roles para mejorar el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa inicial Canguritos, Arequipa 2016. Concluye que el nivel de desarrollo del juego de roles alcanzado por los niños de 3 años se determinó que en su mayoría es bajo al igual que el nivel del pensamiento creativo. El nivel de desarrollo del juego alcanzado por los niños de 4 años se encuentra en un nivel medio alto.

Betancur (2015), efectuó un estudio en la cual aplico y busco relacionar la interacción para mejorar la socialización. Concluyendo que la interacción entre los niños de tres a cinco años durante los procesos de socialización, se determinan a partir de los referentes ambientales que el percibe durante su cotidianidad, lo cual se convierte en una herramienta del lenguaje y la comunicación de los sentimientos, ideas y emociones que el lleva por dentro de su ser, al mismo tiempo las acciones o reacciones frente a determinadas situaciones dependen de dos factores, el primero son las interacciones



familiares del niño y el segundo por las condiciones ambientales y emocionales en las que se encuentre.

Lobato (2017) efectuó un estudio en la cual aplico y busco describir Influencia de la familia en el proceso de socialización y aprendizaje de los niños y niñas de 3 y 4 años de la institución educativa de 391 de Bambamarca concluye que los niños y niñas por iniciativa propia les resulta muy difícil conformar grupos mixtos, porque siempre tienden a la amistad entre su sexo, pero con aplicación de dinámicas se aceptan trabajar, en grupos mixtos de 5 años.

### **5.1.2. Fundamentación Científica:**

En la planificación, elaboración y ejecución de la presente investigación; recurrí a importantes estudios y aportes de psicopedagogos que permitieron orientar y servir de fundamento y guía para dicha investigación.

Estas teorías se detallan a continuación:

#### **A. Teoría de (Lev Vigotsky)**

Según Lev Vigotsky (1924) Manifiesta que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás.

De tal manera que la naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

En tal sentido señala que existen dos líneas de cambio evolutivo que confluye en el ser humano, una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio (Suárez R, 2010, p.17).

### **A. Teoría de Jean Piaget (1956):**

Dice que es parte de la formación de símbolo, igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte, tiene algo en común con la realidad afectiva, pero por otra parte se aleja de ella, así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad.

El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

Señala que el juego simbólico y el dibujo son ya el comienzo del desarrollo semiótico; es decir, el apogeo infantil, resulta por tanto indispensable a su equilibrio afectivo e intelectual que pueda disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación, lo real sino por el contrario, la asimilación de lo real al yo sin coacciones ni sanciones.

Además, afirma que el juego simbólico está dividido por dos elementos; los símbolos y el signo.

Los símbolos pueden ser construidos por el individuo demostrando creatividad a nivel individual o grupal. (Suárez R,2010, p13).

**B. JOHN LOCKE.** (1632-1704) Filósofo inglés cuya formación inicial fue la medicina, que ejerce influencia sobre su obra posterior. Como pedagogo se destaca por su concepción psicológica y moral, donde valora más la conducta y la ética que la inteligencia y el conocimiento. Para Locke, la mejor educación es la impartida por un preceptor culto, por fuera de la escuela pública. Continúa con la tradición de la didáctica moderna y propone una variación para el método de enseñanza que, según él, debe ser siempre activa, utilizando el juego en los primeros años y buscando una forma ordenada más tarde. Locke, propone dos actividades principalmente; la agricultura y el trabajo en madera; como recreos sanos que convienen al hombre de estudios o al hombre 16 de negocios, como ejercicios que divierten el espíritu y permitan mediante

un ejercicio manual, útil y sano, distraerse de sus otros pensamientos y de sus asuntos más serios. Para él, el recreo consiste no en permanecer sin hacer nada, sino en aliviar con la variedad del ejercicio el órgano fatigado. Los recreos no se han hecho para los hombres que no conocen el trabajo de los negocios, y que no están fatigados y agotados por las ocupaciones de su cargo. Piensa que el gran arte consiste en disponer de horas de recreo de tal manera, que se pudiera durante ellas reposar y refrescar las facultades que han sido ejercitadas y fatigadas, y hacer algo al mismo tiempo que aparte del placer y el reposo de momento, nos asegure alguna ventaja en el porvenir. Opina que el juego, en el que las personas de calidad, especialmente las damas, pierden tanto tiempo, es la prueba evidente de que los hombres no pueden estar sin hacer nada. Es preciso que se ocupen siempre en alguna cosa. Afirma que para los que reflexionan después de haber acabado de jugar, este no deja satisfacción de cuerpo ni de espíritu. (Aquí Locke hace referencia más que todo a los juegos de azar y considera que es mejor no aprenderlos porque son una pérdida de tiempo).

**C. FEDERICO FROEBEL.** (1782-1852) Pedagogo Alemán, creador de los kínder Garden (jardines de niños), estos son unas escuelas que reciben a los niños a temprana edad con el fin de desarrollar sus cualidades por medio de actividades infantiles dirigidas por el maestro y su familiarización con la naturaleza y la sociedad. 17 El kínder Garden enseña a trabajar por medio del juego, a construir, inventar, expresar el pensamiento de manera concreta, ser bondadoso con los demás y auxiliarse mutuamente. Froebel considera el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños en la sociedad, la cultura, la creatividad y el servicio a los demás, sin olvidar el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad. Además, ve en el juego una actividad que proporciona gozo, libertad, satisfacción, paz consigo mismo, con los demás y con el mundo, y que además asegura el éxito de la educación de los niños ya que les brinda los medios para que se

manifiesten natural y espontáneamente, y puedan adquirir su mayor grado de desarrollo. (Torres, A. 2012, p.456)

#### **D. Teoría del Aprendizaje Significativo:**

Ausbel, L, citado por Torres, A. (2012) sostiene. “centra su interés en el estudio de los procesos del pensamiento en las estructuras comunicativas, defiende la educación formal y los contenidos educativos.

AUSBEL se manifiesta a favor del aprendizaje verbal significativo, opuesto al aprendizaje memorístico “acumulación de datos, asertivos, tablas de multiplicar).

El aprendizaje significativo presenta tres grandes ventajas con respecto al aprendizaje memorístico: el conocimiento se recuerda durante más tiempo, aumentando la capacidad de aprender nuevos materiales relacionados y facilita el aprendizaje (volverá a aprender lo olvidado).

El aprendizaje significativo requiere el esfuerzo por parte de los estudiantes de relacionar el nuevo conocimiento con los conceptos relevantes que ya poseen, para conocer este proceso, tanto el docente como el estudiante debe conocer el punto de partida conceptual, se requieren avanzar de un modo más eficiente en el aprendizaje. (p. 36).

#### **E. Teoría de Piaget.**

Es importante entrar a considerar de forma preliminar, la división que Piaget hizo respecto al desarrollo del niño y que él denominó periodos y etapas, así:

**-Periodo sensorio motor:** es el paso del nivel reflejo, de completa indiferencia entre el yo y el mundo a una organización relativamente coherente de las acciones sensorio motrices ante su ambiente inmediato.

Ocurre a través de seis subetapas que van aproximadamente del primer mes a los dos años.

**-Periodo de preparación y organización de las operaciones concretas:**

Comprende las etapas: pre-conceptual, intuitiva y concreta. Este periodo de los dos años a los once años, es por así decirlo, una repetición gradual sobre nuevos planos de las secuencias de génesis, elaboración y logro o adquisición.

Se inicia al interiorizarse la imagen motriz, formándose la simbolización. Donde el niño está dotado de la capacidad y la posibilidad de aprender de modos simultáneo y en síntesis interna, una serie completa de hechos separados. Es un mecanismo rápido y móvil para evocar el pasado, representar el presente y anticipar el futuro en un acto organizado y breve. No se trata entonces de signos verbales sino de símbolos individuales que provienen de la etapa sensoria motriz.

Este pensamiento tiene las siguientes características: es la primera incursión a imágenes mentales y por lo tanto diferentes de los sensorios motrices. (Centeno. 2012, p.328)

En un principio es egocéntrico, porque existe una relativa incapacidad de tener en cuenta el punto de vista de otras personas.

Centra la atención en un solo rasgo llamativo del objeto y al mismo tiempo no toma en cuenta otros rasgos que podrían compensar el efecto distorsionador.

En el juego, la característica principal es que se rige por esquemas simbólicos. Es imaginario y más ajustado a la imitación de la realidad. Se llama también periodo de transición y se caracteriza porque las explicaciones del niño, más ajustadas a la realidad, son aun egocéntricas. Se originan las propiedades antropológicas del espacio o sea, la relacionadas con las proximidades, separaciones, orden y continuidad. Para el niño de esta etapa los conceptos morales y el origen de las reglas tiene un significado místico, no admite la existencia de hechos casuales. (Correa. 2013, p.234)

**Periodo de las operaciones formales:** el pensamiento formal rebosa lo real y llega a lo posible: el pensamiento del adolescente se mueve dentro de lo hipotético-deductivo, y por eso construye sistemas imaginarios y lanza hipótesis de toda clase, para comprobarlas luego.

Es por tanto flexible y para el adolescente se abren nuevas posibilidades: puede admitir suposiciones formulada leyes generales y significados comunes en los conceptos espaciales puede ir más allá de lo tangible e infinito; tiene conciencia de su propio pensamiento y reflexiona sobre el mismo para dar justificación lógica a los juicios que forman; adquieren capacidad para tratar con una amplia variedad las relaciones complejas en cuanto a la efectividad se somete a las leyes de la reciprocidad, cooperación y la coordinación de valores, que al relacionarse con la inteligencia forma un equilibrio procurando medios y logro de objetivos. Para conocer como es el juicio moral del niño, Piaget acude a su fuente natural: las opiniones espontáneas de los niños sobre el asunto que indaga. Por medio de una serie de entrevistas, charlas personales y cuestionarios. Piaget investiga en los niños de las escuelas de Neuchatel y Ginebra, los tres aspectos principales que según él son prioritarios para su investigación: las reglas de juego, el realismo moral y la noción de justicia. (Manzo, 2013.p.138)

**Los juegos de roles como medio educativo.** Según (Imeroni,1990). Al referirnos al juego como medio educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se podría pensar que quizás, nos introducimos como dice en una contradicción que linda con lo paradójico: El juego es de hecho una palabra que trata de escapar a una definición, mientras que la palabra educación se asocia a un conjunto de instrumentos que una sociedad adopta para garantizar la transmisión de aquellos conocimientos y valores que considera esenciales. Los juegos son fundamentales en la educación. El juego permite al alumno acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes informaciones que serían absurdas de otra manera. ¿Cuántas veces no hemos visto los educadores a alumnos tachados de «vagos» rendir cuatro veces más porque lo que

hacían les interesaba por fin? Pues a partir de ahí consideramos el juego como parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego permite al docente incentivar la motivación de sus alumnos y, por otro lado, introducir conceptos, procedimientos y valores que, quizá desde otra óptica, aparecerían como no significativos 27 (carentes de sentido y utilidad directa) para nuestros alumnos. Pero pasemos a analizar el papel que pueden desempeñar los juegos de rol en cada uno de los aspectos del currículo actual. El juego que se orienta desde la escuela, debería servir de complemento necesario al juego autónomo que realiza el niño en otras condiciones más espontáneas, debería subrayar e incrementar seguridades, en definitiva, debería construir una clara disponibilidad hacia lo nuevo. De la misma manera, la educación que se propone desde la escuela, tendría que ser un complemento de la educación espontánea que se vivencia en un contexto no escolar.

#### **Juego de roles:**

Es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos.

