

**UNIVERSIDAD DE HUANUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y**  
**PRIMARIA**



**TESIS**

---

**“LOS JUEGOS DE ROLES PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL N° 018, TINGO MARÍA, 2018”**

---

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**AUTORA: Cárdenas Vega, Angela Katherine**

**ASESOR: León Arévalo, Cesar Hernán**

**HUÁNUCO – PERÚ**

**2020**

# U

**TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

- Tesis ( X )
- Trabajo de Suficiencia Profesional ( )
- Trabajo de Investigación ( )
- Trabajo Académico ( )

**LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:** Desarrollo de capacidades y desarrollo social

**AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN** (2018-2019)

**CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:**

**Área:** Ciencias sociales

**Sub área:** Ciencias de la educación

**Disciplina:** Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

**DATOS DEL PROGRAMA:**

Nombre del Grado/Título a recibir: Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

- Propio ( X )
- UDH ( )
- Fondos Concursables ( )

**DATOS DEL AUTOR:**

Documento Nacional de Identidad (DNI): 48537533

**DATOS DEL ASESOR:**

Documento Nacional de Identidad (DNI): 23001118

Grado/Título: Licenciado en educación básica

Código ORCID: 0000-0002-8505-9102

**DATOS DE LOS JURADOS:**

# D

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Coronel Maximiliano, Manfredo	Magister en ciencias de la educación docencia en educación superior e investigación	22517814	0000-0001-9504-3991
2	Escobedo Rivera, Froilán	Doctor en Educación	22400177	0000-0003-4306-8841
3	Pimentel Dionicio, Katherine Elisa	Magister en ciencias de la educación docencia en educación superior e investigación	41735873	0000-0002-7475-9648

# H

## ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Tingo María, siendo las 09:00 horas del día 08 del mes de noviembre del año 2019, en el Auditorio de la Universidad de Huánuco, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

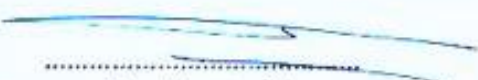
Dr. Froilán Escobedo Rivera	Presidente
Mg. Manfredo Coronel Maximiliano	Secretario
Mg. Katherine Elisa Pimentel Dionicio	Vocal


Nombrados mediante la Resolución N° 0203-2019-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: *"Los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018"*, presentada por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Angela Katherine CARDENAS VEGA** para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

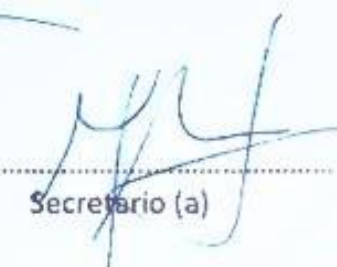
Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándola aprobada por unanimidad con el calificativo cuantitativo de doce y cualitativo de suficiente.

Siendo las 10:30 horas del día viernes 08 del mes de noviembre del año 2019, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

  
.....  
Presidente (a)

  
.....  
Vocal (a)

  
.....  
Secretario (a)

## **DEDICATORIA**

A Dios por darme la vida, salud y por acompañarme en alcanzar mis metas ya que, sin el nada de esto sería posible.

A mis padres, quienes fueron los que me encaminaron a perseverar con mis estudios, y el de jamás rendirse; quienes hasta el día de hoy están conmigo; les agradezco por todo el amor que me brindan.

**La tesista**

## **AGRADECIMIENTO**

- A la “Universidad de Huánuco” con la filial en la ciudad de Tingo María, por haberme acogido durante mi tiempo de estudios y por brindarme buenos conocimientos para mi formación profesional.
- A la coordinadora y docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, por sus diferentes formas de enseñanza, quienes me incentivaron en muchos sentidos a seguir adelante.
- A mi asesor Lic. LEÓN AREVALO, Cesar Hernán por la paciencia y su orientación en la elaboración de mi investigación.
- Finalmente agradezco al Ing. CARDENAS VEGA, José Antonio por su apoyo incondicional.

# ÍNDICE

DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS .....	VII
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	VIII
RESUMEN .....	IX
ABSTRACT .....	X
INTRODUCCIÓN.....	XI
CAPÍTULO I .....	14
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	14
1.1. Descripción del Problema:.....	14
1.2. Formulación del problema .....	18
1.3. Objetivo General:.....	18
1.4. Objetivos Específicos: .....	18
1.5. Justificación de la Investigación: .....	18
1.6. Limitaciones de la Investigación: .....	19
1.6.1. Económico.....	19
1.6.2. Factor docente. ....	19
1.7. Viabilidad de la Investigación: .....	19
CAPÍTULO II .....	20
MARCO TEÓRICO .....	20
2.1. Antecedentes de la Investigación .....	20
2.1.1. Nivel Internacional.....	20
2.1.2. Nivel Nacional .....	23
2.1.3. Nivel Regional .....	26
2.2. Bases Teóricas.....	28
2.2.1. Enfoque Cognitivo .....	28
2.2.2. Enfoque Emotivo - psicoanalítico .....	30
2.2.3. Enfoque Social-Cognitiva .....	30
2.3. Juego de Roles.....	32
2.3.1. Juegos Creativos.....	33
2.3.2. Juegos Didácticos .....	33

2.3.3. Los Juegos de Trascendencia Educativa .....	34
2.3.4. Los juegos de Roles Como Medio Educativo .....	34
2.3.5. Los Juegos de Roles y el Aprendizaje por Competencias .....	35
2.3.6. El Juego de Rol y el Aprendizaje Cognitivo.....	36
2.3.7. El juego de Rol y el Aprendizaje Procedimental.....	36
2.3.8. El juego de Rol y el Aprendizaje Actitudinal .....	37
2.4. La Socialización.....	39
2.4.1. Los Agentes de Socialización.....	40
2.4.2. Tipos de Socialización.....	42
2.4.3. Agentes de Socialización. ....	43
2.5. Definición conceptual.....	44
2.6. Hipótesis.....	46
2.7. Variables.....	46
2.7.1. Variable Independiente “Juego de roles” .....	46
2.7.2. Variable dependiente “Desarrollo de la socialización” .....	46
2.8. Operacionalización de variables.....	47
CAPITULO III .....	48
MARCO METODOLÓGICO .....	48
3.1. Tipo de investigación.....	48
3.1.1. Enfoque .....	48
3.1.2. Alcance o nivel .....	48
3.1.3. Diseño de Investigación. ....	49
3.2. Población y Muestra .....	49
3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	50
3.3.1. Para la Recolección de Datos .....	51
3.3.2. Para la preparación de datos .....	51
3.3.3. Para el análisis e interpretación de datos.....	51
3.3.4. Procesamiento Información.....	52
CAPITULO IV.....	53
DISCUSIÓN Y RESULTADOS .....	53
TRATAMIENTO ESTADÍSTICO E INTERPRETACIÓN.....	53
4.1. Resultados del Pre Test .....	53
4.2. Resultados del Post Test.....	57
CAPÍTULO V.....	62

DISCUSIÓN Y RESULTADOS .....	62
5.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO .....	62
5.2. CON EL MARCO TEÓRICO .....	62
5.3. CON LA HIPÓTESIS .....	64
CONCLUSIONES .....	65
SUGERENCIAS.....	66
BIBLIOGRAFÍA.....	67
ANEXOS.....	70



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: total, de niños y niñas matriculados que comprenden la población de la institución educativa inicial N° 018 .....	49
Tabla 2: total, de niños y niñas matriculados en la edad de 5 años que comprenden la muestra de la institución educativa inicial N° 018.....	50
Tabla 3: b). resultados del pre test: en el desarrollo de juegos de roles para mejorar la socialización de los niños de la institución educativa inicial N° 018 de Tingo María - 2018.....	55
Tabla 4: b). resultados del post test: en el desarrollo de juegos de roles para mejorar la socialización de los niños de la institución educativa inicial N° 018 de Tingo María - 2018.....	58
Tabla 5: cuadro comparativo de los resultados del pre test y post test: de los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños de la institución educativa inicial N° 018 de Tingo María - 2018.....	60

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: resultados del pre test: en el desarrollo de juegos de roles para mejorar la socialización de los niños de la institución educativa inicial N° 018 de Tingo María - 2018.....	56
Gráfico 2: resultados del post test: en el desarrollo de juegos de roles para mejorar la socialización de los niños de la institución educativa inicial N° 018 de Tingo María - 2018.....	59
Gráfico 3: resultados del pre test y post test: en el desarrollo de juegos de roles para mejorar la socialización de los niños de la institución educativa inicial N° 018 de Tingo María - 2018.....	60

## RESUMEN

En mi investigación con el título: **“LOS JUEGOS DE ROLES PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 018, TINGO MARÍA, 2018”**.

El trabajo de investigación es de diseño cuasi experimental; el pre test y post test, de manera que, no es posible controlar de manera paralela ambos grupos; tiene el nivel experimental porque su objetivo fue demostrar trabajando en relación a la causa y el efecto; de tipo aplicada porque se caracteriza en la aplicación de los conocimientos teóricos a mejorar la socialización de los estudiantes, lo cual se logró con la aplicación de las 20 sesiones de aprendizaje.

La población considerada es de 72 estudiantes entre las edades de 4 y 5 años del nivel inicial y la muestra elegida de manera aleatoria se consideró a los 18 estudiantes del aula de la solidaridad como grupo experimental y 27 estudiantes del aula creativos del grupo control.

El trabajo de investigación tuvo como objetivo principal comprobar la efectividad que tiene el juego de roles para mejorar la socialización de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 018, Tingo María; se propuso 20 sesiones de aprendizaje, algunas con fichas de aplicación y listas de cotejo para evaluar los resultados luego de la ejecución de los juegos de roles.

## **ABSTRACT**

In my research with the title: **"THE ROLES GAMES TO IMPROVE THE SOCIALIZATION IN CHILDREN OF 5 YEARS IN THE INITIAL EDUCATIONAL INSTITUTION N° 018, TINGO MARÍA, 2018"**.

The research work is of quasi-experimental design; the pre-test and post-test, so that it is not possible to control both groups in parallel; it has the experimental level because its objective was to demonstrate working in relation to the cause and the effect; of applied type because it is characterized in the application of the theoretical knowledge to improve the socialization of the students, which was achieved with the application of the 20 learning sessions.

The considered population is of 72 students between the ages of 4 and 5 years of age of the initial level and the randomly chosen sample was considered to the 18 students of the classroom of solidarity as an experimental group and 27 generous classroom students of the control group

The main objective of the research work was to verify the effectiveness of the role play to improve the socialization of students at the initial level of Educational Institution No. 018, Tingo María; 20 learning sessions were proposed, some with application cards and checklists to evaluate the results after the execution of the role plays.

## INTRODUCCIÓN

Durante estas últimas décadas, las políticas educativas en nuestro país desarrollan constantemente cambios paradigmáticos, cuyo fin, es de mejorar el nivel educativo en los estudiantes y alcanzar los estándares de aprendizaje internacionales; por lo tanto, la comunidad educativa viene realizando esfuerzos inagotables para alcanzar los propósitos establecidos por el Ministerio de Educación.

De lo descrito, señalamos que lo que buscan los órganos educativos de nuestro país es mejorar el nivel intelectual de nuestros alumnos frente a diversos conocimientos cognitivos y técnicos, sin embargo, la inteligencia interpersonal es poco considerado dentro de los currículos, tanto es así, que son muy poco practicados en las aulas donde se imparte aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2015: 10).

Una gran significancia para generar aspectos emocionales en nuestros estudiantes es la práctica constante de los juegos de roles, cuyo objetivo es de promover el dialogo y la interacción de los niños, de manera que, desarrollan evolutivamente la socialización entre ellos.

Generar socialización en los estudiantes es impartir conocimientos valorativos y; de gran estimación por sus pares, es decir; enseñamos a cómo actuar en grupo y; decidir de manera autónoma y coordinada sobre diversos problemas circunstanciales que acecha en el contexto de nuestra escuela.

Lo que se espera con el desarrollo de la socialización, es poner en práctica buenas actitudes en los estudiantes, es decir, que participen activamente en la ejecución de diversas actividades lúdicas de manera dinámica interactuando con sus compañeros y participando democráticamente.

Sin embargo, en la Institución Educativa del nivel Inicial N° 018 los docentes desconocen de la importancia que tiene que los estudiantes interactúen unos con otros; desconocen que desarrollar un nivel efectivo de socialización en sus estudiantes conlleva a mejorar su rendimiento académico, asimismo muy pocas veces realizan talleres con los padres de familia, para hablar sobre su importancia. Estos problemas son explícitos en el aula “solidarios” debido a que la maestra no aplica estrategias de aprendizaje que conlleva a que los estudiantes puedan interactuar unos con otros de manera pacífica y no busca otras alternativas de solución cuando se genera un caos en el aula, por ello en la investigación enumeramos el comportamiento del estudiante con un bajo nivel de socialización.

- Hay poca participación de los estudiantes en los juegos de personificación
- Demuestran timidez al expresar sus ideas
- No identifica lo bueno y lo malo en los sentimientos de sus compañeros
- Demuestran envidia ante los aciertos de sus compañeros
- Pelean constantemente con sus compañeros

- Son desmotivados al emprender una actividad educativa
- No tiene ni idea de lo que es la amistad
- Las relaciones de grupo son tormentosas debido a que no llegan a un consenso.

Es de mencionar algunas causas en las que los estudiantes muestran estas conductas negativas siendo una de ellas, la poca práctica; de diferentes juegos infantiles, que coadyuva a mejorar su relación interpersonal como, el juego creativo, los juegos didácticos y lúdicos, también podemos mencionar el poco interés que tiene la docente de aula para la ejecución y práctica de los juegos antes mencionados, así mismo, el desconocimiento de los padres de familia sobre el aprendizaje emocional, que es un factor preponderante para generar valores en sus hijos.

A consecuencia de los problemas descritos, tenemos estudiantes con poca autoestima y con un desinterés por querer aprender de forma que, su aprendizaje es lento y; esto es debido a que en su aula los niños no sociabilizan y más aún tienen dificultades para interactuar, generando antivalores, como, la envidia y el egoísmo.

Todo lo descrito frente a esta problemática educativa en la que los niños tienen dificultades para interactuar y sociabilizarse se propuso la aplicación de los juegos de roles cuyo fin es de mejorar la sociabilización en los estudiantes del nivel inicial en el aula de la solidaridad como un medio de aprendizaje que les permita tener mayor dinamismo para interactuar entre ellos con alegría y emoción. Los juegos de roles son medios dinámicos que permite a los estudiantes a conocerse mejor para poder interrelacionarse unos tras otros; su ejecución se rige por ciertas normas del juego que los estudiantes deben de respetar, de manera que, su proceso se ejecute de manera organizada y sincronizada, con el fin de conseguir que cada niño actúe respetando las normas y respetándose a sí mismo.

En la ejecución de los diversos juegos de roles (juegos creativos, didácticos y lúdicos) nos pudimos dar cuenta sobre la eficacia que tiene en interrelacionar a los niños a través de sus opiniones y ganas de aprender, y más aún, el trabajo que presentan es en conjunto, ayudándose unos con otros y sociabilizándose con el único fin de ganar el juego.

Nuestra investigación lo que busca, es desarrollar la confianza entre ellos mismos para actuar autónomamente ante cualquier circunstancia académica que se le presente, es por ello que, a través de los juegos se logra que sociabilicen e interactúen.

Frente a esta situación se planteó la siguiente pregunta.

¿Qué efectos tienen los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018?

El trabajo de investigación tuvo el siguiente objetivo general: Comprobar la efectividad de los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018. Asimismo se planteó los siguientes objetivos específicos:

- Identificar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018. Antes de la aplicación de los juegos de roles.
- Aplicar los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018.
- Evaluar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018. Después de la aplicación de los juegos de roles.
- El contenido del trabajo de investigación está dividido en cinco capítulos y detallamos a continuación:

**En el capítulo I,** Se presenta el planteamiento del problema, formulación de los problemas su objetivos generales y específicos, su justificación su limitación y viabilidad.

**En el capítulo II,** Se presenta el marco teórico, los antecedentes de la investigación, definición de términos básicos, hipótesis y variables.

**En el capítulo III,** se encuentra el método y diseño, tipo y nivel de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de investigación.

**En el capítulo IV** se detalla el tratamiento estadístico e interpretación, contrastación y los resultados.

**En el capítulo V,** se presenta la discusión de los resultados, las conclusiones y sugerencias. Y por último anexos que sustentan el presente estudio.

La Tesista

# CAPÍTULO I

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. Descripción del Problema:

La socialización, es un proceso que permite a los estudiantes interactuar entre sus pares y con otros individuos próximos a su edad, lo cual en cierta medida favorece su desarrollo integral, es necesario aclarar que la escuela después de la familia, es el segundo agente de socialización que propicia en el educando las bases formadoras de competencias socio-cognitivas y afectivas; sin embargo, serán los diferentes agentes de socialización los que consolidarán dichas bases en el individuo. Es decir que a medida que el ser humano entra en contacto con instituciones de educación inicial y superior, la iglesia, los amigos, la comunidad en general y los medios de comunicación irán modificando o perfeccionando el modo de relacionarse y comportarse ante las diferentes situaciones.

**Whelpton, T. (1988; 12).** El juego de rol es una técnica de dinámica de grupos mediante representaciones, que tiene como objetivo ayudar a desarrollar la perspectiva social y la empatía mediante la representación de diferentes papeles dentro de situaciones conflictivas donde intervienen diferentes posturas que tienen que ser combinadas, se utiliza para trabajar las relaciones interpersonales, el comportamiento, los valores y las actitudes.

**Vander, Z. (1986; 43).** La socialización es un proceso del individuo y en consecuencia de la sociedad, por tanto, son dos procesos complementarios en su meta final, pero distintos en su origen, intereses, y mecanismos de actuación. Uno es el interés de la sociedad y otro el del individuo, concluyéndose que es el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad.

**Vásquez, M. (2010)** De acuerdo al programa de desarrollo social afectivo impulsado por el Instituto de educación de Aguas Calientes,



México, promovida por el autor señala que: Aunque los problemas de conducta han existido siempre en los centros educativos, en los últimos años éstos han alcanzado una generalización y protagonismo especial. Recientes informes de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico respecto a la educación en México, indican que en opinión de los profesores uno de los tres obstáculos más relevantes que dificultan el aprovechamiento escolar, es la presencia cada vez más frecuente y grave de los problemas de disciplina o ajuste social en todos los niveles de Educación Básica. Resulta lógico que un estudiante que no cuenta con las competencias mínimas para adecuarse a las normas básicas de interacción social en la escuela, comience a ver mermado su desempeño académico, sobre todo cuando el único recurso estratégico que utiliza la comunidad escolar para “adaptar” a estos niños es el castigo: expulsarlo del salón, reprenderlo verbalmente, eliminarle beneficios, recluirlo en la dirección, impedirle la convivencia con otros compañeros, por lo que se puede concluir afirmando que los problemas de conducta son el resultado de una inadecuada relación del ambiente social con los estudiantes y de un pobre desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes; es claro que detrás de todo estudiante que presenta un comportamiento social desadaptado pueden identificarse siempre tanto variables internas propias del niño como variables externas del ambiente (escuela, familia, comunidad). Culpar al niño de su mal comportamiento es tan inexacto como responsabilizar sólo al medio, siempre es el resultado de la interacción entre ambos. En consecuencia, la intervención más efectiva es la que atiende simultáneamente al estudiante implicado y el entorno donde se desarrolla, no se ignora la necesidad importantísima de atender también a sus contextos.

El Ministerio de Educación del Perú, viene abordando el problema de la socialización desde tres perspectivas (culturización, control de impulsos y adiestramiento de rol), que se pueden abordar interdisciplinariamente para lo cual han venido implementando obligatoriamente la hora de tutoría (OBE – OTUPI) y actualmente SISEVE con la finalidad de detectar los problemas de carácter

socializador, evitar los acosos y el bullying. El problema crítico de la educación y la sociedad peruanas son las abismales diferencias entre la educación que reciben los niños de la ciudad y el campo, de la escuela privada y pública, de la educación formal y no formal. En los extremos están, por un lado, los hijos de familias pudientes que estudian en colegios particulares y, al otro lado, los hijos del comunero andino y amazónico que asisten a escuelas unidocentes o multigrado. La educación, en estos casos, lejos de ser un mecanismo que contribuye a reducir las inequidades sociales, podría tener como efecto inesperado la acentuación y hasta la perpetuación de las desigualdades existentes.

