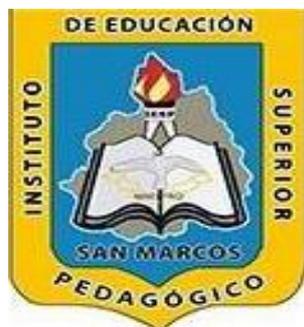


“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO “SAN MARCOS” - SAN MARCOS**



**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL
DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 190 “MOLLORCO” DE
MOLLORCO, PEDRO GÁLVEZ, 2022**

TESIS PRESENTADA POR

JIMÉNEZ RAMOS, Esmeralda Janet

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE EDUCACIÓN
INICIAL**

ASESOR: Prof. Carlos Enrique Eslava Ramírez

SAN MARCOS - CAJAMARCA - PERÚ

2023

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO
DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA
I.E.I. N° 190 “MOLLORCO” DE MOLLORCO, PEDRO GÁLVEZ, 2022**

DEDICATORIA

A Dios por todas las oportunidades que me ofrece siempre.

A mis padres por su apoyo incondicional.

A mis familiares por el apoyo que siempre me brindaron día a día en el transcurso de cada año de mi carrera pedagógica.

La autora

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud:

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “San Marcos” de San Marcos, pilar de mi formación profesional y personal.

A mi profesor asesor, Carlos Enrique Eslava Ramírez por las orientaciones dadas y la ayuda profesional durante la realización de la tesis.

A la Directora, docentes, niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, por habernos permitido la ejecución de la presente investigación.

La autora

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

En atención a lo dispuesto por la superioridad y a normas legales vigentes, me presento ante ustedes, para manifestarles que en mi condición de ex - estudiante, del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “San Marcos” de San Marcos, presento a vuestra digna consideración, el presente trabajo de investigación que lleva por título: INFLUENCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 190 “MOLLORCO” DE MOLLORCO, PEDRO GÁLVEZ, 2022. El mismo que ha sido realizado en base al procedimiento de la investigación pre - experimental, con su diseño correspondiente.

La información se ha estructurado en cuatro capítulos teniendo en cuenta el protocolo de investigación sugerido por la institución.

En el primer capítulo se expone el planteamiento del estudio. En el segundo capítulo se presenta el marco teórico. El tercer capítulo trata acerca del marco metodológico. En el cuarto capítulo se muestran los resultados. Finalmente, presentamos las conclusiones y recomendaciones, las referencias bibliográficas y anexos de la presente investigación.

En tal sentido, espero que con su justo criterio lo evalúen, se nos haga las observaciones del caso, asegurándonos mejorar la investigación en trabajos posteriores.

La autora

ÍNDICE

PORTADA	i
TÍTULO DE LA TESIS	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	x
ABSTRACT	xii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento y formulación del problema general.	15
1.2. Problemas específicos.	17
1.3. Justificación del problema.	18
1.3.1. Justificación legal.	18
1.3.2. Justificación didáctica.	20
1.4. Limitaciones de la investigación.	20
1.4.1. Limitaciones bibliográficas.	20
1.4.2. Limitaciones de experiencia.	21
1.4.3. Limitaciones en el desarrollo de áreas.	21
1.4.4. Limitaciones en el tratamiento estadístico.	21
1.4.5. Limitaciones en las normas que regulan la presentación de trabajos académicos.	21
1.5. Delimitación de objetivos.	21
1.5.1. Objetivo general.	21
1.5.2. Objetivos específicos.	21

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.	24
2.1.1. Internacionales.	24
2.1.2. Nacionales.	26
2.1.3. Regionales.	28
2.2. Bases teóricas.	31

SUBCAPÍTULO I: juegos cooperativos	31
2.2.1. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932).	31
2.2.2. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980).	32
2.2.3. El juego cooperativo: definición y características.	33
2.2.4. Tipos del juego cooperativo.	34
2.2.5. Valores y actitudes que se desarrollan a través del juego cooperativo.	35
2.2.6. El juego cooperativo como medio socializador.	36
2.2.7. ¿Cuál es el aporte de los juegos cooperativos?	36
2.2.8. El juego y por qué es importante para el aprendizaje y el desarrollo de los primeros años.	37
a. El juego es provechoso.	37
b. El juego es divertido.	37
c. El juego invita a la participación activa.	38
d. El juego es iterativo.	38
e. El juego es socialmente interactivo.	38
2.2.9. El juego adopta muchas formas.	38
2.2.10. Jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias clave.	39
2.2.11. El juego constituye una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza.	40
a. Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación preescolar.	40
b. El aprendizaje a través del juego en el hogar y en la comunidad.	41
c. El aprendizaje a través del juego en los primeros cursos de la escuela primaria.	42
2.2.12. El papel del juego en el jardín de infantes.	43
SUBCAPÍTULO II: Socialización	44
2.2.13. Teoría sociocultural: Lev Vygotsky.	44
2.2.14. Teoría de la personalidad de Cooley.	46
2.2.15. Concepto de socialización.	47
2.2.16. Principales características de la socialización.	48
a. La socialización como capacidad para relacionarse.	48
b. La socialización como vías de adaptación a las instituciones.	48
c. La socialización es una inserción social.	48
d. La socialización es convivencia con los demás.	48
e. La socialización cooperativa para el proceso de personalización.	48
f. La socialización como interiorización de normas, costumbres, valores y pautas.	49
g. La socialización es aprendizaje.	49

2.2.17. La socialización como aprendizaje de secuencias de comportamiento: procesos de atención, retención, reproducción motora y procesos motivacionales.	49
2.2.18. La socialización: el rol participativo de los niños.	49
2.2.19. La socialización del preescolar.	50
2.2.20. Socialización y desarrollo de la personalidad.	50
2.3. Definición de términos básicos.	51
2.3.1. Actividad de aprendizaje.	51
2.3.2. Aprendizaje significativo.	51
2.3.3. Autonomía.	52
2.3.4. Capacidades.	52
2.3.5. Cognición.	52
2.3.6. Cooperación.	53
2.3.7. Creatividad.	53
2.3.8. Estrategias de aprendizaje.	53
2.3.9. Evaluación.	53
2.3.10. Juegos educativos.	54
2.3.11. Material didáctico.	54
2.3.12. Memoria.	54
2.3.13. Motivación.	55
2.3.14. Participación activa.	55
2.3.15. Socialización.	55
2.3.16. Valores.	55

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación.	58
3.2. Método de investigación.	58
3.3. Diseño de investigación.	58
3.4. Población y muestra.	59
3.4.1. Población.	59
3.4.2. Muestra.	59
3.5. Variables de estudio.	59
3.5.1. Variable independiente.	59
3.5.2. Variable dependiente.	60

3.5.3. Variables intervinientes.	60
3.5.4. Operacionalización de variables.	60
3.6. Técnicas e instrumento de recolección de datos.	62
3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales.	62
3.7.1. Hipótesis general.	62
3.7.2. Hipótesis específicas.	63
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	63

CAPÍTULO IV

EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO - PRÁCTICO Y RESULTADOS

4.1. Programación del trabajo teórico - práctico.	65
4.2. Tratamiento estadístico e interpretación de resultados.	66
4.2.1. Resultados del nivel de desarrollo de la socialización antes de desarrollar el programa de juegos cooperativos.	66
4.2.2. Resultados del desarrollo del programa de juegos cooperativos.	68
4.2.3. Resultado del nivel de desarrollo de la socialización después de aplicar el Programa de juegos cooperativos.	69
4.2.4. Comparación de pre - test con post - test.	71
4.3. Prueba de hipótesis.	72
CONCLUSIONES	73
RECOMENDACIONES	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75
ANEXOS	80

RESUMEN

El objetivo general de la investigación viene a ser, determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022. La hipótesis con que se operativizó es como sigue: un programa de juegos cooperativos mejora significativamente el desarrollo de la socialización en los estudiantes de la muestra tomada. La metodología empleada fue pre - experimental. La muestra estuvo constituida por 15 estudiantes (10 varones y 05 mujeres), pertenecientes a la institución educativa en mención.

Los resultados obtenidos fueron analizados según los objetivos y las hipótesis formuladas. Para analizar la información obtenida se realizó un análisis estadístico donde se obtuvo como principal resultado que, los juegos cooperativos influyen positivamente en el desarrollo de la socialización, toda vez que las medidas estadísticas nos muestran que, en el pre - test con respecto al post - test, los estudiantes han tenido una evolución positiva de 5.2, siendo al inicio 9.3 y al final 14.5.

Las principales conclusiones a las que se arribaron, nos indican que, existen diferencias entre el nivel de socialización antes y después de aplicar el programa de juegos cooperativos. En el pre - test existía un 67% de estudiantes con un nivel bajo en socialización, este porcentaje se reduce a un 0% en el post - test. Al inicio del programa de juegos cooperativos se obtuvo una nota de 11.80 estando en el nivel Proceso - “B”, pero conforme se iban realizando las sesiones del programa las calificaciones de los estudiantes aumentaban progresivamente, siendo en la sesión 4 una calificación promedio de 13.13 y para la última sesión se obtuvo un valor de 15 estando en el nivel Logrado - “A”

Así mismo se plantearon recomendaciones a los docentes y padres de familia, a fin de promover en los estudiantes una serie de actividades que contribuyan a su formación integral;

en los anexos se presenta las evidencias y los instrumentos que se aplicaron durante la investigación.

Palabras clave: juegos cooperativos, comprensión, pensamiento crítico, habilidades sociales, entorno, socialización.

ABSTRACT

The general objective of the investigation is to determine the influence of cooperative games in the development of socialization in 5-year-old boys and girls of the I.E.I. N° 190 "Mollorco" de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022. The hypothesis with which it was operationalized is as follows: a cooperative game program significantly improves the development of socialization in the students of the sample taken. The methodology used was pre-experimental. The sample consisted of 15 students (10 men and 05 women), belonging to the educational institution in question.

The results obtained were analyzed according to the objectives and hypotheses formulated. To analyze the information obtained, a statistical analysis was carried out where the main result was that cooperative games positively influence the development of socialization, since the statistical measures show us that, in the pre - test with respect to the post - test, the students have had a positive evolution of 5.2, being at the beginning 9.3 and at the end 14.5.

The main conclusions reached indicate that there are differences between the level of socialization before and after applying the cooperative games program. In the pre-test there was 67% of students with a low level of socialization, this percentage is reduced to 0% in the post-test. At the beginning of the cooperative games program, a grade of 11.80 was obtained, being at the Process - "B" level, but as the program sessions were carried out, the students' grades increased progressively, with an average grade of 13.13 in session 4. and for the last session a value of 15 was obtained, being at the level Achieved - "A"

Likewise, recommendations were made to teachers and parents, in order to promote in students a series of activities that contribute to their integral formation; The annexes present the evidence and the instruments that were applied during the investigation.

Keywords: cooperative games, comprehension, critical thinking, social skills, environment, socialization.

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento y formulación del problema general

La globalización ha afectado a nuestra sociedad y demanda un tipo de hombre y mujer en el futuro, capaz de tomar decisiones, trabajar en equipo, resolver problemas y conflictos, adecuarse a los cambios, controlar sus emociones, saber comunicar sus necesidades. En este sentido, es necesario desarrollar en la primera infancia las habilidades sociales que permitan desarrollar estas tareas satisfactoriamente.

Un artículo de revisión realizado por Cerdas Agüero Evelyn (2013) se basó en una sistematización de experiencias de talleres de Educación para la Paz basados en los juegos cooperativos, estos se realizaron con niños de educación inicial del Ministerio de Educación Pública (MEP) de Costa Rica. El principal objetivo se dirige a presentar algunas de las experiencias y los aprendizajes que lograron los participantes en los talleres. El proceso que se llevó a cabo se basó en conocer, vivenciar y aprender diversas formas de vivir la paz en los procesos educativos por medio de actividades lúdicas, cooperativas, divertidas, participativas y vivenciales. Este se efectuó por medio de la facilitación de talleres de juegos cooperativos los cuales incorporaron temas como la comunicación asertiva, la resolución pacífica de los conflictos, la afirmación, la confianza y la cooperación (Cerdas Agüero, 2013).

La socialización en la infancia empieza a asumir un papel cada vez más importante en las instituciones educativas de nivel inicial a nivel mundial. Día a día se puede observar un progresivo incremento en las dificultades en competencia social que presentan los niños en distintos contextos en los que viven. La falta de competencia social se relaciona con el elevado elenco de problemas a corto plazo, en la infancia y a largo plazo, en la adolescencia y vida adulta. Esas dificultades se presentan como baja aceptación, rechazo, ignorancia o aislamiento social por parte de los problemas emocionales y escolares con desajustes psicológicos, delincuencia juvenil y diversos problemas de salud en la vida adulta (Milchelson et al., 1987)

Según Caballo (como se citó en Betina y Contini, 2011, p. 164) plantea que las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente, posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros.

En nuestro país, uno de los problemas que más preocupa a los docentes del nivel de Educación Inicial, es la poca importancia que se le da a este período infantil, sabiendo que es la base fundamental para el desarrollo integral del ser humano. Existen algunos docentes poco creativos, pasivos, conformistas, e indiferentes para trabajar con niños en etapa inicial. Docentes que frecuentemente se preguntan cómo lograr que los niños capten y asimilen los conocimientos, para ello hay que plantearnos retos cada vez más grandes, tanto para los docentes como para los niños (Sánchez Correa, 2016).

En nuestra región y provincia se ha podido observar en los niños algunas dificultades, entre ellas es que los niños y niñas no son capaces de seguir instrucciones, en varias ocasiones no comparten juguetes y/o materiales del aula al momento de trabajar en grupo, algunos demuestran timidez y dificultades para desenvolverse, así como también actitudes inadecuadas con sus compañeros entre esos comportamientos se observó que se agreden entre ellos o se quitan los juguetes, cabe resaltar que estos niños no desean ser rechazados por la manera que se comportan sino que requieren un refuerzo y aprendizaje para poder interactuar con sus pares y con las personas de su contexto. Por otro lado, también se percibe que los docentes al parecer no cuentan con estrategias que ayuden a los niños a desarrollar adecuadamente estas habilidades ya que, al ocurrir una situación o un comportamiento inadecuado, los maestros solo optan por separar al niño de sus pares para corregirlo de manera verbal, de la misma forma dejándolos sin recreo o sin participar de alguna actividad en clase.

Cabe señalar que, durante nuestras prácticas pre - profesionales, se observó que los niños y niñas al momento de jugar y trabajar en equipo, lo realizan de manera competitiva, tienen poca iniciativa en el desarrollo de actividades de trabajo grupal, colectivo y cooperativo, esto genera individualismo, y poca interacción con los demás. Aquí es donde las habilidades sociales pueden jugar un papel importante, pues ayudan a mejorar la convivencia y previenen y reducen previsibles conflictos de convivencia, por lo tanto, creemos que a través de juegos cooperativos podamos orientar y mejorar las habilidades sociales de nuestros niños.

Todo lo descrito anteriormente, nos conlleva a plantearnos la siguiente interrogante: ¿De qué manera la utilización de juegos cooperativos mejora el desarrollo de la socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022?.

1.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de socialización antes de desarrollar un taller de juegos cooperativos en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022?
- ¿Qué nivel de progreso tiene el taller de juegos cooperativos en el desarrollo de la socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022?
- ¿Cuál es el nivel de socialización después de desarrollar un taller de juegos cooperativos en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022?

1.3. Justificación del problema

1.3.1. Justificación legal

Este trabajo se realizó atendiendo al cumplimiento de las siguientes normas legales vigentes:

a. Ley General de Educación N° 28044.

Título III

Estructura del sistema educativo.

Capítulo V

La educación superior.

Artículo 49°. La educación superior es la segunda etapa del sistema Educativo que consolida la formación integral de las personas, produce conocimientos, desarrolla la investigación y forma profesionales en el más alto nivel de especialización y perfeccionamiento en todos los campos del saber, el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país.