Los juegos de roles se han convertido en una estrategia eficaz que permite incentivar a las personas que componen grupos pequeños para revisar sus patrones de conducta y la de los demás integrantes en ambientes figurados (escenarios). Utilizados adecuadamente, permiten que los participantes analicen sus actitudes y su conducta, reciban retroinformación sobre su comportamiento y prueben distintas conductas. Para los integrantes de un conglomerado cuyas metas se encuentren relacionadas con el mejoramiento de relaciones interpersonales y técnicas de comunicación, los juegos de roles constituyen una experiencia instruccional muy valiosa. El origen de los juegos de roles lo encontramos en los EE. UU de la mano de los seguidores de las novelas de literatura fantástica. (Lago, 2011. p.124) No contentos con ser meros espectadores quisieron interpretar y protagonizar las aventuras de sus personajes preferidos. Así, cada uno de los participantes adaptaba por un rato el rol de alguno de los posibles

personajes: elfos, orcos, gnomos, humanos, etc. De esta forma y con la ayuda de un director de juego que los introducía en una trama fantástica iban creando colectivamente una historia, una aventura: Una aventura única, irrepetible, vivida en primera persona, ya que eran las decisiones de los jugadores las que iban matizando las relaciones entre los personajes y con todos aquellos seres que se encontraban en la ficción. Los juegos de roles como estrategia motivadora se inician a finales de los años 60 se desarrolló en Estados Unidos un nuevo concepto de juego. Concretamente, se atribuye al profesor de sociología del Boston College William A. Gamson, creador en 1966 del SimSoc (Simulated Society), juego utilizado en universidades y otros grupos para enseñar diversos aspectos de la sociología, ciencia política y habilidades de comunicación. En este juego no había ni fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; únicamente se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y en el sentido de empresa y de aventura. Este concepto fue tomando forma hasta que en 1974 se publicó Dungeons & Dragons que estaba basado en la mecánica de los juegos de estrategia (wargames), introduciendo elementos de fantasía heroica. Sus autores, sin embargo, tuvieron que publicarlo por cuenta propia porque ninguna editorial confiaba en que se vendiera con suficiente éxito. A esta nueva modalidad de juego se le llamó «juego de rol», de la palabra francesa rôle, que significa «papel» en el sentido del personaje que interpreta un actor. En un mundo cada vez más basado en la comunicación audiovisual, este nuevo tipo de juego conoció un éxito sin precedentes, en especial entre el público juvenil. (Bigler, 2010. p.125)

Hoy en día hay miles de juegos de roles diferentes por todo el mundo, redactados en más de una docena de lenguas. Muchos de ellos están disponibles en Internet de forma gratuita. Es un juego que mezcla interpretación, tiradas de dados e imaginación para visualizar los escenarios, desafíos y situaciones que un director de juego propone a los jugadores y guarda algunas similitudes tanto con los juegos de mesa



como con el teatro o la narración de cuentos. Sus orígenes se encuentran en interpretaciones de roles, en wargames y en libros que permitían al lector tomar decisiones, dependiendo de las cuales el final era uno u otro (las llamadas libro-aventuras). El primer juego de rol comercializado fue Dungeons&Dragons. Lejos de la opinión de peligrosos que se han granjeado los juegos de roles debido a la malinterpretación de los medios, se ha demostrado que los juegos de roles comportan beneficios en la educación, el desarrollo de determinadas actitudes positivas y de un buen estado de salud mental. La estrategia del juego de rol permite a sus participantes experimentar una situación o acción, no sólo intelectualmente, sino también física y emocionalmente. Es una estrategia de estudio semejante a la dramatización, y es particularmente importante en la actualidad ya que representa un medio adecuado para que los aprendices practiquen determinadas destrezas en una situación imaginaria. Permite el desarrollo de capacidades ya que la capacidad se refiere a la adquisición de habilidades y destrezas que debe lograr el aprendiz para alcanzar sus objetivos. Por tanto, fomentar la capacitación consiste en propiciar escenarios donde se desarrolle la práctica del «saber hacer». El juego de rol es un «laboratorio». Nadie debe participar si no lo desea. Una vez desarrollada la sesión de juego es muy importante asegurarse de que el ciclo de aprendizaje se ha completado. La experiencia por sí misma no es suficiente. Se debe proporcionar el tiempo suficiente para reflexionar. En primer lugar, los participantes deben recordar las actividades que llevaron a cabo en el papel que le tocó jugar. Los comentarios vertidos por observadores pueden ser de mucha utilidad en este punto. Fomentar la autocrítica en la gente que participó en el ejercicio para analizar lo sucedido. Posteriormente hay que repasar los contenidos aprendidos en el juego para poder ser aplicadas en situaciones reales de la vida cotidiana. Hay algunas otras referencias esenciales que me gustaría incluir antes de presentar la presente, puesto que están relacionadas con mis ideas o son pertinentes aquí de alguna

otra forma. Una de estas referencias es la teoría de Anna Freud, trata de un aspecto del desarrollo del niño que está íntimamente relacionado con mi propia teorización, puesto que se ocupa de la función del juego en el proceso de maduración emocional del niño y de la forma que éste adquiere en las etapas respectivas. Tiene importancia fundamentalmente porque se centra en lo emocional, más que en aspectos cognitivos o intelectuales.

**a. Elementos no diferenciadores son:**

El juego de roles como técnica nos permite alcanzar los siguientes:

- ✓ Componente motor.
- ✓ Componente cognitivo.
- ✓ La estructura social.

**b. Elementos diferenciadores son:**

- 1. Dimensión afectiva:** Si algo caracteriza a esta área es su vertiente hedonista. Como sustrato común a todas estas actividades se encuentra el placer que los participantes demuestran al realizarlas.
- 2. Finalidad de la tarea:** En la mayoría de los casos la actividad se ejecuta porque sí, no porque esté dirigido a ningún fin.

**Socialización:** Es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas. Este desarrollo se observa no solo en las distintas etapas entre la infancia y la vejez, sino también en personas que cambian de una cultura a otra, o de un status social a otro, o de una ocupación a otra. La socialización se puede describir desde dos puntos de vista, objetivamente; a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo, en cuanto proceso que moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y subjetivamente, a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad. La socialización es vista por los sociólogos como el proceso mediante el cual se inculca la cultura a los miembros de la sociedad, a

través de él, la cultura se va transmitiendo de generación en generación, los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de su sociedad. (Laguna, 2013. p.224)

### **Tipos de socialización.**

#### **Socialización primaria:**

Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad, se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar donde se caracteriza por una fuerte carga afectiva, depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. El individuo llega a ser lo que los otros significantes lo consideran.

La socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo, a esta altura ya el miembro es miembro efectivo de sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo.

#### **Socialización secundaria.**

Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad ,es la internalización de submundos institucionales o basados sobre instituciones, el individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único ,la carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento, las relaciones se establecen por jerarquía.

### **Dimensiones de la socialización:**

A fin de verificar que la propuesta planteada da resultados en la concretización del objetivo; se formularon dimensiones para que nos ayuden a comprobarlo; siendo las dimensiones siguientes:

- 1. Socialización en el área personal:** La formación y el desarrollo de la personalidad ocurre durante toda la vida humana, las características y regularidades que distinguen al ser humano cada periodo de su vida están determinadas por las circunstancias socioculturales e históricas concretas en las que transcurre la existencia de cada persona. Desde la percepción histórico, cultural se destaca, el medio social como fuente del desarrollo y la interacción e interrelación social como fundamentalmente determinante del desarrollo Psíquico humano lo que demuestra que no solo el medio social da lugar cambios en el desarrollo, de la relación única, particular e irreplicable entre de cada sujeto y sin entorno, promueve y potencia el desarrollo Psíquico y personalidad.
- 2. Socialización en el área escolar:** La socialización escolar, como hecho sociológico y como categoría analítica tiene sus inicios durante las primeras décadas del siglo XX, cuando Emilio Durkheim, precursor de la sociología de la educación, definió a la educación como espacio de socialización del niño. Según Durkheim (1990) la educación consiste en la socialización metódica de la joven generación. Por ello todo proceso escolar se encuentra atravesado por un sistema de valores , creencias y códigos de relacionamiento vivencial que son transmitidos e inculcados con el firme propósito de aportar en la construcción del sujeto individual como del sujeto colectivo, es decir todo sistema educativo contribuye a la formación de valores individuales y colectivos.
- 3. Socialización en el área familiar:** Es el proceso por medio del cual los niños adquieren conductas, creencias, normas morales y motivos que son el objeto del aprecio de su familia y de los

grupos culturales a los que pertenece. Los padres son los agentes principales y más influyentes, aun cuando no sean los únicos , de la socialización .En todas las culturas los niños tienen que ser socializados para ejercer algún control sobre sus motivos o respuestas agresivas, las formas y las frecuencias de agresión que un niño exhibe depende primordialmente de las experiencias sociales entre las figuran la cantidad de refuerzos recibidos por tal conducta, la observación e imitación de los modelos agresivos y el grado de ansiedad o culpa asociados a la expresión agresiva, pero los niños difieren entre sí en lo que respecta a sus reacciones ante la frustración.

## **5.2. Justificación:**

El presente estudio es de vital importancia ya que permite poner en práctica la estrategia del juego de roles, en sesiones de aprendizaje, con la finalidad de mejorar su nivel de socialización de los niños y niñas; permitiendo fortalecer el sentimiento de aceptación, valoración y aprecio que cada persona tiene de sí misma, de su forma de ser y de actuar, de su personalidad y de su aspecto físico.

Es viable puesto que el juego de roles es una actividad lúdica la cual permite que los niños entablen una comunicación permanente y para ello representa, proyectar a través de juegos que con llevan a desarrollar capacidades, habilidades, emocionales y sociales en los niños.

Promoverá que los futuros docentes investiguen y profundicen más actividades que mejoran el nivel de socialización, siendo un elemento indispensable para la vida.

Los resultados de la presente investigación se podrán aplicar en el campo de la enseñanza y aprendizaje de Educación Inicial. La aplicación de los enfoques teóricos a los que hacer es práctico se hace pertinente para los propósitos de la investigación.

En la investigación, se ha utilizado una ficha de observación para recoger datos del juego de roles, otra ficha de observación para el desarrollo de la socialización, para así estudiar el problema planteado. Dicho instrumento ha sido validado y podrá ser utilizado en futuras investigaciones de este tipo.

Los alcances de nuestra investigación se referirán de manera específica a los niños y niñas de 5 años de edad, de la Institución Educativa N° 417 “Vista Alegre - 2018.

El presente trabajo, es importante, porque busca promover la socialización y así lograr el desarrollo de los sentimientos de compañerismo, utilizando la práctica del juego de roles.

### **5.3. Problema**

Según investigaciones realizadas a nivel nacional e internacional por diferentes investigadores, en donde se demuestra la baja capacidad de socialización en los estudiantes del país, esto obedece a la baja formación del niño en el nivel inicial, por su parte en nuestro país el Ministerio de Educación a través de sus unidades descentralizadas también realiza sondeos en donde demuestra que existen dificultades de socialización en las diferentes actividades.

Por lo tanto, después de realizar una observación minuciosa a mis niños de 5 años de edad detecté que presentan dificultades en lo referente a: participar, conversar, contar sus problemas en su hogar, esto dificulta en los niños y niñas que puedan desarrollar sus actividades de socialización para integrarse a un grupo en el transcurso de su desarrollo humano.