La Dirección regional de Educación de Huánuco, viene monitoreando el desarrollo de las acciones tutoriales a fin de contrarrestar las actividades antisociales provocadas por el bullying y entre otras acciones preventivas con la finalidad de implementar un clima institucional favorable a nivel institucional y de aula, en reciente comunicado el actual Director de la Dirección Regional de educación señalaba la necesidad de contar con un soporte tutorial con el apoyo de especialistas en la salud mental (Psicólogos) con la finalidad de que se contribuya a minimizar los riesgos que se tiene en la construcción de la socialización de los educandos en una sociedad que practica los antivales, donde se fomenta la violencia y en la que los medios de información poco contribuyen a mejorar los principios socializadores de la persona, encomendando a los Directores, Docentes y Tutores de aula a prevenir y tomar decisiones oportunas con los fines socializadores de la educación, contándose para ello con los mecanismos necesarios de detección y prevención.

La UGEL-LP en coordinaciones permanentes con la defensoría de la mujer, niños y adolescentes vienen realizando campañas a nivel de talleres de capacitación en los diferentes niveles de la EBR con la finalidad de contrarrestar algunos aspectos antisociales como son el bullying, la violencia escolar, etc. Juntamente con el Ministerio de educación promoviéndose los informes en el programa SISEVE.

En la Institución Educativa materia de investigación se observa que los niños y niñas de la edad de 5 años presentan dificultades en el aspecto socializador, el cual se percibe desde el ingreso a la Institución el aula, y sus relaciones interpersonales entre pares, el cual se observa cuando al ingresar se aferran a sus padres haciendo pataletas donde los padres de familia en algunos casos adquieren un sentido de culpabilidad o transmiten su culpa a los docentes presumiendo un maltrato a su menor, el cual se acentúa al ingresar al aula donde en algunos casos se ha observado que el niño o niña recurre a la agresión física (mordedura a la mano) cuando son recepcionados por los auxiliares quienes son colaboradores de la docente de aula, así mismo se aprecia esta escasa práctica de la socialización cuando los estudiantes van realizar trabajos en grupo, ya sea para colorear, hacer embolillados, rasgado, trazado, u otro trabajo de un material dado por la profesora, donde no comparten los materiales y si quieren algo no lo piden prestado sino lo toman a las malas o a la fuerza lo cual hace que la otra persona ( el otro niño o la otra niña) responda de una manera inadecuada y a veces de manera agresiva lo cual es un rasgo de la falta de la socialización del estudiante porque los estudiantes no están practicando valores ni aspectos comunicativos para poder coger las cosas de otro compañero, así mismo se aíslan del grupo prefiriendo hacer sus trabajos apartados de los demás no integrándose al grupo de trabajo, en algunos casos se observa que al momento de realizar los juegos prefieren sentarse o no participan de las actividades acordadas abriendo brechas de desconcierto y carente de socialización.

Entre las posibles causas es que la docente no está aplicando estrategias adecuadas para desarrollar el proceso de socialización en los estudiantes y en el peor de los casos desconocen sobre la importancia de los juegos de roles, asimismo el desinterés de los padres por querer que sus hijos aprendan de manera significativa y sobre todo el desconocimiento que tienen sobre los juegos de roles y su importancia en el periodo escolar. Otro de las posibles causas es la idiosincrasia de su propio entorno ya que los vecinos y la gente de lado

de su hogar son muy separados y siempre están en constantes problemas familiares.

A consecuencia de lo descrito los estudiantes se sienten incomodos en el aula y en el peor de los casos tiene desinterés por querer aprender y constantemente falta a clases.

Por ello proponemos el juego de roles para crear en ello una forma de socializarse de manera especial ya que permitirá contrarrestar con estos problemas que tanto afecta al desarrollo cognitivo de los niños y niñas de la institución. Por ello nos planteamos el siguiente problema.

## **1.2. Formulación del problema**

¿Qué efectos tienen los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018?

## **1.3. Objetivo General:**

Comprobar la efectividad de los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018.

## **1.4. Objetivos Específicos:**

- Identificar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018. Antes de la aplicación de los juegos de roles.
- Aplicar los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018.
- Evaluar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018. Después de la aplicación de los juegos de roles.

## **1.5. Justificación de la Investigación:**

La investigación a efectuarse tiene por finalidad práctica, demostrar que las aplicaciones de los juegos de roles contribuyen de manera

significativa a desarrollar la socialización de los niños y niñas de la edad de cinco años.

Durante el desarrollo de la metodología se observará los procesos de socialización de los niños, a través de la manipulación de sus variables, el cual permitirá determinar si el juego de roles promueve el desarrollo social de los niños y niñas.

Se justifica teóricamente, porque contribuirá a afirmar lo señalado en la investigación por los autores que sostienen el marco teórico, quienes precisan la importancia del rol socializador de la escuela en la etapa preescolar.

## **1.6. Limitaciones de la Investigación:**

La presente investigación presenta las siguientes limitaciones:

### **1.6.1. Económico**

La presente investigación será autofinanciada por la investigadora, el cual ha de ser superada mediante propios medios.

### **1.6.2. Factor docente.**

Esto refiere a la resistencia que presentan los docentes al momento de aplicar el pre-test, por desconocer la finalidad y los alcances de la investigación a efectuarse, el cual se ha de superar mediante el diálogo y entendimiento del tema.

## **1.7. Viabilidad de la Investigación:**

La investigación a efectuarse cuenta con la bibliografía pertinente para la elaboración del marco teórico, y el asesoramiento dedicado por parte de los docentes de la Universidad de Huánuco.

Así mismo se cuenta con la aceptación del personal directivo, docente y estudiantes de la Institución Educativa seleccionada para la ejecución de la investigación.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la Investigación

##### 2.1.1. Nivel Internacional.

**CHAN ERKLEIN, Josadehl. (2006)** en su trabajo de Investigación de título “Socialización del menor infractor y Perfil Psicosocial Diferencial” tesis sustentada en la Universidad de Oviedo, Guadalajara, México, con el fin de optar la licenciatura en psicología” donde arribaron a las siguientes conclusiones:

- ✓ Las familias de menores infractores experimentan más cambios en su estructura, observándose que ésta tiende, de un lado, a ser monoparental y estar al cargo de la madre, junto al rol del padre ausente o periférico; de otro lado, hay presencia de más de una unidad de socialización, siendo asumida ésta como falta de un frente común parental y de una organización eficiente en el control del menor. Estos cambios, ya por la ausencia como por la incorporación de figuras a la unidad familiar primaria, favorecen la aparición de conductas infractoras en los menores debido a la organización de funciones y respuesta a las necesidades económicas.
- ✓ Las familias amplias en número de hijos procreados se caracterizan por la dificultad en la socialización competente de los menores, resaltando en ello la importancia del lugar que el menor ocupa en la fratría.
- ✓ El desapego emocional en la relación de padres e hijos, dentro del estilo parental, es mayoritario en la realidad del menor infractor, lo que combinado con factores referidos al control comportamental en los diversos niveles de socialización familiar, escolar y social complica la adaptación de éste y parece ser un factor protector en el desarrollo de la conducta adaptada de éxito en la socialización del menor. Ello está lejos de implicar supervisión (incompatibilidad

horaria), y sí falta de normativa en su unidad familiar que explicaría el nivel de socialización lograda, alcanzada por el menor.

- ✓ Los proyectos de vida, entendidos como ligados a la motivación por continuar los estudios (vs. abandono o conflicto normativo escolar), es un factor de protección para que los menores no mantengan la vinculación con el desarrollo de su carrera infractora, y puedan desarrollar proyectos alternativos fuera del núcleo familiar, lo que es dependiente de la realidad económica para dar respuesta a las necesidades y expectativas del menor.
- ✓ Los recursos económicos de la unidad familiar van a incidir en el grado de adaptación del menor, a su contexto, y se conforman como un importante factor protector para evitar el desarrollo de la carrera infractora del menor. Frente a ello, la inactividad laboral de los responsables del menor parece no influir de manera directa en el nivel de socialización alcanzado por éste.
- ✓ La problemática en la salud mental del menor y en su familia nuclear, así como la presencia de comportamientos adictivos en la familia extensa del menor no resultan ser un factor de riesgo para involucrar al menor en una socialización con presencia de conductas infractoras.
- ✓ Los antecedentes delictivos en la familia nuclear (principalmente en el padre y el hermano), así como de la familia extensa, al igual que el desarrollo de conductas adictivas por el menor y en la familia nuclear (principalmente el padre y el hermano) son factores que favorecen que el menor desarrolle conductas infractoras, 214 constatando la dependencia a sustancias adictivas como un factor derivado de la desorganización parental. 8. El modelo predictivo, alcanzado y derivado del análisis de nuestros resultados en el desarrollo de comportamiento infractor por el menor, define como factores de riesgo el ser varón y tener antecedentes de consumo de sustancias adictivas, tanto a nivel familiar como personal, siendo factores protectores ante tales realidades el contar y cumplir con la normatividad familiar, así como disponer de unos ingresos familiares suficientes para cubrir las necesidades que den

respuesta a metas personales y aquellas que el contexto valora para su adaptación personal. Cualquier trabajo,

**ALARCON GUARDIA, Aníbal. (2012).** Trabajo de investigación de título “Estilos parentales de socialización y ajuste psicosocial de los adolescentes” tesis sustentada en la Universidad de Valencia, España, con el fin de obtener el título en la especialidad de ciencias psicológicas. Donde arribaron a las siguientes conclusiones:

- ✓ Por todo ello, sería recomendable que para aquellos sujetos que perciben un alto riesgo, y puesto que el fin último de la socialización es conseguir que los niños inmaduros, dependientes e inadaptados sean adultos maduros, independientes y competentes (Baumrind, 1978; Lewis, 1981), creemos que el estudio de los estilos de vida de la población adolescente es una pieza clave para apreciar el grado de aislamiento o de integración social que éstos presentan en la esfera familiar, escolar y de los iguales, lo que repercute directamente en su bienestar físico y psicológico. Ofrece también una perspectiva privilegiada, para entrever las competencias socio-cognitivas que irán desarrollando en dichos entornos y con las que han de afrontar los retos de la adolescencia y construir un proyecto de vida provechoso y satisfactorio.
- ✓ A fin de orientar el sentido de la intervención psico-educativa en la adolescencia y poder beneficiarse de recursos, acciones y prestaciones, las Autoridades correspondientes, mediante los Servicios Sociales y otros Organismos tanto públicos como privados, deberían poner a disposición de las personas y grupos de la comunidad, diversos recursos, acciones y prestaciones para el logro de su pleno desarrollo, así como fomentar la prevención, tratamiento y eliminación de las causas que conducen su marginación. La meta debería ser, el logro de unas mejores condiciones de vida, para el pleno desarrollo de los individuos y de los grupos sociales, a través de una atención integrada y polivalente, tratando de mejorar las condiciones de vida de las



personas y grupos sociales, para que puedan alcanzar su pleno desarrollo, mediante una atención integrada y polivalente.

- ✓ Así, cuando una parte importante de los adolescentes comprometen su desarrollo con estilos de vida de riesgo, ya sea temporalmente o de modo permanente, es necesario que se cuente con programas específicos de carácter preventivo. Dicha intervención debe ir encaminada a fomentar las competencias de los adolescentes que se desarrollan en los contextos relacionales más próximos, pues es ahí, donde el adolescente puede aprender a regular la expresión de dichas conductas de riesgo. Pero debería hacerse de manera que la familia y la escuela cooperen y se impliquen, ya que todos los agentes educativos, deben ser conscientes del importante papel que juegan en todo el proceso.
- ✓ En este sentido se deberían crear Programas encargados de promocionar el desarrollo pleno de los individuos, grupos y comunidades, potenciando las vías de participación para la toma de conciencia, la búsqueda de recursos y la solución de los problemas, dando prioridad, aquellas necesidades sociales más urgentes; fomentar el asociacionismo en materia de servicios sociales para impulsar el voluntariado social y, establecer vías de coordinación entre organismos y profesionales que actúan en el trabajo social dentro de su ámbito.

### **2.1.2. Nivel Nacional**

**CAMACHO LINDEROS, Laura. (2012).** En su trabajo de investigación de título “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas y niños de 5 años” tesis sustentada en la Pontificia Universidad Católica del Perú, presentó con el fin de obtener el título de licenciado en Educación en la Especialidad de Inicial. Donde arribaron a las siguientes conclusiones:

- ✓ El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

- ✓ Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.
- ✓ Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.
- ✓ La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.
- ✓ Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo
- ✓ Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.
- ✓ Las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución.

**BERNA BUSTAMENTE, Leonel (2008)** En su trabajo de investigación de título “la influencia de los juegos tradicionales para mejorar la autoestima en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Miguel Grau” tesis sustentada en la Universidad del centro de Huancayo con el fin de optar el grado de Maestro. Donde arribaron a las siguientes conclusiones:

- Se comprobó la Hipótesis de la investigación demostrando que los juegos tradicionales influyen significativamente para mejorar la autoestima de los estudiantes, en consecuencia, se fortalece su yo

personal para superar cualquier tipo de conflicto que se origina dentro y fuera de las aulas.

- Permitted that the teachers of the Institution where the research was applied committed to continue executing traditional games in their physical education hours to strengthen their self-esteem.
- Contributed to that parents of the family were influenced in the educational activities that were carried out in the experimental group, demonstrating the commitment with their children in that they are found strengthened with their own personal.

**CARRERA TOLENTINO, Saúl (2009)** En su trabajo de Investigación de título “medios didácticos y su relación con la socialización de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa José Crespo Castillo” tesis sustentada en la Universidad Daniel Alcides Carrión de la ciudad de Cerro de Pasco con la finalidad de optar su licenciatura en la especialidad de primaria. Donde arribaron las siguientes conclusiones:

- That, the media and educational and didactic materials contribute efficiently in promoting the socialization of the students, because in its educational functioning it requires of the grouping of the children, and as a consequence it promotes order and respect for the active participation of each student.
- The research concluded with the acceptance of the director and the participating teachers in the research that educational materials have a great significance for developing socialization in the students whenever they are applied adequately following their execution structure.
- The intervention of the parents of the family is preponderant for the development of socialization in the students for that they participated in the construction of educational materials so that their children can interact with each other.

### 2.1.3. Nivel Regional

**RIVERA CARDENAS, Delia. (2007)**, en su trabajo de investigación de título “El método Phillips 66 y su influencia en la disminución de conductas de agresión física de los estudiantes del 4to. Grado de educación primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Tingo María - 2007.” Tesis sustentada en la Universidad de Huánuco, con el fin de optar la licenciatura en la especialidad de educación. Donde arribaron a las siguientes conclusiones:

- ✓ Las conductas de agresión física disminuyen significativamente con la aplicación del Método Philips 66 cuando en este Método se abordan temas de desarrollo personal, como se plantea en la hipótesis de trabajo.
- ✓ El uso del Método Philips 66, por parte de los estudiantes permitió un trabajo integral, grupal y ameno, desarrollando situaciones que involucran elaborar conceptos generales y específicos que permitieron interpretar y explicar la nueva información de manera activa.
- ✓ El aprendizaje de los estudiantes, se vio influenciado por la aplicación del Método Philips 66, ya que permitió desarrollo el sentido de respeto y trabajo en equipo, lo que redundo en un mejor ambiente de aprendizaje, disminuyendo de manera significativa los ruidos o interferencia en los procesos de enseñanza aprendizaje

**PIMENTEL BERRIOS, Buendía. (2007) CATP**, en su trabajo de Investigación con el título “Aplicación del programa de charlas de comunicación familiar para mejorar el nivel de vínculo afectivo entre padres e hijos adolescentes del sexto grado de primaria de la I.E. Ricardo Palma 2007”, tesis sustentada en la Universidad de Huánuco, con el fin de obtener la Licenciatura en la especialidad de Inicial – Primaria. Donde arribaron a las siguientes conclusiones:

- ✓ El uso del Programa de Charlas de comunicación familiar para mejorar el nivel de vínculo afectivo entre padres e hijos

adolescentes mejora el proceso de aprendizaje vinculado el aspecto emocional entre padres e hijos

- ✓ El uso del programa charlas de comunicación familiar para mejorar el nivel de vínculo afectivo entre padres e hijos, logra más comunicación entre padres e hijos desarrollando el proceso de aprendizaje al 95% de eficacia.
- ✓ La validez de este programa fue en un 3.56 demostrado en la campana de Gauss en un porcentaje de 96 % valido en el estudiante.

**SALAS BERROSPI, Cleodofardo (2014)** En su trabajo de Investigación, de título “los juegos simbólicos y su influencia en el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes del segundo grado de la Institución educativa San Pedro” tesis sustentada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan de la ciudad de Huánuco con el fin de optar la licenciatura en educación primaria. Donde arribaron a las siguientes conclusiones:

La ejecución de los juegos simbólicos contribuyo a que los estudiantes del primer desarrollaran con significatividad su inteligencia emocional debido a que constantemente interactuaban unos con otros y su compromiso por desenvolverse eficientemente para lograr el objetivo del juego.

Que la participación de los docentes de los demás grados se interesaran por aprender algunos ejemplos de los juegos simbólicos para desarrollarlos en las aulas, de manera que enriquecerían su labor pedagógica.

Permitió a una participación activa de los padres de familia en el desarrollo de las actividades, demostrando compromiso con sus hijos, y contribuyendo a la ejecución de algunos juegos simbólicos durante la aplicación de nuestra investigación.

## 2.2. Bases Teóricas.

### 2.2.1. Enfoque Cognitivo

Piaget Menciona en las estructuras básicas que el juego es una fase muy importante para el desarrollo del pensamiento del hombre ya que fundamenta tres estructuras.

- Es simple ejercicio (parecido al anima);
- El juego simbólico (abstracto, ficticio)
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

**Piaget, J. (1975; 103)**, El desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes y de las personas implica también en su desarrollo social esto paralelo a su desarrollo intelectual ambos procesos siembra en los estudiantes personas con conciencias libres y respetuosas contribuyendo a la democracia y a los derechos de la persona.

Las investigaciones realizadas por Piaget se centran básicamente en los procesos cognitivos en los procesos mentales que guían el pensamiento y la comprensión de la realidad abstracto. Estas investigaciones llevo a plantear teorías referentes a las etapas de los niños y de las personas que vienen atravesando según su desarrollo biológico con el tipo de experiencias las cuales podemos mencionar:

- Etapa sensomotriz,
- Pre operacional,
- Operaciones concretas y
- Operaciones formales.

En la primera etapa los niños conocen únicamente a través de los sentidos manipulando, mirando, viendo (etc.). Las habilidades sociales son muy limitadas, no tienen la capacidad de entender cualquier tipo de símbolos.

En la segunda etapa el niño ya es capaz y se siente apto de poder entender, asimilar algunos símbolos cómo son las palabras. n esta edad los niños aprenden a distinguir los sueños de la realidad un suceso real de una historia, sin embargo, Están en la capacidad de dar valor a ciertos significados específicos de algunas cosas por

ejemplo pueden describir objetos de su preferencia, pero no puede dar algunas opiniones de sus cualidades del objeto.

En la tercera etapa el autor señala que ya los niños tienen la capacidad de poder percibir las relaciones causales en su contexto de darse cuenta por qué ocurre algunas manifestaciones con lo que empiezan a manipular ideas en su entorno a superar el egocentrismo en la etapa anterior.

En la cuarta etapa denominada operaciones formales el investigador señala que el niño ya tiene la capacidad de razonar y de entender términos abstractos y críticos. Suele comenzar a los doce años, es la adolescencia, En esta etapa experimenta una serie de especies de sobrecarga de energía que esto viene acompañado de grandes impulsos de creatividad y de imaginación. También son capaces de entender y emplear metáforas, aprobar y rechazar hechos o conductas.

Las investigaciones realizadas por el investigador contribuyen a la socialización que se basa en una idea de un proceso predecible en ello intervienen los desarrollos biológicos las experiencias sociales que toda persona acumula durante el resto de su vida.

El autor hace referencia que en la sociedad hay una diferencia entre el mundo de la vida y las relaciones sociales y que a su vez hay formas de integración social lo cual señalaremos los dos más importantes.

- Por un lado, la que se apoya en los individuos, buscando la armonía a través del lenguaje, de la comunicación.
- Y, por otro lado, el sistema social que se estabiliza a través del resultado de esa comunicación.