Para acceder a la Educación Superior se requiere haber concluido los estudios correspondientes a la Educación Básica.

b. Decreto Ley N° 25762. Ley Orgánica del Ministerio de Educación.

Título II

Conformación y competencia.

Capítulo I

Del Ministerio de Educación, sus atributos y estructura orgánica.

Artículo 5° inciso f. Promover la investigación y el desarrollo científico y tecnológico en el área de su competencia.

c. Ley N° 30512. Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes.

Capítulo I

Objeto, ámbito, finalidad, rectoría y definición.

Artículo 3°. Fines de la Educación Superior.

a) Formar a personas en los campos de la ciencia, la tecnología y la docencia, para contribuir con su desarrollo individual, social inclusivo y su adecuado desenvolvimiento en el entorno laboral regional, nacional y global.

b) Promover el emprendimiento, la innovación, la investigación aplicada, la educación permanente y el equilibrio entre la oferta formativa y la demanda laboral.

Artículo 21°. Investigación aplicada e innovación.

Las EES desarrollan investigación aplicada e innovación a través del trabajo coordinado de los docentes y estudiantes y de alianzas y sinergias con los sectores productivos, instituciones públicas o privadas, nacionales e internacionales. Los IES también pueden desarrollar estas actividades.

d. Resolución Directoral Institucional N° 84-2021-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP-SM.

SE RESUELVE:

APROBAR el Reglamento de Investigación del IESPP “San Marcos” que consta de XI capítulos, 61 artículos, 9 disposiciones complementarias y transitorias y ocho anexos, que como anexo forman parte de la presente Resolución.

e. Resolución Directoral N° 043-2022-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-SM.

SE RESUELVE:

APROBAR los Títulos de los Proyectos de Investigación conforme al anexo adjunto.

1.3.2. *Justificación didáctica*

Se consideró relevante abordar esta investigación, cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de la socialización, ya que las habilidades sociales son esenciales para el desarrollo del ser humano; permitiéndoles incorporarse de una manera favorable a la sociedad.

El interés de la investigación trató en conocer y evaluar si la socialización se podría desarrollar de manera favorable mediante un programa de juegos cooperativos en los niños de 5 años de edad. La socialización es una parte esencial de la actividad humana, es una herramienta fundamental que debe perdurar en todos los seres humanos a lo largo de su vida para poder convivir dentro de una sociedad con otros. Por eso mismo, es necesario que durante la vida escolar del niño se desarrollen los juegos cooperativos. Además, es importante destacar que todo tipo de trabajo grupal, la formación de equipos, el desarrollo de aptitudes de cooperación, compañerismo, respeto; constituyen variables importantes en la vida del niño, generando así, una eficaz integración de parte todos los miembros, fortaleciendo además, su autoestima. Sabemos que los niños pasan la mayor parte de su tiempo cotidiano interactuando con los demás, a través de grupos de estudio, juegos, deportes; en donde la relación positiva son unas de las mayores fuentes de autoestima y bienestar personal.

El presente trabajo sirvió para incentivar el trabajo en equipo, la empatía, la comunicación y la colaboración, inculcando así valores y actitudes solidarias desde pequeños.

1.4. Limitaciones de la investigación

1.4.1. *Limitaciones bibliográficas*

Carencia de habilidades para ubicar buscadores, revistas u otras fuentes de información en la red.

1.4.2. Limitaciones de experiencia

Se debe tener en cuenta que es la primera vez que se realizó una tesis para titulación por lo que su magnitud y detalles de la misma son particulares a otras investigaciones que se ha realizado anteriormente, de allí que se tuvo que revisar reiterativamente la investigación.

1.4.3. Limitaciones en el desarrollo de áreas

El desarrollo de las áreas de investigación aplicada I, II, y III de manera virtual.

1.4.4. Limitaciones en el tratamiento estadístico

La escasa experiencia en la sistematización de la información, producto de la aplicación de los instrumentos de investigación referidos a las variables de estudio. sobre todo, en la aplicación de las Normas APA y el tratamiento estadístico.

1.4.5. Limitaciones en las normas que regulan la presentación de trabajos académicos

Está referido a las dificultades que presentamos en la aplicación de la séptima edición de las normas APA.

1.5. Delimitación de objetivos

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022.

1.5.2. Objetivos específicos

a. Determinar el nivel de socialización antes de desarrollar los juegos cooperativos en los niños y niñas de niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022.

b. Desarrollar los juegos cooperativos en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022.

c. Establecer el nivel de socialización después del desarrollo de los juegos cooperativos en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacionales

Pilamunga (2016), investigación titulada: *“Juegos cooperativos como una estrategia en la enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la socialización en niños de 3 a 4 años de edad del centro del desarrollo infantil “mis primeras huellas”, periodo lectivo 2014 - 2015”*.

Universidad Central del Ecuador - Quito, Ecuador, se planteó como objetivo general, analizar la influencia de los juegos cooperativos como una estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la socialización de los niños de 3 a 4 años de edad en el Centro de Desarrollo Infantil “Mis primeras huellas” de la ciudad de Quito periodo lectivo 2014 - 2015, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Se puede deducir que las influencias de los juegos cooperativos son de gran importancia en el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 3 a 4 años, ya que mejoran sus relaciones personales y levantando la autoestima, que favorecen a tener un niño con gran estabilidad emocional para que puede integrarse como tal a un grupo de trabajo, siempre y cuando el niño se incentive en participar en los juegos. Actualmente los maestros utilizan juegos solo de ganancia de uno, pero de la ganancia de los demás, por lo que trae problemas de rivalidad entre los compañeros de la clase y separación de grupo de trabajo.
- Los fundamentos teóricos que sustentan sobre que son los juegos cooperativos son de carácter estimulador de valores para mejorar las relaciones sociales. Puede definir que los juegos cooperativos son de gran importancia porque ayudaría a la resolución de los problemas sociales en la interacción de grupo ya que fomenta la participación, colaboración y cooperación que son elementos esenciales para mejorar las habilidades sociales.
- Se puede definir que hay problemas en desarrollo de la socialización en el centro infantil como niños que no se integra fácilmente a un grupo, niños tímidos, niños con problemas de autoestima se pudo detectar con la ficha de cotejo a su vez buscar solución a este problema con

el uso de los juegos cooperativos. Cabe descartar que la socialización infantil detalla diferentes características optimas en el desarrollo integral de niño en aprenden y desarrolla a adquirir buenos valores, actitudes y normas, aplicados en la sociedad que lo rodea.

Los juegos cooperativos son esenciales en el desarrollo de los niños y niñas, ya que les permite integrarse en un grupo y desarrollar sus habilidades en todo aspecto, y el docente debe incentivar a todos sus alumnos para que no se cree una rivalidad entre ellos y puedan estar en un ambiente sociable. La socialización es un factor que influye en todo momento, que permite integrar a todos los niños y niñas ya sea en un grupo de trabajo o de juego, especialmente en las aulas y fuera de ella mucho mejor, con todos los que le rodean.

Quiroz (2016), investigación titulada: *“Los juegos como estrategia didáctica para el desarrollo de la socialización en los niños de 2 a 3 años del CNH` Los Navegantes I; sector Jaime Nebot, Cantón, provincia de Santa Elena, año lectivo, 2015 - 2016”*. Universidad Estatal Península de Santa Elena, La Libertad - Ecuador, tuvo como objetivo general, promover el juego como estrategia para desarrollar la socialización en los niños y niñas de CNH “Los Navegantes 1” sector Jaime Nebot, cantón La Libertad provincia de Santa Elena, año lectivo 2015 - 2016, y llegó a las siguientes conclusiones:

- A partir de los resultados obtenidos en el diagnóstico, se pudo constatar que es débil el proceso de socialización de los niños y niñas del CNH “Los navegantes I”, del sector Jaime Nebot y existen insuficiencias en la aplicación de juegos como parte de las estrategias didácticas utilizadas por la educadora.
- El desarrollo de la socialización en el infante, lo conduce a la formación de una personalidad con bases firmes y positivas.
- Los juegos propuestos constituyen una herramienta metodológica y didáctica para las educadoras, favorecen la comunicación, socialización, el desarrollo motriz, cognitivo, y afectivo de los niños y niñas de 2 a 3 años.

Las docentes o educadoras de la educación inicial, cumplen un papel muy importante en el desarrollo del infante, apoyándolos a través de juegos cooperativos, motivándolos a ser mejores cada día, para que tengan un buen y mejor futuro, ya que ellos están en una edad muy abierta a captar los aprendizajes y ponerlo en práctica, y de allí que se aplica la socialización en todo ámbito, con el fin de que los estudiantes tengan y se desarrollen con una personalidad diferente, con bases firmes y positivas para su rol futuro en la sociedad.

2.1.2. Nacionales

Salas (2020), investigación titulada: *“Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín”*. Universidad Nacional de Huancavelica - Huancavelica, Perú, se planteó como objetivo general, determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín - 2020, y llegó las siguientes conclusiones:

- Se ha determinado que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín en el año 2020.
- Se ha determinado que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín en el año 2020.
- Se ha determinado que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños y niñas de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín en el año 2020.
- Se ha determinado que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños y niñas de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín en el año 2020.

- Se ha determinado que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales alternativas a la agresión en los niños y niñas de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín en el año 2020.

A través de los juegos cooperativos podemos determinar el nivel de socialización de los niños y niñas a través de sus relaciones con los demás, sus emociones, sentimientos, su forma de actuar, pensar y percibir; los juegos cooperativos es una forma de incentivar cada día al niño en todo lo que se proponga en su vida diaria ya que esto ayudará en su pensamiento crítico y se desenvolverá de manera autónoma, teniendo conocimiento de quienes lo rodea, el juego es imprescindible en el desarrollo del infante, por lo tanto se debe de tomar el juego como un derecho que tienen los niños y niñas durante el proceso educativo.

Cerna (2021), investigación titulada: *“Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” del distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Ancash en el año 2019”*. Universidad Católica los Ángeles Chimbote - Chimbote, Perú, se planteó como objetivo general, los juegos cooperativos como estrategia mejoran de manera significativa las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Ancash, en el año 2019, y llegó las siguientes conclusiones:

- Los resultados obtenidos antes de la aplicación de los juegos cooperativos (pre test) muestran que la mayoría de niños y niñas se encuentran en el nivel de inicio, presentando dificultades en la socialización y en el desarrollo de las habilidades sociales.

- Así mismo los juegos cooperativos aplicados en las sesiones de aprendizaje mejoraron de manera progresiva, ya que los resultados indican que en nivel de inicio se encontraron la mayor cantidad de estudiantes en las primeras sesiones y llegando a la sesión 10 con ningún estudiante en ese nivel.

- Después de la aplicación de los juegos cooperativos (pos test) los resultados obtenidos dan a conocer que el empleo de la estrategia de los juegos cooperativos, resultó ser adecuada y beneficiosa para la mejora de las habilidades sociales en los niños de 4 años, ya que el nivel de inicio bajo en su totalidad y aumento el porcentaje en los niveles de logro esperado y logro destacado.
- De tal modo que se concluye que los juegos cooperativos como estrategia mejoraron de manera significativa las habilidades sociales en los niños de 4 años.

Gracias a los juegos cooperativos, se llega a una conclusión, que solo a través del juego el niño aprende y se socializa mucho mejor, porque el juego es indispensable en todo momento de la vida, es por eso que a los niños a medida que van jugando se van desarrollando integralmente en todo aspecto, y les ayuda a tener mejores habilidades sociales en donde quiera que se encuentren, y mejora su capacidad intelectual y motriz, a través de los juegos también se los puede evaluar a cada niño como va en su convivencia social, si va mejorando o disminuyendo.

2.1.3. Regionales

Silva (2019), investigación titulada: *“Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 494 “Pequeños Angelitos” - Chota”*. Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo - Chota, Cajamarca, se planteó como objetivo general, desarrollar las habilidades sociales mediante la aplicación de un programa de juegos educativos en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 494- “Pequeños Angelitos” - Chota, 2018, y llegó a las siguientes conclusiones:

- La planificación y ejecución del programa de juegos educativos ha sido una estrategia positiva e innovadora porque se ha logrado mejorar la participación activa de los niños y niñas de manera individual y grupal y sobre todo ha permitido contribuir al desarrollo de habilidades

sociales tales como: Saludar, presentarse, ayudar, pedir y hacer favores, compartir, expresar sus emociones, sentimientos e ideas, las misas que permitirán mejorar sus interacciones sociales.

- El programa de juegos educativos (Tradicional, cooperativos y de reglas) ha servido para lograr el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas, al mismo tiempo que les ha permitido interactuar con otros fácilmente e involucrarse en la realidad de manera empática y armoniosa. Los juegos educativos principalmente los cooperativos brindan espacios a los niños y niñas para la práctica y fortalecimiento de sus habilidades sociales y mejora los niveles de comunicación entre ellos.

- Las estrategias aplicadas para el desarrollo del programa de juegos educativos tienen como objetivo el desarrollo de habilidades sociales, por lo cual implica el trabajo cooperativo entre los integrantes con el fin de lograr un objetivo en común. El mismo que asegura un papel activo del participante.

Contar con un programa de juegos educativos, mejora las habilidades sociales entre niños, ayuda a mejorar la participación de los niños y niñas tanto individual como grupal, los juegos cooperativos son mucho más eficaces porque brindan espacios a los estudiantes para el fortalecimiento y la práctica de la socialización, además también innova la comunicación en todo tiempo, el saber comunicarse es una herramienta que cada ser humano lleva durante su vida, y un niño o niña es muy apacible en su comunicación con los demás, y será un niño muy aplicado en todo su recorrido.

Guevara y Saavedra (2018), investigación titulada: *“Desarrollo del proceso de socialización a través de la técnica de juego de roles en el área de personal social, en los niños de 5 años, de la Institución Educativa inicial N° 328, distrito y provincia de Cutervo, región Cajamarca, en el año 2017”*. Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo - Chota, Cajamarca, se plantearon como objetivo general, determinar los efectos de la aplicación de la técnica de

“juego de roles” para desarrollar el proceso de socialización, en el Área de Personal Social, en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 328, del distrito y provincia de Cutervo, Región Cajamarca, en el año 2015, y llegaron a las siguientes conclusiones:

- Se determinó estadísticamente los efectos significativos que tiene la aplicación de la técnica de “juego de roles”, en el desarrollo del proceso de socialización, en el área de Personal Social, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°328, del distrito y provincia de Cutervo, región Cajamarca en el año 2013.
- Mediante el empleo de un pre - test se pudo identificar el nivel de socialización, en el Área de Personal Social, antes de la aplicación de la técnica de “juego de roles”, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°328. La lectura de este pre-test nos indica un bajo nivel de socialización en los niños de 5 años, ya que las notas obtenidas en los grupos control y experimental fueron desaprobatorias en su mayoría.
- Se utilizó la técnica de “juego de roles” para afectar en el desarrollo del nivel de socialización, en el Área de Personal Social, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 328.
- Mediante el empleo de un post - test al Grupo Experimento se pudo identificar el desarrollo del nivel de socialización, en el Área de Personal Social, después de la aplicación de la técnica de “juego de roles”, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 328.

Para un clima institucional mejorado con los niños y niñas depende mucho de la socialización, también a través de la observación se puede calificar el nivel de socialización en el que se encuentra cada niño, sin dejar de lado los juegos, quienes son indispensables en el desarrollo de las habilidades sociales y motrices; el infante es un ser cambiante y desarrollante durante el proceso de enseñanza aprendizaje, por ello es importante saber tratarlos durante dicho proceso, ayudándolos a mejorar sus habilidades sociales a través de los juegos cooperativos.