El problema de investigación queda enunciado de la siguiente manera:

¿De qué manera la aplicación del juego de roles mejora la socialización en los niños y niñas de 5 años de edad, de la I.E.N° 417 Vista Alegre - 2018?

### **5.4. Variables:**

#### **5.4.1. Variable Dependiente:**

✓ La socialización

#### **5.4.2. Variable Independiente:**

✓ Juego de Roles

### 5.4.3. **Conceptualización y Operacionalización de Variables:**

**Juego de roles.** Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramática. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como «policías y ladrones», «mamá y papá» o «indios y vaqueros», en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son.

**Socialización.** Es un proceso de influencia entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y adaptarse a ellas.



#### 5.4.4. Operacionalización de variables:

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<b>VI: Juego de roles</b>	Afectivo	Formula posibles estrategias para el desarrollo de actividades afectivas	Guía de observación	Ficha de observación  Lista de cotejo
	social	Se socializa evidenciando la práctica de habilidades sociales.		
		Se integra en el desarrollo de las actividades, mostrando interés		
		Se socializa con sus demás compañeros y descubre nuevas habilidades		
		Interactúa colaborativamente en los grupos de trabajo		
	Cognitiva	Da a conocer su punto de vista en relación a lo trabajado		
		Reflexiona sobre la calidad de su trabajo y propone cómo debe mejorar.		
	<b>VD: Socialización</b>	Social		
Estimula la atención.				
Desarrolla el dominio y precisión de lo realizado en grupo.				
Organiza el grupo de acuerdo a la amistad.				
		De muestra su apreciación personal hacia sus compañeros.		
		Utiliza palabras afectivas con sus compañeros.		

	Afectivo	Ejercita y controla su tono de voz para no hacer sentir mal a sus compañeros.		
		Diferencia la forma de tratar a sus amigos.		
		Domina la expresión ante sus amistades.		
		Usa las palabras para hacer sentir bien a los demás.		
		Desarrolla su fuerza y mentalidad para mejorar.		
	Físico o personal	Fortalece el dominio de la aceptación física.		
		Coordina con sus compañeros para evidenciar lo físico.		
		Permite establecer la lateralidad y direccionalidad		
		Controla sus movimientos		
		Refuerza la estructuración espacial		

### **5.5. Hipótesis:**

La aplicación del juego de roles; influye significativamente en mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la I.E.N° 417 Vista Alegre -2018.

### **5.6. Objetivos:**

#### **5.6.1. Objetivo general**

Determinar que el juego de roles, influye significativamente en la mejora de la socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.N° 417 Vista Alegre - 2018.

#### **5.6.2. Objetivos específicos**

5.6.2.1. Identificar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.N° 417 Vista Alegre - 2018, antes de la aplicación del juego de roles.

5.6.2.2. Determinar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.N° 417 Vista Alegre -2018, después de la aplicación del juego de roles.

5.6.2.3. Comparar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.N° 417 Vista Alegre - 2018, antes y después de la aplicación del juego de roles.

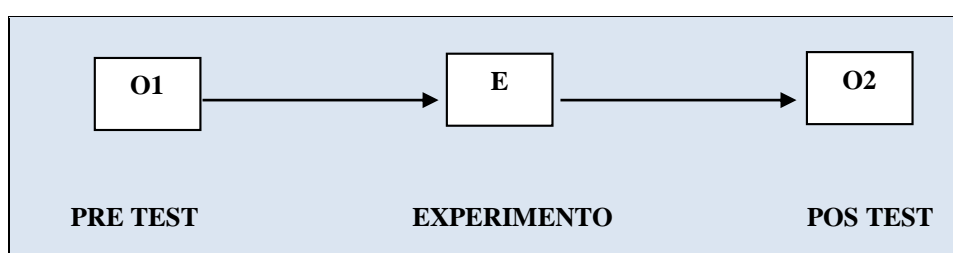
## 6. Metodología

### 6.1. Tipo y diseño de investigación:

- **Tipo** : Explicativa
- **Diseño** : Experimental.

Se desarrollará a través del pre-test y pos test, con un solo grupo.

Cuyo esquema es el siguiente:



Donde:

- O1** : Observación antes del estímulo
- E** : Grupo experimental
- O2** : Observación después del estímulo

### 6.2. Población y muestra.

#### 6.2.1. Población.

La población para el presente trabajo de

investigación estuvo conformada por 25 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N<sup>a</sup> 417 Vista Alegre - 2018”

#### 6.2.2. Muestra.

La muestra se conformó por 25 niños y niñas de 5 años

de la Institución Educativa N<sup>o</sup> 417 “Vista Alegre - 2018”

SECCION	SEXO		N° DE NIÑAS (OS)
	MUJERES	VARONES	
5 años "U"	10	15	25
TOTAL	10	15	25

### 6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.

Para el presente trabajo de investigación se utilizó las técnicas e instrumentos que detallan a continuación.

#### a. Técnicas:

- ✓ Observación Directa
- ✓ La Encuesta.

#### b. Instrumentos:

- ✓ Test.
- ✓ Ficha de observación.

#### c. Procesamiento y análisis de información

- ✓ Desviación estándar.
- ✓ Análisis estadístico.

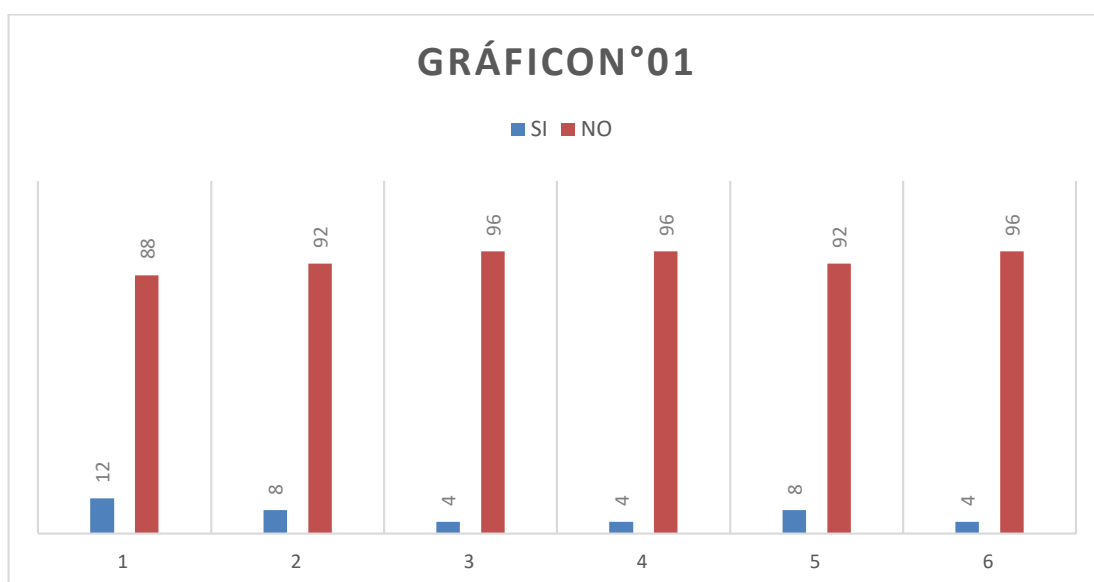
## 7. Resultados.

Resultados de la aplicación del pre-test y pos test a los niños y niñas de cinco años de edad de la I.E.I.N° 417 Vista Alegre - 2018.

**TABLA N° 01**

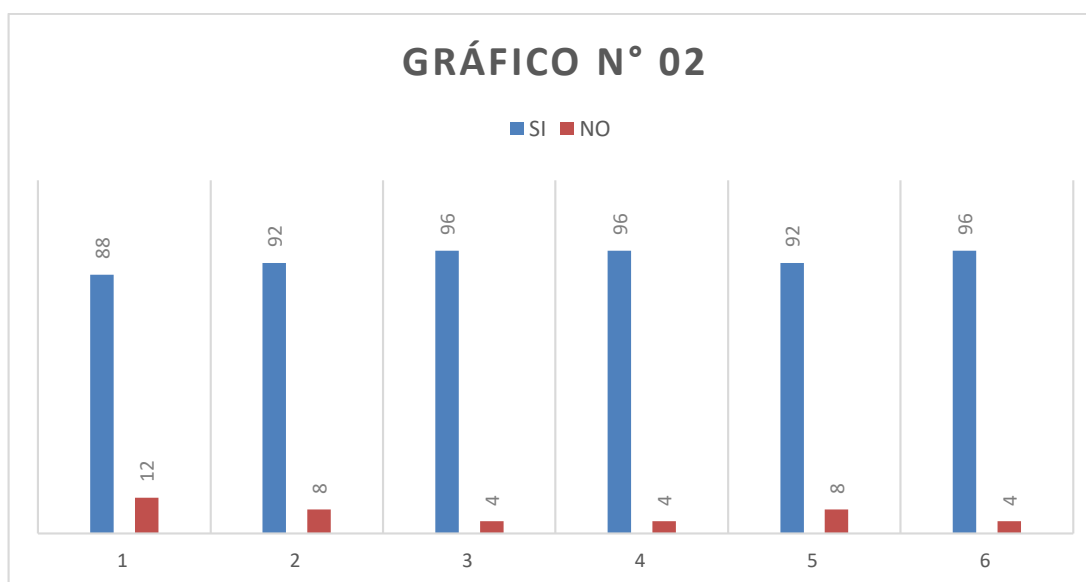
**PRE TEST**

INDICADORES	Fi		%	
	SI	NO	SI	NO
Disfruta en compañía con otros niños	3	22	12	88
Participa en juegos grupales	2	23	8	92
Se agrupa con facilidad al jardín	1	24	4	96
Reconoce y nombra a las personas con quienes vive	1	24	4	96
Utiliza normas de cortesía: saluda, agradece y etc.	2	23	8	92
Comparte materiales o juguetes	1	24	4	96



**TABLA N° 02**  
**POS TEST:**

INDICADOR	Fi		%	
	SI	NO	SI	NO
Disfruta en compañía con otros niños	22	3	88	12
Participa en juegos grupales	23	2	92	8
Se agrupa con facilidad al jardín	24	1	96	4
Reconoce y nombra a las personas con quienes vive	24	1	96	4
Utiliza normas de cortesía: saluda, agradece y etc.	23	2	92	8
Comparte materiales o juguetes	24	1	96	4



Se aprecia en las tablas que existió en todos los indicadores un logro muy significativo al término del trabajo con los resultados obtenidos en el Post Test: evidenciándose los resultados siguientes:

**Indicador 1. Disfruta en compañía con otros niños.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 3 niños que equivale al 12% cumplían este indicador, mientras que los 22 restantes, equivalente al 88% no lograba disfrutaba en compañía con otros niños, luego

de haberse aplicado el pos test 22 niños, equivalente al 88% cumplieron el indicador y únicamente 3 no lo lograron lo que equivale al 12%.

**Indicador 2. Participa en juegos grupales.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 2 niños que equivale al 8% cumplían este indicador, mientras que los 23 restantes, equivalente al 92% no lograba participar en juegos grupales, luego de haberse aplicado el pos test 23 niños, equivalente al 92% cumplieron el indicador y únicamente 2 no lograron lo que equivale al 8%.

**Indicador 3. Se adapta con facilidad al jardín.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 1 niño que equivale al 4% cumplían este indicador, mientras que los 24 restantes, equivalente al 96% no lograba adaptarse con facilidad al jardín, luego de haberse aplicado el pos test 24 niños, equivalente al 96% cumplieron el indicador y únicamente 1 no lograron lo que equivale al 4%.