### **2.2.2. Enfoque Emotivo - psicoanalítico**

#### **Teorías de la socialización**

(Marcia, 1976). Podemos afirmar que los conceptos de socialización tratan de explicar el proceso en el desarrollo cognitivo y emotivo de las personas. Esto se debe al dinamismo que tiene para interactuar con los demás. Dichas investigaciones

Teoría psicoanalítica

- La teoría Cognoscitiva
- Teoría Social-Cognitiva
- El Interaccionismo Simbólico

#### **Teoría psicoanalítica**

(Marcia, 1976) La teoría psicoanalítica se desarrolló por Sigmund Freud a comienzos del siglo XX. Freud consideraba que el desarrollo de la persona como un proceso activo y dinámico. Alavés comprenden poderosos conflictos entre los deseos individuales y los que generan los deseos de la sociedad. Este tipo de problemas acorde a la teoría psicoanalítica freudiana, conforman el desarrollo de tres estructuras de la personalidad:

- El yo,
- El ego
- Y el súper ego.

Para desarrollar estos tres componentes de la persona se encuentra especificado dentro del tiempo interno que viene a estar regulado biológicamente por las partes del cuerpo.

### **2.2.3. Enfoque Social-Cognitiva**

#### **La teoría Cognoscitiva**

(Marcia, 1976). Esta exposición surge a partir de la energía de Jean Piaget en 1967, al tratar de repasar las índoles de método que los niños usan para dictaminar conflictos dialécticos.



Su sufrimiento sobre el alegato le lleva a reflexionar, que los niños se someten a vuelcos cualitativos y pronosticables a lo largo de su transformación. Los niños maduros no tan solo comprenden mejor la consultoría, sino que la organizan y la elaboran de estilo singular.

**Según Piaget (1969)**, el progreso interior del niño que se inicia desde la concepción, se asemeja al desarrollo de aspecto cultural sostenido por Levi Vygotsky, y al semejante que este último, consiste esencialmente en una partida evolutiva hacia el equilibrio.

Esta graduación en la transformación anímica del niño le lleva a recorrer desde un estado de incoherencia e trashumancia relativas, desde sus abstracciones pueriles incluso la sistematización de la ecuanimidad adulta.

Piaget (1987), distingue seis estadios o períodos de desarrollo, que marcan la aparición de estas estructuras sucesivamente construidas:

- El ruedo de los reflexivos caracterizado por las orientaciones instintivas, nutrición y las primeras huellas.
- El ruedo de los delanteros trajes motores y de las primeras aprehensiones vivientes, así como de los frontales almas diferenciados.
- El gimnasio de la cabeza sensorio-motriz o práctica anterior al idioma, de las regulaciones afectivas elementales y de las primeras fijaciones accesorios del interior.
- El palenque de la listeza intuitiva, de los interiores interindividuales espontáneos y de las sujeciones sociales de sujeción al juicioso de ambos a los siete años.
- El pabellón de las operaciones inmateriales concretas sombra de la lógica y de los sentimentalismos morales y sociales de cooperación de los siete a los once-doce años.

El pabellón de las operaciones inmateriales abstractas, de la columna de la notabilidad y de la inserción afectiva e intelectual en la junta de los sazonados y la pubertad

## **Teoría Social-Cognitiva**

(Marcia, 1976). Señala que la teoría psicológica de Bandura (1977) Ha sido designada tradicionalmente con el renombre de Teoría del Aprendizaje Social. Su planteamiento más conocido sea acaso, el hecho de confirmar que el acto bienintencionado se adquiere fundamentalmente, en un hábitat social a través de un crecimiento de aprendizaje vicario.

Además, esta tesis se ha ocupado de:

Otros sumarios psicológicos comparables como los dispositivos motivacionales y auto reguladores del proceder justo. En la exposición cognitivo social de Bandura el linde cognitivo hace referencia al papel causal del enjuiciamiento en la motivación, el cariño y la influencia humana y el coronamiento social se refiere a los principios del pensamiento y la energía. Desde la Teoría Cognitivo Social, se explica el funcionamiento psicológico justo a través de un exponente de reciprocidad trádica, en el que la actitud, los creadores personales cognitivos y de otro don nadie y los efemérides ambientales entre sí, son creídos como concluyentes interactivos. **Berguer y Luckman (1968)**

### **2.3. Juego de Roles**

**Agénjo, F. (2010).** Hace mención que los diferentes juegos provean formas de explorar la realidad para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le Los juegos son tan importantes porque van a permitir al grupo de estudiantes que lo practican a descubrir nuevas facetas de creatividad y mejorar su imaginación pensar en diversas alternativas para resolver un problema desarrollar diferentes estilos de pensamiento y favorecer un cambio en el comportamiento que enriquece y diversifica el intercambio entre los grupos que lo

practican. A través del juego los niños pueden fantasear con frecuencia a través de su espíritu infantil. El juego es importante porque Proponen El regreso hacia un pasado infantil que les permite la espontaneidad el asombro la curiosidad y la fascinación y su autenticidad.

Los juegos se dividen en

- Juegos creativos
- Juegos didácticos,
- Juego de rol en el proceso educativo.

### **2.3.1. Juegos Creativos**

**Agenjo, F. (2010).** Para el autor señala que este tipo de juegos permiten a los estudiantes a desarrollar su creatividad Y que a través de un juego organizado sistemáticamente propicia al grupo a desarrollar niveles creativos superiores.

Los juegos creativos permiten a los niños a estimular imaginación es creativas para resolver problemas que se presentan en su vida diaria. Existe una diversidad de juegos que permiten a los estudiantes a desarrollarse creativamente pero se pueden utilizar algunos juegos que generan mayor demanda en cuanto se refiere a su desarrollo creativo de esta manera rompen barreras en el trabajo grupal y se utilizan como vigorizantes dentro de una aula.

### **2.3.2. Juegos Didácticos**

**Agenjo, F. (2010)** El autor señala que los juegos didácticos son muy eficaces para una enseñanza constructivista. Hay distintas formas competitivas (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación). Estos juegos pueden ser interpretados como un modelo simbólico de una actividad profesional mediante la ocupación lúdica. En referencia a otros métodos de enseñanza puede ser posible Añadir la formación de un pensamiento práctico y teórico del recién egresado a una formación de

sus actitudes y cualidades que reúnen para una mejor eficiente y eficiencia en sus funciones individuales y grupales.

### **2.3.3. Los Juegos de Trascendencia Educativa**

**Agenjo, F. (2010).** Con la práctica constante de los juegos didácticos en el salón de clases se rompe ciertas conductas del formalismo dando así para el estudiante una participación activa donde se logra resultados cómo son las siguientes:

- ✓ Propicia la asistencia y la puntualidad de los estudiantes
- ✓ Profundizar los hábitos de la lectura, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas matemáticos y plantearse a sumir se un ganador.
- ✓ Profundiza el conocimiento por medio de las repeticiones, dinámicas y diversas.
- ✓ Lograr participación de los estudiantes en forma socializadora.
- ✓ Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo,

Para el autor relación el juego con una actividad feliz Ya que desarrolla su integridad personal del estudiante y ayuda a fortalecer una capacidad creadora.

### **2.3.4. Los juegos de Roles Como Medio Educativo**

**Imeroni, A. (1990)** El investigador hace referencia el juego como un proceso educativo de enseñanza aprendizaje que bien Podría ser quizás en una contradicción o algo paradójico con el sistema educativo: Menciona que el juego es un hecho a una palabra qué trata de evadir en una definición, Prefiere garantizar la transmisión sostiene que la palabra educación se relaciona a un conjunto de instrumentos que una sociedad sostiene para garantizar la transmisión de aquellos conocimientos y actitudes lo que consideran como esenciales. Para una buena educación los juegos son fundamentales porque permiten al estudiante a acceder a un conocimiento más activo y a un aprendizaje de forma significativa pues convierte las informaciones que

serían consideradas absurdas por el estudiante a tomar otro punto de vista Dinámico por los niños. La educación en la actualidad sin los juegos sinónimo de estudiantes tachados interpretados como vagos con pocos intereses para un desarrollo cognitivo Pues a partir de ahí consideramos el juego como parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los juegos dan acceso al maestro a tener mejor incentivación para motivar a sus estudiantes y por otro lado a ingerir e introducir conceptos procedimientos y actitudes para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Analicemos la importancia que tiene el juego en nuestro currículo actual.

La práctica de los juegos en las escuelas deberían servir de complemento necesario para actuar autónomamente que realiza el niño en otras condiciones más espontáneas, debería subrayar e incrementar seguridades, en definitiva, Los juegos deben permitir a una Clara disponibilidad hacia lo nuevo de esta misma manera nuestra educación debe proponer desde la escuela un complemento en educación espontánea que se vivencia en un contexto no escolar En la presente investigación de los juegos se vivencia un contexto educativo espontáneo En el desarrollo de este tema especificare argumentos para justificar que el juego y la educación están íntimamente relacionados, por lo que bien servidos, constituyen un binomio fortalecido, en el desarrollo académico de cualquier estudiante. Pretendemos con este análisis dar a conocer que no todos los problemas educativos pueden solucionarse a través del juego. En la presente investigación de los juegos se vivencia un contexto educativo espontáneo que contribuye a una educación con libertad con dinamismo y con creatividad.

### **2.3.5. Los Juegos de Roles y el Aprendizaje por Competencias**

**Glez, M. (2012).** Los juegos de roles y el aprendizaje por competencia: señala los siguientes:

- a) El aprendizaje cognitivo y el juego de rol

- b) El aprendizaje procedimental y el juego de rol
- c) El aprendizaje actitudinal y el juego de rol

### ***2.3.6. El Juego de Rol y el Aprendizaje Cognitivo***

**Glez, M. (2012).** Podemos mencionar diferentes teorías pero la mayor aportación referente al juego se refiere a la significatividad del aprendizaje. Podemos afirmar que el aprendizaje se basa en la utilidad de la práctica que constantemente el estudiante construye. Mediante el juego de roles podemos transformar los aprendizajes sumisos en aprendizajes significativos respecto a un área que no era tan importante para el estudiante. Los estudiantes se van interesando de poco a poco Hacia El desenvolvimiento para poder jugar con sus pares y tener una perspectiva general de lo que viene aprendiendo en el proceso del desarrollo de aprendizaje, Sin embargo, si ese conocimiento es el único que les permitirá encontrar el antídoto para el veneno que está a punto de acabar con la vida del rey, Podemos afirmar que durante el desarrollo del juego los estudiantes poseen gran cantidad de información que les permitan construir sus conocimientos creativamente motivados a transcurrir y asimilar el proceso de su enseñanza a una velocidad muy Superior.

### ***2.3.7. El juego de Rol y el Aprendizaje Procedimental***

**Glez, M. (2012).** A través de los juegos de roles se llevan a cabo diversas operaciones conteniendo una gran cantidad de información casi en forma continuada. Se basa principalmente en el desarrollo de la comprensión de textos y expresión oral (que constantemente aviamos en el aula por falta de tiempo) es constante, ayudando a usar al estudiante todo su potencial en estos campos. Además, el uso continuo de cálculos en los resultados de las acciones educativas (las diferentes estrategias de utilización de los juegos se modifican en muchas ocasiones según varíe dichas acciones) ayuda a mejorar en los cálculos matemáticos. Del mismo modo, el estudiante tiende a la ejecución de mapas conceptuales y esquemas a fin de organizar y

sistematizar los datos que se le van dando para la resolución del problema. Indaga información, refuta con sus colegas de juego, elaboran esquemas de actuación y los llevan a la práctica diaria. Pues sí, es el mismo proceso que se debe realizar cuando les pedimos que realicen trabajos grupales. Y todo eso lo hace de forma autónoma y voluntaria. Por otro lado incrementa la actividad lectora como una adicción a ella. Estudiantes que rechazaban la lectura por tediosa o carente de interés, empiezan a indagar libros distintos al tema que están jugando.

### **2.3.8. El juego de Rol y el Aprendizaje Actitudinal**

**Glez, M. (2012).** Es aquí, donde el juego de roles incide de forma clara y directa en el estudiante. Mediante la interpretación de alguien extraño a él, el estudiante desarrolla un mayor grado de sociabilidad, tolerancia y empatía. Además, los juegos de roles son un medio que permite plantear situaciones comprometidas con la reducción del racismo, el sexismo, etc. y dejar a los estudiantes encontrar soluciones para esos temas a partir de experiencias vivas.

Pero intentemos verlo con algo más de profundidad:

#### **La Empatía.** Riqueza expresiva

La empatía viene hacer la reflexión sobre la alegría tristeza triunfo y fracasos de los demás, a través del juego de roles se puede identificar muchos ejemplos como por ejemplo “los zapatos de mi amigo” que tiene que el estudiante a identificar que sus zapatos no son iguales y que son de diferentes precios y tiene diferentes tallas así uno a uno van tomando sus características de los demás y se les va comprometiendo a sentirse en el lugar del otro.

#### **La socialización.**

El Juego de Rol potencia la diversidad como un todo, el apoyo a los demás y la relación en términos de equidad e igualdad. Es un juego que no expresa competencia, en el que se necesita del apoyo de los

demás integrantes del grupo para llevar a cabo tareas que de otro modo resultan casi imposibles. De esta manera, el estudiante puede aprender como la ayuda a los demás a través de la cooperación con los demás, le llevan a avanzar más allá de lo que podría hacer trabajando sólo.

### **La Tolerancia.**

En la combinación de la socialización y la empatía dos factores anteriores, incita al niño enfrentarse a lo extraño por principio, a aceptar la diversidad como parte del mundo que lo rodea, y a abrazarla como un elemento prioritario de sus propias experiencias. El colaborar con sus compañeros, de la creación de relaciones de empatía, unido a la presencia posible en estos juegos de elementos de su entorno habitual, le puede ayudar a reflexionar sobre las ventajas del contacto con personas de otras culturas, raza o creencias

### **¿Son los juegos de rol la panacea universal educativa?**

A través de la presente investigación no pretendemos dar solución a los diversos problemas de enseñanza - aprendizaje aplicando los juegos de roles más por el contrario pretendemos contribuir a la mejora del desarrollo académico de los estudiantes quienes practican los juegos de roles.

### **La aplicación de los juegos de roles en el aula**

En el proceso de enseñanza-aprendizaje la aplicación de los juegos de roles en las aulas de los diferentes grados del nivel inicial y del nivel primario suelen aplicarse como una actitud dinámica para lograr objetivos de aprendizajes previstos en las sesiones de aprendizaje. Pero ante la pregunta ¿cómo podríamos aplicar los juegos de roles en el aula? La respuesta es: “fomentando la creatividad en funciona diferentes juegos que establezcan normas y principios en las que les permite a los estudiantes a jugar pero respetando las normas y reglas del juego” de manera que socializan con sus compañeros de su aula que permitan el mejor desenvolvimiento en el desarrollo académico.



## 2.4. La Socialización

**(Seigel, 2002; 10).** El concepto de socialización viene siendo una de las funciones más importantes de la familia, Cómo se puede constatar en las diversas investigaciones que han venido realizando científicos sociales y pedagógicos dónde han demostrado que la influencia de la socialización familiar avenida contribuyendo en el desarrollo personal de los estudiantes y de toda persona, Por lo general bien hacer los efectos de la personalidad en el ajuste integral del desarrollo del niño y del Adolescente una preocupación constante de psicólogos y pedagogos de diferentes orientaciones y perspectivas interesados en el estudio

**Rocher Acuña, (1994: 71),** Para el investigador referente a la socialización es todo proceso cuyo en medio del ser humano aprende no solamente interiorizar sus opiniones sus ideas sino a explayar sus sentimientos sus tristezas y sus alegrías en el transcurso de su vida aquellas características socioculturales de su medio ambiente los recoge y los abraza a una estructura de personalidad bajo la influencia de ciertas experiencias y de personas que intervienen dentro de su contexto y los asumen significativamente adaptándonos en un entorno social de vida.

**Coakley (1987: 43),** Para el investigador referente a la investigación de la socialización refiere que es un proceso de interacción por medio del cual la persona se desarrolla y extiende sus ideas acerca de quién es él y cómo se relaciona con su contexto en la que vive. Refiere que la socialización es un proceso continuo de modo que interacciona con diversas ideas acerca de nosotros mismos y están dispuestas a cambiar.

**Shaffer (2002),** En su proceso de investigación referente a la socialización donde hace mención que es importante no sólo en la propia persona sino también resulta muy útil para el contexto y la sociedad Dónde se encuentra concretamente y según este autor tiene razones fundamentales para dar concepciones referente a lo estudiado tales comode los menores.

- a) Adaptado al entorno, y Promueve un desarrollo personal ya que, mediante el proceso de socialización, el individuo adquiere habilidades y conocimientos, intereses y aspiraciones de los miembros de la cultura con los que interactúa.
- b) Interviene en la forma en que los menores se conviertan en personas competitivas capaces de enfrentar el mundo que le rodea.

#### **2.4.1. Los Agentes de Socialización**

A través de la historia, cultura y religión lo fundamental ácido transmitir ideas y valores funciona la familia lo cual estaban relacionados con el deber que tenían que cumplir cada uno de las mujeres varones enfrentando la sociedad, por lo general la mujer que daba en un ámbito doméstico (específicamente se dedicaba Al cuidado de los hijos y a la limpieza del hogar) el varón ámbito público (se ocupaba de sostener económicamente ingreso familiar).

La Familia, pasa por procesos de cambio y transformación e inmerso a ello sigue constituyéndose una principal institución donde educar a los niños y las niñas producen buenos hombres. La infancia proceso en el desarrollo social, emocional, psíquico de todos los niños y niñas, ya que es el momento de predominar las bases y el cimiento para aprendizajes futuros. La familia tiene un valor fundamental vacío y la personalidad identidad de la primera infancia. La interacción y los estereotipos de aprendizaje que el día de hoy siguen estando vigentes, lo cual producen las familias una socialización diferenciada. Esta teoría diferenciada apunta diferentes géneros Qué ocasiona que los hombres y las mujeres no sean tratados con igualdad naciendo así una desigualdad y por lo tanto se considera una injusticia.

Se considera la escuela y a la familia como fuentes primordiales de socialización, donde nacen los primeros pilares respecto a la forma de actuar de ser conforme a los paradigmas establecidos en cada una de las sociedades y en cada una de sus culturas. Devienen configurándose diversos tipos de conocimientos y practicándose diversos tipos de valores. En ellos aprenden a interactuar a vivir en una

sociedad a perfilarse una conducta modular Y desde ahí nace su importancia. En este sentido mientras Qué es la escuela la conducta está regulada por ciertas normas en la que se puede establecer las bases de la enseñanza y se consideran diferentes etapas Divas con contenidos y modos pueden trabajar (por comprender Cómo se trata un asunto público), la educación en familia, en cambio, qué de Escondido en la profundidad de los a criterio de los padres o quienes ejercen el rol de sus agentes que los educan. Bandura, (1982:25)

Por las razones expuestas Es importante saber que sucede dentro del ámbito privado indagar si es que la educación que ofrecen las familias en sus hijos mantiene a la igualdad y la equidad o no. si no lo es, sonido básico describir Cuáles son las causas en que se con el único objetivo poder intervenir sobre ellas mismas e ir cambiando algunos factores los cuales generan la desigualdad.

De esta manera la familia, se considera uno de los principales agentes de socialización, cobra importancia para que nuestro proyecto de investigación en la que estamos abordando es la manera de cómo educar a sus niños y sus desde un punto de vista de género para alcanzar el conocimiento y la práctica de valores.

Nuestro proyecto de investigación es menester que toda la familia como una educación de género y que evitan los conflictos y controversias para formar parte de una socialización comprendida identidad y ejercer los valores en la ciudadanía. Reiteramos que con su proyecto ten de tener una visión general y comprensiva sobre las familias y sus de cómo actuar para poder entender que forman parte de toda una sociedad y que la familia es la parte importante de un conjunto la sociedad. Bandura, (1982:37)

### **2.4.2. Tipos de Socialización**

Es la interrelación del niño de sus primeros días de vida en relación con el medio que le rodea, En consecuencia autoriza por la fuente de efectividad que mantiene con sus padres:

#### **a) Socialización Primaria:**

Berger y Luckman (1972) para el autor el proceso de socialización en esta etapa está identificado con el que imparte conocimientos y garantiza el proceso de aprendizaje, por lo tanto el niño establece interacciones a través de su interiorización con el mundo cotidiano sin modificación alguna. Es por ello que se considera importante en la transmisión de conocimientos que propicia un aprendizaje significativo para ellos, estos aprendizajes eran adquiridos de acuerdo a los estilos de aprendizaje que se relaciona desde su temprana edad. En esta etapa se utilizan normas que puedan conducir para el mejoramiento de su afectividad en relación a la socialización.