2.2. Bases teóricas

SUBCAPÍTULO I: Juegos cooperativos

2.2.1. *Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)*

Según J. Gallardo y P. Gallardo (2018):

Este autor define el juego como una actitud diferente de la persona ante la realidad. El juego no puede diferenciarse de aquello que no lo es, ni por los comportamientos concretos, ni por las características de inmadurez de la persona, que estarán igualmente presentes cuando juegue como cuando no lo haga. Menos aún podría entenderse ese resto de juego que permanece presente en el comportamiento de las personas adultas, si ese fuera solo consecuencia de las condiciones que caracterizan la infancia (Linaza, 1991). Su teoría, denominada “teoría de la derivación por ficción”, sostiene que lo más importante en la vida del niño es el juego, y considera que la actividad lúdica es un dominio en el que están presentes las tendencias y necesidades que, posteriormente, estarán en juego en la vida de la persona adulta (Parra, 2000). Para este autor, la definición de juego viene dada por quien juega, por su modo de interactuar con la realidad. La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del niño con la realidad en ese contexto concreto. En este sentido, Claparède (1983, p. 157) señala que el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre”. Este autor, postula que el juego es el instrumento más útil para movilizar al niño, en lo que podría considerarse como escuela activa. En su teoría sobre el juego, defiende que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad, y sostiene que éste es una actitud abierta a la

ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en el “como sí”, y que lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica (Navarro, 2002). Siguiendo a este autor, podemos decir que el niño quiere ser protagonista de los eventos y situaciones de la vida cotidiana, aunque este rol lo tiene perdido en favor del adulto. Así, mediante el juego el niño puede recuperar este protagonismo, sirviéndole para recuperar su autoestima y para autoafirmarse. Por tanto, el juego es el elemento de compensación afectiva que posee el niño (Ortí, 2004). La “derivación por ficción” se asemeja en cierto modo a la “conducta mágica” de modernos autores de la corriente existencialista. Es una especie de sortilegio, y no solo los niños, sino también las personas adultas se refugian en un mundo ficticio, no-real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real (De la Mora, 2004). La crítica principal que se hace a la teoría de la derivación por ficción de Claparède es que no todos los juegos son de ficción o de fantasía. (pp. 43-44)

2.2.2. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)

Según J. Gallardo y P. Gallardo (2018):

El modelo de la escuela soviética fue descrito originalmente por Vygotsky (1933) y desarrollado por sus discípulos (Elkonin, 1980). Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través

de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto.

En su opinión, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo (Vygotsky, 2008). Este autor establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes Vygotsky. Así mismo, señala que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. (pp. 45-46)

2.2.3. El juego cooperativo: definición y características

Orlick (como se citó en Crespo, s.f.), uno de los pioneros y referentes en este ámbito, define el juego cooperativo como un conjunto de libertades que contribuyen al “desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo”. Estas libertades son cinco:

- Libres de competir: es un rasgo fundamental en el juego cooperativo. Todos los participantes buscan alcanzar una meta en común, eliminando la rivalidad y la división entre perdedores y ganadores.
- Libres para crear: los niños presentan una gran imaginación y, para que esta permanezca, hay que proporcionarles situaciones que requieran crear. Así pues, la estructura cooperativa permite que el niño resuelva una situación o reto planteado desde diferentes caminos.

- Libres de la exclusión: eliminan la expulsión del juego, permitiendo que todos sigan teniendo una mayor experiencia, y todos los participantes son o ganadores o perdedores.
- Libres para elegir: se les da a los alumnos cierta autonomía para que tomen decisiones sobre el juego: establecer o cambiar las normas, resolver los problemas. Con ello se consigue aumentar su motivación y que aprendan a tomar sus propias decisiones.
- Libres de la agresión: las conductas violentas desaparecen debido a que el juego reclama la colaboración y la unión de esfuerzos por parte de todos los participantes. (p. 7)

2.2.4. Tipos de juego cooperativo

Dentro de este trabajo, la clasificación de las diferentes actividades no tiene una especial relevancia, pero si he querido hacer una breve mención, deteniéndome un poco más en los juegos cooperativos.

Realiza una clasificación de las actividades en función de dos parámetros: la interrelación entre las acciones de los jugadores y la compatibilidad o incompatibilidad de metas. Así pues, diferencia, en un primer momento, entre actividades individuales, no existe la interrelación de las acciones y conseguir la meta depende de una única persona, y actividades colectivas, que a diferencia de las anteriores hay interrelación en las acciones de los participantes. Dentro de estas últimas, actividades colectivas realiza otra clasificación:

- Actividades competitivas: hay oposición entre los jugadores e incompatibilidad de metas.
- Actividades no competitivas: no existe incompatibilidad de metas, o bien todos ganan o bien todos pierden. Según como sean las interrelaciones pueden ser:
 - o No competitivas con oposición: existe una oposición, activa o pasiva, entre las acciones de los jugadores. También dentro de este tipo nos encontramos con cambio de rol o sin cambio de rol.

o Cooperativas: no existe oposición entre las acciones de los participantes y persiguen una meta común. pueden ser:

- Con objetivo cuantificable: se puede comprobar si se consigue o no, bien sea con puntuación (conseguir el mayor número de puntos) o sin puntuación (se mide si han superado la prueba).
- Con objetivo no cuantificable: no se puede evaluar si se ha cumplido o no el objetivo, por lo que no existen ganadores ni perdedores. Según el objetivo que consideremos podemos encontrar diferentes subgrupos: de imitación, de vértigo, de mantener un objeto en movimiento (Crespo García, s.f.).

2.2.5. Valores y actitudes que se desarrollan a través del juego cooperativo

Crespo García (s.f.):

Los valores son las ideas que guían el comportamiento de una persona, es decir, los ideales que se poseen, los cuales se manifiestan a través de la actitud, de la forma de actuar ante determinadas situaciones. Por lo tanto, a la hora de determinar qué valores posee una persona habrá que observar sus conductas. Además, estas actitudes se adquieren, siendo modificables y educables.

Llegados a este punto, nos planteamos ¿qué valores son los que se deben de tratar en la escuela? Omeñaca y Ruiz (2001) hacen referencia a unos valores que son compartidos por todos que proceden de la Declaración Universal de los Derechos Humanos: libertad, respeto, dialogo, cooperación, la igualdad.

Velázquez (2004) establece el termino Educación Física para la Paz para determinar que “aspectos de la Educación para la Paz pueden ser trabajados desde la Educación Física” (2004, p.14). No se trata de abarcar todo desde esta área, sino de aprovechar este ámbito para tratar elementos y situaciones que se producen en ella.

Los juegos cooperativos parecen ser un contexto muy apropiado para poner en práctica el desarrollo de esos valores, así lo han puesto de manifiesto varios autores, de los cuales

ya hemos hablado anteriormente. Retomando a Omeñaca y Ruiz (2001), establecen tres ámbitos donde se desarrollan varios de estos “valores universales”: en primer lugar, valores para la convivencia y la vida en equilibrio con el entorno (libertad, responsabilidad, tolerancia, dialogo, respeto, amistad, cooperación, solidaridad y paz), en segundo lugar, valores para el bienestar personal (alegría, autoestima y autosuperación) y en tercer lugar, valores relacionados con las capacidades unidas a la propia actividad física (competencia motriz, creatividad motriz y salud). (pp. 9-10)

2.2.6. El juego cooperativo como medio socializador.

Crespo García (s.f.):

La Educación Física cuenta con un alto componente social, que permite la interacción entre iguales. No obstante, estas interacciones se ven influenciadas por aspectos como la confianza, el auto concepto o la percepción de sus capacidades entre otros.

No es difícil encontrarnos contextos, dentro de nuestra área, en los que algún alumno es rechazado por el resto de sus compañeros. Pero también hay alumnos que presentan malas habilidades sociales o se muestran tímidos a la hora de relacionarse con los demás. (p. 16)

2.2.7. ¿Cuál es el aporte de los juegos cooperativos?

Los Juegos Cooperativos ayudan a las niñas y niños a:

- Tener confianza en sí mismos.
- Tener confianza en las otras personas.
- Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten.
- Poder interpretar y aceptar. los comportamientos de las otras personas.
- Poder transformar sus comportamientos en función de las otras personas.
- Comprenderse mejor a sí mismos y a las demás personas.

- Superar sus angustias, sus culpabilidades y la sensación de sentirse juzgados.
- Vivir en grupo.
- Comunicarse positivamente con las otras personas (Arranz Beltrán, s.f.).

2.2.8. El juego, y por qué es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los primeros años

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018):

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. En el próximo apartado de este informe se explica qué entendemos por juego y por aprendizaje basado en el juego, y se dan ejemplos de las numerosas formas en que los niños aprenden a través del juego.

a. El juego es provechoso. Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias.

b. El juego es divertido. Cuando vemos jugar a los niños - o a los adultos -, a menudo observamos que sonríen o ríen abiertamente. Obviamente, el juego puede tener sus retos y sus frustraciones (¿A quién le toca primero? ¿Por qué no consigo que este juego de construcción se sostenga?), pero la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer.

c. El juego invita a la participación activa. Si observamos cómo juegan los niños, normalmente veremos que se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal.

d. El juego es iterativo. Ni el juego ni el aprendizaje son estáticos. Los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo.

e. El juego es socialmente interactivo. El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas. (p. 7)

2.2.9. El juego adopta muchas formas

Todo el mundo reconoce el “juego” cuando lo ve, ya sea en la calle, en los pueblos, en los patios de recreo, en clase... En todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños juegan ya desde temprana edad. A pesar de este hecho, el juego puede resultar difícil de definir; no obstante, los investigadores y teóricos por lo general coinciden en definir las características clave de las experiencias lúdicas del siguiente modo:

Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego⁸. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico (UNICEF, 2018).

2.2.10. Jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias clave

Cuando los niños deciden jugar, no piensan: “Voy a aprender algo de esta actividad”, pero su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo. El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. Esto ocurre con frecuencia durante las “actividades en los rincones de juego” o las “actividades de juego en el centro”, en el contexto de los programas de aprendizaje temprano o educación preescolar. Las actividades en los rincones de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico.

Por ejemplo, mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales (como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontan tareas cognitivas estimulantes (como resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes). Los niños aprenden de una manera “práctica”: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas¹⁰, y necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos. Por ejemplo, jugando con bloques geométricos entienden el concepto de que dos cuadrados pueden formar un rectángulo y dos triángulos pueden formar un cuadrado. Bailando según una pauta consistente en dar un paso adelante, un paso atrás, girar, dar una palmada y repetir, pueden empezar a aprender las características de los patrones que constituyen el fundamento de las matemáticas. Los juegos de simulación o “simbólicos” (como jugar a la familia o al mercado) resultan especialmente beneficiosos: en

este tipo de juegos, los niños expresan sus ideas, pensamientos y sentimientos; aprenden a controlar sus emociones, a interactuar con los demás, a resolver conflictos y a adquirir la noción de competencia.

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción.

En términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento, y nos ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora. De hecho, las aptitudes esenciales que adquieren los niños a través del juego en el período preescolar forman parte de lo que en el futuro serán los elementos constitutivos fundamentales de las complejas “competencias del siglo XXI” (UNICEF, 2018).

2.2.11. El juego constituye una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza

La UNICEF (2018) afirma:

a. Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación preescolar. En los entornos organizados de educación preescolar, las experiencias de juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos. El juego puede adoptar numerosas

formas: juego con objetos, juego imaginario, juego con compañeros y adultos, juego solitario, juego cooperativo, juego asociativo, juego físico... Se considera que el juego es el “trabajo” de los niños, y constituye el vehículo mediante el que estos adquieren conocimientos y competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás. El papel de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere a la vez una minuciosa planificación (por ejemplo, disponer los materiales para estimular la curiosidad de los niños) e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales (por ejemplo, seguir la iniciativa del niño en un juego de simulación). Proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje.

b. El aprendizaje a través del juego en el hogar y en la comunidad. Aunque el presente informe se centra en el enfoque de sistemas a la hora de integrar el juego en todos los aspectos de los programas de educación preescolar y garantizar una práctica adecuada desde la perspectiva del desarrollo, no debemos olvidar que los niños pequeños no solo aprenden en los entornos formales y organizados. El entorno familiar y la comunidad son los lugares donde los niños pequeños pasan una gran parte de su tiempo, por no decir la mayor parte, durante sus primeros años de vida, interactuando con sus padres, sus hermanos, los miembros de su familia extensa y sus vecinos. Estas interacciones y relaciones ejercen una influencia significativa en el modo en que los niños entienden y experimentan el mundo que les rodea. De hecho, los entornos familiares y la comunidad proporcionan excelentes oportunidades para favorecer el aprendizaje a través del juego desde los primeros años de vida hasta los períodos preescolar y de primaria. Los cuidadores de primaria, en su calidad de “primeros maestros” de los niños, son los principales valedores de su aprendizaje y, por tanto,

tienen un importante papel a la hora de crear el espacio para el aprendizaje a través del juego. En consecuencia, resulta esencial apoyar a los cuidadores y empoderarlos para que puedan desempeñar un papel activo en la configuración del aprendizaje y el desarrollo de los niños, así como para facilitar el aprendizaje lúdico a los niños que están a su cargo en las experiencias cotidianas tanto en el hogar como en la comunidad.

c. El aprendizaje a través del juego en los primeros cursos de la escuela primaria.

La posibilidad de aprender mediante el juego no es exclusiva de los niños en edad preescolar. En los cursos de primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. De hecho, el interés y la motivación son dos de los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego; incentivarlos en los primeros cursos favorece la implicación de los niños en su propio aprendizaje. Por ejemplo, jugar a juegos de mesa puede reforzar los conceptos matemáticos a la vez que incrementa la competencia social. Los clubs de lectura, la dramatización de historias y otras actividades relacionadas con la lectura incrementan en gran medida las probabilidades de que los niños con dificultades para leer puedan avanzar y no se den por vencidos.

La exploración de una amplia variedad de materiales impresos y herramientas de escritura en un “rincón de escritura” puede incitar a participar a los niños que se muestran más renuentes a escribir y ayudarlos a aprender unos de otros. Asimismo, el juego fomenta la creatividad y la imaginación, ambos elementos clave que nos permiten afrontar las cosas, disfrutar e innovar. El juego y las oportunidades de participar activamente en el aprendizaje refuerzan las capacidades creativas del alumno. Permitir que los alumnos de primaria se relacionen activamente con diversos materiales, temas y cuestiones favorece su capacidad de indagación y de resolución de problemas. (p. 10)

2.2.12. El papel del juego en el jardín de infantes

Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

Flinchun (1988) menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo.

Bruner refuerza esta teoría y expone que también contribuye al proceso memorístico (Bequer, 1993).

Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos.

El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, pateo y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio.

Una de las razones por las cuales los niños deben jugar es para contribuir a su desarrollo físico. Sin darse cuenta, ejecutan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan. Con esta actitud el niño reafirma y repite un movimiento sin cansarse hasta que este se perfecciona, sólo por el gusto de realizarlo bien. El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con

actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos.

Todo lugar es bueno para jugar y hay juegos para todo lugar. Sin embargo, debe haber un espacio especial, privado y respetado por los adultos, decorado según los intereses e inquietudes del niño. Además, conforme crezca, ese espacio debe ser más vasto, para que logre jugar sin peligro y sin temor alguno, al permitirle hacer uso de sus movimientos, imaginación, fantasías y materiales.

La escuela también debe ofrecerle educando la posibilidad de participar en juegos deportivos organizados y de carácter competitivo. Para ello, organizará campeonatos internos, invitará a otras instituciones y aceptará las que se le hagan para que los estudiantes tengan la oportunidad de asistir (Meneses y Monge, 2001).