**Indicador 4. Reconoce y nombra a las personas con quienes vive.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 1 niño que equivale al 4% cumplían este indicador, mientras que los 24 restantes, equivalente al 96% no lograba reconocer y nombrar a las personas con quienes vive, luego de haberse aplicado el pos test 24 niños, equivalente al 96% cumplieron el indicador y únicamente 1 no lograron lo que equivale al 4%.

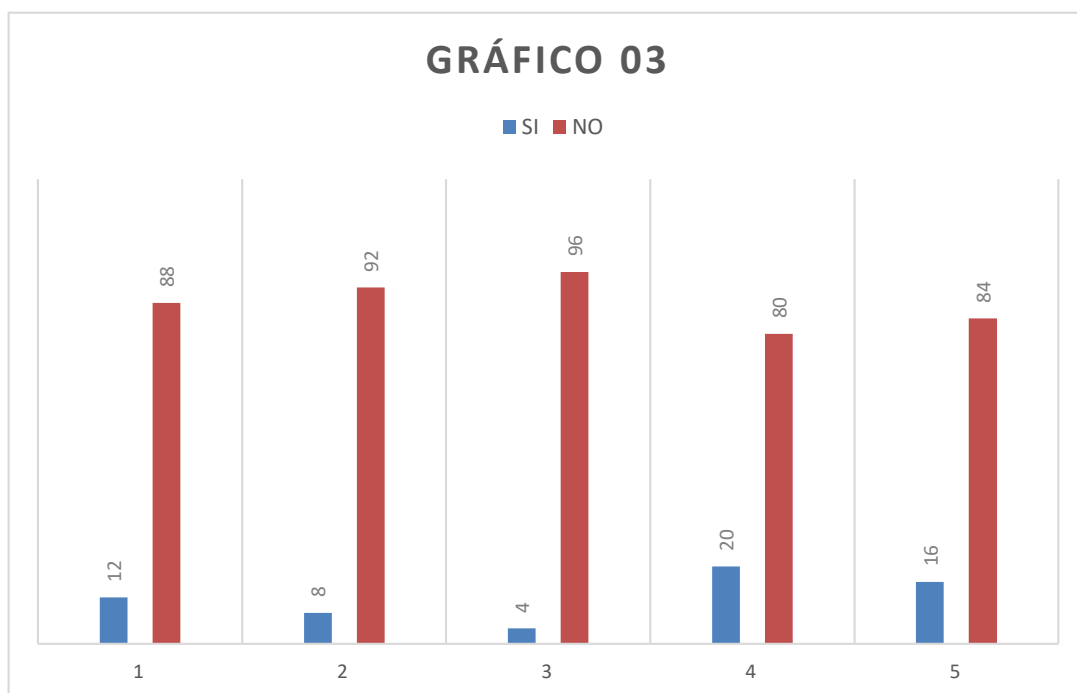
**Indicador 5. Utiliza normas de cortesía: saluda, agradece, etc.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 2 niños que equivale al 8% cumplían este indicador, mientras que los 23 restantes, equivalente al 92% no lograba utilizar normas de cortesía: saluda, agradece, etc. luego de haberse aplicado el pos test 23 niños, equivalente al 92% cumplieron el indicador y únicamente 2 no lograron lo que equivale al 8%.



**Indicador 6. Comparte materiales o juguetes.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 1 niño que equivale al 4% cumplían este indicador, mientras que los 24 restantes, equivalente al 96% no lograba compartir materiales o juguetes, luego de haberse aplicado el pos test 24 niños, equivalente al 96% cumplieron el indicador y únicamente 1 no logró lo que equivale al 4%.

**TABLA N° 03**  
**PRE TEST:**

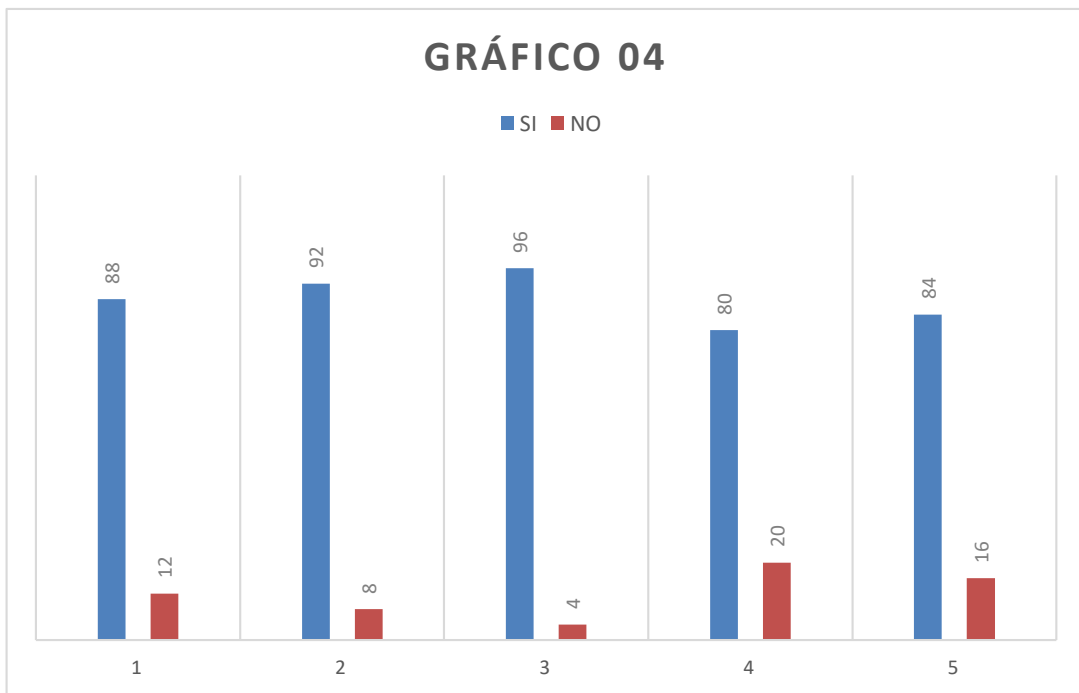
INDICADORES	Fi		%	
	SI	NO	SI	NO
Se integra con sus compañeros de aula	3	22	12	88
Participa en actividades sociales: cumpleaños, paseos, etc.	2	23	8	92
Practica hábitos de cortesía	1	24	4	96
Se comporta adecuadamente dentro del grupo	5	20	20	80
Respeto las normas establecidas	4	21	16	84



**TABLA 04**

**POS TEST:**

INDICADORES	Fi		%	
	SI	NO	SI	NO
Se integra con sus compañeros de aula	22	3	88	12
Participa en actividades sociales:cumpleaños,paseos,etc.	23	2	92	8
Practica hábitos de cortesía	24	1	96	4
Se comporta adecuadamente dentro del grupo	20	5	80	20
Respeto las normas establecidas	21	4	84	16



Se aprecia en las tablas que existió en todos los indicadores un logro muy significativo al término del trabajo con los resultados obtenidos en el Pos Test: evidenciándose los resultados siguientes:

**Indicador 1. Se integra con sus compañeros de aula.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 3 niños que equivale al 12% cumplían este indicador, mientras que los 22 restantes, equivalente al 88% no lograba integrarse con sus compañeros de aula, luego de haberse aplicado el Pos test 22 niños, equivalente al 88% cumplieron el indicador y únicamente 3 no lo lograron lo que equivale al 12%.

**Indicador 2. Participa en actividades sociales: cumpleaños, paseos, etc.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 2 niños que equivale al 8% cumplían este indicador, mientras que los 23 restantes, equivalente al 92% no lograba participar en actividades sociales: cumpleaños, paseos, etc, luego de haberse aplicado el pos test 23 niños, equivalente al 92% cumplieron el indicador y únicamente 2 no lograron lo que equivale al 8%.

**Indicador 3. Practica hábitos de cortesía.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 1 niño que equivale al 4% cumplían este indicador, mientras que los 24 restantes, equivalente al 96% no lograba practicar hábitos de cortesía, luego de haberse aplicado el pos test 24 niños, equivalente al 96% cumplieron el indicador y únicamente 1 no lograron lo que equivale al 4%.

**Indicador 4. Se comporta adecuadamente dentro del grupo.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 5 niños que equivale al 20% cumplían este indicador, mientras que los 20 restantes, equivalente al 80% no lograba comportarse adecuadamente dentro del grupo, luego de haberse aplicado el pos test 20 niños, equivalente al 80% cumplieron el indicador y únicamente 5 no lograron lo que equivale al 20%.

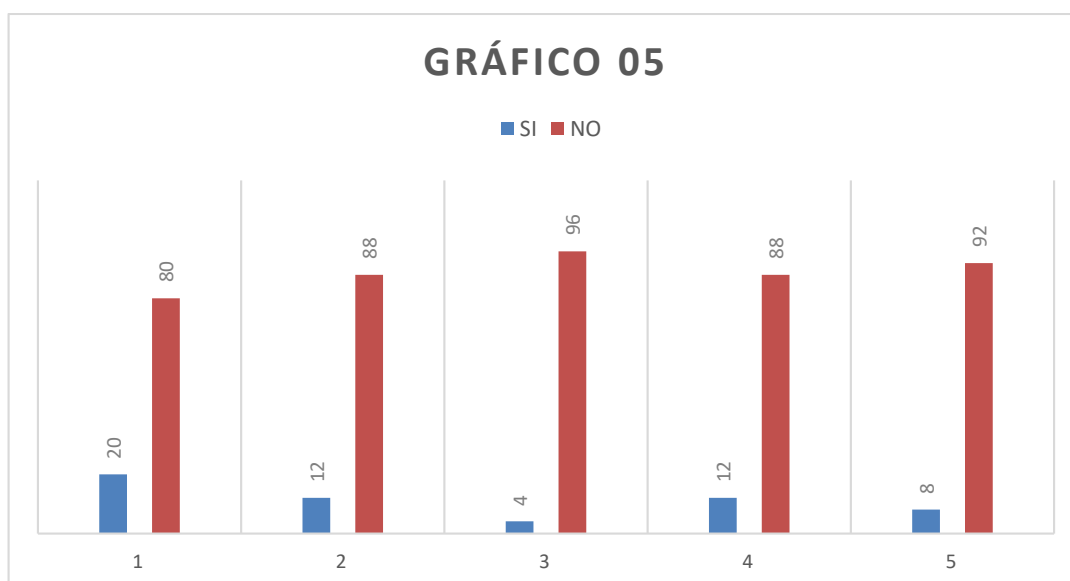
**Indicador 5. Respeta las normas establecidas.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 4 niños que equivale al 16% cumplían este indicador, mientras que los 21 restantes,

equivalente al 84% no lograba respetar las normas establecidas, luego de haberse aplicado el pos test 21 niños, equivalente al 84% cumplieron el indicador y únicamente 4 no lograron lo que equivale al 16%.