#### **b) Socialización Secundaria:**

Se caracteriza por los conocimientos que el individuo ha venido adquiriendo durante el proceso de su aprendizaje a través de un mundo objetivo. Por lo tanto es entendida como la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la socialización primaria) En consecuencia, los niños diferencian que los aprendizajes emitidos por sus padres no son los únicos, más por el contrario, consideran que el mundo de los conocimientos es amplio y transmiten su interés por querer aprenderlo. Por lo tanto, es considerada clave para el desarrollo de su adolescencia en función a un mundo de conocimientos que vienen a cliente durante procesos y etapas y que a través de ellos vienen moldeando su comportamiento en función a sus valores éticos y cívicos.

### **c) Socialización Terciaria:**

En esta etapa los sujetos vienen adecuándose y adaptándose en su contexto real que se considera como una apropiación que deben experimentar frente a cambios radicales y profundos referentes a sus condiciones de vida.

(Martín, 2006, p.18). el autor sustenta en su tesis " la socialización como un mundo compartido entre los seres humanos" relaciona a que no todos los sujetos vienen readaptándose a un contexto social, En consecuencia, no todos los seres humanos muestran el mismo comportamiento frente a una realidad circundante, más por el contrario, cada uno de ellos muestran de acuerdo al estado emocional en la que convivieron, es decir, los sujetos que han participado en alguna guerra tienden a adaptarse en forma progresiva sobre una cultura de paz y armonía, Por lo cual requiere Todo un reaprendizaje en cuanto a más y valores que deben de practicar para adaptarse a un nuevo contexto.

#### **2.4.3. Agentes de Socialización.**

Se considera agentes de socialización, a todos los entes que conforma una sociedad entre ellos tenemos a la familia, escuela, instituciones, diferentes tipos de grupos, por lo que cada uno merece una referente conceptualización sobre su importancia el medio social donde se desenvuelve.

##### **a). La Familia.**

En él proceso de socialización se considera como un ente fundamental para la consolidación de una sociedad, además en ella se consideran como un ente de refugio, donde se practican los valores y la responsabilidad de canalización entre sus necesidad afectivas.

Podemos mencionar también que es la familia como el primer grupo que el hombre se relaciona desde sus primeros días de vida, por lo que se les atribuye una importante función con respecto a la socialización,

donde el niño viene moldeando sus primeras orientaciones a través de su influencia con el mundo. (Vasallo, 2005, p. 9).

Navarrete (1987) el autor sustenta que El Punto de partida para que el individuo se socializa con los demás, es la familia, por lo que es la primera fuente de comunicación dice que establece con sus seres más cercanos.

De lo descrito podemos señalar, que las funciones de socialización de la familia se haya entre una estrecha relación, Qué es afectiva y el control familiar, dentro del afectivo es importante mencionar, está vinculada con la comunicación directamente con sus padres, y en el marco del control familiar, está relacionada con los integrantes participes en sus aciertos y desaciertos de la familia que lo rodea.

#### **b). La escuela.**

El proceso de socialización se construye significativamente en la relación con la interacción con sus compañeros en la cual el sujeto o el niño interactúan diariamente sobre conocimientos pedagógicos referentes al área de aprendizaje. Por lo tanto los métodos educativos permiten a ejercer la autoridad sobre el sujeto proceso de aprendizaje.

### **2.5. Definición conceptual**

- **Juegos de Roles.** Es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Cuando una persona hace el papel de X significa que está interpretando el papel de un personaje jugador.
- **Juegos Creativos.** Un juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores.
- **Juegos Didácticos.** Es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje.

- **Juegos Lúdicos.** Asociado al juego o la diversión. A través del término lúdico se refiere a todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas.
- **Desarrollo de Socialización.** Se denomina socialización o sociabilización al proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social.
- **Capacidad de Integración.** Es un proceso dinámico y multifactorial que supone que gente que se encuentra en diferentes grupos sociales (ya sea por cuestiones económicas, culturales, religiosas o nacionales) se reúna bajo un mismo objetivo o precepto.
- **Capacidad de Adaptación.** Se define un estilo de vida y permite a las personas adaptarse mejor a las presiones del medio. “Es una capacidad correctiva”, que implica la aptitud de revisarse a sí misma, modificarse o reinventarse cuando la lógica o la evidencia indican que estamos equivocados.
- **Capacidad de Aceptación** Las personas que aceptan su realidad consiguen un vínculo más sensato consigo mismas, dado que son capaces de discernir entre sus circunstancias vitales y aquello que preferirían que fuera diferente, logrando no focalizar toda la atención y energía en lo segundo, consiguiendo su propia “aceptación personal”.
- **Capacidad de comunicación.** Es la capacidad de escuchar, hacer preguntas, expresar conceptos e ideas de forma efectiva, exponer aspectos positivos, la habilidad de saber cuándo y a quién preguntar o localizar las fuentes de información teórica o experta para llevar adelante un propósito.

## **2.6. Hipótesis**

Los juegos de roles mejora la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018

## **2.7. Variables**

### ***2.7.1. Variable Independiente “Juego de roles”***

Es una técnica de dinámica de grupos que tiene como objetivo ayudar a desarrollar la perspectiva social y la empatía mediante la representación de diferentes papeles dentro de situaciones conflictivas donde intervienen diferentes posturas que tienen que ser combinadas.

### ***2.7.2. Variable dependiente “Desarrollo de la socialización”***

La socialización es un proceso del individuo y un proceso de la sociedad. Por tanto, son dos procesos complementarios en su meta final, pero distintos en su origen, intereses, y mecanismos de actuación. Uno es el interés de la sociedad y otro el del individuo. Prevalece la integración social como aquella forma de pertenecer a una sociedad en la cual se comparten las normas, valores, bienes y servicios de la misma.



## 2.8. Operacionalización de variables.

VARIABLE	DIMENSIONES	DESEMPEÑOS	ESCALA DE MEDICIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS DE ROLES	<b>Juegos Creativos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organización de espacio</li> <li>➤ Selección de materiales</li> <li>➤ Distribución de roles</li> </ul>	<b>LISTA DE COTEJO</b>  <b>CUESTIONARIO</b>
	<b>Juegos Didácticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organización de espacio</li> <li>➤ Selección de materiales</li> <li>➤ Distribución de roles</li> </ul>	
	<b>Juegos Lúdicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organización de espacio</li> <li>➤ Selección de materiales</li> <li>➤ Distribución de roles</li> </ul>	
VARIABLE DEPENDIENTE DESARROLLO DE SOCIALIZACIÓN	<b>Capacidad Integración</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Participa en los juegos de personificación con alegría</li> <li>2. Expresa lo que piensa con espontaneidad</li> <li>3. Presenta ansiedad ante la separación con sus amiguitos</li> <li>4. Demuestra el sentimiento moral de lo bueno y lo malo</li> <li>5. Manifiesta sentimientos de envidia curiosidad y orgullo</li> </ol>	<b>LISTA DE COTEJO</b>  <b>CUESTIONARIO</b>
	<b>Capacidad Adaptación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Se comunica con los demás fácilmente</li> <li>7. Demuestra habilidad para hacer amigos rápidamente</li> <li>8. Participa durante el desarrollo de la clase con entusiasmo</li> <li>9. Se preocupa por los demás cuando necesitan ayuda</li> <li>10. Ayuda a sus compañeros sin pelear</li> </ol>	
	<b>Capacidad Aceptación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Juega con sus compañeros sin pelear</li> <li>12. Le gusta compartir sus juguetes con sus compañeros</li> <li>13. Trabaja en grupo con entusiasmo</li> <li>14. Presenta conductas de agresividad frente a los demás</li> <li>15. Comenta sobre la importancia de tener amigos.</li> </ol>	
	<b>Capacidad Comunicación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>16. Asume su rol como miembro del grupo familiar y escolar cumpliendo sus deberes y sus derechos</li> <li>17. Practica hábitos que fortalecen las relaciones con otros miembros del grupo</li> <li>18. Propones ideas como respuesta a necesidades propias del interés de grupo</li> <li>19. Explica las reglas del juego e insiste respetarlos.</li> <li>20. Defiende sus derechos como niño frente a situaciones dadas.</li> </ol>	

## CAPITULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### **3.1. Tipo de investigación**

El tipo de investigación es Aplicada: esta investigación se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad. (Carrasco, S. 2010; 43).

##### **3.1.1. Enfoque**

La investigación realizada presenta el enfoque cuantitativo, como lo señala Hernández, R. (2010; 4) El enfoque cuantitativo (que representa como dijimos un conjunto de procesos) es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar o eludir” pasos, el orden es riguroso, aunque, desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea, que va acotándose y una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se desarrolla un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas (con frecuencia utilizando métodos estadísticos) y se establece una serie de conclusiones respecto de la (s) hipótesis.

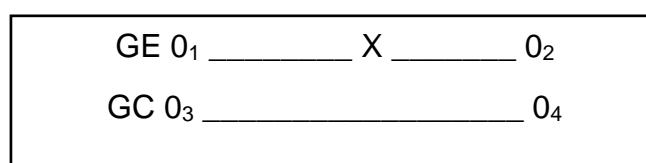
##### **3.1.2. Alcance o nivel**

Nivel experimental, es la investigación que se realiza luego de conocer las características del fenómeno o hecho que se investiga (variables) y las causas que han determinado que tengan tales y cuales características, es decir, conociendo los factores que han dado origen al problema, entonces ya se le puede dar un tratamiento metodológico. En este nivel se aplica un nuevo sistema, modelos, tratamiento, programa, método o técnicas para mejorar y corregir la situación

problemática, que ha dado origen al estudio de investigación (Carrasco, S. 2010; 42).

### 3.1.3. *Diseño de Investigación.*

Para el desarrollo del presente estudio se empleó el diseño de investigación cuasi experimental, Carrasco, S. (2005) por cuanto al grupo experimental se le aplicará el tratamiento con los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa inicial nº 018, tingo maría, 2018, representada de la siguiente manera:



GE : Grupo experimental

GC : Grupo control

0<sub>1</sub> - 0<sub>2</sub> : Resultado del pre test

X : Aplicación de la variable

0<sub>3</sub> - 0<sub>4</sub> : Resultados del Post test

### 3.2. Población y Muestra

El total de la población es igual al total de la muestra, se utilizó el muestreo no probabilística o dirigida, como señala Hernández, R. (2010; 176): “Que la elección no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación”, por cuanto los grupos ya se encuentra conformados y de manera intencionada, constituyéndose en grupo control y experimental, en la aplicación de los juegos de roles para mejorar la socialización.

**Tabla 1:** Total, de niños y niñas matriculados que comprenden la población de la institución educativa inicial N° 018

AULA	EDAD	TOTAL
Amorosos	4	27
Solidarios	5	18
creativos	5	27
<b>TOTAL</b>		72

FUENTE: Nomina de la Institución Educativa Inicial "N° 018"

ELABORACIÓN: Propia de la tesista

**Tabla 2:** Total, de niños y niñas matriculados en la edad de 5 años que comprenden la muestra de la institución educativa inicial N° 018

GRUPO	SECCIÓN	TOTAL
EXPERIMENTAL	Solidarios	18
CONTROL	Creativos	27
<b>TOTAL</b>		45

FUENTE: Nomina de la Institución Educativa Inicial "N° 018"

ELABORACIÓN: Propia de la tesista

### 3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.

	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Recolección de Información (datos)	Observación	Guía de Entrevista
	Encuesta	Lista de Entrevista Guía de Preguntas
Experimentación	Los Juegos de Roles	Lista de Cotejo
Tratamiento de Información	Estadística	Cuadros Estadísticos Gráficos Estadísticos

### **3.3.1. Para la Recolección de Datos**

**Observación:** Es una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, de una variable experimental y contraste sus resultados con grupos de control o de comparación. (Sánchez y Reyes, 1988:36)

**Encuestas:** La encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas, (Grasso, 2006:13)

### **3.3.2. Para la preparación de datos**

Juegos de roles: son actividades educativas que estarán acompañadas de objetivos didácticos y pedagógicos cuyas preguntas serán resueltas sin utilizar papel ni lápices, es decir la resolución lo harán de forma mental cuyo fin es mejorar la sociabilización entre ellos

**Lista de cotejo:** Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas, etc.), al lado de los cuales se puede calificar ("O" visto bueno, o, por ejemplo, una "X" si la conducta no es lograda) un puntaje, una nota o un concepto.

### **3.3.3. Para el análisis e interpretación de datos**

Para recolección de información

**Guía de entrevista:** Es un instrumento que sirve para recoger informaciones relevantes en esta guía está estipulado las preguntas que se realizara al entrevistado en este caso.

**Guía de Entrevista:** Es la relación de quienes serán entrevistados con un fin.

**Guía de preguntas:** orienta o dirige hacia un objetivo se usará para recoger información de nuestro interés en esta guía se precisan preguntas.

### **3.3.4. Procesamiento Información**

La forma de presentación de los datos será a través de tablas y gráfico de barras con su correspondiente descripción, toda vez, que, con la tabulación se dispone de la suma o total de los datos. Los que deben ser ordenados y presentados de manera sistemática para facilitar su lectura y análisis.

Para el tratamiento estadístico de los datos de la investigación utilizaremos:

- ✓ Cuadros de distribución de frecuencias.
- ✓ Representaciones gráficas.
- ✓ Medidas de tendencia central
- ✓ Media Aritmética

## CAPITULO IV

### DISCUSIÓN Y RESULTADOS

#### TRATAMIENTO ESTADÍSTICO E INTERPRETACIÓN

##### 4.1. Resultados del Pre Test

###### a). Referencia

Se dan a conocer los resultados obtenidos del pre test, que se aplicó en la Institución Educativa Inicial N° 018; en los estudiantes de 5 años conformado por el aula “Solidarios” Grupo Experimental con un total de 18 estudiantes y la sección “Creativos” que tiene un total de 27 estudiantes que lo conformaba el grupo control, el instrumento de evaluación fue una lista de cotejo que cuenta con 20 indicadores sobre el proceso de socialización de los niños y niñas.

- Participa en los juegos de personificación con alegría
- Expresa lo que piensa con espontaneidad
- Presenta ansiedad ante la separación con sus amiguitos
- Demuestra el sentimiento moral de lo bueno y lo malo
- Manifiesta sentimientos de envidia curiosidad y orgullo
- Se comunica con los demás fácilmente
- Demuestra habilidad para hacer amigos rápidamente
- Participa durante el desarrollo de la clase con entusiasmo
- Se preocupa por los demás cuando necesitan ayuda
- Ayuda a sus compañeros sin pelear
- Juega con sus compañeros sin pelear
- Le gusta compartir sus juguetes con sus compañeros
- Trabaja en grupo con entusiasmo
- Presenta conductas de agresividad frente a los demás
- Comenta sobre la importancia de tener amigos
- Asume su rol como miembro del grupo familiar y escolar cumpliendo sus deberes y sus derechos

- Practica hábitos que fortalecen las relaciones con otros miembros del grupo
- Propones ideas como respuesta a necesidades propias del interés de grupo
- Explica las reglas del juego e insiste respetarlos.
- Defiende sus derechos como niño frente a situaciones dadas.



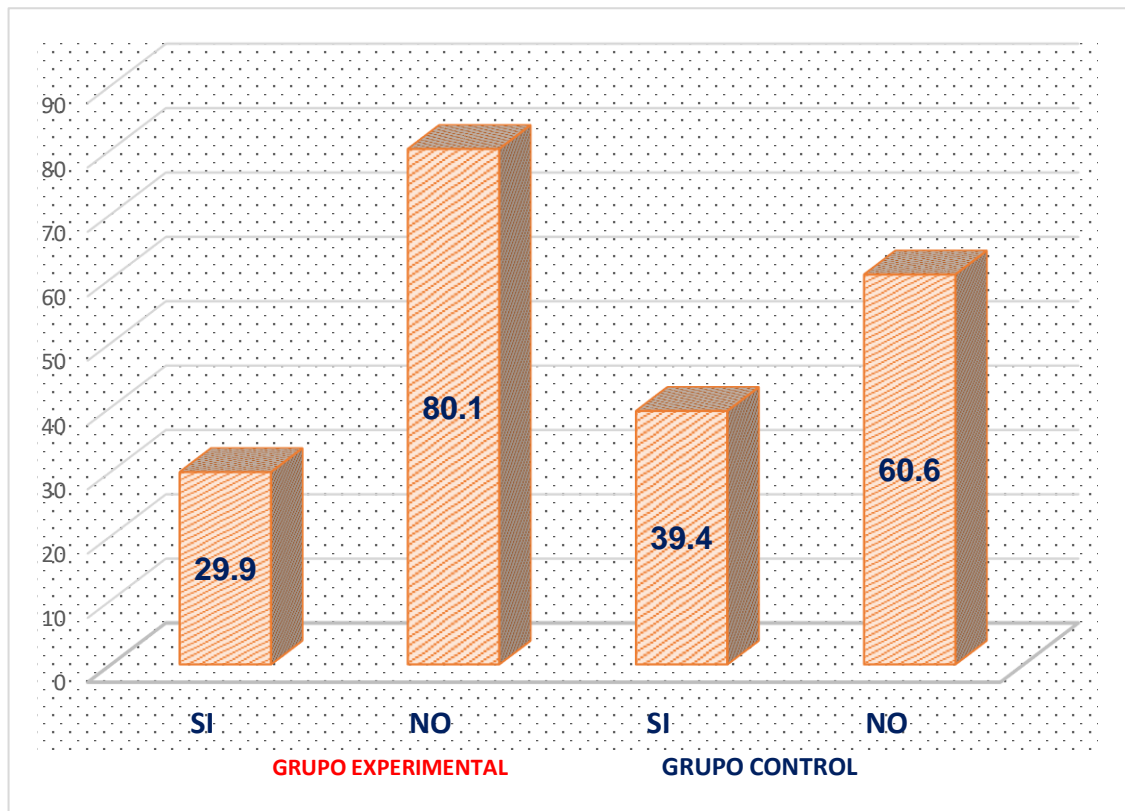
**Tabla 3:** b). Resultados del pre test: en el desarrollo de juegos de roles para mejorar la socialización de los niños de la institución educativa inicial N° 018 de Tingo María - 2018

N°	DESEMPEÑOS	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
01	Participa en los juegos de personificación con alegría.	3	16.	15	83.	18	100	12	44.	15	55.	27	100
02	Expresa lo que piensa con espontaneidad.	5	27.	13	72.	18	100	10	37.	17	63.	27	100
03	Presenta ansiedad ante la separación con sus amiguitos.	4	22.	14	77.	18	100	13	48.	14	51.	27	100
04	Demuestra el sentimiento moral de lo bueno y lo malo.	6	33.	12	66.	18	100	11	40.	16	59.	27	100
05	Manifiesta sentimientos de envidia curiosidad y orgullo.	7	38.	11	61.	18	100	11	40.	16	59.	27	100
06	Se comunica con los demás fácilmente.	3	16.	15	83.	18	100	15	55.	12	44.	27	100
07	Demuestra habilidad para hacer amigos rápidamente.	5	27.	13	72.	18	100	10	37.	17	63.	27	100
08	Participa durante el desarrollo de la clase con entusiasmo.	4	22.	14	77.	18	100	9	33.	18	66.	27	100
09	Se preocupa por los demás cuando necesitan ayuda.	3	16.	15	83.	18	100	8	30.	19	70.	27	100
10	Ayuda a sus compañeros sin pelear.	5	27.	13	72.	18	100	10	37.	17	63.	27	100
11	Juega con sus compañeros sin pelear	8	44.	10	55.	18	100	14	51.	13	48.	27	100
12	Le gusta compartir sus juguetes con sus compañeros	5	27.	13	72.	18	100	11	40.	16	59.	27	100
13	Trabaja en grupo con entusiasmo	4	22.	14	77.	18	100	13	48.	14	51.	27	100
14	Presenta conductas de agresividad frente a los demás	5	27.	13	72.	18	100	12	44.	15	55.	27	100
15	Comenta sobre la importancia de tener amigos	2	11.	16	88.	18	100	7	26.	20	74.	27	100
16	Asume su rol como miembro del grupo familiar y escolar cumpliendo sus deberes y sus derechos	7	38.	11	61.	18	100	8	30.	19	70.	27	100
17	Practica hábitos que fortalecen las relaciones con otros miembros del grupo	5	27.	13	72.	18	100	10	37.	17	63.	27	100
18	Propone ideas como respuesta a necesidades propias del interés de grupo	4	22.	14	77.	18	100	9	33.	18	66.	27	100
19	Explica las reglas del juego e insiste respetarlos.	8	44.	10	55.	18	100	11	40.	16	59.	27	100
20	Defiende sus derechos como niño frente a situaciones dadas.	7	38.	11	61.	18	100	9	33.	18	66.	27	100
<b>TOTAL</b>		<b>29.9 %</b>		<b>80.1 %</b>		<b>100%</b>		<b>39.4 %</b>		<b>60.6 %</b>		<b>100%</b>	

Fuente: Pre test

Elaboración: La Tesista

### c). Gráfico de resultado del Pre Test



**Gráfico 1:** Resultados del pre test: en el desarrollo de juegos de roles para mejorar la socialización de los niños de la institución educativa inicial N° 018 de Tingo María - 2018

### d) Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados que se muestran en el cuadro N° 03 y gráfico N° 01 con referencia a la Pre Test, observamos que, en el grupo experimental solo el 29.9 % de estudiantes se sociabilizan entre ellos mientras que el 80.1 % tienen dificultades para interactuar entre ellos. Y en el grupo control solo el 32.1 % de estudiantes se sociabilizan entre ellos mientras el 60.6 % tienen dificultades para interactuar entre ellos.