SUBCAPÍTULO II: Socialización

2.2.13. Teoría sociocultural: Lev Vygotsky.

Vygotsky (como se citó en Morrison, 2005) creía que el desarrollo mental, lingüístico y social de los niños está apoyado y mejorado por la interacción social con otros niños, este punto de vista se contrapone a la perspectiva de Piaget, en la que los niños son promotores aislados de su inteligencia y lenguajes propios. Para Vygotsky, la interacción social fomenta el desarrollo “. El aprendizaje se despierta a través de una variedad de procesos de desarrollo que puedan operar solo cuando el niño está interactuando con personas de su entorno y con colaboración de sus compañeros. Una vez que todos estos procesos han sido interiorizados, forman parte del propio logro de desarrollo independiente. Vygotsky creyó que después que los niños y niñas buscan a los adultos para que la interacción social comience en el nacimiento; el desarrollo ocurre a través de estas interacciones; las mismas que se generan con la construcción de la identidad madre-hijo(a) primeramente, pues en general es la madre el primer

contacto que tiene el progenitor y desde el primer momento de neonato va fortaleciéndose un vínculo emocional muy fuerte que se asocia al apego que tiene el niño a su madre, donde solamente (transitoriamente) ha encontrado a su madre como su única interlocutora empezando una socialización de pares.

Para los profesionales de la primera infancia, uno de los conceptos más importantes de Vygotsky es la zona del desarrollo próximo que él define así: el área de desarrollo en la que un niño puede ser guiado en el curso de la interacción por un compañero más avanzado, ya sea adulto o compañero de clase. No hay una zona clara que exista independientemente de la actividad común. Más bien, es la diferencia entre lo que los niños pueden hacer independientemente y lo que puedan hacer con ayuda de otros, se hace una persona más capaz.

La persona por ser un ente que vive en sociedad la conducta, su personalidad aparte del “sello” que tiene de acuerdo a sus progenitores que aportan en entre ambos un 50%, el otro porcentaje (50%) se divide entre lo que aporta la misma persona por tener su particularidad como tal y luego interviene o influye el entorno en el que se desarrolla; en este sentido las reacciones las propuestas primeramente de sus familiares cercanos tienen una cuota muy importante en la conformación de la conducta de las personas, luego a medida que va ampliándose el círculo social se presentan nuevos vectores que construyen y reconstruyen en cierta medida la personalidad. De allí que muchas veces se toma como ejemplos a los familiares y se intenta seguir esa linealidad de conducta; pues, si las acciones que se generan son positivas, ayudará al hijo o hija a construir una autoestima media o elevada reforzando nuestras conductas, por lo contrario, si la imagen es desfavorable él, concepto que tendremos de nosotros mismos será bajo y por lo tanto la autoestima también mantendrá dichos niveles. En este sentido Cooley entendía a la sociedad como un grupo de individuos colaborando, interactuando entre sí para desarrollar sus personalidades.

2.2.14. Teoría de la personalidad de Cooley

Cooley (como se citó en Gilbert Ceballos, 1997) afirma: el sociólogo Charles Cooley (1864-1929), uno de los pioneros del comportamiento simbólico, formuló la “teoría del espejo del Yo”. El espejo es la sociedad siendo posible observar las reacciones de la demás gente a nuestro comportamiento. En otras palabras, las personas adquieren su propia imagen que de acuerdo a las formas en que otros individuos reaccionan a sus acciones, el desarrollo del ser social se inicia en nuestra vida muy temprano y de este modo la imagen de un recién nacido que tiene de sí mismo proviene de la familia y continúa desarrollándose a lo largo de la vida en la medida que el individuo comienza a interactuar con sus amigos, profesores y otros seres humanos.

La persona por ser un ente que vive en sociedad la conducta, su personalidad aparte del “sello” que tiene de acuerdo a sus progenitores que aportan en entre ambos un 50%, el otro porcentaje (50%) se divide entre lo que aporta la misma persona por tener su particularidad como tal y luego interviene o influye el entorno en el que se desarrolla; en este sentido las reacciones las propuestas primeramente de sus familiares cercanos tienen una cuota muy importante en la conformación de la conducta de las personas, luego a medida que va ampliándose el círculo social se presentan nuevos vectores que construyen y reconstruyen en cierta medida la personalidad. De allí que muchas veces se toma como ejemplos a los familiares y se intenta seguir esa linealidad de conducta; pues, si las acciones que se generan son positivas, ayudará al hijo o hija a construir una autoestima media o elevada reforzando nuestras conductas, por lo contrario, si la imagen es desfavorable él, concepto que tendremos de nosotros mismos será bajo y por lo tanto la autoestima también mantendrá dichos niveles. En este sentido Cooley entendía a la sociedad como un grupo de individuos colaborando, interactuando entre sí para desarrollar sus personalidades.

2.2.15. Concepto de socialización

Suriá (2010):

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. Por eso el fenómeno de la socialización es estudiado tanto desde la Sociología como desde la Psicología, aunque de hecho no estudian los mismos contenidos.

Así, se puede definir este fenómeno como:

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.

En esta definición se hace referencia a la interacción, porque se trata de un proceso bidireccional: el sujeto recibe influencias del medio y a su vez él también influye sobre este.

En este sentido, consideramos agentes de socialización a las instituciones y los individuos que tienen las atribuciones necesarias para valorar el cumplimiento de las exigencias de la sociedad y disponen del poder suficiente para imponerlas.

Basándonos en las definiciones anteriores, y aplicándolas a la Sociología podemos afirmar que se trata de ver cómo la sociedad logra transmitir sus ideales, valores, creencias, conductas aceptables; y para la Psicología el acento está en ver cómo el individuo los asimila y los integra en su personalidad.

Por tanto, la socialización lleva consigo dos aportaciones fundamentales para el desarrollo del psicosocial del individuo:

- **Suministra las bases para la participación eficaz**, en la sociedad posibilitando que el hombre haga suyas las formas de vida prevalentes en el medio social.

- **Hace posible la existencia de la sociedad**, pues a través de ella amoldamos nuestra forma de actuar a las de los demás compartiendo los esquemas de lo que podemos esperar de los demás y lo que los demás pueden esperar de nosotros. (pp. 2-3)

2.2.16. Principales características de la socialización

a. La socialización como capacidad para relacionarse. El ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que, si careciera de esta relación de períodos fundamentales de su evolución, no podría vivir con normalidad en nuestra sociedad.

b. La socialización como vías de adaptación a las instituciones. Al menos, para no desentonar gravemente en la comunidad de manera que, según la psicología social, no es idéntica en todos los grupos, sino que se estructura en función de las exigencias sociales.

c. La socialización es una inserción social. Esto es así, puesto que introduce al individuo en el grupo y le convierte en un miembro del colectivo, en tanto que su conducta no sea desadaptativa de la conducta más frecuente en sus componentes o se respeten las normas de tolerancia y de convivencia.

d. La socialización es convivencia con los demás. Sin ella, el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental. Esta convivencia cumple con el objetivo de llenar las necesidades fundamentales de afecto, de protección, de ayuda, etc.

e. La socialización cooperativa para el proceso de personalización. Porque el «yo» se relaciona con los otros y construye la «personalidad social» en el desempeño de los roles asumidos dentro del grupo.

f. La socialización como interiorización de normas, costumbres, valores y pautas.

Gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente.

g. La socialización es aprendizaje. El hombre es un ser social, y en virtud de actividades socializadoras se consigue la relación con los demás. Las habilidades sociales son el resultado de predisposiciones genéticas y de las respuestas a las estimulaciones ambientales (Suriá, 2010).

2.2.17. La socialización como aprendizaje de secuencias de comportamiento: procesos de atención, retención, reproducción motora y procesos motivacionales

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Así, podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (Suriá, 2010).

2.2.18. La socialización: El rol participativo de los niños

Terceros (como se citó en Nuñez y Alba, 2011) afirma:

Por socialización, en términos generales, se ha entendido el proceso en el que se transmiten y configuran los conocimientos, los modos de percibir y categorizar la realidad y los valores socialmente determinados que se encuentran en la base de sustentación de las dimensiones propias del orden social. La socialización infantil se ha entendido como el proceso a través del cual los niños aprenden una serie de elementos como las creencias, comportamientos y sentimientos de acuerdo con el rol que desempeñan en su cultura, entendiendo rol como la expectativa que se espera del niño

según su posición dentro del grupo social. En otras palabras, este proceso «se refiere a las maneras como los niños llegan a ser miembros competentes social y culturalmente al interior del grupo social en que viven». (p. 109)

2.2.19. *La socialización del preescolar*

En el momento de nacer, el niño entra en un ambiente de relación inmediata y absorbente con otras dos personas: su madre y su padre. Cuando comienza a existir crea una nueva unidad social, la familia, constituida por un complejo de interrelaciones entre él mismo, sus padres y otros niños. La familia en tanto que unidad social, destaca por la variedad de formas en que puede expresarse la inherente autoridad de los padres sobre los hijos que de ellos dependen. Además, ninguna otra unidad social es capaz de tan completos e íntimos lazos afectivos como pueden existir entre los miembros de una familia. Para el niño, tanto el afecto como la autoridad se personifican en sus padres, la distribución de su autoridad, la actitud de ellos entre sí, y sus conceptos sobre los papeles afectivos que les conciernen, en su relación mutua y respeto a él mismo, ejercen un efecto profundo en su desarrollo personal. El cometido de la madre, cuya finalidad es satisfacer las necesidades más tempranas del niño, le da su primera importancia. A través de los cuidados maternos aprende el significado de la seguridad y los comienzos de la confianza. (J. Simms y T. Simms, 1972, p. 15)

2.2.20. *Socialización y desarrollo de la personalidad*

El niño pequeño queda moldeado solo por factores externos, tales como son la familia y la sociedad, si el mismo no toma una parte activa en el proceso de su propio desarrollo. Las respuestas infantiles a los múltiples estímulos aportados por su medio ambiente variarían, de acuerdo con sus características, diferencias temperamentales, los modos en que haya aprendido a percibir y sus sentimientos de agrado y desagrado que surjan ante

cada ocasión. Cuando la interacción del niño activo, con su medio ambiente físico y social, permite aquellas modificaciones de sus propias dotes, decimos que se ha verificado la adaptación. Desde las más tempranas etapas han comenzado a desarrollarse patrones de respuesta y de conducta adecuados a las personas y a las cosas por las que él se interesa. Estos pueden denominarse actitudes. Los fundamentos de estas actitudes descansan en la emocionalidad del niño. La dotación emocional del niño, al principio, esta indiferenciada. Hay una cualidad todo o nada con la maduración o la experiencia llegan la diferenciación emocional y una mayor estabilidad de respuesta cuando se han establecido los patrones de estímulo hormonal y sus cambios corporales acompañantes. Esta forma de reacción se expresa en la conducta asociada con el sentimiento, que permite el proceso de formación de la actitud para el desarrollo. (J. Simms y T. Simms, 1972, p. 21)

2.3. Definición de términos básicos.

2.3.1. *Actividad de aprendizaje*

Según Luzuriaga Medina (1960):

La actividad educativa no es pues la actividad arbitraria y caprichosa, nacida de la improvisación, sino que tiene que estar regulada, aunque esta regulación debe ser interna más que impuesta, es decir, ser una autoactividad. La actividad tiene que ir unida también a los contenidos intelectuales y morales que constituyen nuestra cultura. Y, por último, no debe ser puramente individual sino también cooperativa y social. (p. 13)

2.3.2. *Aprendizaje significativo*

Según Rivera Muñoz (2004):

El creador de la teoría del aprendizaje significativo es David Paul Ausubel. Uno de los conceptos fundamentales en el moderno constructivismo, la teoría en referencia,

responde a la concepción cognitiva del aprendizaje, según la cual éste tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben. Al proceso mediante el cual se construyen las representaciones personales significativas y que poseen sentido de un objeto, situación o representación de la realidad, se le conoce como aprendizaje. (p. 47)

2.3.3. Autonomía

Según Luzuriaga Medina (1960):

Significa literalmente el gobierno de sí mismo, y en la pedagogía comprende diversos aspectos o manifestaciones: 1º como fin de la educación moral, en el sentido de la autodeterminación personal, de la conducta por las propias normas, frente a la heteronomía o conducta impuesta por los demás; 2º en la escuela se aplica a la autonomía de los alumnos, en el sentido de su autogobierno que se realiza sobre todo en la educación nueva y que comprende diversas formas. (p. 46)

2.3.4. Capacidades

Según Correa Campos (2005), “Son potencialidades inherentes a la persona humana y que se desarrollan a lo largo de toda la vida, están asociadas a procesos socio - afectivos y cognitivos” (p. 18).

2.3.5. Cognición

Según A.F.A. Editores Importadores S.A. (2007), “Sinónimo de acto y capacidad de conocimiento. Actividad mediante la cual la información se recibe, selecciona, transforma y organiza por parte del sujeto cognoscente, de manera que genera en él un tipo de conocimiento” (p. 138).

2.3.6. Cooperación

Según Del Mar Rey Cerrato (2009):

“La cooperación fomenta la participación, facilita la organización, el reconocimiento de las habilidades de cada persona y el trabajo colectivo. También implica perder el miedo a ser excluido, a fracasar, a ser objeto de burla” (p. 2).

2.3.7. *Creatividad*

Aptitud o tendencia a crear, es decir, a formar proyectos originales a imaginar y a realizar obras personales. La creatividad, depende en gran medida, del medio socio - cultural; se manifiesta en particular en el trabajo en equipo dentro del aula de clase (“creatividad de grupo”). (A.F.A. Editores Importadores S.A., 2007, pp. 181-182)

2.3.8. *Estrategias de aprendizaje*

Según Correa Campos (2005):

Las estrategias metodológicas constituyen un espacio de toma de decisiones respecto al cómo, con qué, y cuándo del aprendizaje. Son importantes para orientar el trabajo pedagógico cotidiano del maestro con los alumnos, pues en su estructuración, el docente pone de manifiesto su estilo metodológico. (p. 20)

2.3.9. *Evaluación*

Según Picardo Joao (2004):

No cabe duda que la evaluación educativa es una actividad compleja, pero de igual manera constituye una actividad indispensable y fundamental en la labor docente. Es compleja porque dentro de un contexto educativo puede evaluarse prácticamente todo: los recursos, la administración, el currículum, la infraestructura, el desempeño docente, y desde luego también, el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Cuando se habla de evaluación inmediatamente se asocia a la idea de realizar mediciones. Sin duda, la evaluación implica realizar mediciones, pero también comprende actividades de estimación cualitativa. (p. 167)

2.3.10. Juegos educativos

Según A.F.A. Editores Importadores S.A. (2007), “Ejercicios que contribuyen al desarrollo físico o mental, y a los que el niño se entrega como a un juego, ya sea en la clase o fuera de ella” (p. 435).

2.3.11. Material didáctico

Según Guerrero Armas (2008):

Los materiales didácticos son los elementos que empleamos los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de nuestros/as alumnos/as (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software, ...). También consideramos materiales didácticos a aquellos materiales y equipos que nos ayudan a presentar y desarrollar los contenidos y a que los/as alumnos/as trabajen con ellos para la construcción de los aprendizajes significativos. Se podría afirmar que no existe un término unívoco acerca de lo que es un recurso didáctico, así que, en resumen, material didáctico es cualquier elemento que, en un contexto educativo determinado, es utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. (pp. 1-2)

2.3.12. Memoria

Es la capacidad mental que posibilita a un sujeto registrar, conservar y evocar las experiencias (ideas, imágenes, acontecimientos, sentimientos, etc.) (De la Vega y Zambrano, 2018).