**TABLA N° 05**

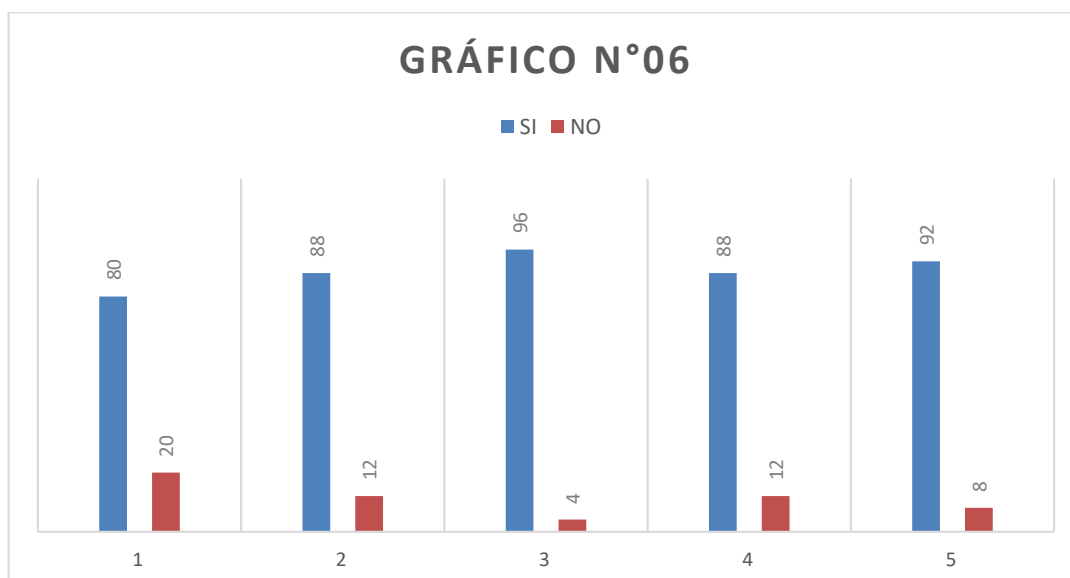
**PRE TEST.**

INDICADORES	Fi		%	
	SI	NO	SI	NO
Respeto a sus compañeros de grupo	5	20	20	80
Asume responsabilidades dentro de su grupo	3	22	12	88
Propone actividades de ayuda mutua	1	24	4	96
Participa en diferentes actividades de la I.E	3	22	12	88
Intercambia diversas opiniones con sus compañeros y as	2	23	8	92



**TABLA 06  
POS TEST**

INDICADORES	Fi		%	
	SI	NO	SI	NO
Respeto a sus compañeros de grupo	5	20	20	80
Asume responsabilidades dentro de su grupo	3	22	12	88
Propone actividades de ayuda mutua	1	24	4	96
Participa en diferentes actividades de la I.E	3	22	12	88
Intercambia diversas opiniones con sus compañeros y as	2	23	8	92



Se aprecia en las tablas que existió en todos los indicadores un logro muy significativo al término del trabajo con los resultados obtenidos en el Pos Test: evidenciándose los resultados siguientes:

**Indicador 1. Respeto a sus compañeros de grupo.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 5 niños que equivale al 20% cumplían este indicador, mientras que los 20 restantes, equivalente al 80% no lograba respetar a sus compañeros de grupo, luego de haberse

aplicado el pos test 20 niños, equivalente al 80% cumplieron el indicador y únicamente 5 no lo lograron lo que equivale al 20%.

**Indicador 2. Asume responsabilidades dentro de su grupo.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 3 niños que equivale al 12% cumplían este indicador, mientras que los 22 restantes, equivalente al 88% no lograba asumir responsabilidades dentro de su grupo, luego de haberse aplicado el pos test 22 niños, equivalente al 88% cumplieron el indicador y únicamente 3 no lograron lo que equivale al 12%.

**Indicador 3. Propone actividades de ayuda mutua.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 1 niño que equivale al 4% cumplían este indicador, mientras que los 24 restantes, equivalente al 96% no lograba proponer actividades de ayuda mutua, luego de haberse aplicado el pos test 24 niños, equivalente al 96% cumplieron el indicador y únicamente 1 no lograron lo que equivale al 4%.

**Indicador 4. Participa en diferentes actividades de la I.E.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 3 niños que equivale al 12% cumplían este indicador, mientras que los 22 restantes, equivalente al 88% no lograba participar en actividades de la I.E, luego de haberse aplicado el pos test 22 niños, equivalente al 88% cumplieron el indicador y únicamente 3 no lograron lo que equivale al 12%.

**Indicador 5. Intercambia diversas opiniones con sus compañeros.** En el Pre test de los 25 niños, sólo 2 niños que equivale al 8% cumplían este indicador, mientras que los 23 restantes, equivalente al 92% no lograban intercambiar opiniones con sus compañeros, luego de haberse aplicado el pos test 23 niños, equivalente al 92% cumplieron el indicador y únicamente 2 no lograron lo que equivale al 8%.



## **8. Análisis y discusión de los resultados.**

Después de la presentación de los resultados del presente trabajo de investigación pasamos a realizar la discusión de los mismos.

Betancur (2015), en su tesis “La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización” con una población de 40 niños, la investigación fue de tipo descriptiva donde concluye que: La interacción entre los niños de tres a cinco años durante los procesos de socialización, se determinan a partir de los referentes ambientales que el percibe durante su cotidianidad, lo cual se convierte en una herramienta del lenguaje y la comunicación de los sentimientos, ideas y emociones que el lleva por dentro de su ser, al mismo tiempo las acciones o reacciones frente a determinadas situaciones dependen de dos factores, el primero son las interacciones familiares del niño y el segundo por las condiciones ambientales y emocionales en las que se encuentre.

Las interacciones sociales entre educador – estudiante y familia están transversalizadas por la comunicación asertiva de todas y cada una de las situaciones académicas y personales de los estudiantes, quienes al mismo tiempo son el puente que une esas dos entidades sociales para así avanzar en el proceso de crecimiento de todos los agentes que participan en las interacciones, para ello debe haber una constante retroalimentación de las situaciones que se viven en el hogar y en el colegio, pero se me hace importante resaltar que debe ser el maestro quien propicie los espacios de encuentro con la familia, sin desmeritar la actividad o la función de la familia, el maestro en la actualidad representa una mayor autoridad durante el proceso de formación académica y personal de los niños en edad preescolar.

En relación a las conclusiones anteriormente citadas a las que arribó su autora; debo manifestar que en la presente investigación de tipo explicativa; coincidimos en los resultados, en el sentido en que, en el proceso de socialización de los niños del nivel inicial, son factores determinantes la calidad de interacción que tienen en el seno de la familia, sus docentes y compañeros; quienes constituyen su entorno más cercano; y es en este entorno donde el niño adquiere conductas socializadoras que determinarán su calidad de socialización; pues es este medio donde la capacidad de comunicación debe ser asertiva y se debe complementa con normas que ayuden el crecimiento social del niño y la niña.

Lovato (2016), en su tesis “Influencia de la familia, los iguales y la escuela como agentes sociales en el proceso de socialización y aprendizaje de los niños y niñas de 2<sup>do</sup> grado “B” de la Escuela Estatal N° 83010, Mario Gustavo Zarate Vargas de Bambamarca” con una población de 45 alumnos, esta investigación fue de tipo cuasi experimental donde concluye que:

La influencia positiva en la formación de los niños (as) por parte de la familia, mejora la socialización y el avance del ritmo de aprendizaje.

La integración de niños (as) en grupos de trabajo incentiva la participación activa mejorando de esta manera la socialización así mismo la ejecución de sus actividades académicas.

El dialogo entre maestro – alumno, brinda confianza y seguridad en el proceso de socialización y aprendizaje de los niños y niñas.

Los niños (as) por iniciativa propia le resulta muy difícil conformar grupos mixtos, porque siempre tienden a la amistad entre su propio sexo, pero con la aplicación de las dinámicas se aceptan trabajos en grupos mixtos.

Al desarrollar concluir el presente estudio; puedo en coincidencia con el autor anterior, manifestar que, la calidad de buena relación que exista en la familia de la cual el niño forma parte; influirá decididamente en la calidad de desarrollar sus relaciones sociales en los entornos más inmediatos; en este caso el jardín y su aula con su grupo de compañeros; de ahí la importancia también que el trabajo docente no únicamente debe centrarse dentro de las cuatro paredes de aula, sino que se debe ampliar al trabajo de apoyo y coordinación con los padres de familia, como agentes fundamentales en el proceso de formación de los menores. De la misma manera, el docente debe poseer una auténtica vocación y ética profesional para generar confianza con los niños y niñas a fin de poder orientar y guiar su proceso formativo.

Cóndor y otros (2015) en su tesis “Aplicación de técnicas teatrales en la asignatura de lenguaje y literatura, para mejorar la socialización y el rendimiento académico de los alumnos del 4to grado de la I. E “San Francisco de Asís” de Llaucán Bambamarca” con una población de 45 alumnos la investigación llevada a cabo fue de tipo descriptiva donde Finiquita que: las técnicas nos han servido como un medio eficaz para lograr resultados positivos en el proceso de socialización e integración de los alumnos a la muestra al grupo escolar.

El taller de teatro permitido desarrollar sus actividades corporales creativas y eliminar prejuicios y temores de comunicación.

Con la participación activa de los alumnos de la muestra en las diversas actividades planificadas en el programa se logró el desenvolvimiento con

naturalidad frecuente a sus compañeros, así mismo, valorar la organización del equipo y colaborar en la solución de programas diversos.

Las técnicas teatrales son una herramienta metodológica de trabajo de gran importancia para todo el incauto que busca contribuir a la socialización e integración de los alumnos al grupo escolar y social.

Los alumnos de la muestra desarrollaron sus habilidades creativas, de libre expresión para comunicarse con sus compañeros de aula y toda la comunidad educativa.

Con las técnicas teatrales logramos incrementar su bagaje cultural de los alumnos, de la muestra; con el desarrollo de las diversas actividades.

Las técnicas teatrales han permitido desarrollar actividades de aprendizaje significativas paralelas a programación curricular; teniendo como resultado el mejoramiento de su rendimiento académico.

De la misma manera que el taller de técnicas teatrales permitió a los autores anteriores desarrollar el nivel de socialización; en esta investigación el canto fue utilizado como estrategia y herramienta pedagógica que permitió mejorar y desarrollar de manera creativa, dinámica y motivadora los procesos de socialización en nuestros niños y niñas integrantes del grupo de la muestra; pues el canto resulta una herramienta que genera en los niños goce y disfrute y además facilita que se unan a sus pares con autonomía en un marco de comunicación, diálogo, respeto y cooperación; fundamentales en el proceso de socialización.

## **9. Conclusiones y sugerencias.**

### **9.1. Conclusiones.**

Luego de haber trabajado con los niños y niñas de la “muestra”; llegamos a las conclusiones siguientes:

- a. Se identificó que el juego de roles utilizado como estrategia influye significativamente en la mejora de la socialización, mejorando las relaciones interpersonales y sociales dentro y fuera del aula.
- b. Con la determinación del juego de roles como estrategia se logró que los niños y niñas de 5 años se socialicen con facilidad y compartan sus experiencias de una manera acertada sintiéndose motivado en el desarrollo de las actividades de aprendizaje en armonía con sus compañeros de grupo.
- c. La aplicación de juego de roles como estrategia, sirvieron como una herramienta pedagógica motivadora e innovadora para mejorar la socialización, permitiéndome obtener resultados alentadores relacionados con la socialización en los niños de 5 años de edad de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 417 Vista Alegre, 2018.

Mediante la comparación de pre test y post test se obtuvieron resultados adelantadores con una ganancia pedagógica del 65% mediante la aplicación del juego, cabe recalcar que para la obtención de los resultados los niños y niñas participaron en forma activa y comprometida en las actividades pedagógicas realizadas dentro y fuera del aula.

## **9.2. Sugerencias.**

A los docentes de nivel inicial a implementar en la tarea curricular; programas, proyectos, estrategias, sesiones de aprendizaje, etc., que permitan a los niños y niñas desarrollar de manera óptima sus habilidades de socialización ya que esto facilitará a los niños a desarrollar muchas otras actividades ligadas al que hacer educativo.