## 4.2. Resultados del Post Test

### a). Referencia

Se dan a conocer los resultados obtenidos del post test, que se aplicó en la Institución Educativa Inicial N° 018; en los estudiantes de 5 años conformado por el aula “Solidarios” Grupo Experimental con un total de 18 estudiantes y la sección “Creativos” que tiene un total de 27 estudiantes que lo conformaba el grupo control, el instrumento de evaluación fue una lista de cotejo que cuenta con 20 indicadores sobre el proceso de socialización de los niños y niñas.

- Participa en los juegos de personificación con alegría
- Expresa lo que piensa con espontaneidad
- Presenta ansiedad ante la separación con sus amiguitos
- Demuestra el sentimiento moral de lo bueno y lo malo
- Manifiesta sentimientos de envidia curiosidad y orgullo
- Se comunica con los demás fácilmente
- Demuestra habilidad para hacer amigos rápidamente
- Participa durante el desarrollo de la clase con entusiasmo
- Se preocupa por los demás cuando necesitan ayuda
- Ayuda a sus compañeros sin pelear
- Juega con sus compañeros sin pelear
- Le gusta compartir sus juguetes con sus compañeros
- Trabaja en grupo con entusiasmo
- Presenta conductas de agresividad frente a los demás
- Comenta sobre la importancia de tener amigos
- Asume su rol como miembro del grupo familiar y escolar cumpliendo sus deberes y sus derechos
- Practica hábitos que fortalecen las relaciones con otros miembros del grupo
- Propone ideas como respuesta a necesidades propias del interés de grupo
- Explica las reglas del juego e insiste respetarlos.
- Defiende sus derechos como niño frente a situaciones dadas.

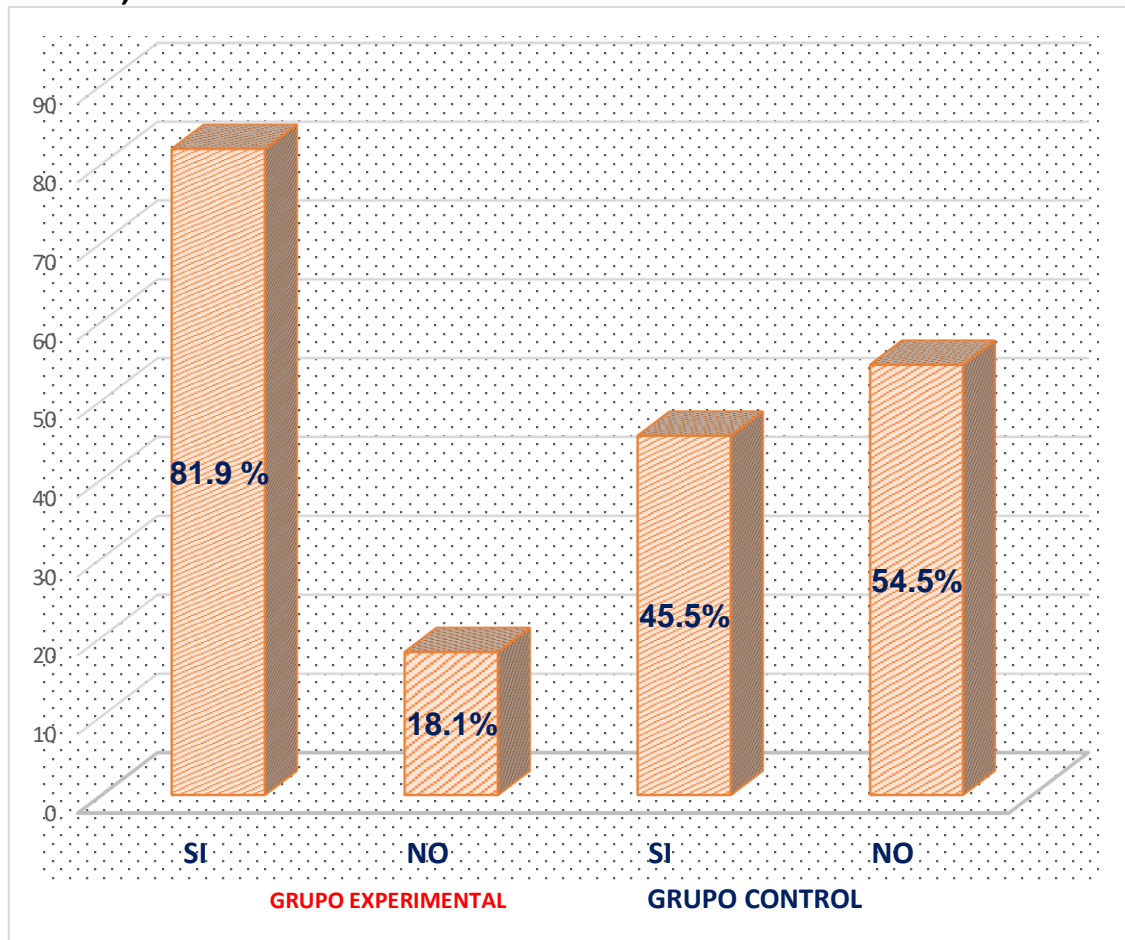
**Tabla 4:** b). Resultados del post test: en el desarrollo de juegos de roles para mejorar la socialización de los niños de la institución educativa inicial N° 018 de Tingo María - 2018

N°	DESEMPEÑOS	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
01	Participa en los juegos de personificación con alegría.	15	83.	03	16.	18	100	12	44.	15	55.	27	100
02	Expresa lo que piensa con espontaneidad.	13	72.	05	27.	18	100	14	51.	13	48.	27	100
03	Presenta ansiedad ante la separación con sus amiguitos.	16	88.	02	11.	18	100	13	48.	14	51.	27	100
04	Demuestra el sentimiento moral de lo bueno v lo malo.	12	66.	06	33.	18	100	16	59.	11	40.	27	100
05	Manifiesta sentimientos de envidia curiosidad v orullo.	17	94.	01	5.6	18	100	11	40.	16	59.	27	100
06	Se comunica con los demás fácilmente.	13	72.	05	27.	18	100	10	37.	17	63.	27	100
07	Demuestra habilidad para hacer amigos rápidamente.	15	83.	03	16.	18	100	13	48.	14	51.	27	100
08	Participa durante el desarrollo de la clase con entusiasmo.	16	88.	02	11.	18	100	12	44.	15	55.	27	100
09	Se preocupa por los demás cuando necesitan ayuda.	12	66.	06	33.	18	100	15	55.	12	44.	27	100
10	Ayuda a sus compañeros sin pelear.	15	83.	03	16.	18	100	13	48.	14	51.	27	100
11	Juega con sus compañeros sin pelear.	13	72.	05	27.	18	100	13	48.	14	51.	27	100
12	Le gusta compartir sus juguetes con sus compañeros.	16	88.	02	11.	18	100	14	51.	13	48.	27	100
13	Trabaja en grupo con entusiasmo.	16	88.	02	11.	18	100	13	48.	14	51.	27	100
14	Presenta conductas de agresividad frente a los demás.	12	66.	06	33.	18	100	15	55.	12	44.	27	100
15	Comenta sobre la importancia de tener amigos.	14	77.	04	22.	18	100	12	44.	15	55.	27	100
16	Asume su rol como miembro del grupo familiar y escolar cumpliendo sus deberes y sus derechos.	14	77.	04	22.	18	100	10	37.	17	63.	27	100
17	Practica hábitos que fortalecen las relaciones con otros miembros del grupo.	15	83.	03	16.	18	100	9	33.	18	66.	27	100
18	Propone ideas como respuesta a necesidades propias del interés de los demás.	17	94.	01	5.6	18	100	9	33.	18	66.	27	100
19	Explica las reglas del juego e insiste respetarlos.	18	100.	00	0.	18	100	10	37.	17	63.	27	100
20	Defiende sus derechos como niño frente a situaciones dadas.	16	88.	02	11.	18	100	12	44.	15	55.	27	100
<b>TOTAL</b>		<b>81.9</b>		<b>18.1</b>		<b>100%</b>		<b>45.5</b>		<b>54.5</b>		<b>100%</b>	

Fuente: Pre test

Elaboración: La Tesista

### c). Gráfico de resultado del Post Test



**Gráfico 2:** Resultados del post test: en el desarrollo de juegos de roles para mejorar la socialización de los niños de la institución educativa inicial N° 018 de Tingo María - 2018

### d) Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos como se evidencia en el cuadro N° 04 y gráfico N° 02, con referencia del Post Test. En el grupo Experimental el 81.9 % de estudiantes interactúan sociabilizándose unos con otros mientras tal solo el 18.1 % de estudiantes tienen deficiencias para hacerlo. Y en el grupo Control el 45.5 % de estudiantes se sociabilizan, mientras que el 54.5 % tienen dificultades para hacerlo.

Los resultados reflejan que en el grupo experimental los estudiantes han logrado interrelacionarse entre ellos sociabilizándose unos a otros, de manera que se logró mejorar la socialización entre los alumnos; a diferencia del grupo control, que un mayor porcentaje de estudiantes, siguen teniendo dificultades para interrelacionarse entre ellos.

### e) CONTRASTACIÓN

Para la contrastación de los resultados se ha tomado los porcentajes que indican la mejora de la socialización entre los alumnos, tanto del pre test y post test. Los resultados obtenidos son:

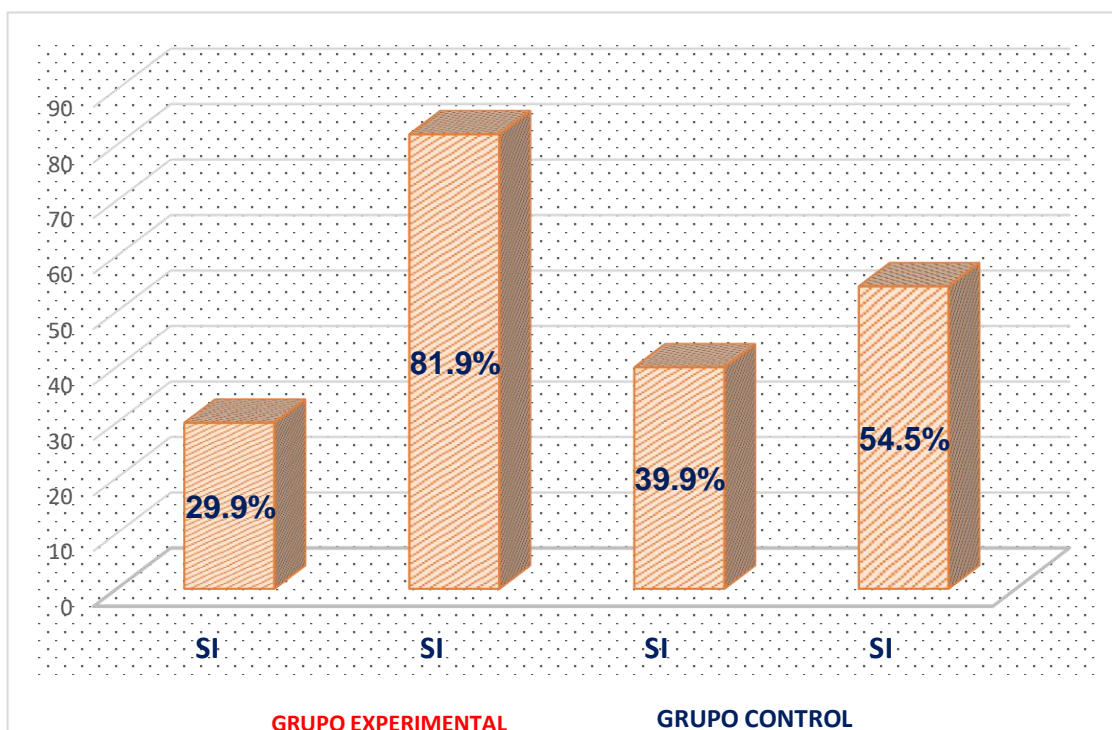
La diferencia del grupo experimental es de 47.6 % del pre test y post test la diferencia del grupo control es de 9.7 % del pre test y post test.

**Tabla 5:** Cuadro comparativo de los resultados del pre test y post test: de los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños de la institución educativa inicial N° 018 de Tingo María - 2018

	PORCENTAJES		DIFERENCIA
	PRE TEST	POST TEST	
<b>EXPERIMENTAL</b>	<b>29.9 %</b>	<b>81.9 %</b>	<b>52%</b>
<b>CONTROL</b>	<b>39.9 %</b>	<b>54.5 %</b>	<b>14.6%</b>

FUENTE: Pre Test

FUENTE: Pre test y post test



**Gráfico 3:** resultados del pre test y post test: en el desarrollo de juegos de roles para mejorar la socialización de los niños de la institución educativa inicial N° 018 de Tingo María - 2018

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro N° 5 y gráfico N° 3 presentamos todos los resultados consolidados de los porcentajes finales, y únicamente en la escala que evidencia claramente como los estudiantes se interrelacionan unos con otros a través de la socialización, por lo tanto, se presenta los siguientes resultados

- Respecto al grupo control, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 39.9 % de estudiantes observados que no interactuaban y mucho menos se sociabilizaban, pero este porcentaje se incrementa en el post test aun 41.8% la diferencia es 14.6 % incremento, que señala el poco trabajo realizado en el aula de los creativos.
- Respecto al grupo experimental, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 39.9 % de estudiantes observados que interactuaban unos con otros a través de la socialización, pero este porcentaje se incrementa en el post test aun 81.9% la diferencia es 52% de incremento, que señala que resulto positivamente el trabajar los juegos de roles para mejorar la socialización.

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN Y RESULTADOS

#### 5.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO

¿Qué efectos tienen los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María 2018?

Observamos los resultados en el cuadro N° 3 en referencia al grupo Experimental en el pre test, es decir, antes de la ejecución de los juegos de roles; solo el 29.9 % de se interrelacionan entre generando entre ellos la socialización, pero después de la utilización de los juegos de roles lograron mejorar la socialización en un 81.1 % como se evidencia en el cuadro N° 05, en los alumnos de 5 años del aula de los solidarios.

#### 5.2. CON EL MARCO TEÓRICO

##### ➤ El enfoque cognitivo de Piaget 1975

**“El desarrollo integral de los estudiantes y de las personas implica también su desarrollo de socialización; esto paralelo a su desarrollo intelectual; ambos procesos siembran en los estudiantes y en las personas conciencias libres y respetuosas hacia la población”.**

El pensamiento filosófico de Piaget nos da que interpretar la importancia que tiene la interrelación entre los sujetos desde los primeros días de nacido, tanto es así que, considera que sin ella el hombre sería un ser sumiso, a las voluntades ajenas de los demás, por eso considera que la socialización es un valor y un deber muy importante para los sujetos, porque con ella, podemos generar valores de conducta y de respeto hacia los demás.



➤ **El Enfoque Emotivo – Psicoanalítico citado por Marcia 1976**  
“Podemos afirmar que los conceptos de socialización, tratan de explicar el proceso en el desarrollo cognitivo y emotivo de las personas, esto se debe al dinamismo que tiene para interactuar con los demás”

Desde el punto de vista del psicoanálisis citada por Marcia 1976, que la socialización no se relacionaría de manera efectiva si no intervendría el dinamismo, es decir que, toda interrelación con los sujetos tiene que desprenderse de un nivel lúdico, donde ambos integrantes o más, estén motivados para compartir y departir ideas y posiciones distintas del uno hacia el otro, de lo cual no se lograría si no los niños no sociabilizarían entre ellos.

➤ **El enfoque social Cognitiva por citado por Bandura 1977-**

Los dispositivos motivacionales y auto reguladores de la conducta del hombre en el aspecto cognitivo; dependerá de lo social, mientras más interactúa con el medio; mayor será su seguridad de sí mismo, y con ellos se desprenderá la interrelación y la socialización con sus pares

Para Bandura, (Psicólogo – Pedagogo) considera que para conseguir que los sujetos interactúen unos con otros tienen, que ser de la misma edad, sin pasar las diferencias abismales, es decir, que la sociabilización de los niños tienen que ser frecuente entre ellos, que lo que piensan no pueda entorpecer su forma de pensar ni de sentir con la intervención de los adultos, es por ello que pone énfasis en el estudio de la autorregulación de su comportamiento de los sujetos.

### **5.3. CON LA HIPÓTESIS**

“Los juegos de roles mejoran la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018”

De nuestra investigación; afirmamos que, la ejecución de los juegos de roles si mejoro significativamente en la socialización de los niños; esto se evidencia en el cuadro N° 5 y gráfico N° 03 con un 81.9 % de niños y niñas con ganas para interrelacionarse entre ellos mismo y con los demás generando así la socialización.

## CONCLUSIONES

Al finalizar el trabajo de investigación se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Se mejoró significativamente la socialización de los niños y niñas de 5 años, aplicando los juegos de roles, por ello se evidencia en un 89.9% que han logrado mejorar su forma de actuar y su manera de interactuar entre sus pares. (Ver cuadro 5)
- Se diagnosticó el nivel de socialización en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018 (antes de la utilización de los juegos de roles) demostrándose que un 80.1% tenían deficiencias para interactuar entre sus pares. Ver cuadro N° 3.
- Se aplicó el juego de roles en los estudiantes del grupo experimental con las 20 sesiones de aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018. Donde los estudiantes se divirtieron y respetaron las normas del juego.
- Se evaluó el nivel de socialización en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018, con un resultado significativo del 81.9 %. Demostrándose la significancia de los juegos de roles para mejorar la socialización.

## SUGERENCIAS

- A la Institución Educativa, integrar en su propuesta pedagógica los juego de roles, ya que se demostró que contribuye eficientemente en el desarrollo de la socialización y mejorar la interrelación con sus pares.
- A los docentes, integrar en su programación a corto plazo (unidad, proyecto y módulo de aprendizaje) los juegos de roles considerando reglas de juego, de manera que, los niños puedan respetarse y desarrollar un nivel de socialización de modo significativo.
- A los padres de familia, que practiquen en sus tiempos libres diferentes tipos de juegos de roles, para que sus hijos puedan socializarse de manera significativa con sus pares.