2.3.13. Motivación

Según Picardo Joao (2004):

La motivación escolar no es una técnica o método de enseñanza particular, sino un factor cognitivo afectivo presente en todo acto de aprendizaje y en todo procedimiento pedagógico, ya sea de manera implícita o explícita. El papel del docente en el ámbito de la motivación debe estar centrado en inducir motivos en sus alumnos en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase, dando significado a las tareas escolares y proveyéndolas de un fin determinado, de manera tal que los alumnos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social. (p. 262)

2.3.14. Participación activa

Según el Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social del Gobierno de España (2021):

La participación supone colaborar, aportar y cooperar para el progreso común, así como generar en los niños, niñas y jóvenes confianza en sí mismos y un principio de iniciativa. Por otra parte, la participación hace referencia a la capacidad de expresar opiniones y decisiones en los asuntos que les competen. (p. 7)

2.3.15. Socialización

“Integración del niño en los distintos grupos de los que sucesivamente debe formar parte, de modo que más tarde responda a lo que la sociedad pedirá de él” (A.F.A. Editores Importadores S.A., 2007, p. 586).

2.3.16. Valores

En el campo de la ética y la moral los valores son cualidades que podemos encontrar en el mundo que nos rodea. En un paisaje, por ejemplo (un paisaje hermoso), en una

persona (una persona solidaria), en una sociedad (una sociedad tolerante), en un sistema político (un sistema político justo), en una acción realizada por alguien (una acción buena), y así sucesivamente.

De los valores depende que llevemos una vida grata, alegre, en armonía, con nosotros mismos y con los demás, una vida que valga la pena ser vivida y en la que podamos desarrollarnos plenamente como personas. (Ardila, s.f., p. 5)

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

Corresponde a una investigación de tipo aplicada, llamada también constructiva o utilitaria, se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación y las consecuencias prácticas que de ella se deriven. La investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal. Podemos afirmar que es la investigación que realiza de ordinario el investigador educacional, el investigador social y el investigador en psicología aplicada. (Sánchez y Reyes, 1984, p. 12)

3.2. Método de investigación

En la presente investigación, se utilizó el método experimental. Consiste en organizar deliberadamente condiciones, de acuerdo con un plan previo, con el fin de investigar las posibles relaciones causa - efecto exponiendo a uno o más grupos experimentales a la acción de una variable experimental y contrastando sus resultados con grupos de control o de comparación. (Sánchez y Reyes, 1984, p. 30)

3.3. Diseño de investigación

Se utilizó el diseño pre - test, post - test con un solo grupo. La ejecución de este diseño implica tres pasos a ser realizados por parte del investigador: 1º - Una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pre - test), 2º - Introducción o aplicación de la variable independiente o experimental X a los sujetos del grupo; y, 3º - Una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (post - test). Puede ser diagramado de la siguiente manera:

O₁ X O₂. (Sánchez y Reyes, 1984, p. 71)

Donde:

O1.- Representa al pre - test que se aplicó a la muestra de estudio (ficha de observación de entrada que se aplicó a los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022).

X.- Representa la aplicación de la variable independiente (juegos cooperativos).

O2.- Representa al post - test que se aplicó a la muestra de estudio (Ficha de observación de salida que se aplicó a los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022).

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Tabla 1.

Población de estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022).

SEXO	fi	%
Mujeres	05	66.67
Hombres	10	33.33
Total	15	100.00

Nota. Nómina de Matrícula 2022

3.4.2. Muestra

Es igual a la misma población, por ser una muestra intencionada.

3.5. Variables de estudio

3.5.1. Variable independiente

Juegos cooperativos.

3.5.2. Variable dependiente

Desarrollo de la socialización.

3.5.3. Variables intervinientes

- Tiempo.
- Saberes previos.
- Motivación.

3.5.4. Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente: Juegos cooperativos	El juego es una expresión pura y real de lo que el infante es o anhela en su interior, o lo que no desea vivir jamás y lo expresa en el juego como una salida emergente. Es una forma de aprender y de establecer relaciones afectivas con los demás, interactuar con el medio y las personas que le rodean, pero también es una forma de crear aprendizajes significativos. La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En	Los juegos cooperativos son fundamentales para el desarrollo del niño, porque permite el desarrollo físico, motor, emocional, cognoscitivo, en el cual el niño si desarrolla todos estos aspectos será un niño con mucha capacidad en la enseñanza aprendizaje, un niño con un buen desarrollo es un niño muy alegre y motivador para realizar las demás actividades.	Cooperación Participación Diversión	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra capacidad para resolver problemas. • Desarrolla habilidades motrices. • Evidencia capacidad y actitud para trabajar en equipo. • Promueve la inclusión para trabajar en equipo. • Promueve la participación al ejecutar los juegos cooperativos. • Demuestra actitudes positivas para lograr un objetivo colectivo. • Elige juegos cooperativos.

	una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo (Elizondo y Solano, s.f.).			<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el desarrollo de juegos cooperativos. • Se siente a gusto cuando se van a desarrollar juegos cooperativos.
<p>Variable dependiente: Desarrollo de la socialización</p>	<p>Según Yubero (s.f.): El proceso de socialización también puede concebirse como un continuo que está en permanente desarrollo. Se inicia desde el momento del nacimiento y va progresando y evolucionando durante todas las etapas del ciclo vital. La socialización exige, por tanto, adoptar unos patrones sociales determinados como propios, con el objetivo de conseguir la necesaria autorregulación que nos permita una cierta independencia a la hora de adaptarnos a las</p>	<p>La socialización es un factor que está presente en todo momento de nuestra vida, es donde desde niños aprendemos a relacionarse con los demás, a conocer sus cultura, sus creencias y su religión, la socialización ayuda mucho a nuestro desarrollo integral, porque si una persona no es sociable es muy difícil de que se adapte a muchas cosas, puede traer muchas limitaciones.</p>	<p>Lenguaje</p> <p>Comportamiento</p> <p>Contexto</p> <p>Cultura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa fluidamente. • Dialoga con facilidad. • Muestra un comportamiento correcto. • Agradece las ayudas recibidas. • Cuida el medio ambiente. • Evita los ruidos molestos. • Respeta las culturas ajenas. • Gusta expresar su cultura a los demás.

	<p>expectativas de la sociedad. De hecho, puede decirse que la autorregulación es el fundamento de la socialización, la cual no sólo requiere conciencia cognoscitiva sino también, y de manera importante, control emocional. (p. 1)</p>			
--	---	--	--	--

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica de investigación utilizada fue la evaluación para la variable dependiente: desarrollo de la socialización, los ítems se redactaron en función de los indicadores especificados en la operacionalización de variables, recurrimos a la ficha de observación (instrumento); de igual manera empleamos otras técnicas complementarias como el análisis documental.

3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales

3.7.1. Hipótesis general

La aplicación de juegos cooperativos mejora el nivel de desarrollo de la socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022.

3.7.2. Hipótesis específicas

a. Es probable que el nivel de desarrollo de la socialización se encuentre en un nivel bajo antes de aplicar los juegos cooperativos en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022.

b. Es probable que, al aplicar los juegos cooperativos, progrese el nivel de desarrollo de la socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022.

c. Es probable que el nivel de desarrollo de la socialización se encuentre en un nivel alto después de aplicar los juegos cooperativos en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

- Recopilación de datos.
- Organización y codificación de datos.
- Graficación de datos.
- Tabulación de datos y determinación de medidas estadísticas.
- Análisis e interpretación de datos.

CAPÍTULO IV
EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO - PRÁCTICO Y
RESULTADOS

4.1. Programación del trabajo teórico - práctico

Se programaron diez actividades las mismas que estuvieron en función de los juegos cooperativos, además del pre - test y post - test; a continuación, se presenta el respectivo cronograma:

Nº	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	FECHAS
01.	Aplicación del pre - test.	22.07.2022
02.	Actividad de aprendizaje N° 01.- No dejes caer el globo.	12.08.2022
03.	Actividad de aprendizaje N° 02.- Nos divertimos jugando a la cadena.	19.08.2022
04.	Actividad de aprendizaje N° 03.- El lago encantado.	26.08.2022
05.	Actividad de aprendizaje N° 04.- Nos divertimos jugando a “los nombres” .	02.09.2022
06.	Actividad de aprendizaje N° 05.- Con mucho entusiasmo llevamos el balón sin dejar caer.	09.09.2022
07.	Actividad de aprendizaje N° 06.- Jugamos a los pies quietos.	16.09.2022
08.	Actividad de aprendizaje N° 07.- Nos divertimos y realizamos la carrera de sacos.	20.09.2022
09.	Actividad de aprendizaje N° 08.- Si tú puedes has el equilibrio en tres pies.	30.09.2022
10.	Actividad de aprendizaje N° 09.- Me divierto cruzando el puente.	07.10.2022
11.	Actividad de aprendizaje N° 10.- Nos divertimos saltando en el hilo.	21.10.2022
12.	Aplicación del post - test.	28.10.2022

4.2. Tratamiento estadístico e interpretación de datos

4.2.1. Resultados del nivel de desarrollo de la socialización antes de desarrollar el programa de juegos cooperativos

Tabla 2.

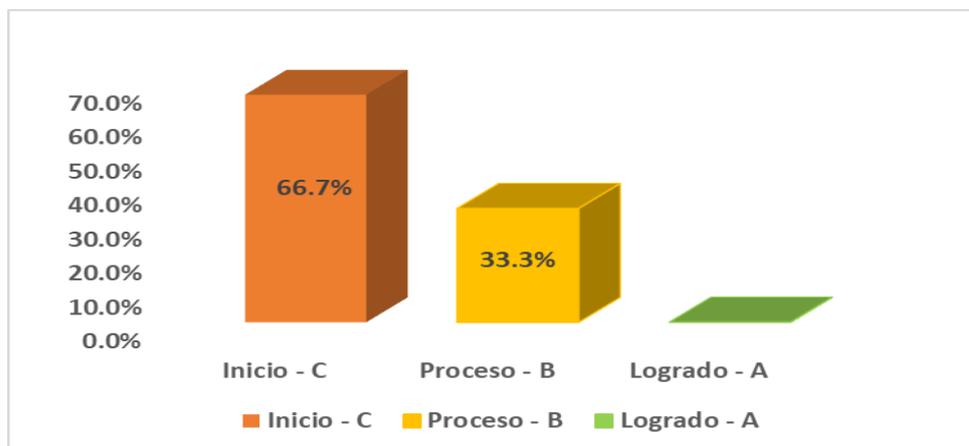
Nivel de desarrollo de la socialización en el pre - test

Nivel	f_i	h_i	H_i
Inicio - C	10	66.7%	66.7%
Proceso - B	5	33.3%	100.0%
Logrado - A	0	0.0%	
Total	15	100.0%	

Fuente. Base de datos

Figura 1.

Nivel de desarrollo de la socialización en el pre - test



Fuente. Base de datos

Interpretación

Se observa que, al aplicar el pre - test sobre el desarrollo de la socialización, a 15 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022. El 66.7%, que está representado por 10 niños y niñas, demuestran un nivel Inicial - “C”; mientras 5 de ellos que conforman un 33.3% del total de estudiantes se encuentran en el nivel Proceso - “B”. Se demuestra que los estudiantes no se encuentran en el nivel Logrado - “A”, es por ello que se debe dar solución a esta problemática en los niños y niñas de la muestra tomada.

Tabla 3.*Proceso para calcular las medidas de tendencia central y de dispersión respecto al pre - test*

X_i	f_i	X_i.f_i	d	d²	d².f_i
11	4	44.0	1.7	3.0	12.0
9	4	36.0	-0.3	0.1	0.3
8	3	24.0	-1.3	1.6	4.8
10	1	10.0	0.7	0.5	0.5
7	1	7.0	-2.3	5.1	5.1
6	1	6.0	-3.3	10.7	10.7
12	1	12.0	2.7	7.5	7.5
Total	15	139	-1.9	28.5	40.9

Fuente. Base de datos

Tabla 4.*Medidas de tendencia central y de dispersión del pre - test*

N	15
Media Aritmética	9.26
Desviación Estándar	1.65
Varianza	2.73
Mínimo	6.0
Máximo	12.00
CV	17.83

Fuente. Base de datos

Interpretación

Con respecto al desarrollo de la socialización, a 15 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022; se observó que la calificación promedio de los estudiantes es de 9.26, encontrándose en el nivel Inicial - “C”. La máxima nota en el pre - test es de 12, mientras la mínima es de 6. Se encontró una dispersión baja de 1.7, siendo menor a la tercera parte de la media aritmética, la variación de las calificaciones es de 17.8% indicando que los datos son relativamente homogéneos, por lo tanto, la media aritmética es representativa en el pre - test.

4.2.2. Resultados del desarrollo del programa de juegos cooperativos

Tabla 5.

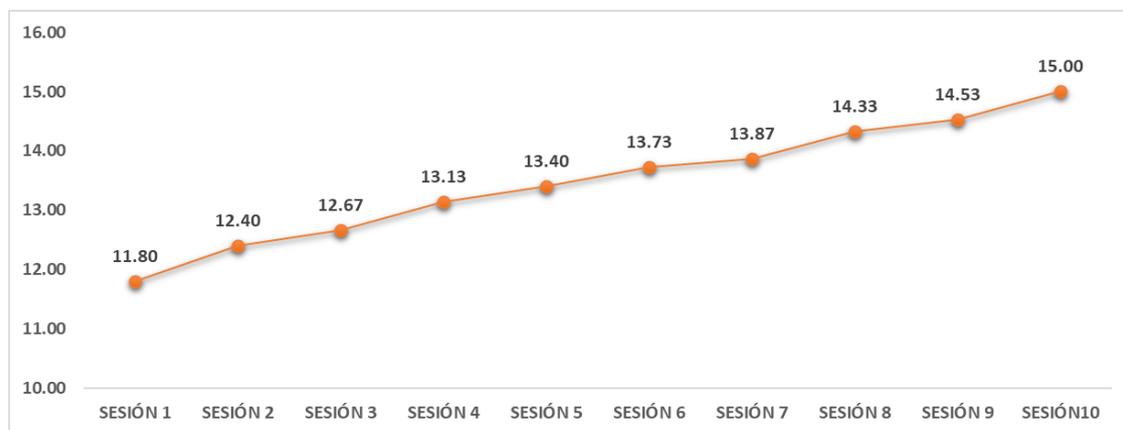
Resultados de la evolución del programa de juegos cooperativos

	SESIONES										GLOBAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15.00
Puntaje	177	186	190	197	201	207	209	215	219	224		202.50
Promedio	11.80	12.40	12.67	13.13	13.40	13.7	13.8	14.33	14.5	15		13.50

Fuente. Base de Datos

Figura 2.

Resultados de la evolución del programa de juegos cooperativos



Fuente. Base de datos

Interpretación

Se observa en la figura 2, el promedio de las calificaciones por sesiones realizadas a los 15 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022. Al inicio del programa de juegos cooperativos se obtuvo una nota de 11.80 estando en el nivel Proceso - “B”, pero conforme se iban realizando las sesiones del programa las calificaciones de los estudiantes aumentaban progresivamente, siendo en la sesión 4 una calificación promedio de 13.13 y para la última sesión se obtuvo un valor de 15 estando en el nivel Logrado - “A”. Los programas de juegos cooperativos dieron resultado en las sesiones, nos demuestra que este programa debe ejecutarse como actividad académica para seguir reforzando el desarrollo de la socialización en los estudiantes.

4.2.3. Resultado del nivel de desarrollo de la socialización después de aplicar el programa de juegos cooperativos

Tabla 6.