Se recomienda a los docentes de la I.E.I.N° 417 Vista Alegre, mantener las estrategias y actividades que se implementaron para que les sirva como punto de referencia en cuanto al desarrollo de su socialización.

Igualmente realizar alianzas o convenios con instituciones estatales o privadas que puedan facilitarle acompañamiento en la detección o identificación de niños con problemas de socialización.

Estimular desde las diferentes actividades pedagógicas el desarrollo de la socialización que facilite reforzar las diferentes dimensiones para su interrelación en los diferentes ámbitos de su vida cotidiana.

## AGRADECIMIENTO

- ❖ Infinitamente a Dios, por darme la vida y la salud para seguir estudiando y poder cumplir objetivos y metas de realización personal y profesional.
- ❖ A mi familia por su desinteresado apoyo, ser la parte fundamental que motiva cada uno de los retos a enfrentar.
- ❖ Mi gratitud a mis maestros, acompañantes pedagógicos y a todas las personas que han contribuido para realizar el presente trabajo de investigación.

El autor.

## 10. Referencias bibliográficas:

- Alonso, J, Ramón J. (2005). Prácticas educativas familiares y PSICOTHEMA, 17 (1)76-82.
- Ato, E, Gailán: M.Hescar, E. (2007). Relaciones entre estilos educativos, temperamento y ajuste social en la infancia, una revisión: Anales de psicología, 23(1) 33-40.
- Bentacur, (2010) La interacción para mejorar la socialización
- Bigler, (2010) El rol de la Socialización
- Centeno, (2014) El desarrollo Motriz en la socialización. Lima. Navarrete.
- Correa, (2013) El juego imaginario.Colombia.Calos
- Cuervo, M. A (2010). Pautas de crianzas y desarrollo socio afectivo en la infancia Diversitas, 6 (1), 111-12
- Euceda, T. (2007). El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica 8tesis de maestria9.México. Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/&obra/el-juego--desde-el-punto-de-vista-didactico-a-nivel-de-educacion-pre-basica/>.
- García, A. (2014). Lugar que ocupa el juego de roles en la práctica educativa de nivel inicial de un jardín de infantes.
- Gonzales, (2015) Influencia del juego como estrategia pedagógica para mejorar la socialización.
- Imerone.El juego como medio Educativo
- Kerling, F. (1998). Investigación del comportamiento. México: McGraw-Hill.3° edición.
- Lago, (2011) El juego de roles como estrategia. Lima. Navarrete
- Laguna (2013) Educación Musical para la socialización
- Lobato (2017) Influencia de la familia en el proceso de la socializacion
- Ministerio de Educación (2016). Rutas del Aprendizaje. Desarrollo de la expresión En lenguajes artísticos 3, 4, 5 años de Educación Inicial. Lima: Biblioteca Nacional.
- Manso (2013) Las reglas de juego y la noción de justicia.
- Piaget, J. (2008). Psicología del niño. Madrid: Morata.



- Rodríguez, A, (2007). Principales modelos de socialización familiar. Foro de Educación, (9) ,91-97.
- Rodríguez, CL. (2008). El juego de roles como forma de socialización en niños de Preescolar (tesis para optar el título de magister en Educación). México Recuperado de [http/200. 23 113. 51/pdf/25635.pdf](http://200.23.113.51/pdf/25635.pdf).
- Rodríguez (2009) relación entre el nivel de desarrollo psicomotor y el aprendizaje De la lectoescritura en un grupo de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 5040 Pedro Ruíz del Callao”, para optar el grado de maestría en problemas de aprendizaje, sustentada en la Universidad Nacional de Enrique Guzmán y Valle, La Cantuta.
- Sánchez, E. 82005). Desarrollo de los niños y niñas de 3 a 6 años. Revista Digital “Investigación y Educación”, 3, (20).
- Sánchez, R, M. (2007). Proceso de socialización en educación infantil. Revista Digital innovación y experiencias educativas. (34), 1-10.
- Torres,A.Amor a la libertad.Madrit.Morata.

# **ANEXOS**

Anexo 1

FICHA DE OBSERVACIÓN

DATOS INFORMATIVOS:



Niño (a).....

Institución Educativa: N° 417 Lugar: Vista Alegre.

Grupo/Edad: 5 años Sexo: M ( ) F ( ) Fecha: /.../...

**Objetivo:** Demostrar que la aplicación de juego de roles mejorará la Socialización.

**Instrucciones:** A continuación, tienes un conjunto de indicadores observe y marque con una “X” la información solicitada.

AUTOESTIMA				
DIMENSIONES	INDICADORES	EVALUACIÓN		
Socialización	Disfruta la compañía con otros niños.	Concentración	SI	NO
	Se adapta con facilidad al jardín.	Autonomía	SI	NO
	Reconoce y nombra a las personas con quienes vive	Autonomía	SI	NO
	Cree con firmeza en ciertos valores y principios.	Autonomía	SI	NO
	Es capaz de obrar crea más acertado, confiando en su propio criterio.	Cooperación	SI	NO
	Confía plenamente en resolver sus propios problemas.	Cooperación	SI	NO
	No se deja manipular.	Cooperación	SI	NO
	Reconoce y acepta en sí misma diferentes sentimientos y pulsiones, tantos positivos y negativos.	Cooperación	SI	NO
	Es capaz de disfrutar, variedad de actividades.	Cooperación	SI	NO
	Es sensible a los sentimientos y necesidades de los demás.	Cooperación	SI	NO
	Deseo excesivo de complacer.	Cooperación	SI	NO
	Se pone la culpa en algo que el no hizo.	Coordinación	SI	NO
	Practica reglas de cortesía con sus compañeros. Saluda, pide por favor, da las gracias, se despide.	Coordinación	SI	NO
Participa en diferentes actividades y eventos de la IEL.	Cooperación	SI	NO	

INVESTIGADOR: Precila Infante García

**ANEXO 2**  
**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**TITULO: “JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS, DE LA I. E.I N° 417,  
VISTA ALEGRE -2018”**

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICAS DE RECOLECCION DE DATOS	INSTRUMENTOS
¿De qué manera la aplicación del juego de roles, mejorará la socialización de los niños y niñas de 5 años de la I.E.N° 417 de Vista Alegre - 2018?	Si aplico el juego de roles, entonces, mejoraré la socialización en niños de 5 años de la I. E. N° 417 Vista Alegre - 2018.	<b>OBJ. GNRAL.</b> Comprobar que el juego de roles mejorará la socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.N° 417 Vista Alegre - 2018.	VI:  Juego de roles	Afectivo	Formula posibles estrategias para el desarrollo de actividades con el juego de roles.	Guía de observación	Ficha de observación  Lista de cotejo
				Social	Evidencia la práctica de habilidades sociales en interacción social.		
					Se integra en el desarrollo de las actividades, mostrando interés		
					Se socializa con sus demás compañeros y descubre nuevas habilidades		
					Interactúa colaborativamente en los grupos de trabajo		
				Cognitiva	Da a conocer su punto de vista en relación a lo trabajado		
		Desarrolla su pensamiento expresado en el lenguaje.					
		<b>OBJ. ESP.</b> Aplicar un conjunto de actividades significativas de	VD: Socialización	Social	Describe la interacción con sus pares		
Estimula la atención.							
Desarrolla las estrategias de las actividades realizadas.							

		juego de roles para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de la I.E.N° 417 Vista Alegre - 2018.			Realiza algunas estrategias de juego de roles.		
				Físico o personal	Evidencia la carencia de aceptación física.		
					Utiliza las estrategias de acuerdo a su nivel		
					Ejercita y controla su tono muscular de su organismo		
					Diferencia la forma y tamaño del material a utilizar		
					Dominio del espacio temporal		
					Ejercita su mente durante sus actividades		
					Desarrolla su fuerza muscular.		
				Manipulación de los materiales	Fortalece el dominio de estrategias.		
					Coordina el dominio del movimiento muscular.		
					Permite establecer la lateralidad y direccionalidad		
					Controla sus movimientos		
					Refuerza la estructuración espacial		
					Respeto las actividades realizadas.		

Anexo. 3

CAMP O DE ACCIÓN	ÁREA DE INTERVENCIÓN	ESQUEMA TEÓRICO	PROPUESTA O INTERVENCIÓN	PRODUCTO A OBTENER
Práctica pedagógica	Se realizó con niños, niñas y docente de la I.E. N° 417 Vista Alegre comprensión de Hualgayoc.	<p>El diagrama teórico muestra un flujo de ideas. En el centro superior hay un recuadro con 'El juego de roles'. Dos flechas apuntan hacia arriba desde este recuadro a 'Teoría de John Locke' (izquierda) y 'Teoría de Federico Froebel' (derecha). Debajo de 'El juego de roles' hay un recuadro más grande que dice '“JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN”'. Debajo de este recuadro hay un recuadro con 'Socialización'. Una flecha apunta hacia abajo desde 'Socialización' a 'Teoría de Lev Vigotsky' (izquierda) y otra flecha apunta hacia abajo a 'Teoría de Piaget' (derecha). A la derecha del recuadro 'Socialización' está el texto 'Material Manipulación'.</p> <p>Técnica Didáctica</p> <p>Aplicación</p> <p>Juego</p>	<p>El juego de roles para mejorar la socialización de los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Creamos juegos con material de la comunidad.</li> <li>❖ Realizamos juegos de la comunidad.</li> <li>❖ Jugamos a las imágenes de animales de la comunidad.</li> <li>❖ Utilizamos material educativo para jugar.</li> <li>❖ Elaboramos un cuadro hecho con palitos de chupete.</li> <li>❖ Decoramos una tarjeta con material educativo.</li> <li>❖ Elaboramos y creamos una tarjeta con papel de colores.</li> <li>❖ Utilizamos material de la comunidad para decorar algunas figuras de cartulina.</li> <li>❖ Haremos figuras con material de reciclaje.</li> </ul>	Mejorar la Socialización

**TALLER DE APRENDIZAJE  
PSICOMOTRICIDAD**



<b>TITULO DE LA SESIÓN</b>	<b>“Disfruto jugando libremente con mi cuerpo ”</b>
<b>PROPÓSITO DEL TALLER</b>	Para que el niño y niña, desarrolle diferentes actividades motrices.

<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>		
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>INDICADOR</b>
<b>PERSONAL SOCIAL</b> Construye su corporeidad.	REALIZA acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Realiza acciones motrices básicas, como correr, en sus actividades cotidianas y juegos libres.

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>		
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>MEDIOS Y MATERIALES</b>
<b>ACTIVIDAD PSICOMOTRICIDAD</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dialogamos sobre la actividad que vamos a realizar y recordamos las normas de comportamiento.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Salimos al patio para realizar diferentes actividades motrices.</li> </ul> <p><b>Relajación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Acostados en el piso formando un círculo, cerrados los ojos recuerdan e imaginan que están jugando libremente con sus compañeros.</li> </ul> <p><b>Expresión Gráfico Plástico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños dibujan lo que más les gustó de su juego.</li> </ul> <p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentan y exponen sus trabajos.</li> <li>✓ Actividades de salida.</li> </ul>	<p>Solidos geométricos</p> <p>Ula ula</p> <p>Pelotas</p> <p>Casa multiusos</p> <p>Telas</p> <p>Papel</p> <p>Colores</p> <p>Lápices</p>

## **TALLER DE PSICOMOTRICIDAD**

“Soy feliz jugando con mis amigos”

### I- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

**PROPÓSITO DEL TALLER:** niños y niñas interactúen con sus pares desarrollando su empatía al compartir diversos materiales educativos.