## BIBLIOGRAFÍA

- AGENJO, F. (2010).** Juego de Roles. En Revista Crom. Barcelona. España
- ALARCON GUARDIA, Anival. (2012).** Universidad de Valencia, España, presentó la tesis titulada: “Estilos parentales de socialización y ajuste psicosocial de los adolescentes: un análisis de las influencias contextuales en el proceso de socialización”
- Bandura (1977)** elf-efficacy: The exercise of control. Freeman, New York, Estados Unidos.
- Berguer y Luckman (1968)** *La construcción social de la realidad*. Editorial Amorrortu,. Buenos Aires Argentina.
- BERNA BUSTAMENTE, Leonel (2008)** En su trabajo de investigación de título “la influencia de los juegos tradicionales para mejorar el autoestima en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Miguel Grau”
- CAMACHO LINDEROS, Laura. (2012).** Pontificia Universidad Católica del Perú, presentó la tesis titulada: “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”
- CARRERA TOLENTINO, Saul (2009)** En su trabajo de Investigación de título “medios didácticos y su relación con la socialización de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa José Crespo Castillo”
- CHAN ERKLEIN, Josadehl. (2006)** Universidad de Oviedo, Guadalajara, Jalisco, México, quien presentó la tesis titulada: “Socialización del menor infractor. Perfil Psicosocial Diferencial en la Zona Metropolitana de Guadalajara, Jalisco (México)”
- Carrasco, S. 2010.** Metodología de investigación. Editorial Acuario paris – España.
- Coakley (1987: 43),** El juego espontaneo – vehículo de aprendizaje y comunicación. 4 ed. Madrid. España
- Fernández, C (1991)** “La comunicación en las organizaciones”. Editorial Trillas. México D.F.
- Glez, M. (2012).** **Importancia de los juegos de roles. Revista educativa. Navarrete – Perú.**

- Hernández, R. 2010. Tipos de Investigación cualitativa y cuantitativa. Editorial Plasma – Ecuador
- Imeroni, A. (1990)** El Juego como medio educativo. Revista de Educación Física. Barcelona, España.
- Luckman (1968)** la sociología en la etapa escolar- parvularias, Editorial Trillas, Buenos Aires, Argentina.
- Marcia, (1976).** Proceso de Socialización, teorías descriptivas. Editorial MC. Graw Hill, España.
- Martín, 2006. Elementos de la socialización en los niños. Editorial Bruño – Lima Perú
- Mead, (1934).** *Mente persona y sociedad*, Paidós, Buenos Aires, Argentina.
- Parra, J. (2003)** “La Educación en valores y su práctica en el aula” Tendencias Pedagógicas. Madrid. España.
- Piaget (1969),** *La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema central del desarrollo.* Siglo XXI, México
- Piaget (1987),** La formación del símbolo en el niño. 3 ed. México. Fondo de Cultura Económica. México
- Piaget, J. (1975; 103),** *Estudios sociológicos.* Barcelona: Planeta - De Agostini. México
- PIMENTEL BERRIOS, Buendía. (2007)** CATP, Universidad de Huánuco, Presentó la tesis titulada “Aplicación del programa de charlas de comunicación familiar para mejorar el nivel de vínculo afectivo entre padres e hijos adolescentes del sexto grado de primaria de la I.E. Ricardo Palma 2007”
- RIVERA CARDENAS, Delia. (2007),** CATP, Universidad de Huánuco, Presentó la tesis titulada “El método Phillips 66 y su influencia en la disminución de conductas de agresión física de los estudiantes del 4to. Grado de educación primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Tingo María - 2007.”
- Robertson, K.** "Escucha activa: algo más que prestar atención" Volumen 34 en Australian Family Physician.
- Rocher en Acuña, (1994),** Las habilidades sociales, Editorial Parafino, España,

- SALAS BERROSPI, Cleodofardo (2014)** En su trabajo de Investigación, de título “los juegos simbólicos y su influencia en el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes del segundo grado de la Institución educativa San Pedro” tesis sustentada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan
- Seigel, (2002).** Las habilidades sociales en la escuela Editorial, Parafin, España.
- Shaffer (2002),** “Las habilidades sociales: Educar hacia la auto regulación”, Editorial Horsori, España.
- Vander, Z. (1986; 43).** Manual de Psicología Social Editorial Paidós, Barcelona, España.
- Vasallo, (2005) importancia de la familia en la sociedad. Editorial Navarrete Lima Perú.
- Vásquez, M. (2010).** Programas de desarrollo social/afectivo para estudiantes con problemas de conducta manual para psicólogos y educadores, Aguas caliente, México.
- Whelpton, T. (1988; 12).** Reglas en los juegos de roles. Editores Logman Londres

## **ANEXOS**



MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: “LOS JUEGOS DE ROLES PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 018, TINGO MARÍA, 2018”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
¿Qué efectos tienen los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018?	<p><b>Objetivo General:</b> Comprobar la efectividad de los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018. Antes de la aplicación de los juegos de roles.</li> <li>Aplicar los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018.</li> <li>Evaluar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018. Después de la aplicación de los juegos de roles.</li> </ul>	Los juegos de roles mejoran la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018	<p><b>Variable dependiente</b></p> <p>“Juego de roles”</p>	Juegos Creativos Juegos Didácticos Juegos Lúdicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organización de espacio</li> <li>Selección de materiales</li> <li>Distribución de roles</li> </ul>	Lista de Cotejo encuesta
			<p><b>Variable independiente</b></p> <p>“Desarrollo de la socialización”</p>	<p>Capacidad de Integración</p> <p>Capacidad de Adaptación</p> <p>Capacidad de Aceptación</p> <p>Capacidad de Comunicación</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Participa en los juegos de personificación con alegría</li> <li>Expresa lo que piensa con espontaneidad</li> <li>Presenta ansiedad ante la separación con sus amiguitos</li> <li>Demuestra el sentimiento moral de lo bueno y lo malo</li> <li>Manifiesta sentimientos de envidia curiosidad y orgullo</li> <li>Se comunica con los demás fácilmente</li> <li>Demuestra habilidad para hacer amigos rápidamente</li> <li>Participa durante el desarrollo de la clase con entusiasmo</li> <li>Se preocupa por los demás cuando necesitan ayuda</li> <li>Ayuda a sus compañeros sin pelear</li> <li>Juega con sus compañeros sin pelear</li> <li>Le gusta compartir sus juguetes con sus compañeros</li> <li>Trabaja en grupo con entusiasmo</li> <li>Presenta conductas de agresividad frente a los demás</li> <li>Comenta sobre la importancia de tener amigos.</li> <li>Asume su rol como miembro del grupo familiar y escolar cumpliendo sus deberes y sus derechos</li> <li>Practica hábitos que fortalecen las relaciones con otros miembros del grupo</li> <li>Propone ideas como respuesta a necesidades propias del interés de grupo</li> <li>Explica las reglas del juego e insiste respetarlos.</li> <li>Defiende sus derechos como niño frente a situaciones dadas.</li> </ol>	Lista de Cotejo Encuesta



**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

**PRE TEST Y POST TEST**

**CUESTIONARIO**

N o	INDICADORES	INDICADORES		OBS.
		SI	NO	
<b>Capacidad de Integración</b>				
0	Participa en los juegos de			
0	Expresa lo que piensa con			
0	Presenta ansiedad ante la separación			
0	Demuestra el sentimiento moral de lo			
0	Manifiesta sentimientos de envidia			
<b>Capacidad de Adaptación</b>				
0	Se comunica con los demás fácilmente			
0	Demuestra habilidad para hacer			
0	Participa durante el desarrollo de la			
0	Se preocupa por los demás cuando			
1	Ayuda a sus compañeros sin pelear			
<b>Capacidad de Aceptación</b>				
1	Juega con sus compañeros sin pelear			
1	Le gusta compartir sus juguetes con			
1	Trabaja en grupo con entusiasmo			
1	Presenta conductas de agresividad			
1	Comenta sobre la importancia de tener			
<b>Capacidad de Comunicación</b>				
1	Asume su rol como miembro del grupo			
1	Practica hábitos que fortalecen las			
1	Propone ideas como respuesta a			
1	Explica las reglas del juego e insiste			
2	Defiende sus derechos como niño			

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**
**Nº 01**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula :5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angélica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 01 – 10 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>El juego de la cima</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Participa en los juegos de personificación con alegría
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b><u>Motivación</u></b>  <b>Narramos un cuento:</b>  <b>ALCANZANDO LA CIMA</b>            Cierta día Juan decidió lograr sus sueños subir a lo alto de la cima del monte Huascarán y junto a sus tres amigos empezó a subir pero de pronto le entro la ambición de querer llegar el solo y decir que era el único en lograrlo pero pronto se dio cuenta de su error el viento soplaba tan fuerte que el solo no odia estar de pie y para colmo empezó a nevar y se perdería, de miedo empezó a gritar pidiendo ayuda, sus primos le alcanzaron y cogidos de la mano lograron escalar el monte y llegar a la cima.</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b>            Se les pregunta: ¿alguna vez alguien jugo el juego? ¿Cómo empieza el juego?</p> <p><b><u>Propósito</u></b>            Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b><u>Evaluación</u></b>            se les práctica para empezar a jugar</p>

	Se selecciona a los que mejor han entendido del juego.
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><u>Problematización.</u></b></p> <p>¿Qué creen que pasaría si el no pedía ayuda? ¿Podría haber llegado a la cima? ¿Para lograr nuestras metas es bueno trabajar solos o unidos?,</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b></p> <p>Les gustaría jugar a escalar la cima</p> <p>Que les parece si elegimos quienes serán los cerros y quienes serán los árboles</p> <p>Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia</p> <p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p>Los niños deben cogerse de las manos para sortear los obstáculos ganando el grupo que no se suelte las manos y menos desacuerdos tenga</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p> <p>¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
 BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
 PROFESORA DE AULA

.....  
 SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
 DIRECTORA

.....  
 CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
 TESISISTA

1.- MARQUE QUIEN ES JUAN.



2.- pon el nombre a sus amigos de Juan.



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en los juegos de personificación con alegría	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Nº 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: N° 018  
 1.2. Grado / aula :5 años, los solidarios  
 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida  
 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine  
 1.5. Fecha : 03 – 10 - 218

II. PLANIFICACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Si Jesús te satisface
PROPÓSITO	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
ÁREA	PERSONAL SOCIAL
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente
CAPACIDAD	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
DESEMPEÑOS	Expresa lo que piensa con espontaneidad
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de Cotejo

III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
INICIO	<p><b><u>Motivación.</u></b>  <b>Se les narra el siguiente juego</b>            Ayer Juanito estaba en su salón de clases sin hablarse con nadie entonces la maestra comenzó a cantar una canción llamada si Jesús te satisface da tres palmas y así comenzaron a jugar con sus compañeros mediante la canción.</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b>            ¿Conocen la canción?            ¿Alguien canto la canción?</p> <p><b><u>Propósito</u></b>            Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b><u>Evaluación.</u></b>            Se les hace entonar la canción primero a los niños luego a las niñas y luego a todos.            En la canción deben mostrar sus mímicas y movimientos del cuerpo.</p>
	<p><b><u>Problematización.</u></b>            ¿Qué abriese pasado si la profesora no cantaba? ¿Crees que Juanito hablaría con sus compañeros? ¿Quieren que les enseñe la canción?</p>

DESARROLLO	<p><b><u>Análisis de información</u></b></p> <p>Si Jesús te satisface da tres palmas da tres palmas otra vez si Jesús te satisface da tres palmas oh mira al que está a tu lado y dale (un abracito) cambia cada vez que vuelves a cantar.</p> <p>Que les parece si elegimos quienes serán nuestras parejas para esta canción (juego)</p> <p>Se establecen los grupos para realizar la actividad</p> <p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p>Los niños deben pararse frente a su compañero del que eligieron o les toco y mientras canto ellos cantar conmigo y les iré diciendo poco apoco que deberán hacer a su compañero.</p>
CIERRE	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p> <p>¿Creen que es importante trabajar con tu compañera?</p>

.....  
 BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
 PROFESORA DE AULA

.....  
 SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
 DIRECTORA

.....  
 CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
 TESISISTA



**1.- PINTA LA IMAGEN**



**2.- PON UN NOMBRE A CADA UNOS DE TUS AMIGO**



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Expresa lo que piensa con espontaneidad	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**
**Nº 03**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula :5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 05 – 10 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>Piloto y copiloto</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Presenta ansiedad ante la separación con sus amiguitos
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b><u>Motivación</u></b>  <b>Narramos un cuento:</b>            Hoy le voy a contar lo que hizo ayer Juan, es un joven que le gusta manejar su carro se gana la vida haciendo taxis y de paso ayuda a las personas allegar a su destino salvos y sanos</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b>  <b>¿Conocen ustedes que un carro y qué diferencia hay con el vehículo?</b>  <b>¿Escucharon el cuento alguna vez?</b></p> <p><b><u>Propósito</u></b>            Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b><u>Evaluación</u></b>            Se les interroga del cuento contado            Se les formula preguntas de la importancia de cuento</p>
	<p><b><u>Problematización</u></b></p> <p>¿Quieren ser como Juan? ¿Quisieran manejar ustedes también?            ¿Quién jugar?</p>

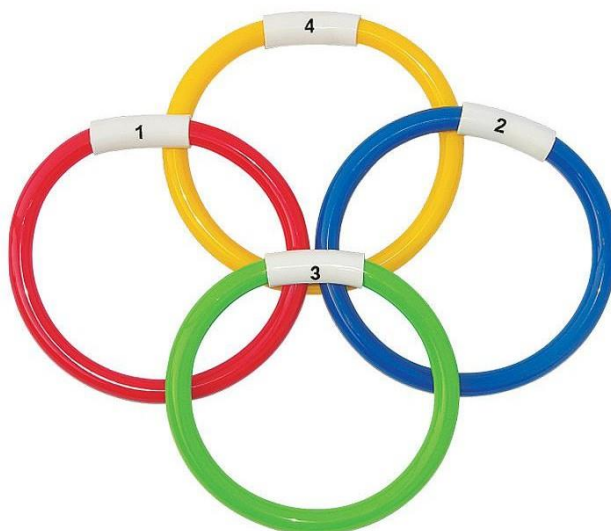
DESARROLLO	<p><b><u>Análisis de información</u></b></p> <p>Cómo nosotros somos niños y no podemos manejar un carro de verdad simularemos que con estos aros es nuestro timón de nuestro carro y ayudar también a nuestros amigos a llegar a sus destinos</p> <p>Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia</p> <p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p><b>Juego con aros: piloto y copiloto:</b> El juego consiste en colocar a los niños por parejas y entregar a cada integrante de la pareja un aro. Este podrá ser utilizado como los niños deseen, dando rienda suelta a la creatividad, juego libre e imaginación. El objetivo es lograr que los niños cooperen entre sí, se comuniquen y conozcan más entre ellos.</p>
CIERRE	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p> <p>¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
 BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
 PROFESORA DE AULA

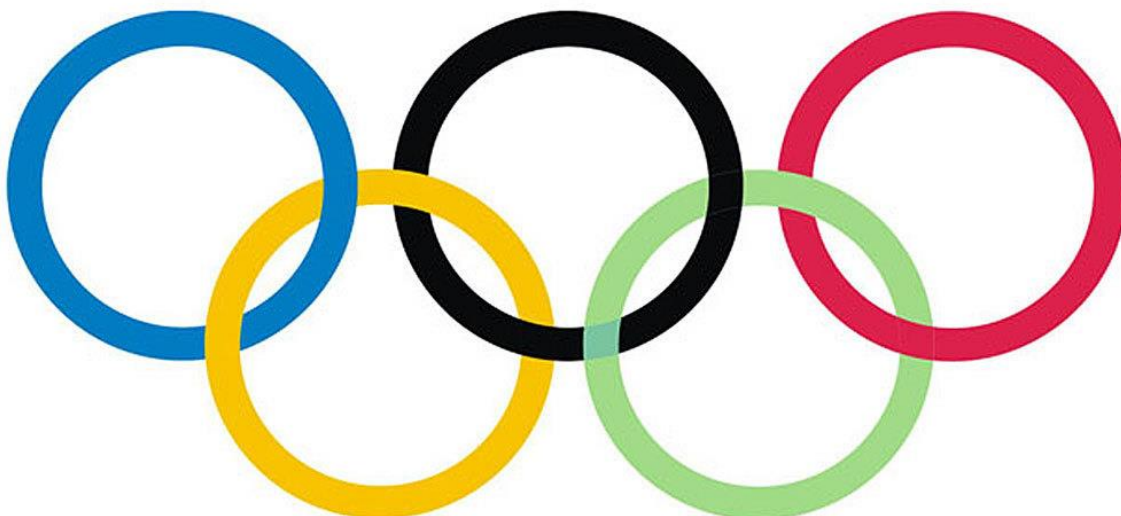
.....  
 SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
 DIRECTORA

.....  
 CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
 TESISISTA

**1.- DE QUE COLOR SON LOS AROS Y PÍNTALOS DEL MISMO COLOR**



**2.- ENUMERA CADA UNO DE LOS AROS Y DIBUJA A CADA UNO DE TUS AMIGUITOS EN CADA UNO DE ELLAS.**





**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Presenta ansiedad ante la separación con sus amiguitos	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**
**Nº 04**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula :5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 08 – 10 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>Toco tu cabeza</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Demuestra el sentimiento moral de lo bueno y lo malo
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b><u>Motivación</u></b>            Hoy quiero conocerlos más, podemos contar nuestras anécdotas lo que me gusta o no a mi compañero, así que jugaremos preguntitas</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b>            ¿Alguien jugo alguna vez?            ¿Qué saben del juego?</p> <p><b><u>Propósito</u></b>            Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b><u>Evaluación</u></b>  <b>Se le agrupa a cada uno de ellos para explicar cómo será la estructura del juego.</b>  <b>Se les pregunta cómo se jugará.</b></p>
	<p><b><u>Problematización.</u></b>            ¿Cómo nos conoceremos más? ¿De qué nos enteraremos?</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b>            Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia</p>

DESARROLLO	<p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p><b>Toco tu cabeza:</b> Niños y docente sentados en ronda en el suelo. La maestra nombrará o señalará a un niño, el cual tendrá que decir su nombre y mostrar su juguete favorito, o también, podrá decir sus gustos: “película favorita”, “color preferido”, “comida que más le gusta”. Luego el niño deberá tocar la cabeza de su compañero de al lado (el de la derecha) y este deberá hacer lo mismo. Así hasta que se presenten todos los niños.</p>
CIERRE	<p><b>Evaluación</b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p> <p>¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
 BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
 PROFESORA DE AULA

.....  
 SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
 DIRECTORA

.....  
 CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
 TESISISTA





1.- Marca las cosas que te gusta hacer



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Demuestra el sentimiento moral de lo bueno y lo malo	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISELLY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

**Nº 05**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula :5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 10 – 10 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>Me imagino que eres</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Manifiesta sentimientos de envidia curiosidad y orgullo
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b><u>Motivación</u></b> Había una vez un niño llamado pepito que tenía una discapacitada que era que no podía ver y se sentía muy triste al no poder ver a sus amigos, pero Juanito tuvo una idea para que él pueda imaginarse como eran cada uno de ellos se trataba que pepito comenzara a tocar l acara de su compañero y Juanito lo iba describiendo así él se imaginaria y así conocería como eran sus amigos</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b> ¿Qué entendieron del cuento? ¿Jugaron alguna vez?</p> <p><b><u>Propósito</u></b> Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b><u>Evaluación</u></b> Se le presenta a cada alumno para luego interrogar a que grupo quiere pertenecer.</p>

DESARROLLO	<p><b><u>Problematización.</u></b></p> <p>¿Qué problema había? ¿Qué les pareció la idea de Juanito? ¿Les gustaría ayudar a sus amigos a saber cómo son sus amigos?</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b></p> <p>Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia</p> <p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p><b>"Me imagino que eres"</b>: El juego consiste en reconocer el esquema corporal de los compañeros y se desarrolla en grupo. Todos los niños deberán estar sentados en ronda y el/la docente deberá vendar los ojos de un compañero. Una vez que lo acompaña a dar vueltas por la ronda, lo para delante de otro compañero y éste tendrá que adivinar de quién es, ayudándose a través de pistas (cómo viste el niño, qué gustos tiene, la voz que tiene, cómo es su pelo al tacto, etc.)</p>
CIERRE	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p> <p>¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
 BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
 PROFESORA DE AULA

.....  
 SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
 DIRECTORA

.....  
 CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
 TESISTA



1.- PON EL NOMBRE DE TUS AMIGOS QUE RECONOCISTE



2.- PINTA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE ACUERDO A LA RONDA QUE FORMASTE



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Manifiesta sentimientos de envidia curiosidad y orgullo	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISSELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

**Nº 06**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula :5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 12 – 10 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	Relato compartido
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Se comunica con los demás fácilmente
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b><u>Motivación</u></b> Recordamos la sesión que hicimos haciéndonos preguntitas para conocernos más a nuestros amigos la profesora comienza a realizar un nuevo juego llamado realizamos un cuento sobre nosotros.</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b> ¿Alguien conoce el juego? ¿Cómo creen que se jugara?</p> <p><b><u>Propósito</u></b> <b>Que los estudiantes se interrelacionan unos con otros.</b></p> <p><b><u>Evaluación</u></b> Se les interroga a los estudiantes como creen que se jugara Se les pregunta como es el proceso del juego</p>
	<p><b><u>Problematización.</u></b> ¿Recordamos lo que le gusta o no a mi amigo? ¿Qué les parece si hacemos un cuento sobre ello? ¿Quieren escucharlo?</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b></p>