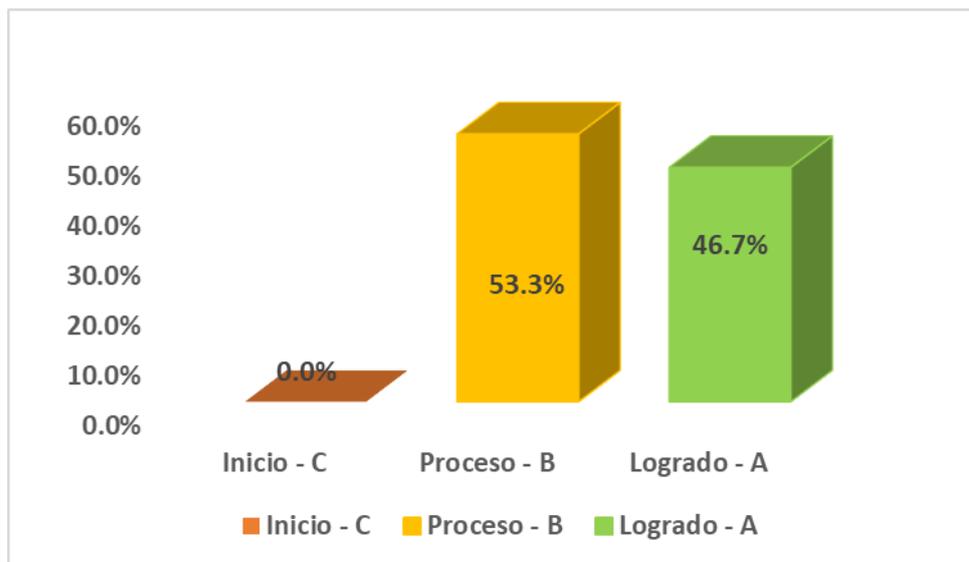
Resultados del post - test, respecto al nivel de desarrollo de la socialización

Nivel	f _i	h _i	H _i
Inicio - C	0	0%	0%
Proceso - B	8	53.3%	53.3%
Logrado - A	7	46.7%	100.0%
Total	15	100.0%	

Fuente. Base de datos

Figura 3.

Resultados del post - test respecto al nivel de desarrollo de la socialización



Fuente. Base de datos

Interpretación

Se observa que después de aplicar los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de la socialización en los 15 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022, se obtuvo un 53% para el nivel Proceso - “B”, que está representado por 8 niños y niñas, y un 47%, es decir 7 estudiantes, que se encuentran en el nivel Logrado - “A”. Se demuestra la aplicación de los juegos cooperativos ha influenciado positivamente en el desarrollo de la socialización en los niños y niñas de la muestra tomada.

Tabla 7.

Proceso para calcular las medidas de tendencia central y de dispersión respecto al Post test

X_i	F_i	X_i.f_i	d	d²	d².f_i
13	3	39.0	3.7	13.9	41.8
14	5	70.0	4.7	22.4	112.0
15	4	60.0	5.7	32.9	131.5
16	3	48.0	6.7	45.3	136.0
Total	15	319.0	32.5	193.0	681.2

Fuente. Base de datos

Tabla 8.

Medidas de tendencia central y de dispersión del Post test

N	15
Media Aritmética	14.46
Desviación Estándar	1.02
Varianza	1.05
Mínimo	13.0
Máximo	16.0
CV	7.08

Fuente. Base de datos

Interpretación

Con respecto a la aplicación de los juegos cooperativos para el desarrollo de la socialización, a 15 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022; se observó que la calificación promedio de los estudiantes es de 14.5, encontrándose en el nivel Logrado - “A”. La máxima nota en el post - test es de 16, mientras la mínima es de 13. La variación de las calificaciones es de 7% indicando que los datos son relativamente homogéneos, por lo tanto, la media aritmética es representativa en el post - test, nos indica que con la aplicación de los juegos cooperativos los estudiantes han mejorado su aprendizaje en la socialización.

4.2.4. Comparación de pre - test con post - test

Tabla 9.

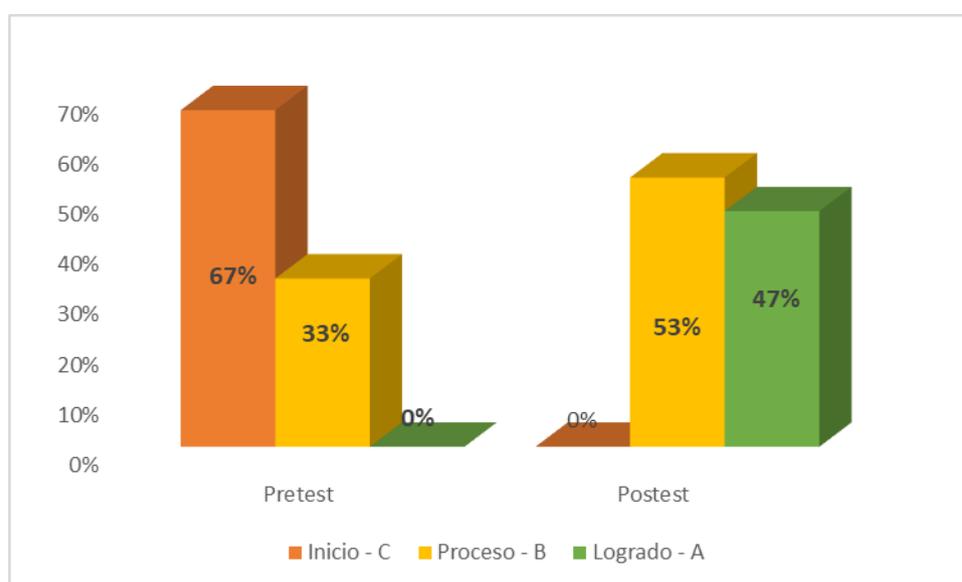
Diferencia entre el nivel de la socialización antes y después de la aplicación del programa juegos cooperativos

Logro	Pre - test		Post - test		Diferencia	
	N	%	N	%	N	%
Inicio - C	10	67%	0	0%	-10	-67%
Proceso - B	5	33%	8	53%	3	20%
Logrado - A	0	0%	7	47%	7	47%
Total	15	100%	15	100%		

Fuente. Pre - test y post - test aplicados a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022

Figura 4.

Diferencia entre el nivel de la socialización antes y después de la aplicación del programa juegos cooperativos



Fuente. Pre - test y post - test aplicados a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022

Interpretación

En la tabla y figura anterior se observa las diferencias entre las puntuaciones del pre - test y post - test, se determinó que existen diferencias entre el nivel de socialización antes y después de aplicar el programa de juegos cooperativos. En el pre - test existía un 67% de estudiantes

con un nivel bajo en socialización, este porcentaje se reduce a un 0% durante el post test, logrando obtener un nivel logrado con un valor de 47%.

Tabla 10.

Comparación de calificaciones y de dispersión antes y después del desarrollo del programa de juegos cooperativos

Medidas estadísticas	Pre - test	Post - test	Incremento	Decremento
M.A.	9.3	14.5	5.2	
D.S.	1.7	1.0		0.7
C.V.	17.83	7.08		10.75

Fuente. Pre - test y post - test aplicados a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022

Interpretación

Las medidas estadísticas nos muestran que el pre - test con respecto al post - test, los estudiantes han tenido una evolución positiva de 5.2, siendo al inicio en el pre - test 9.3 a 14.5 en lo que respecta al nivel de desarrollo de la socialización. En cuanto a la dispersión bajo un 0.7 (1.7 a 1.0), mientras en el coeficiente de variabilidad bajo de un 17.83% a un 7.08% indicando que en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022, han mejorado su aprendizaje.

4.3. Prueba de hipótesis

De acuerdo a los resultados obtenidos, la hipótesis queda probada positivamente, pues lo que se proyectó como una verdad probable ha quedado demostrado de acuerdo al cálculo y análisis de las medidas respectivas.

CONCLUSIONES

- 1.** Los juegos cooperativos influyen positivamente en el desarrollo de la socialización, toda vez que las medidas estadísticas nos muestran que, en el pre - test con respecto al post - test, los estudiantes han tenido una evolución positiva de 5.2, siendo al inicio 9.3 y al final 14.5.
- 2.** Existen diferencias entre el nivel de socialización antes y después de aplicar el programa de juegos cooperativos. En el pre - test existía un 67% de estudiantes con un nivel bajo en socialización, este porcentaje se reduce a un 0% en el post - test.
- 3.** Al inicio del programa de juegos cooperativos se obtuvo una nota de 11.80 estando en el nivel Proceso - “B”, pero conforme se iban realizando las sesiones del programa las calificaciones de los estudiantes aumentaban progresivamente, siendo en la sesión 4 una calificación promedio de 13.13 y para la última sesión se obtuvo un valor de 15 estando en el nivel Logrado - “A”.
- 4.** Los juegos cooperativos en los niños ayudan a fomentar diferentes conductas positivas en un ámbito escolar, estas se ven reflejadas en las actividades de las demás áreas del currículo.
- 5.** El uso del juego cooperativo como herramienta para el aprendizaje de los niños logra ambientes de aprendizaje en los cuales se desinhiben y logren cooperar para dejar atrás conductas agresivas; y la realización de actividades con un grado de disfrute y goce que hacen olvidar que la competitividad es tomada como estímulo.

RECOMENDACIONES

1. Es preciso, que los maestros otorguen mayor valor a la utilización al recurso lúdico como vía principal de aprendizaje para desarrollar y potenciar la socialización en los niños.

2. Apoyar a sus hijos a un apego afectivo seguro, para promover en ellos en un futuro, facilidad para tener relaciones estables emocionalmente.

3. Los programas de juegos cooperativos dieron resultado en las sesiones, nos demuestra que este programa debe ejecutarse como actividad académica para seguir reforzando el desarrollo de la socialización en los estudiantes.

4. La sociedad tiene a los niños inmersos en un ambiente competitivo, la familia debe propiciar la visión cooperativa en su hogar, de forma que los niños y las niñas fortalezcan su desarrollo socioemocional, autonomía y seguridad; para que en un futuro pueda sea más fácil insertarse tanto en el ámbito educativo como laboral, destacándose por su capacidad para relacionarse y desempeñarse exitosamente.

5. El docente debe replantear sus anteriores formas de trabajo, asumiendo funciones como facilitador o motivador de aprendizaje, así como de servir de guía y modelo para sus estudiantes y la sociedad,' siendo su función principal la de formador de las generaciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A.F.A. Editores Importadores (2007) *Diccionario pedagógico*.

Ardila, S. (s.f.). *El libro de los valores*. El Tiempo.

<https://viajemosaumundollamadopreescolar.files.wordpress.com/2012/10/el-libro-de-los-valores.pdf>

Arranz, E. *Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil*.

file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil%20...pdf

Betina, A. y Contini, N. *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*. CONICET.

<file:///C:/Users/LENOVO/Documents/TERCER%20LINK%20ESMERALDA.pdf>

Cerdas, E. (1988). *Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos*. Revista de paz y conflictos.

<file:///C:/Users/LENOVO/Documents/PRIMER%20LINK%20ESMERALDA.pdf>

Cerna, V. (2021). *Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” del distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Ancash en el año 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote - Chimbote, Perú]. Archivo digital.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21876/COOPERATIVOS_EQUIPO_CERNA_RIOS_VERONICA_AZUCENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Correa Campos, E. (2005) *El abecé del currículo*.

Crespo, C. (s.f.). *El juego cooperativo como transmisor de actitudes y valores positivos*. Universidad de Valladolid.

<file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/libro%20juego%20cooperativo.pdf>

Del Mar Rey Cerrato (2009). *La cooperación en el aula*. Innovación y Experiencias Educativas.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20DEL%20MAR_REY_2.pdf

Elizondo, Y. y Solano, K. (s.f.). *Juegos cooperativos*.

<file:///F:/Libro%203.%20DEFINICI%C3%93N%20CONCEPTUAL.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. The Lego Foundation.

[file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego%20\(6\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego%20(6).pdf)

Gallardo, J. y Gallardo P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Aportaciones arbitradas. [Dialnet-](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602)

[TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602 \(5\).pdf](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602)

Gilbert Ceballos, J. (1997). *Introducción a la sociología*. LOM Ediciones.

<https://books.google.com.pe/books?id=fKHHZRqWK64C&pg=PA165&lpg=PA164&focus=viewport&dq=teor%C3%83+%C2%ADas+de+la+socializaci%C3%83%C2%B3n&hl=es#v=onepage&q=teor%C3%83%20%C2%ADas%20de%20la%20socializaci%C3%83%C2%B3n&f=false>

Guerrero, A. (2008). *Los materiales didácticos en el aula*. Federación de Enseñanza de CC.OO de Andalucía. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>

Guevara, J. y Saavedra F. (2018). *Desarrollo del proceso de socialización a través de la técnica de juego de roles en el área de personal social, en los niños de 5 años, de la Institución Educativa inicial N° 328, distrito y provincia de Cutervo, región Cajamarca, en el año 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo - Chota, Cajamarca]. Archivo digital.

<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4246/BC-TES-TMP-3066.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Luzuriaga Medina, L. (1960) *Diccionario de pedagogía*. Losada, S.A.

Meneses, M. y Monge, M. (2001). *El juego en los niños. Enfoque teórico*. Sistema de Información Científica.

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social del Gobierno de España (2021). *Guía de orientaciones para la participación activa en el aula*. DOWN España.

<https://www.sindromedown.net/wp-content/uploads/2021/09/Participacion-en-el-Aula.pdf>

Michelson, L. et al. (1987). *Habilidades sociales para niños y niñas*.

<file:///C:/Users/LENOVO/Documents/SEGUNDO%20LINK%20ESMERALDA.pdf>

Morrison, G. (2005). *Educación infantil*. Prentice Hall.

<https://books.google.com.pe/books?id=BBJWBQATARAC&pg=PA100&lpg=PA99&focus=viewport&dq=teor%25C+3%C2%ADa+psicosocial+de+vigotsky#v=onepage&q&f=false>

Picardo, O. (2004). *Diccionario pedagógico*. UPAEP. <https://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2019/02/diccionario.pdf>

Pilamunga, G. (2016). *Juegos cooperativos como una estrategia en la enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la socialización en niños de 3 a 4 años de edad del centro del desarrollo infantil "mis primeras huellas", periodo lectivo 2014 - 2015* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador, Quito - Ecuador]. Archivo digital.

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12278/1/T-UCE-0010-1520.pdf>

Quiroz, Y. (2016). *Los juegos como estrategia didáctica para el desarrollo de la socialización en los niños de 2 a 3 años del CNH` Los Navegantes 1; sector Jaime Nebot, Cantón, provincia de Santa Elena, año lectivo, 2015 - 2016* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena, La Libertad - Ecuador]. Archivo digital.

<https://1library.co/document/z1d0k5pz-estrategia-didactica-desarrollo-socializacion-navegantes-canton-libertad-provincia.html>

Rivera, J. (2004). *El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes*. Facultad de Educación - UNMSM.

http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf

Salas, T. (2020). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica - Huancavelica, Perú]. Archivo digital.

<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/88f1f25e-d268-4583-952e-238d2256ed91/content>

Sánchez, C. (2016). *Las dinámicas didácticas basadas en el juego, en el aprendizaje de niños del nivel inicial*. Universidad Nacional de Cajamarca.

<file:///C:/Users/LENOVO/Documents/CUARTO%20LINK%20ESMERALDA.pdf>

Sánchez, H. y Reyes, C. (1984) *Metodología y diseños en la investigación científica*. INIDE.

Silva, K. (2019). *Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 494 “Pequeños Angelitos” - Chota* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo - Chota, Cajamarca]. Archivo digital.

https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9162/Silva_D%c3%adaz_Kelly.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Simms, J. y Simms, T. (1972). *Socialización y rendimiento en educación de tres a trece años*. Morata S.A.

https://books.google.com.pe/books?id=uc2YXwBY8V8C&pg=PA64&lpg=PA64&dq=libros+sobre+la+socializaci%C3%B3n+en+los+ni%C3%B1os+y+ni%C3%B1as&source=bl&ots=QEn_WFrFWv&sig=ACfU3U2mbKpM3SopdWpgX9CXgR2Bgea4hw&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi3hLy37PDzAhWqK7kGHVXYBIA4ggEQ6AF6BAgcEAI#v=onepage&q&f=false

Suriá, R. (2010). *Psicología social (sociología)*.

<file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/TEMA-2-SOCIALIZACION-Y-DESARROLLO-SOCIAL.pdf>

Yubero, S. (s.f.). *Psicología social, cultura y educación*.