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>INDICADORES</b>
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Explora libremente su cuerpo, el espacio y los objetos en su juego simbólico de representación.

### II- **SECUENCIA DIDÁCTICA:**

<b>SECUENCIA METODOLÓGICA</b>	<b>DESARROLLO DE ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
INICIO	<p style="text-align: center;"><b><u>ASAMBLEA O INICIO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños, niñas y la educadora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y recuerdan las normas a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.</li> </ul>	
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><b><u>DESARROLLO O ACTIVIDAD MOTRIZ</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio acompañados de preferencia, los primeros ritmos serán lentos y luego se irá incrementando la rapidez de los mismos.</li> <li>▪ Luego exploramos de manera libre el material a utilizar. Se realizan diferentes movimientos corporales.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>RELAJACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La docente propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando su respiración después de la experiencia de movimiento corporal vivida.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>EXPRESIÓN GRÁFICO - PLÁSTICA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños expresan a través de un dibujo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ulas –ulas</li> <li>▪ Pelotas</li> <li>▪ Casa multiusos</li> </ul>
CIERRE	<p style="text-align: center;"><b><u>CIERRE</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Al momento de recoger los trabajos de los niños pregunto sobre su producción, felicitándolos y animándolos a seguir. Luego los ubico en un lugar visible para que todos los niños los aprecien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Papel bond</li> <li>▪ Crayolas</li> <li>▪ Lápiz</li> </ul>



## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“Soy feliz, al jugar con mi familia escolar”



### III- APRENDIZAJES ESPERADOS:

1. **PROPÓSITO DEL TALLER:** niños y niñas consoliden sus lazos de amistad al compartir diferentes materiales educativos.

<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>INDICADOR</b>
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Explora libremente su cuerpo, el espacio y los objetos en su juego simbólico de representación.

### IV- SECUENCIA DIDÁCTICA:

<b>SECUENCIA METODOLÓGICA</b>	<b>DESARROLLO DE ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
INICIO	<p style="text-align: center;"><b><u>ASAMBLEA O INICIO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños, niñas y la educadora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y recuerdan juntos las reglas a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.</li> </ul>	
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><b><u>DESARROLLO O ACTIVIDAD MOTRIZ</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio acompañados de preferencia, los primeros ritmos serán lentos y luego se irá incrementando la rapidez de los mismos.</li> <li>▪ Luego exploramos de manera libre el material a utilizar. Se realizan diferentes movimientos corporales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Casa multiusos</li> <li>▪ Bloques educativos</li> <li>▪ Ula - ula</li> </ul>

	<p style="text-align: center;"><b><u>RELAJACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La docente propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando su respiración después de la experiencia de movimiento corporal vivida.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>EXPRESIÓN GRÁFICO - PLÁSTICA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños expresan a través de un dibujo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hojas de papel bond</li> <li>▪ Crayolas</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p style="text-align: center;"><b><u>CIERRE</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Al momento de recoger los trabajos de los niños les preguntó sobre su producción, felicitándolos y animándolos a seguir. Luego los ubico en un lugar visible para que todos los niños los aprecien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hojas de papel bond</li> <li>▪ Crayolas</li> </ul>

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“Juego con los materiales que más me gusta”



### I- APRENDIZAJES ESPERADOS:

**PROPÓSITO DEL TALLER:** se pretende que los niños y niñas interactúen con sus compañeros a través del juego libre.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Explora libremente su cuerpo, el espacio y los objetos en su juego simbólico de representación.

### II- SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA METODOLÓGICA	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p style="text-align: center;"><b><u>ASAMBLEA O INICIO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños, niñas y la educadora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construyen juntos las reglas o norma a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pelotas</li> <li>▪ Casa multiusos</li> <li>▪ Ula ula</li> <li>▪ Kit de bloques educativos</li> </ul>
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><b><u>DESARROLLO O ACTIVIDAD MOTRIZ</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, acompañados, de preferencia, los primeros ritmos serán lentos y luego se irá incrementando la rapidez de los mismos.</li> <li>▪ Luego exploramos de manera libre el material a utilizar. Se realizan diferentes movimientos corporales.</li> </ul>	

	<p style="text-align: center;"><b><u>RELAJACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La docente propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando su respiración después de la experiencia de movimiento corporal vivida.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>EXPRESIÓN GRÁFICO - PLÁSTICA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños expresan a través de un dibujo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> </ul>	
CIERRE	<p style="text-align: center;"><b><u>CIERRE</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La profesora al momento de recoger los trabajos de los niños los pregunta sobre su producción, felicitándolos y animándolos a seguir. Luego los ubica en un lugar visible para que todos los niños los aprecien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Papel bond</li> <li>▪ Crayolas</li> </ul>



## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“Me divierto jugando entre amigos”

### I- APRENDIZAJES ESPERADOS:

**PROPÓSITO DEL TALLER:** niños y niñas exploran su cuerpo al realizar diversos juegos, utilizando material educativo.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Explora libremente su cuerpo, el espacio y los objetos en su juego simbólico de representación.

### II- SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA METODOLÓGICA	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<b><u>ASAMBLEA O INICIO</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños, niñas y la educadora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y recuerdan las normas a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.</li> </ul>	
DESARROLLO	<b><u>DESARROLLO O ACTIVIDAD MOTRIZ</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio acompañados de preferencia, los primeros ritmos serán lentos y luego se irá incrementando la rapidez de los mismos.</li> <li>▪ Luego exploramos de manera libre el material a utilizar. Se realizan diferentes movimientos corporales.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>RELAJACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La docente propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando su respiración después de la experiencia de movimiento corporal vivida.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>EXPRESIÓN GRÁFICO - PLÁSTICA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños expresan a través de un dibujo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ulas –ulas</li> <li>▪ Pelotas</li> <li>▪ Casa multiusos</li> </ul>
CIERRE	<b><u>CIERRE</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Al momento de recoger los trabajos de los niños pregunto sobre su producción, felicitándolos y animándolos a seguir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Papel bond</li> <li>▪ Crayolas</li> </ul>

	Luego los ubico en un lugar visible para que todos los niños los aprecien.	▪ Lápiz
--	--	---------

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“Me divierto jugando con mi familia escolar”



www.bigstock.com · 12786482

### V- APRENDIZAJES ESPERADOS:

2. **PROPÓSITO DEL TALLER:** niños y niñas interrelacionan lazos de amistad a través del juego.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Practica actividades físicas y hábitos saludables.	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física.	Realiza, de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.

### VI- SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA METODOLÓGICA	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p style="text-align: center;"><b><u>ASAMBLEA O INICIO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La profesora pide a los niños y niñas ubicarse en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y recuerdan juntos los acuerdos de convivencia a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, del espacio y el respeto a sus compañeros.</li> </ul>	
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><b><u>DESARROLLO O ACTIVIDAD MOTRIZ</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, siguiendo los sonidos con del tambor, los primeros ritmos serán lentos y luego se irá incrementando la rapidez de los mismos.</li> <li>▪ Luego exploramos de manera libre el material a utilizar. Se realizan diferentes movimientos corporales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pelotas</li> <li>▪ Ula – ula</li> <li>▪ Cuerdas</li> <li>▪ Tambor</li> <li>▪ silbato</li> </ul>

	<p style="text-align: center;"><b><u>RELAJACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La profesora propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando su respiración después de la experiencia de movimiento corporal vivida.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>EXPRESIÓN GRÁFICO - PLÁSTICA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños expresan a través de un dibujo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hojas de papel bond</li> <li>▪ Crayolas</li> </ul>
CIERRE	<p style="text-align: center;"><b><u>CIERRE</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Al momento de recoger los trabajos de los niños les preguntó sobre su producción, felicitándolos y animándolos a seguir. Luego los ubico en un lugar visible para que todos los niños los aprecien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hojas de papel bond</li> <li>▪ Crayolas</li> </ul>



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Me divierto con mis amigos

II. **PROPÓSITO:**

Se pretende que los niños y niñas conversen y jueguen espontáneamente con sus amigos.

III. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO	INST. DE EVAL.
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 3 con material concreto.	Lista de Cotejo.

IV. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La docente crea una expectativa al recibir a los niños fuera del aula, manteniendo la puerta del salón cerrada. Les dice que tendrán una gran sorpresa, abre la puerta u al ingresar observan globos.</li> <li>▪ La docente les indica que cada uno tome un globo y se agrupe según el color que eligieron, luego les invita a salir al patio a jugar libremente.</li> <li>▪ En el patio se da los niños juegan libremente, luego reciben algunas consignas para realizar actividades motrices.</li> <li>▪ Realizamos las siguientes preguntas en el aula.               <ul style="list-style-type: none"> <li>🚦 ¿Les gustó el juego?</li> <li>🚦 ¿Cómo nos hemos organizado para jugar?</li> <li>🚦 ¿Es divertido jugar con los amigos?</li> <li>🚦 ¿Hacia qué lugares movilizamos el globo?</li> <li>🚦 ¿Cómo hemos movilizado el globo?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Globos.</li> </ul>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La docente dialoga con los niños sobre lo divertido que es jugar entre amigos y les presenta unas cajas con variedad de materiales (piezas de plástico para armar, latas, maderas, animalitos, etc)</li> <li>▪ Invita a cada representante de cada grupo a elegir una caja, llevarla a su grupo y jugar con los materiales que encuentren.</li> <li>▪ La docente invita a ubicarse cómodos para el juego, la docente se acerca a cada grupo, observa y dialoga sobre sus juegos, sus construcciones y la ubicación que tienen sus materiales que han utilizado (arriba, abajo, cerca, lejos, dentro, fuera)</li> <li>▪ La docente pide que verbalicen que materiales utilizaron y que han hecho, para finalizar hace un comentario de lo bueno y grato que es jugar entre amigos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cajas</li> <li>▪ Diversos materiales educativos</li> </ul>

<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se entrega a los niños una ficha de trabajo para que la observen y dialogan sobre la ubicación que tienen los niños de la imagen; la trabajarán siguiendo las consignas.</li> <li>▪ Al terminar sus trabajos comentan entre compañeros sobre lo que hicieron.</li> <li>▪ Realizamos la metacognición <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ ¿Cómo nos sentimos?</li> <li>✚ ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>✚ ¿Para qué nos sirve?</li> </ul> </li> <li>▪ Se les pide a los niños que comenten en casa lo que aprendimos hoy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Hojas impresas</li> <li>❖ Crayolas</li> <li>❖ lápiz</li> </ul>
---------------	--	---

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06



© Can Stock Photo - csp3167930

I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Soy feliz jugando con mis amigos

II. **PROPÓSITO:**

Se pretende que los niños y niñas desarrollen la comunicación; textualizando sus experiencias, ideas y sentimientos, mediante el juego entre amigos.

III. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO	INST. DE EVAL.
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas	Utiliza vocabulario de uso frecuente.	Lista de Cotejo.