DESARROLLO	<p>Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia</p> <p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p><b>Relato compartido:</b> La dinámica consiste en ir pasando un instrumento sonoro mientras los niños están sentados en ronda. La docente de preescolar comienza contando un relato en el cual los niños son los protagonistas.</p> <p>La narración inicia: “Había una vez una señorita llamada (nombre de la docente) que, caminando por la calle se encontró con muchos niños. Primero se encontró con (nombre del niño), luego siguió caminando y vio a (nombre del niño), ¿y quién vino después? (la docente señalará al niño). A media que se cuenta el relato, el instrumento va pasando y sonando y los niños deberán ir diciendo su nombre.</p>
CIERRE	<p><b>Evaluación</b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p> <p>¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
 BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
 PROFESORA DE AULA

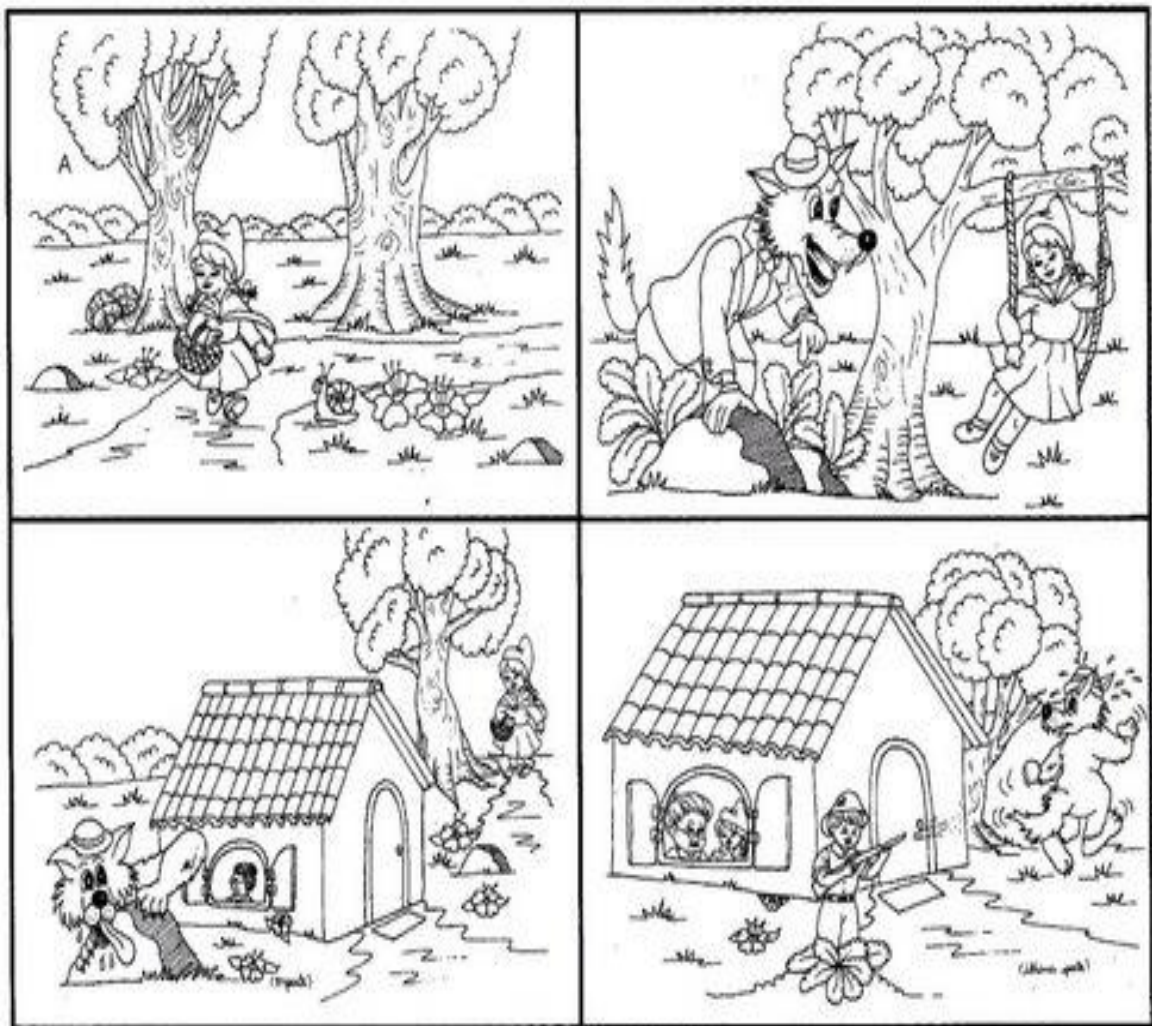
.....  
 SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
 DIRECTORA

.....  
 CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine

TESISTA



**NARRA CON TUS PALABRAS QUE OBSERVAS EN LA IMAGEN. DE ACUERDO AL JUEGO.**



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Se comunica con los demás fácilmente	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISSELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		



**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

**Nº 07**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula : 5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 15 – 10 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	Realizamos un mural
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Demuestra habilidad para hacer amigos rápidamente
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b><u>Motivación</u></b> Hoy nos volvemos artistas y dibujamos sobre lo que más nos gusta, pero compartiendo con mis compañeros sin pelear si no trabajando en quipo</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b> ¿Saben ustedes pintar? ¿Alguna vez pintaron un paisaje?</p> <p><b><u>Propósito</u></b> Que los niños y niñas aprendan a socializarse a través de la pintura</p> <p><b><u>Evaluación</u></b> Se les pregunta que materiales necesitaran para que pinten Se les pregunta sobre pintar. Porque será importante</p>
	<p><b><u>Problematización.</u></b> ¿Podemos lograr trabajar en equipo? ¿Compartiré mis cosas con mis amigos y el conmigo? ¿Qué te gustaría dibujar?</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b></p>

DESARROLLO	<p>Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia</p> <p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p><b>Realizamos un mural:</b> La docente colocará un papel afiche grande en el suelo y presentará los materiales a utilizar. También se deberá establecer que cada compañero realice su dibujo con el color elegido, sin pintar sobre el dibujo de otro niño.</p> <p>Luego de terminado el mural se podrá dialogar sobre la obra terminada, y sobre los materiales y colores utilizados.</p>
CIERRE	<p><b>Evaluación</b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p> <p>¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
 BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
 PROFESORA DE AULA

.....  
 SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
 DIRECTORA

.....  
 CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
 TESISISTA



**PINTA EL DIBUJO SIN PASARTE LAS LÍNEAS CON LOS COLORES QUE CUANTAS**



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Demuestra habilidad para hacer amigos rápidamente	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**
**Nº 08**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula : 5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 17 – 10 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>Búsqueda del tesoro escondido</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Participa durante el desarrollo de la clase con entusiasmo
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b><u>Motivación</u></b>            Hoy Ayudaremos Armando un rompecabezas a la misa, la misa nos contó que escondió diferentes figuras en diferentes partes del salón que forman un rompecabezas trabajamos por equipos</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b>            ¿Saben armar rompecabezas?            ¿Alguna vez jugaron armando rompecabezas?</p> <p><b><u>Propósito</u></b>            Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b><u>Evaluación</u></b>            Se les entrega las piezas del rompecabezas para luego preguntarle que figura armaran. Y encontrar la llegada del laberinto</p>
	<p><b><u>Problematización.</u></b>            ¿En dónde estarán escondidas las piezas? ¿Qué figura formara el rompecabezas?</p>

DESARROLLO	<p><b><u>Análisis de información</u></b></p> <p>Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia</p> <p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p><b>Búsqueda del tesoro escondido:</b> Con rollos de papel higiénico se podrán realizar larga vistas que sirvan para observar muy bien el Jardín antes de buscar el tesoro. Luego, la docente puede colocar pistas dentro del aula o dispersas por toda la institución. El objetivo del juego es encontrar el tesoro guiándose de pistas y ayudándose entre compañeros.</p>
CIERRE	<p><b>Evaluación</b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p> <p>¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
 BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
 PROFESORA DE AULA

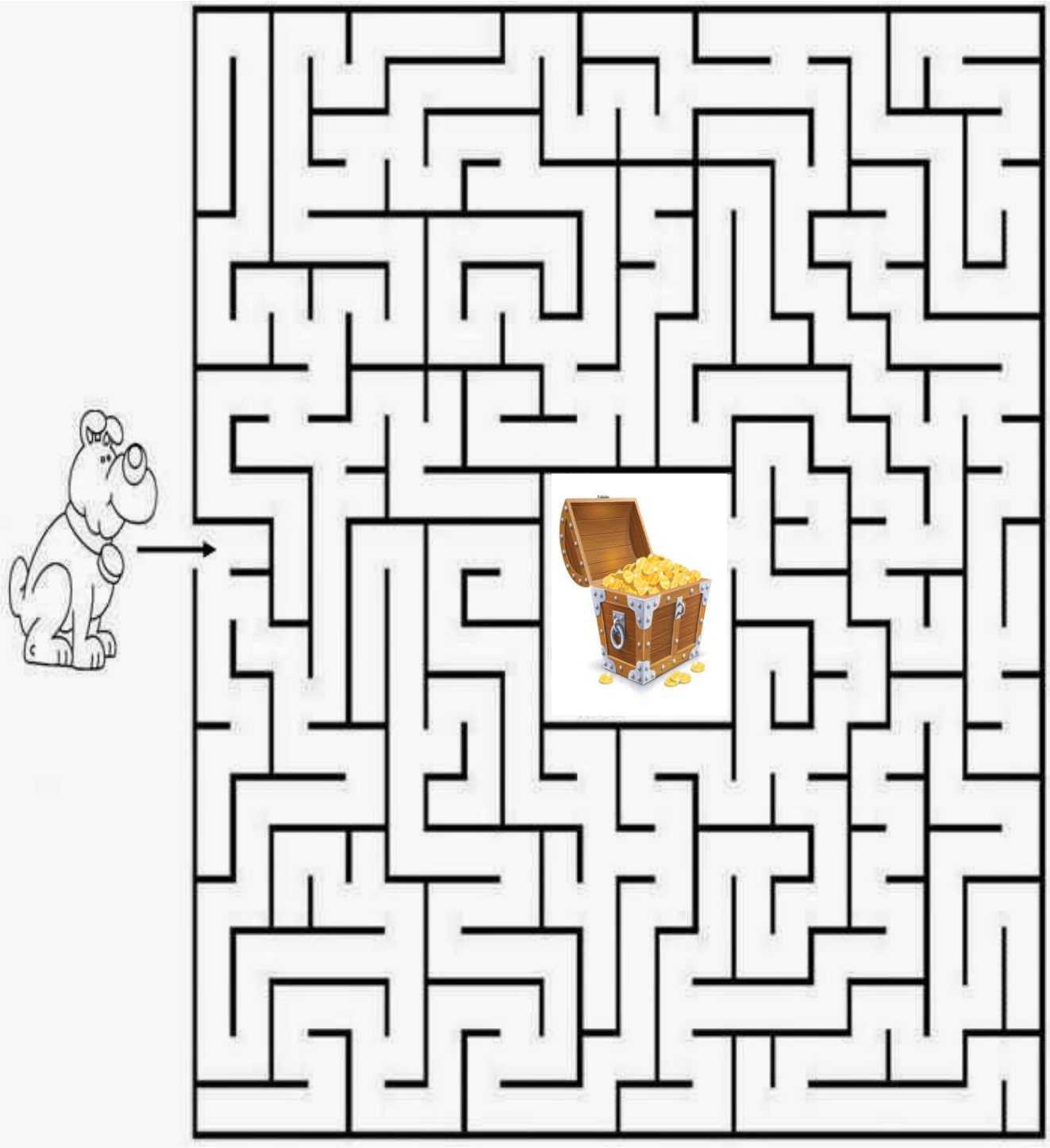
.....  
 SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
 DIRECTORA

.....  
 CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
 TESISISTA





**PINTA EL CAMINO DEL PERRO PARA QUE ENCUENTRE EL TESORO**



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa durante el desarrollo de la clase con entusiasmo	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

**Nº 09**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula :5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 19 – 10 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>El aviador</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Se preocupa por los demás cuando necesitan ayuda
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b><u>motivación</u></b> Había una vez un niño llamado pepito que tenía una discapacitada que era que no podía ver y se sentía muy triste al no poder ver ni conocer el jardín donde estudiaba, pero Juanito tuvo una idea para que él pueda imaginarse como era el jardín donde estudiaba la acción consistía en que pepito comenzara a tocar las cosas que se encontraban a su alrededor y Juanito lo iba describiendo así el objeto que pepito tocaba y así conocería como era su jardín.</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b> ¿Quién conoce el cuento? ¿Creen que el cuento se convierta en juego?</p> <p><b><u>Propósito</u></b> Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b><u>Evaluación</u></b> Se les pregunta a los niños sobre el cuento y como debemos jugar.</p>
	<b><u>Problematización.</u></b>

DESARROLLO	<p>¿Qué problema había? ¿Qué les pareció la idea de Juanito? ¿Les gustaría ayudar a sus amigos a saber cómo es nuestro jardín?</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b></p> <p>Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia</p> <p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p><b>El aviador</b></p> <p>Debemos primero hacer un pequeño circuito. Una vez hecho, agrupamos a los niños por parejas: uno será avión y el otro piloto.</p> <p>El “avión” se vendará los ojos y el piloto, desde fuera del circuito, le guiará con sus palabras. Una vez hecho el recorrido cambiarán los roles.</p>
CIERRE	<p><b>Evaluación</b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p> <p>¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

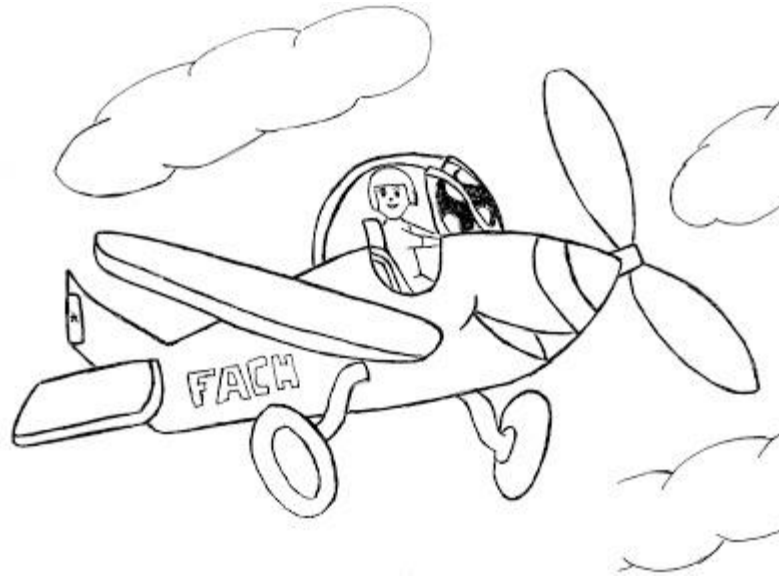
.....  
 BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
 PROFESORA DE AULA

.....  
 SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
 DIRECTORA

.....  
 CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
 TESISISTA

¿Quién es? Y pinta

- a) El aviador
- b) El piloto



¿Quién es? Y pinta

- a) El aviador
- b) El piloto



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Se preocupa por los demás cuando necesitan ayuda	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**
**Nº 10**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula :5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 22 – 10 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>MATAMOSCAS</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Ayuda a sus compañeros sin pelear
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b><u>Motivación</u></b>            Ayer vi una mosquita volando y la quise atrapar corrí y no pude atraparla hasta que vino mi amiga Sara y así las dos juntas pudimos atrapar a la mosquita</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b>            ¿Quiéren jugar a mosquita?            ¿Alguien de ustedes jugo alguna vez?</p> <p><b><u>Propósito</u></b>            Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b><u>Evaluación</u></b>            Se les pregunta sobre el cuento del mosquito            Alguna vez jugaron el juego de la mosquita.</p>
	<p><b><u>Problematización.</u></b>            ¿Hubiese podido atrapar sola a la mosquita? ¿Qué hubiese pasado si mi amiga Sara no llegaba?</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b>            Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia</p>

DESARROLLO	<p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p><b>MATAMOSCAS</b></p> <p>DESARROLLO: Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado. El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo, los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.</p>
CIERRE	<p><b>Evaluación</b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p> <p>¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
 BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
 PROFESORA DE AULA

.....  
 SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
 DIRECTORA

.....  
 CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
 TESISISTA



1.- SU TU FUERAS EL PARTICIPANTE ¿A QUIEN ATRAPARÍAS? PON SU NOMBRE Y PÍNTALO



2.- ¿CON QUIENES DE LOS NIÑOS JUGARÍAS MATAMOSCAS? PÍNTALO Y ESCRIBE SU NOMBRE



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Ayuda a sus compañeros sin pelear	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**
**Nº 11**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula :5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 24 – 10 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>Cuidamos nuestro cuerpo</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Juega con sus compañeros sin pelear
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b><u>Motivación</u></b>            Yo sé cuidar mi cuerpo” I Si alguien se me acerca y me intenta tocar, y aunque lo conozco me hace incomodar, yo le digo ¡NO! Fuerte, digo ¡NO! y cuento sin miedo lo que me pasó. CORO ¡Yo sé cuidar mi cuerpo! ¡Yo sé “cuidar mi cuerpo! II Si alguien en secreto me quiere tocar, por medio de regalos o amenazas, yo le digo ¡NO! Fuerte, digo ¡NO! y cuento sin miedo lo que me pasó. CORO ¡Yo sé cuidar mi cuerpo! ¡Yo sé cuidar mi cuerpo!</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b>            ¿Quién de ustedes cuida su cuerpo?            ¿Cómo deben de cuidar su cuerpo?</p> <p><b><u>Propósito</u></b>            Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b><u>Evaluación</u></b>            Se les pregunta cómo deben de cuidar su cuerpo            Como deben tener su cuerpo en buen estado</p>
	<b><u>Problematización.</u></b>

DESARROLLO	<p>¿Qué debemos hacer para cuidar nuestro cuerpo? ¿Debemos dejar que otras personas nos dañen? ¿Es importante cuidar nuestro cuerpo?</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b></p> <p>Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia</p> <p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p>Andamos juntos</p> <p>Se extiende un trozo de papel continuo en el suelo o en una mesa grande. Los integrantes del grupo deben acomodarse alrededor de éste.</p>
CIERRE	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p> <p>¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
 BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
 PROFESORA DE AULA

.....  
 SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
 DIRECTORA

.....  
 CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
 TESISISTA

**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Juega con sus compañeros sin pelear	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISSELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

1. pinta a la niña si eres niña y al niño si eres niño



**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

**Nº 12**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018  
 1.2. Grado / aula : 5 años, los solidarios  
 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida  
 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine  
 1.5. Fecha : 26 – 10 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>Conejos a sus conejeras</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Le gusta compartir sus juguetes con sus compañeros
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b><u>Motivación</u></b>            Ayer se habían escapado mis conejos comencé acorrer para atraparlos, pero no pude entonces llamé a mi hermana y éntrelas dos pudimos atraparlos y eso me hizo recordar a un juego que jugaba de pequeña ¿quieren jugar?</p> <p><b><u>Saberes previos</u></b>            ¿Qué juego será?            ¿Jugaron alguna vez?</p> <p><b><u>Propósito</u></b>            Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b><u>Evaluación</u></b>            Se les interroga sobre el cuento            Que mensaje trajo el cuento.</p>
	<p><b><u>Problematización.</u></b></p> <p>Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia            Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p>

DESARROLLO	<p><b><u>Análisis de información</u></b></p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p>Según número de participantes formar equipos de tres personas donde dos se toman de las manos y forman un círculo que será llamado conejera. La tercera persona se mete dentro de la conejera pasando a ser conejo. La persona que coordine el juego también forma parte del mismo. Se dan las siguientes indicaciones:</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>1.- cambio de conejos. En este momento las conejeras se quedan en su lugar sin moverse solo levantan las manos para que el conejo salga y busque su nueva conejera. Aquí el coordinador también buscará su propia conejera por lo tanto quedará un conejo nuevo que a su vez tendrá que coordinar el juego.</p> <p>2.- cambio de conejeras. Aquí solo se mueven los que forman las conejeras. Los conejos se quedan quietos esperando una nueva conejera. En esta indicación los que lleguen al último salen del juego.</p> <p>3.- Cambio de todo. Aquí se deshacen completamente los equipos y se rehacen con nuevos integrantes. Aquí los que lo hacen más tarde pierden y sale del juego</p>
CIERRE	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?  ¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