<file:///F:/LIBRO%204.%20DEFINICI%C3%93N%20CONCEPTUAL.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1.- PRE - TEST Y POST - TEST

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 190 N° 190 “MOLLORCO” DE MOLLORCO, PEDRO GÁLVEZ, 2022

➤ **OBJETIVO:**

Medir el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 190 “Mollorco” de Mollorco, Pedro Gálvez, 2022.

➤ **INSTRUCCIONES:**

Vamos a realizar la ejecución de nuestro proyecto de investigación con fines de titulación, en tal sentido pedimos que todos trabajen y se comporten bien para llenar adecuadamente este instrumento.

➤ **ESCALA DE MEDICIÓN:**

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA		
			1	2	3
Autoestima	Se siente bien consigo mismo, orgulloso de lo que es capaz de hacer, ve las cosas positivas sobre sí mismos.	1. Se integra fácilmente al grupo.			
		2. Se siente capaz de realizar diversas actividades..			
		3. Cuando habla con alguien lo mira a los ojos			
Comportamiento	Demuestra actitudes positivas ante los diferentes estímulos que reciben y en relación al entorno en el cual se desenvuelve.	4. Pide disculpas ante una mala acción.			
		5. Practica normas de convivencia.			
		6. Comparte sus cosas con sus compañeros.			
		7. Se ofrece a ayudar a quien lo pueda necesitar.			

Juego	Comparte y participa durante la realización de los juegos que ejecuta.	8. Participa en los diversos juegos junto a sus compañeros.			
		9. Muestra una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros.			
		10. Juega amistosamente con sus compañeros.			
		11. Disfruta de los juegos grupales.			
		12. Pide las cosas por favor.			
Identificación	Crea su identidad a partir de la relación con otras personas.	13. Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros.			
		14. Agradece cuando es necesario.			
		15. Colabora en actividades de grupo.			
Puntaje parcial					
Puntaje total					

ANEXO 2.- SESIONES DE APRENDIZAJE

Actividad de aprendizaje N° 01

“NO DEJES CAER EL GLOBO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 190 “Mollorco”.
3. LUGAR : San Marcos
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Psicomotriz.
6. FECHA : 12 de agosto.
7. DOCENTE : Julia Elizabet Rios Abanto.
8. ESTUDIANTE : Esmeralda Janet Jimenez Ramos.

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p> <p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en relación a aspectos sociales, emocionales, afectivos y cognitivos vinculados con su desarrollo y su identidad corporal. Organiza su cuerpo en relación a las acciones y habilidades motrices según la práctica de actividad física que quiere realizar. Produce secuencias de movimientos y gestos corporales para manifestar sus emociones utilizando</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal jugando con un globo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza movimientos utilizando un globo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expone acerca de lo que le pareció el juego, si le gusto o no y que movimientos hizo para no dejar caer el globo. 	<p>Lista de cotejo con calor</p>

diferentes materiales, produce con sus pares secuencias de movimientos. Experimenta a través del juego nuevas posibilidades expresivas de su cuerpo y las utiliza para relacionarse y comunicar ideas, emociones, sentimientos, pensamientos. PSICOMOTRIZ					
---	--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	INTERCULTURAL
VALOR	Respeto a la identidad cultural.
Actitud	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

I. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material. - Recepción de niños. 	<ul style="list-style-type: none"> -cartulina -Plumones. -Imágenes. -Caja sorpresa. -Hojas bond. -papel crepé. -Goma. -Parlante. 	- 30 minutos

II. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS	Tiempo
<p>INICIO</p> <p>Rutinas</p> <p>Juegos libres en sectores</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas. • Saludo (a la maestra, compañeros y Dios) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se integran en grupos, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	<p>Cartel propósito</p> <p>Dibujo</p>	<p>5 min</p> <p>45 a 60 min</p>
<p>• Propósito: "Niñas y niños el día de hoy jugaremos a no dejar caer el globo al piso"</p>			
Motivación	<p>La docente muestra un globo y realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué tengo en mi mano? ¿para qué creen que he traído el globo? ¿De qué se tratará la clase?</p> <p>Problematización: ¿Qué pasaría si nuestro globo se revienta?</p>	<p>.</p> <p>-Voz de maestra.</p> <p>-Niños y niñas.</p>	10 min

Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente menciona a los niños y niñas que les va a repartir un globo a cada uno, porque vamos a jugar a no dejar caer el globo al piso. Todos ustedes deberán elevar el globo y no dejarlo caer al piso, el que lo deja caer tendrá un castigo, ya sea de cantar, bailar, saltar, correr o lo que los compañeros le digan cuál es su reto. • Entonces vamos a empezar con el juego y para ello les voy a poner música para que sea más divertido. • La docente dice que todos los niños y niñas van a exponer acerca del juego, si les gusto o no y los movimientos que realizaron para no dejar caer el globo. 	Globo Parlante Niños y niñas Docente	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendimos? ▪ ¿Para qué sirve? <p>Retroalimentación: La docente hace un breve repaso de la actividad del día de hoy, e invita a los niños para que en casita cuenten a sus papitos lo que realizaron.</p>	Voz de maestra. Niños y niñas	5 min
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <p>Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos. Disfrutan de sus alimentos. Recreo.</p>	Jabón Toalla alcohol	

Docente

Nombre: Julia Elizabet Ríos Abanto

Practicante

Nombre: Esmeralda Janet Jimenez Ramos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR

- **Experiencia de Aprendizaje:** "NO DEJES CAER EL GLOBO"
- **Docente:** Julia Elizabeth Ríos Abanto
- **Aula:** 5 años
- **Fecha:** 12 de agosto del 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE	• "No dejes caer el globo"			
ÁREA	• Psicomotricidad.			
COMPETENCIA / CAPACIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Realiza movimientos utilizando un globo.			
ESTUDIANTES				
1	CERDAN VISLAO, Liam Gael.			
2	CHUAN HUAMAN, Amner Dylan.			
3	GUERRERO TAFUR, Jesús.			
4	JARA VARGAS, Mayra Zamira.			
5	JIMENEZ ABANTO, Anjheli Maydeli.			
6	JIMENEZ MEDINA, Joice Staideer.			
7	LLANOS TELLO, Escarleth Coral.			
8	MARRUFO CARRERA, Jennifer Victoria.			
9	MUÑOZ TERRONES, Andy Jhayir.			
10	MURRUGARRA PORTAL, Thiago Zaid.			
11	QUISPE VASQUEZ, James Jamily.			
12	RUIZ BUENO, Erik.			
13	RUIZ CABANILLAS, Esleyder Smith.			
14	TELLO MUÑOZ, Yajayra Mileth.			
15	VARGAS TERRONES, Frank Alexis.			

Actividad de aprendizaje N° 02
“NOS DIVERTIMOS JUGANDO A LA CADENA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 190 “Mollorco”.
3. LUGAR : San Marcos
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Psicomotriz.
6. FECHA : 19 de agosto.
7. DOCENTE : Julia Elizabet Rios Abanto.
8. ESTUDIANTE : Esmeralda Janet Jimenez Ramos.

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p> <p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en relación a aspectos sociales, emocionales, afectivos y cognitivos vinculados con su desarrollo y su identidad corporal. Organiza su cuerpo en relación a las acciones y habilidades motrices según la práctica de actividad física que quiere realizar. Produce secuencias de movimientos y gestos corporales para manifestar sus emociones utilizando</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal jugando a la cadena. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observa a sus compañeros para atraparlos y formar la cadena. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dibuja a lo que jugó. 	<p>Lista de cotejo con calor</p>

<p>diferentes materiales, produce con sus pares secuencias de movimientos. Experimenta a través del juego nuevas posibilidades expresivas de su cuerpo y las utiliza para relacionarse y comunicar ideas, emociones, sentimientos, pensamientos.</p> <p>PSICOMOTRIZ</p>					
--	--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	INTERCULTURAL
VALOR	Respeto a la identidad cultural.
Actitud	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

I. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material. - Recepción de niños. 	<ul style="list-style-type: none"> -cartulina -Plumones. -Imágenes. -Caja sorpresa. -Hojas bond. -papel crepé. -Goma. -Parlante. 	- 30 minutos

II. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS	Tiempo
<p>INICIO</p> <p>Rutinas</p> <p>Juegos libres en sectores</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas. • Saludo (a la maestra, compañeros y Dios) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se integran en grupos, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	<p>Cartel propósito</p> <p>Dibujo</p>	<p>5 min</p> <p>45 a 60 min</p>
<p>• Propósito: "Niñas y niños el día de hoy jugaremos a formar una cadena"</p>			
Motivación	<p>La docente motiva a los niños con una canción: si usted tiene muchas ganas...</p> <p>¿Les gustó la canción? ¿De qué trató la canción? ¿Les gustaría jugar?</p> <p>Problematización: ¿Qué pasaría si no existieran los juegos?</p>	<p>.</p> <p>-Voz de maestra.</p> <p>-Niños y niñas.</p>	10 min

Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente menciona a los niños y niñas que el juego se llama la cadena, para ello debemos formar una cadena muy larga; para ello uno será el líder. El que va a empezar el juego, el líder tiene que correr a los niños, hasta atrapar a uno y con el corren a otros niños y así sucesivamente hasta atrapar a todos y formar la cadena, pero sin soltarse de las manos. Para ello les voy a dar un ejemplo y luego lo realizan ustedes solos. • Entonces vamos a empezar con el juego y para ello les voy a poner música para que sea más divertido. • La docente dice que todos los niños y niñas van a dibujar a lo que jugaron, y luego comentan si les fue divertido el juego o no. <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendimos? ▪ ¿Para qué sirve? 	Parlante Niños y niñas Docente	25 min
Cierre	<p>Retroalimentación: La docente hace un breve repaso de la actividad del día de hoy, e invita a los niños para que en casita cuenten a sus papitos lo que realizaron.</p>	Voz de maestra. Niños y niñas	5 min
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo: Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos. Disfrutan de sus alimentos. Recreo.</p>	Jabón Toalla alcohol	

Docente

Nombre: Julia Elizabet Ríos Abanto

Practicante

Nombre: Esmeralda Janet Jimenez Ramos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR

- **Experiencia de Aprendizaje:** "NOS DIVERTIMOS JUGANDO A LA CADENA"
- **Docente:** Julia Elizabeth Ríos Abanto
- **Aula:** 5 años
- **Fecha:** 19 de agosto del 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE	• "Nos divertimos jugando a La Cadena"		
ÁREA	• Psicomotricidad.		
COMPETENCIA / CAPACIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Observa a sus compañeros para atraparlos y formar la cadena.		
ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	CERDAN VISLAO, Liam Gael.		
2	CHUAN HUAMAN, Amner Dylan.		
3	GUERRERO TAFUR, Jesús.		
4	JARA VARGAS, Mayra Zamira.		
5	JIMENEZ ABANTO, Anjheli Maydeli.		
6	JIMENEZ MEDINA, Joice Staideer.		
7	LLANOS TELLO, Escarleth Coral.		
8	MARRUFO CARRERA, Jennifer Victoria.		
9	MUÑOZ TERRONES, Andy Jhayir.		
10	MURRUGARRA PORTAL, Thiago Zaid.		
11	QUISPE VASQUEZ, James Jamily.		
12	RUIZ BUENO, Erik.		
13	RUIZ CABANILLAS, Esleyder Smith.		
14	TELLO MUÑOZ, Yajayra Mileth.		
15	VARGAS TERRONES, Frank Alexis.		

Actividad de aprendizaje N° 03

“EL LAGO ENCANTADO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 190 “Mollorco”.
3. LUGAR : San Marcos
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Psicomotriz.
6. FECHA : 26 de agosto.
7. DOCENTE : Julia Elizabet Rios Abanto.
8. ESTUDIANTE : Esmeralda Janet Jimenez Ramos.

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p> <p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en relación a aspectos sociales, emocionales, afectivos y cognitivos vinculados con su desarrollo y su identidad corporal. Organiza su cuerpo en relación a las acciones y habilidades motrices según la práctica de actividad física que quiere realizar. Produce secuencias de movimientos y gestos corporales para manifestar sus emociones utilizando</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en el lago encantado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mantiene su coordinación para no caer dentro del lago encantado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dibuja y colorea el lago encantado. 	<p>Lista de cotejo con calor</p>

<p>diferentes materiales, produce con sus pares secuencias de movimientos. Experimenta a través del juego nuevas posibilidades expresivas de su cuerpo y las utiliza para relacionarse y comunicar ideas, emociones, sentimientos, pensamientos.</p> <p>PSICOMOTRIZ</p>					
--	--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	INTERCULTURAL
VALOR	Respeto a la identidad cultural.
Actitud	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

I. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material. - Recepción de niños. 	<ul style="list-style-type: none"> -cartulina -Plumones. -Imágenes. -Caja sorpresa. -Hojas bond. -papel crepé. -Goma. -Parlante. 	- 30 minutos

II. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS	Tiempo
<p>INICIO</p> <p>Rutinas</p> <p>Juegos libres en sectores</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas. • Saludo (a la maestra, compañeros y Dios) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se integran en grupos, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	<p>Cartel propósito</p> <p>Dibujo</p>	<p>5 min</p> <p>45 a 60 min</p>
<p>• Propósito: "Niñas y niños el día de hoy jugaremos en el lago encantado"</p>			
Motivación	<p>La docente motiva a los niños con una canción: saltan, saltan los conejitos...</p> <p>¿Les gustó la canción? ¿De qué trató la canción? ¿Les gustaría jugar?</p> <p>La docente muestra hulas hulas y pregunta: ¿qué iremos hacer con los hulas hulas?</p> <p>Problematización: ¿Qué pasará con los hulas hulas, se romperán o para qué servirán?</p>	<p>.</p> <p>-Voz de maestra.</p> <p>-Niños y niñas.</p> <p>-Parlante</p>	10 min

Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente menciona a los niños y niñas que el juego se llama "El lago encantado", para ello yo voy a colocar los hula, hula por diferentes lugares, en esos hula hula ustedes tienen que saltar dentro de ellos, porque si saltan fuera se quedan estatuas en el agua, porque está encantado, tienes que esperar a que vengan a salvarles, les van a salvar dándoles un abrazo, entendido!. • Entonces vamos a empezar con el juego y para ello les voy a poner música para que sea más divertido. • La docente dice que todos los niños y niñas van a dibujar a lo que jugaron, y luego comentan si les fue divertido el juego o no. 	Parlante Niños y niñas Docente Hula hula	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendimos? ▪ ¿Para qué sirve? <p>Retroalimentación: La docente hace un breve repaso de la actividad del día de hoy, e invita a los niños para que en casita cuenten a sus papitos lo que realizaron.</p>	Voz de maestra. Niños y niñas	5 min
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <p>Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos. Disfrutan de sus alimentos. Recreo.</p>	Jabón Toalla alcohol	

Docente

Nombre: Julia Elizabet Ríos Abanto

Practicante

Nombre: Esmeralda Janet Jimenez Ramos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR

- Experiencia de Aprendizaje: "EL LAGO ENCANTADO"
- Docente: Julia Elizabeth Ríos Abanto
- Aula: 5 años
- Fecha: 26 de agosto del 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE	• "EL LAGO ENCANTADO"		
ÁREA	• Psicomotricidad.		
COMPETENCIA / CAPACIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Mantiene su coordinación para no caer dentro del lago encantado.		
ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	CERDAN VISLAO, Liam Gael.		
2	CHUAN HUAMAN, Amner Dylan.		
3	GUERRERO TAFUR, Jesús.		
4	JARA VARGAS, Mayra Zamira.		
5	JIMENEZ ABANTO, Anjheli Maydeli.		
6	JIMENEZ MEDINA, Joice Staideer.		
7	LLANOS TELLO, Escarleth Coral.		
8	MARRUFO CARRERA, Jennifer Victoria.		
9	MUÑOZ TERRONES, Andy Jhayir.		
10	MURRUGARRA PORTAL, Thiago Zaid.		
11	QUISPE VASQUEZ, James Jamily.		
12	RUIZ BUENO, Erik.		
13	RUIZ CABANILLAS, Esleyder Smith.		
14	TELLO MUÑOZ, Yajayra Mileth.		
15	VARGAS TERRONES, Frank Alexis.		