IV. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La docente propone realizar una dinámica para agruparse en los sectores a través de tarjetas. Les invito a compartir y jugar en los mismos con sus amigos.</li> <li>▪ Mediante una asamblea dialogamos sobre las actividades realizadas, recuperando los saberes previos.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ ¿A qué jugaron?</li> <li>✚ ¿Con quiénes jugaron?</li> <li>✚ ¿Qué fue lo más divertido?</li> <li>✚ ¿Cómo te sentiste al jugar con tus amigos?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Materiales de los sectores.</li> </ul>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La docente presenta una lámina “compartiendo en el aula” del MINEDU y hace preguntas a los niños: ¿Qué están haciendo los niños?, ¿Cómo creen que se sienten? - ¿Por qué?</li> <li>▪ Se les pregunta que podemos hacer para jugar con los amigos y amigas. A través de la lluvia de ideas los niños expresan sus opiniones y se aprovechan sus respuestas para resaltar la importancia de tener amigos, compartir, jugar, resolver problemas y ayudarse unos a otros.</li> <li>▪ Proponemos tener acuerdos para jugar con nuestros amigos. La docente pregunta a los niños: ¿Qué haremos para tener un acuerdo?, ¿para qué lo haremos?, ¿Cómo lo haremos?</li> <li>▪ Se coloca un papelote y se pide a los niños a completar frases mediante una dinámica, por ejemplo cuando jugamos con nuestros amigos debemos..... Etc.</li> <li>▪ Luego revisamos el texto completo, nos ponemos de acuerdo cuál será el primero, el segundo y tercer acuerdo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lámina</li> <li>▪ Cinta</li> <li>▪ Mesas</li> <li>▪ Sillas</li> <li>▪ Papelotes</li> <li>▪ plumones</li> </ul>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños decoran el cartel con grafismos y juntos elegimos dónde colocarlo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Hojas impresas</li> <li>❖ Crayolas</li> </ul>

	▪ se les entrega una ficha de trabajo para que observen y comenten los dibujos de otros niños; luego realizaran un dibujo de lo que realizaron en el sector que jugaron. Con sus amigos.	❖ lápiz
--	--	---------

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“Juguemos entre amigos”



### I- APRENDIZAJES ESPERADOS:

1. **PROPÓSITO DEL TALLER:** niños y niñas desarrollan su afectividad hacia sus compañeros para ser buenos amigos, al realizar diversas acciones motrices.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.

### II- SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA METODOLÓGICA	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p align="center"><b><u>ASAMBLEA O INICIO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La profesora pide a los niños y niñas ubicarse en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y recuerdan juntos los acuerdos de convivencia a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, del espacio y el respeto a sus compañeros.</li> </ul>		1524'
DESARROLLO	<p align="center"><b><u>DESARROLLO O ACTIVIDAD MOTRIZ</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, siguiendo los sonidos con del tambor, los primeros ritmos serán lentos y luego se irá incrementando la rapidez de los mismos.</li> <li>Luego exploramos de manera libre el material a utilizar y las diversas posibilidades de movimiento de su cuerpo, de su uso con o sin desplazamiento.</li> </ul> <p align="center"><b><u>RELAJACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La profesora propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Casa multiusos</li> <li>Telas</li> <li>Tapetes multicolor</li> <li>Bloques educativos</li> </ul>	35'

	lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando con la ayuda de la educadora, su respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivida.		
CIERRE	<p style="text-align: center;"><b><u>EXPRESIÓN GRÁFICO - PLÁSTICA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños expresan a través de un dibujo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> <li>▪ Al momento de recoger los trabajos de los niños les preguntó sobre su producción, felicitándolos y animándolos a seguir. Luego los ubico en un lugar visible para que todos los niños los aprecien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hojas de papel bond</li> <li>▪ Crayolas</li> </ul>	10'

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“Soy feliz jugando entre amigos”



### I- APRENDIZAJES ESPERADOS:

1. **PROPÓSITO DEL TALLER:** niños y niñas interactúan lazos de amistad a través del juego y compartiendo los materiales educativos.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.

### II- SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA METODOLÓGICA	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p style="text-align: center;"><b><u>ASAMBLEA O INICIO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La profesora pide a los niños y niñas ubicarse en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y recuerdan juntos los acuerdos de convivencia a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, del espacio y el respeto a sus compañeros.</li> </ul>		15'
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><b><u>DESARROLLO O ACTIVIDAD MOTRIZ</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, siguiendo los sonidos con del tambor, los primeros ritmos serán lentos y luego se irá incrementando la rapidez de los mismos.</li> <li>▪ Luego exploramos de manera libre el material a utilizar y las diversas posibilidades de movimiento de su cuerpo, de su uso con o sin desplazamiento.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>RELAJACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La profesora propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Casa multiusos</li> <li>▪ Telas</li> <li>▪ Tapetes multicolor</li> <li>▪ Bloques educativos</li> </ul>	35'

	e ir normalizando con la ayuda de la educadora, su respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivida.		
CIERRE	<p style="text-align: center;"><b><u>EXPRESIÓN GRÁFICO - PLÁSTICA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños expresan a través de un dibujo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> <li>▪ Al momento de recoger los trabajos de los niños les preguntó sobre su producción, felicitándolos y animándolos a seguir. Luego los ubico en un lugar visible para que todos los niños los aprecien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hojas de papel bond</li> <li>▪ Crayolas</li> </ul>	10'



## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“Me gusta desplazarme, al jugar con mis amigos”



### III- APRENDIZAJES ESPERADOS:

2. **PROPÓSITO DEL TALLER:** niños y niñas demuestran su amistad al jugar compartiendo los materiales educativos.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Realiza acciones motrices básicas como correr, saltar y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.

### IV- SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA METODOLÓGICA	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p style="text-align: center;"><b><u>ASAMBLEA O INICIO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La profesora pide a los niños y niñas ubicarse en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y recuerdan juntos los acuerdos de convivencia a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, del espacio y el respeto a sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cojines</li> <li>▪ Acuerdos de convivencia.</li> </ul>	15'
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><b><u>DESARROLLO O ACTIVIDAD MOTRIZ</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, siguiendo los sonidos con del tambor, los primeros ritmos serán lentos y luego se irá incrementando la rapidez de los mismos.</li> <li>▪ Luego exploramos de manera libre el material a utilizar y las diversas posibilidades de movimiento de su cuerpo, de su uso con o sin desplazamiento.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>RELAJACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La profesora propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando con la ayuda de la educadora, su respiración, después de la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pelotas de trapo</li> <li>▪ Conos</li> </ul>	35'

	experiencia de movimiento corporal vivida.		
CIERRE	<p style="text-align: center;"><b><u>EXPRESIÓN GRÁFICO - PLÁSTICA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños expresan a través de un dibujo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> <li>▪ Al momento de recoger los trabajos de los niños les preguntó sobre su producción, felicitándolos y animándolos a seguir. Luego los ubico en un lugar visible para que todos los niños los aprecien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hojas de papel bond</li> <li>▪ Lápiz</li> <li>▪ Crayolas</li> </ul>	10'

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“Me divierto jugando con mis amigos”



### I- APRENDIZAJES ESPERADOS:

1. **PROPÓSITO DEL TALLER:** niños y niñas demuestran su amistad al jugar, compartiendo los materiales educativos.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Realiza acciones motrices básicas como correr, saltar y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.

### II- SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA METODOLÓGICA	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p style="text-align: center;"><b><u>ASAMBLEA O INICIO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La profesora pide a los niños y niñas ubicarse en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y recuerdan juntos los acuerdos de convivencia a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, del espacio y el respeto a sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cojines</li> <li>▪ Acuerdos de convivencia.</li> </ul>	15'
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><b><u>DESARROLLO O ACTIVIDAD MOTRIZ</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, siguiendo los sonidos con del tambor, los primeros ritmos serán lentos y luego se irá incrementando la rapidez de los mismos.</li> <li>▪ Luego exploramos de manera libre el material a utilizar y las diversas posibilidades de movimiento de su cuerpo, de su uso con o sin desplazamiento.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>RELAJACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La profesora propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando con la ayuda de la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pelotas de trapo</li> <li>▪ Conos</li> </ul>	35'

	educadora, su respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivida.		
CIERRE	<p style="text-align: center;"><b><u>EXPRESIÓN GRÁFICO - PLÁSTICA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños expresan a través de un dibujo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> <li>▪ Al momento de recoger los trabajos de los niños les preguntó sobre su producción, felicitándolos y animándolos a seguir. Luego los ubico en un lugar visible para que todos los niños los aprecien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hojas de papel bond</li> <li>▪ Lápiz</li> <li>▪ Crayolas</li> </ul>	10'

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“Me divierto jugando con mis amigos”



### III- APRENDIZAJES ESPERADOS:

2. **PROPÓSITO DEL TALLER:** niños y niñas demuestran su amistad al jugar, compartiendo los materiales educativos.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Realiza acciones motrices básicas como correr, saltar y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.

### IV- SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA METODOLÓGICA	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p style="text-align: center;"><b><u>ASAMBLEA O INICIO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La profesora pide a los niños y niñas ubicarse en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y recuerdan juntos los acuerdos de convivencia a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, del espacio y el respeto a sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cojines</li> <li>▪ Acuerdos de convivencia.</li> </ul>	15'
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><b><u>DESARROLLO O ACTIVIDAD MOTRIZ</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, siguiendo los sonidos con del tambor, los primeros ritmos serán lentos y luego se irá incrementando la rapidez de los mismos.</li> <li>▪ Luego exploramos de manera libre el material a utilizar y las diversas posibilidades de movimiento de su cuerpo, de su uso con o sin desplazamiento.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>RELAJACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La profesora propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando con la ayuda de la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pelotas de trapo</li> <li>▪ Conos</li> </ul>	35'

	educadora, su respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivida.		
CIERRE	<p style="text-align: center;"><b><u>EXPRESIÓN GRÁFICO - PLÁSTICA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños expresan a través de un dibujo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> <li>▪ Al momento de recoger los trabajos de los niños les preguntó sobre su producción, felicitándolos y animándolos a seguir. Luego los ubico en un lugar visible para que todos los niños los aprecien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hojas de papel bond</li> <li>▪ Lápiz</li> <li>▪ Crayolas</li> </ul>	10'

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“Me desplazo de diferentes maneras”



### I- APRENDIZAJES ESPERADOS:

1. **PROPÓSITO DEL TALLER:** niños y niñas realizan diferentes movimientos corporales, empleando material educativo.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el equilibrio en posturas desplazamientos y juegos libres.

### II- SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA METODOLÓGICA	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La profesora pide a los niños y niñas ubicarse en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y recuerdan juntos los acuerdos de convivencia a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, del espacio y el respeto a sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cojines</li> <li>▪ Acuerdos de convivencia.</li> </ul>	15'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, siguiendo los sonidos con del tambor, los primeros ritmos serán lentos y luego se irá incrementando la rapidez de los mismos.</li> <li>▪ Luego exploramos de manera libre el material a utilizar y las diversas posibilidades de movimiento de su cuerpo, de su uso con o sin desplazamiento.</li> <li>▪ Los niños y las niñas realizan diversos movimientos corporales, haciendo uso del material educativo.</li> <li>▪ La profesora propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando con la ayuda de la educadora, su respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pelotas de trapo</li> <li>▪ Cojines</li> <li>▪ Cintas</li> </ul>	35'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños expresan a través de un dibujo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> <li>▪ Al momento de recoger los trabajos de los niños les preguntó sobre su producción, felicitándolos y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hojas de papel bond</li> <li>▪ Lápiz</li> </ul>	10'

	animándolos a seguir. Luego los ubico en un lugar visible para que todos los niños los aprecien.	▪ Crayolas	
--	--	------------	--



## EVIDENCIAS FOTOGRAFIAS

### Jugando con los niños el juego tradicional el chállala





## Jugando el ratón y el gato





## El juego del lobo





## El juego arroz con leche





El juego de en el patio de mi escuela