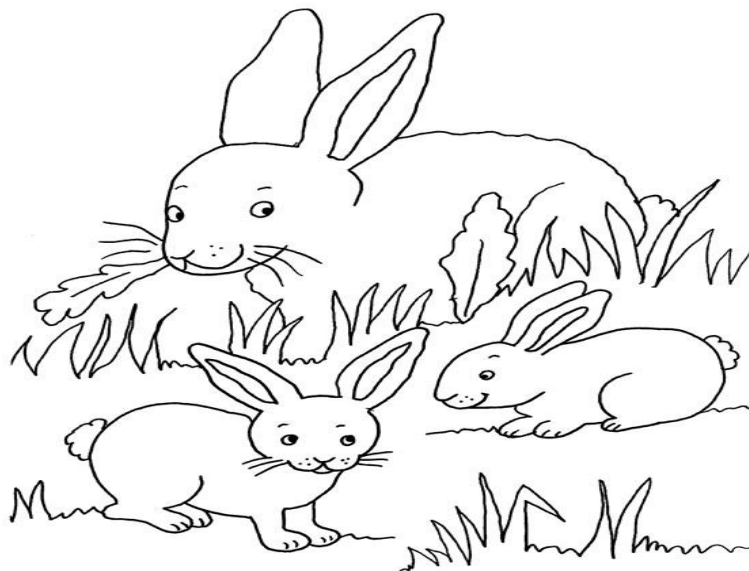
.....  
BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
PROFESORA DE AULA

.....  
SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
DIRECTORA

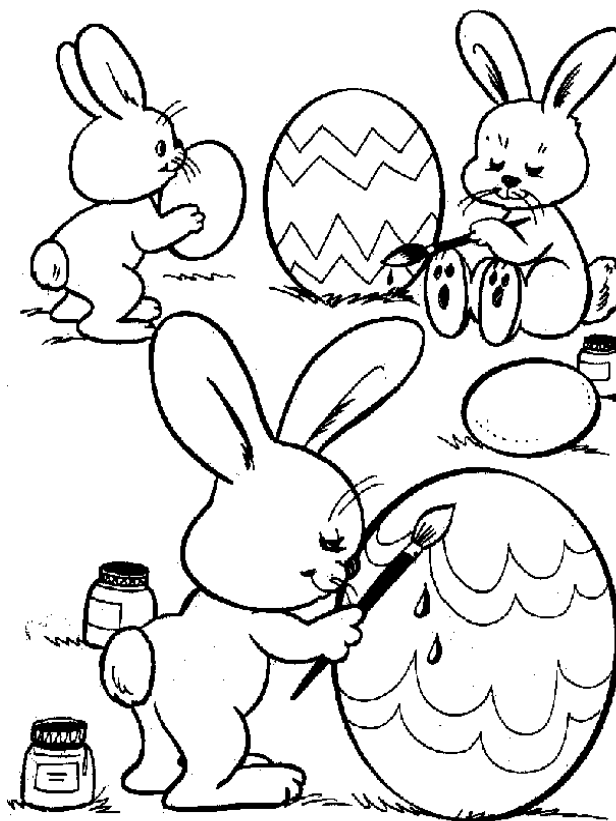
.....  
CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
TESISTA



**1.- PON UN NOMBRE A CADA CONEJO**



**2.- CON CUAL CONEJITO TE COMPARAS**



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Le gusta compartir sus juguetes con sus compañeros	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**
**Nº 13**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula :5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 29 – 10 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>El gato y el ratón</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Trabaja en grupo con entusiasmo
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>Propósito</b> Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b>Motivación</b> El otro día se habían escapado el ratoncito de mi amiga, pero mi gato comenzó perseguirlo y el pequeño ratón asustado comenzó a escaparse y esconderse en diferentes partes de la casa y eso me hizo recordar a un juego que jugaba de pequeña ¿quieren jugar?</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><u>Problematización.</u></b></p> <p>Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia</p> <p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b></p> <p>Los jugadores hacen un círculo tomados de las manos. Un jugador dentro del círculo, será el ratón y un Jugador ubicado fuera del círculo será el gato.</p>

	<p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>El juego consiste en que el gato tratara de pillar al ratón.  Los jugadores que forman el círculo ayudan al ratón e impiden la entrada al gato, levantando y bajando los brazos. El gato no puede romper el círculo. Si el gato logra agarrar al ratón, otros Jugadores saldrán a participar, representando estos roles.</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación</b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?  ¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
PROFESORA DE AULA

.....  
SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
DIRECTORA

.....  
CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
TESISTA

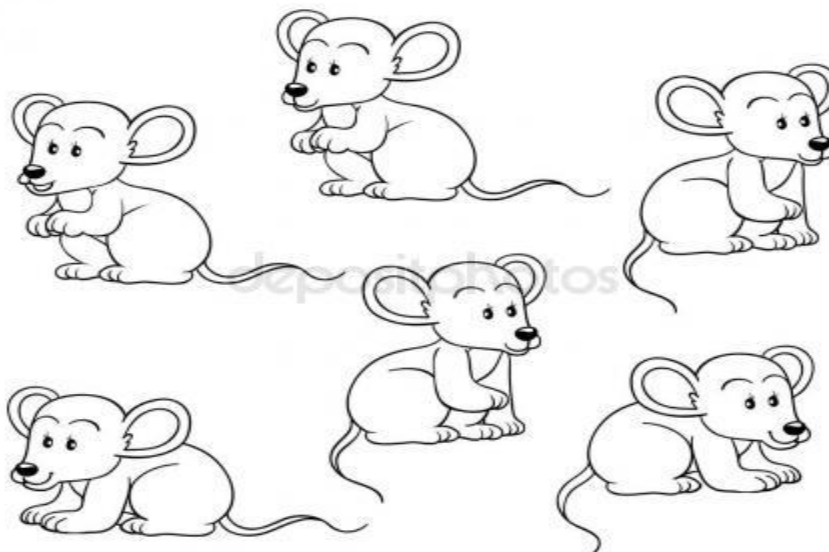
1.- ¿A QUIEN DE LOS GATOS TE PARECES?, PÍNTALO

# COLORING BOOK



2.- PINTA A LOS RATONES QUE ATRAPARÍAS

Find two the same pictures



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Trabaja en grupo con entusiasmo	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISSELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

**Nº 14**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018  
 1.2. Grado / aula : 5 años, los solidarios  
 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida  
 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine  
 1.5. Fecha : 31 – 10 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>El paseo de la familia conejo</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Presenta conductas de agresividad frente a los demás
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>Propósito</b> Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b>Motivación</b> <b>SALTAN SALTAN LOS CONEJITOS</b> Saltan, saltan los conejitos Mueven, mueven sus orejas largas. Cavan la tierra muy presurosos Cuando escuchan alguien llegar. ¿Será mamá?, ¿Será papá? Trala la la la larala.</p>
	<p><b><u>Problematización.</u></b> ¿Qué hacen los conejos? ¿Qué les gustan a los conejos? ¿Qué comen los conejos?</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b> Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia</p>

<b>DESARROLLO</b>	<p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p>La maestra camina por todo el patio con el grupo, ella representa a la mamá coneja y pasea con sus conejitos (niños y niñas); esta mama, teme que sus conejitos se pierdan, y cada vez que oigan una palmada, los niños, deberán correr a sentarse alrededor de ella o rodearla.</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación</b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p> <p>¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
 BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
 PROFESORA DE AULA

.....  
 SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
 DIRECTORA

.....  
 CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine

TESISTA



PINTA CADA CONEJITO Y PON SU NOMBRE A CADA UNO DE ELLAS



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Presenta conductas de agresividad frente a los demás	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISSLEY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**
**Nº 15**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula :5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 05 – 11 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>Materilerieron</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Comenta sobre la importancia de tener amigos
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACION</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>Propósito</b> Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b>Motivación</b> <b>Zapatero remendón</b> Zapatero remendón El zapato has de coser. Clava bien este tacón, Que, si no, no pagaré.</p>
	<p><b><u>Problematización.</u></b> ¿Qué te gustaría ser de grande? ¿Por qué?</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b> Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b> Se da a conocer como se realizará el juego</p>

DESARROLLO	<p>Yo tengo un castillo, matarilerilerón.  ¿Dónde están las llaves?, matarilerilerón.  -En el fondo del mar, matarilerilerón.  ¿Quién irá a buscarlas?, matarilerilerón.  -Que vaya María Teresa, matarilerilerón (puede nombrar a cualquiera de las integrantes de la fila).  ¿Qué oficio le pondremos?, matarilerilerón.  -La pondremos barrendera, matarilerilerón.  -Ese oficio no le gusta, matarilerilerón.  -La pondremos saca piojos, matarilerilerón.  -Ese oficio no, le gusta, matarilerilerón.  -La pondremos bordadora, matarilerilerón.  -Ese oficio, si le gusta, matarilerilerón.</p> <p>Luego, la solitaria, una vez que ha asignado un bonito trabajo a la muchacha y que ésta lo ha aceptado, va hasta la fila y canta: Aquí vengo por mi niña, matarilerilerón Y las de la fila llegan hasta ella y le contestan, entregándole la niña: -Aquí está su niña, matarilerilerón. Después empieza de nuevo el diálogo, cantando hasta que queda una sola niña, a la cual no se llevan y será esta la que va a empezar el matarilerilerón, es decir, la dueña del castillo.</p> <p>Generalmente alguna de las niñas pide que la dejen para ella iniciar el juego y ser la que se lleve sus niños al castillo.</p>
CIERRE	<p><b>Evaluación</b>  ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?  ¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
PROFESORA DE AULA

.....  
SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
DIRECTORA

.....  
CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
TESISTA

1.- COLOREA LA IMAGEN DE ACUERDO AL JUEGO



(C)fumira

**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Comenta sobre la importancia de tener amigos	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISSELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

**Nº 16**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018  
 1.2. Grado / aula :5 años, los solidarios  
 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida  
 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine  
 1.5. Fecha : 06 – 11 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>kiwi</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Asume su rol como miembro del grupo familiar y escolar cumpliendo sus deberes y sus derechos
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>Propósito</b> Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p>Motivación A guardar, a guardar cada cosa en su lugar, sin tirar, recoger que después hay que volver, A guardar, a guardar cada cosa en su lugar son romper, sin romper que mañana hay que volver A guardar, a guardar cada cosa en su lugar Sin romper, sin tirar que mañana que jugar.</p>
	<p><b><u>Problematización.</u></b> ¿Será bueno ordenar las cosas? ¿Qué pasaría si no ordenamos las cosas?</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b> Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p>

<b>DESARROLLO</b>	<p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p>El primer grupo, lanza la pelota al centro del cuadrado donde se han colocado las latas formando una torre, que se deben derrumbar. Después de tirar el primer grupo, se tiene que ir corriendo, ya que, los del segundo grupo pueden matarlos con la pelota, el jugador que es dado queda eliminado. El primer grupo tiene que colocar las latas en el cuadrado para que así ganen y sigan acumulando puntos. Volverán a empezar y si pierde el primer grupo, entra a tirar las latas los del segundo.</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación</b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p> <p>¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
 BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
 PROFESORA DE AULA

.....  
 SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
 DIRECTORA

.....  
 CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
 TESISISTA



**1.- TUMBA LAS LATAS DE COLOR ROJO**



**2.- TUMBA LAS LATAS DE COLOR CELESTE**



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Asume su rol como miembro del grupo familiar y escolar cumpliendo sus deberes y sus derechos	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISSELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**
**Nº 17**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula : 5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 07 – 11 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>La ronda del Lobo</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Practica hábitos que fortalecen las relaciones con otros miembros del grupo
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>Propósito</b> Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b>Motivación</b> Palomita blanca palomita azul llévame en tus alas a ver a Jesús si niño bueno si te llevare porque en tus clases te has portado bien no niño malo no te llevare porque en tus clases te has portado mal.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><u>Problematización.</u></b> ¿Estaría bien portarnos mal? ¿Qué nos pasaría si nos portamos mal?</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b> Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b> Se da a conocer como se realizará el juego</p>

	<b>Lobos estás.</b> Los jugadores forman una ronda, otro niño hace de lobo. El grupo pregunta lo que el lobo está haciendo hasta que se termina de vestirse. Una vez vestido persigue a los integrantes del grupo hasta atrapar a uno de ellos. Ahora el atrapado hace de lobo.
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b> ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego? ¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?

.....  
BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
PROFESORA DE AULA

.....  
SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
DIRECTORA

.....  
CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
TESISTA

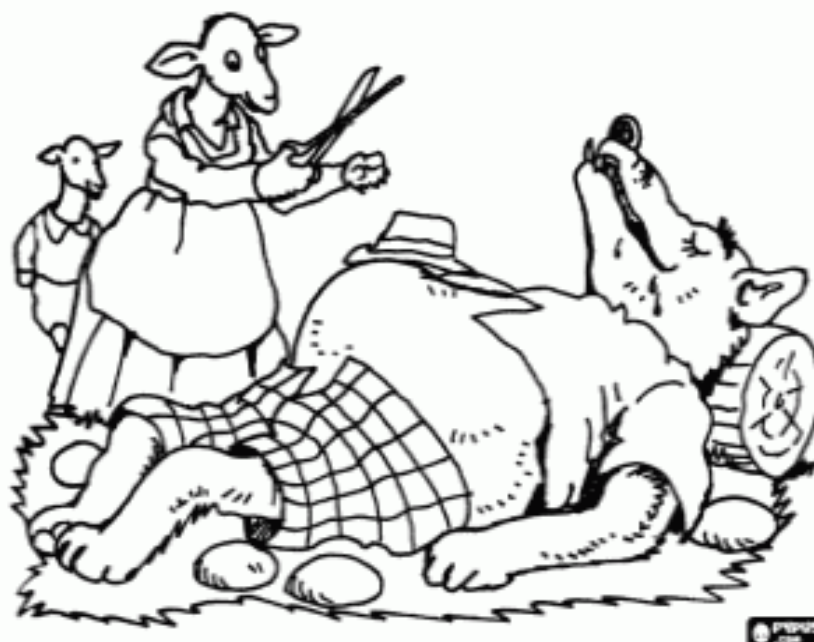
COLOREA AL LOBO



dibujoscolorear.es

¿Qué le harías al lobo cuando está durmiendo?

.....





**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Practica hábitos que fortalecen las relaciones con otros miembros del grupo	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**
**Nº 18**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula :5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 09 – 11 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>San miguelito</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Propone ideas como respuesta a necesidades propias del interés de grupo
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>Propósito</b> Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b>Motivación</b> Con mis amigos quiero jugar quiero reír y dibujar. Quiero viajar hasta la luna en una nave espacial.</p>
	<p><b><u>Problematización.</u></b> ¿Son importantes los amigos? ¿Qué pasaría si no tuviéramos amigos?</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b> Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p>

<b>DESARROLLO</b>	<p>Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p><b>SAN MIGUEL</b></p> <p>Un grupo de niños, aproximadamente de 10 tenían que estar sentadas y estar cogidos de los brazos como una cadena humana y solo uno tenía que coger a uno de los que estaban sentados y llevárselo. Durante este momento, los demás tenían que evitar que se lo lleven, gritando a la vez "San Miguel, San Miguel", nombre que aún no se sabe su procedencia.</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación</b></p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?</p> <p>¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
 BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
 PROFESORA DE AULA

.....  
 SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
 DIRECTORA

.....  
 CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
 TESISISTA





**1.- A quien de los niños salvarías**



**2.- Pon el nombre de los niños con quien jugarías**



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Propones ideas como respuesta a necesidades propias del interés de grupo	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

**Nº 19**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018
- 1.2. Grado / aula : 5 años, los solidarios
- 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida
- 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine
- 1.5. Fecha : 11 – 11 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	El juego del cuento de los animales
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Explica las reglas del juego e insiste respetarlos
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>Propósito</b> Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b>Motivación</b> La ronda la roda la ronda de los animales (bis) como hace el perro gua gua ...</p>
	<p><b><u>Problematización.</u></b></p> <p>¿Los animales son importantes? ¿Los animales son como los amigos?</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b></p> <p>Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia</p> <p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b></p> <p>Se da a conocer como se realizará el juego</p>

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>El juego del cuento de los animales</b></p> <p>Aquí la profesora comienza a contar una cuenta que comienza así había una vez una niña caminando por el bosque y de pronto se encontró con un león la niña de miedo sin saber que hacer comenzó arremedar lo que hacía el león y comenzó a rugir el león la miro y se fue así la niña siguió caminando y fue encontrando muchos animales hasta que llegó nuevamente a casa.</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación</b></p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?  ¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?</p>

.....  
BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
PROFESORA DE AULA

.....  
SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
DIRECTORA

.....  
CÁRDENAS VEGA, Angélica Katherine  
TESISTA

¿EXPLÍCAME CON TUS PALABRAS LO QUE VEZ EN LA IMAGEN?



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Explica las reglas del juego e insiste respetarlos	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		



**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

**Nº 20**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: N° 018  
 1.2. Grado / aula : 5 años, los solidarios  
 1.3. Docente de Aula : Beteta Alvarado, Angelica Aida  
 1.4. Investigadora : Cárdenas Vega, Angela Katherine  
 1.5. Fecha : 14 – 11 - 2018

**II. PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>Arroz con leche</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños y niñas interactúen entre ellos
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>PERSONAL SOCIAL</b>
<b>COMPETENCIA</b>	Convive y participa democráticamente
<b>CAPACIDAD</b>	Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos
<b>DESEMPEÑOS</b>	Defiende sus derechos como niño frente a situaciones dadas
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de Cotejo

**III. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>Propósito</b> Que los niños y niñas interactúen entre ellos</p> <p><b>Motivación</b> A la bim a la bam a la bim bom bam mi amiga es las mejor</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><u>Problematización.</u></b> ¿Cómo se sintió tu amigo con la barra que le hiciste? ¿Es bueno animar a nuestros amigos?</p> <p><b><u>Análisis de información</u></b> Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p><b><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></b> Se da a conocer como se realizará el juego</p> <p><b>Arroz con leche</b></p>

	Formamos una ronda donde se va catando arroz con leche me quiero casar con una señorita de Portugal que sepa cocer que bordar que sepa abrir la puerta para jugar con este si con esta no con esta señorita me caso yo ahí abrazan al niño o a la niña que tenga más seca suyo
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b> ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir el juego? ¿Creen que es importante trabajar en equipo para ganar los juegos?

.....  
BETETA ALVARADO, Angélica Aida  
PROFESORA DE AULA

.....  
SANTILLÁN LLANOS, Mónica  
DIRECTORA

.....  
CÁRDENAS VEGA, Angela Katherine  
TESISTA



**1.- NOMBRAMOS A LOS INTEGRANTES DE ARROZ CON LECHE**



**2.- MARCA CON UN CIRCULO A LOS NIÑOS CON QUIEN JUEGAS**



**LISTA DE COTEJO**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Propones ideas como respuesta a necesidades propias del interés del grupo	
		SI	NO
1	ADRIANO ESPINOZA, FLORICIELO ELIZABETH		
2	AGUILAR PALMA, ALISON VALENTINA		
3	AGUIRRE PULGAR, YERALIN YASIRA		
4	CHACON AGUIRRE, JUAN DAVID		
5	ESPINOZA SANTILLAN, ANGHEL RAPHAEL		
6	FERNANDEZ PAREDES, KRISTEL GRISELY		
7	ISIDRO TARAZONA, HAROLD ONAN		
8	JESUS GARCIA, ADRIANO JHONAYKER		
9	LARA ALBITES, JEAN ALEXANDER		
10	MORALES ALTAMIRANO, KIARA ALEXANDRA		
11	PIO TRUJILLO, JESSY MAGDIEL		
12	RAMIREZ MENDOZA, LINGSAY NATALY		
13	ROJAS CUSI, DIEGO SMITH		
14	SALDAÑA MELGAREJO, MILUSKA YARLET		
15	SALDAÑA MELGAREJO, TATIANA ANGELICA		
16	TRUJILLO CANTARO, CHRISTOPHER FABIO		
17	URARTE YAICATE, JHORDIN MICHEL		
18	VARGAS MENDOZA, ASHLY NAOMI		