Actividad de aprendizaje N° 04

NOS DIVERTIMOS JUGANDO A “LOS NOMBRES”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 190 “Mollorco”.
3. LUGAR : San Marcos
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Psicomotriz.
6. FECHA : 02 de octubre.
7. DOCENTE : Julia Elizabet Rios Abanto.
8. ESTUDIANTE : Esmeralda Janet Jimenez Ramos.

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p> <p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en relación a aspectos sociales, emocionales, afectivos y cognitivos vinculados con su desarrollo y su identidad corporal. Organiza su cuerpo en relación a las acciones y habilidades motrices según la práctica de actividad física que quiere realizar. Produce secuencias de movimientos y gestos corporales para manifestar sus emociones utilizando</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal al buscar el mismo número de letras que tiene su nombre. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza movimientos para agruparse con él o la compañera que tenga el mismo número de letras que su nombre. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exponen si les gustó el juego o no. 	<p>Lista de cotejo con calor</p>

<p>diferentes materiales, produce con sus pares secuencias de movimientos. Experimenta a través del juego nuevas posibilidades expresivas de su cuerpo y las utiliza para relacionarse y comunicar ideas, emociones, sentimientos, pensamientos.</p> <p>PSICOMOTRIZ</p>					
--	--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	INTERCULTURAL
VALOR	Respeto a la identidad cultural.
Actitud	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

I. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material. - Recepción de niños. 	<ul style="list-style-type: none"> -cartulina -Plumones. -Imágenes. -Caja sorpresa. -Hojas bond. -Goma. -Parlante. 	<ul style="list-style-type: none"> - 30 minutos

II. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS	Tiempo
INICIO	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas. • Saludo (a la maestra, compañeros y Dios) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. 	Cartel propósito	5 min
Rutinas	Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.		
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se integran en grupos, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	Dibujo	45 a 60 min
<ul style="list-style-type: none"> • Propósito: "Niñas y niños el día de hoy nos divertiremos jugando a los nombres" 			
Motivación	<p>La docente motiva a los niños con una canción: ¿Les gustó la canción? ¿De qué trató la canción? ¿Les gustaría jugar?</p> <p>La docente menciona a los niños que el juego de hoy es muy divertido.</p> <p>Problematización: ¿Cuál será el juego que vamos a jugar?</p> <p>¿Tienen alguna idea?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • -Voz de maestra. • -Niños y niñas. • -Parlante 	10 min

Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente menciona a los niños y niñas que el juego se llama "Los nombres", cada uno va a contar el número de letras que tiene su nombre, una vez que lo hayan logrado irán a buscar a su compañero que tenga el mismo número de letras que su nombre y si lo encontraron formarán un grupo, Si una persona no puede encontrar a alguien, permítele usar otro nombre por el que se le llama (su apellido o apodo). Si todavía no encuentra a alguien con quien emparejarse, que lo haga con una persona que tenga el número más cercano de letras. • Entonces vamos a empezar con el juego y para ello les voy a colocar música muy bajita para que se concentren está bien, pues a concentrarse. • La docente menciona a todos los niños que van a salir al frente y comentar si les gustó el juego o no. <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendimos? ▪ ¿Para qué sirve? 	Parlante Niños y niñas Docente	25 min
Cierre	<p>Retroalimentación: La docente hace un breve repaso de la actividad del día de hoy, e invita a los niños para que en casita cuenten a sus papitos lo que realizaron.</p>	Voz de maestra. Niños y niñas	5 min
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo: Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos. Disfrutan de sus alimentos. Recreo.</p>	Jabón Toalla alcohol	

Docente
Nombre: Julia Elizabet Ríos Abanto

Practicante
Nombre: Esmeralda Janet Jimenez Ramos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR

- **Experiencia de Aprendizaje:** NOS DIVERTIMOS JUGANDO A “LOS NOMBRES”
- **Docente:** Julia Elizabeth Ríos Abanto

- **Aula** 5 años
- **Fecha:** 02 de septiembre del 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE	• Nos divertimos jugando a “Los nombres”		
ÁREA	• Psicomotricidad.		
COMPETENCIA / CAPACIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Realiza movimientos para agruparse con él o la compañera que tenga el mismo número de letras que su nombre.		
ESTUDIANTES			
1	CERDAN VISLAO, Liam Gael.		
2	CHUAN HUAMAN, Amner Dylan.		
3	GUERRERO TAFUR, Jesús.		
4	JARA VARGAS, Mayra Zamira.		
5	JIMENEZ ABANTO, Anjheli Maydeli.		
6	JIMENEZ MEDINA, Joice Staideer.		
7	LLANOS TELLO, Escarleth Coral.		
8	MARRUFO CARRERA, Jennifer Victoria.		
9	MUÑOZ TERRONES, Andy Jhayir.		
10	MURRUGARRA PORTAL, Thiago Zaid.		
11	QUISPE VASQUEZ, James Jamily.		
12	RUIZ BUENO, Erik.		
13	RUIZ CABANILLAS, Esleyder Smith.		
14	TELLO MUÑOZ, Yajayra Mileth.		
15	VARGAS TERRONES, Frank Alexis.		

Actividad de aprendizaje N° 05

“CON MUCHO ENTUSIASMO LLEVAMOS EL BALÓN SIN DEJAR CAER”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 190 “Mollorco”.
3. LUGAR : San Marcos
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Psicomotriz.
6. FECHA : 09 de septiembre.
7. DOCENTE : Julia Elizabet Rios Abanto.
8. ESTUDIANTE : Esmeralda Janet Jimenez Ramos.

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p> <p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en relación a aspectos sociales, emocionales, afectivos y cognitivos vinculados con su desarrollo y su identidad corporal. Organiza su cuerpo en relación a las acciones y habilidades motrices según la práctica de actividad física que quiere realizar. Produce secuencias de movimientos y gestos corporales para manifestar sus emociones utilizando</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal al llevar la pelota en pares si dejar caer. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza movimientos para llevar la pelota entre compañeros en la barriga sin dejar caer. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dibujan lo que realizaron en la actividad. 	<p>Lista de cotejo con calor</p>

<p>diferentes materiales, produce con sus pares secuencias de movimientos. Experimenta a través del juego nuevas posibilidades expresivas de su cuerpo y las utiliza para relacionarse y comunicar ideas, emociones, sentimientos, pensamientos.</p> <p>PSICOMOTRIZ</p>					
--	--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	INTERCULTURAL
VALOR	Respeto a la identidad cultural.
Actitud	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

I. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material. - Recepción de niños. 	<ul style="list-style-type: none"> -cartulina -Plumones. -Imágenes. -Pelotas. -Hojas bond. -Goma. -Parlante. 	- 30 minutos

II. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS	Tiempo
<p>INICIO</p> <p>Rutinas</p> <p>Juegos libres en sectores</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas. • Saludo (a la maestra, compañeros y Dios) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se integran en grupos, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	<p>Cartel propósito</p> <p>Dibujo</p>	<p>5 min</p> <p>45 a 60 min</p>
<p>• Propósito: "Niñas y niños el día de hoy nos divertiremos jugando con la pelota sin dejar caer al piso."</p>			
Motivación	<p>La docente motiva a los niños con una canción: ¿Les gustó la canción? ¿De qué trató la canción? ¿Les gustaría jugar?</p> <p>La docente menciona a los niños que el juego de hoy es muy divertido.</p> <p>Problematización: ¿Cuál será el juego que vamos a jugar?</p> <p>¿Tienen alguna idea?</p>	<p>.</p> <p>-Voz de maestra.</p> <p>-Niños y niñas.</p> <p>-Parlante</p>	10 min

Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente menciona a los niños y niñas que el juego del día de hoy es muy divertido, observen aquí tengo una pelota, que vamos hacer con ella, no sabemos, pero ahora les voy a explicar, tienen que formar parejas de 2 estudiantes ya luego los dos primeros participantes tendrán que llevar la pelota en la barriga sin dejarlo caer, si lo dejan caer pierden y tendrán un reto, deben cumplirlo y si no lo cumplen ya no juegan, entendido mis niños, muy bien. • Entonces vamos a empezar con el juego y para ello les voy a colocar música muy bajita para que se concentren está bien, pues a concentrarse. • La docente pide a los niños y niñas que dibujen lo que han realizado. 	Parlante Niños y niñas Docente Pelota	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendimos? ▪ ¿Para qué sirve? <p>Retroalimentación: La docente hace un breve repaso de la actividad del día de hoy, e invita a los niños para que en casita cuenten a sus papitos lo que realizaron.</p>	Voz de maestra. Niños y niñas	5 min
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <p>Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, sacan los alimentos.</p> <p>Agradecen a Dios por los alimentos.</p> <p>Disfrutan de sus alimentos.</p> <p>Recreo.</p>	Jabón Toalla alcohol	

Docente

Nombre: Julia Elizabet Ríos Abanto

Practicante

Nombre: Esmeralda Janet Jimenez Ramos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR

- **Experiencia de Aprendizaje:** CON MUCHO ENTUSIASMO LLEVAMOS EL BALÓN SIN DEJAR CAER
- **Docente:** Julia Elizabeth Ríos Abanto
- **Aula** 5 años
- **Fecha:** 09 de septiembre del 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE		<ul style="list-style-type: none"> • Con mucho entusiasmo llevamos el balón sin dejar caer. 		
ÁREA		<ul style="list-style-type: none"> • Psicomotricidad. 		
COMPETENCIA / CAPACIDAD		<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 		
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Realiza movimientos para llevar la pelota entre compañeros en la barriga sin dejar caer.		
ESTUDIANTES		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	CERDAN VISLAO, Liam Gael.			
2	CHUAN HUAMAN, Amner Dylan.			
3	GUERRERO TAFUR, Jesús.			
4	JARA VARGAS, Mayra Zamira.			
5	JIMENEZ ABANTO, Anjheli Maydeli.			
6	JIMENEZ MEDINA, Joice Staideer.			
7	LLANOS TELLO, Escarleth Coral.			
8	MARRUFO CARRERA, Jennifer Victoria.			
9	MUÑOZ TERRONES, Andy Jhayir.			
10	MURRUGARRA PORTAL, Thiago Zaid.			
11	QUISPE VASQUEZ, James Jamily.			
12	RUIZ BUENO, Erik.			
13	RUIZ CABANILLAS, Esleyder Smith.			
14	TELLO MUÑOZ, Yajayra Mileth.			
15	VARGAS TERRONES, Frank Alexis.			

Actividad de aprendizaje N° 06

“JUGAMOS A LOS PIES QUIETOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 190 “Mollorco”.
3. LUGAR : San Marcos
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Psicomotriz.
6. FECHA : 16 de septiembre.
7. DOCENTE : Julia Elizabet Rios Abanto.
8. ESTUDIANTE : Esmeralda Janet Jimenez Ramos.

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p> <p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en relación a aspectos sociales, emocionales, afectivos y cognitivos vinculados con su desarrollo y su identidad corporal. Organiza su cuerpo en relación a las acciones y habilidades motrices según la práctica de actividad física que quiere realizar. Produce secuencias de movimientos y gestos corporales para manifestar sus emociones utilizando</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal al realizar el juego pies quietos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza coordinación al momento de realizar la actividad pies quietos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dibujan lo que realizaron en la actividad. 	<p>Lista de cotejo con calor</p>

<p>diferentes materiales, produce con sus pares secuencias de movimientos. Experimenta a través del juego nuevas posibilidades expresivas de su cuerpo y las utiliza para relacionarse y comunicar ideas, emociones, sentimientos, pensamientos.</p> <p>PSICOMOTRIZ</p>					
--	--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	INTERCULTURAL
VALOR	Respeto a la identidad cultural.
Actitud	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

I. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material. - Recepción de niños. 	<ul style="list-style-type: none"> -cartulina -Plumones. -Imágenes. -Pelotas. -Hojas bond. -Parlante. 	- 30 minutos

II. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS	Tiempo
INICIO	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas. • Saludo (a la maestra, compañeros y Dios) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. 	Cartel propósito	5 min
Rutinas	Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.		
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se integran en grupos, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	Dibujo	45 a 60 min
<p>• Propósito: "Niñas y niños el día de hoy nos divertiremos jugando a los pies quietos"</p>			
Motivación	<p>La docente motiva a los niños con una canción: ¿Les gustó la canción? ¿De qué trató la canción? ¿Les gustaría jugar?</p> <p>La docente menciona a los niños que el juego de hoy es muy divertido, les muestra una pelota.</p> <p>Problematización: ¿Cuál será el juego que vamos a jugar?</p> <p>¿Tienen alguna idea?</p>	<p>.</p> <p>-Voz de maestra.</p> <p>-Niños y niñas.</p> <p>-Parlante</p>	10 min

Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente menciona a los niños y niñas que el juego del día de hoy es muy divertido, observen aquí tengo una pelota, que vamos hacer con ella, no sabemos, pero ahora les voy a explicar, vamos a formar un circulo, luego yo les voy a decir un número a cada uno, no se olviden su número por favor, por ejemplo; yo digo voy a elegir al número 8 y voy a lanzar la pelota hacia arriba y el que es número 8 debe coger la pelota y cuando ya lo tiene gritará "pies quietos" y tiene que dar 2 pasos y matar con la pelota al que este más cerca y así sucesivamente, entendido mis niños, muy bien. • Entonces vamos a empezar con el juego y para ello les voy a colocar música muy bajita para que se concentren está bien, pues a concentrarse. • La docente pide a los niños y niñas que dibujen lo que han realizado. <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendimos? ▪ ¿Para qué sirve? 	Parlante Niños y niñas Docente Pelota	25 min
Cierre	<p>Retroalimentación: La docente hace un breve repaso de la actividad del día de hoy, e invita a los niños para que en casita cuenten a sus papitos lo que realizaron.</p>	Voz de maestra. Niños y niñas	5 min
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo: Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos. Disfrutan de sus alimentos. Recreo.</p>	Jabón Toalla alcohol	

Docente

Nombre: Julia Elizabet Ríos Abanto

Practicante

Nombre: Esmeralda Janet Jimenez Ramos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR

- **Experiencia de Aprendizaje:** JUGAMOS A LOS PIES QUIETOS
- **Docente:** Julia Elizabeth Ríos Abanto

- **Aula** 5 años
- **Fecha:** 16 de septiembre del 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE	• Jugamos a los pies quietos.
ÁREA	• Psicomotricidad.
COMPETENCIA / CAPACIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Realiza coordinación al momento de realizar la actividad pies quietos.

ESTUDIANTES		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	CERDAN VISLAO, Liam Gael.			
2	CHUAN HUAMAN, Amner Dylan.			
3	GUERRERO TAFUR, Jesús.			
4	JARA VARGAS, Mayra Zamira.			
5	JIMENEZ ABANTO, Anjheli Maydeli.			
6	JIMENEZ MEDINA, Joice Staideer.			
7	LLANOS TELLO, Escarleth Coral.			
8	MARRUFO CARRERA, Jennifer Victoria.			
9	MUÑOZ TERRONES, Andy Jhayir.			
10	MURRUGARRA PORTAL, Thiago Zaid.			
11	QUISPE VASQUEZ, James Jamily.			
12	RUIZ BUENO, Erik.			
13	RUIZ CABANILLAS, Esleyder Smith.			
14	TELLO MUÑOZ, Yajayra Mileth.			
15	VARGAS TERRONES, Frank Alexis.			

Actividad de aprendizaje N° 07

“NOS DIVERTIMOS Y HACEMOS LA CARRERA DE SACOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 190 “Mollorco”.
3. LUGAR : San Marcos
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Psicomotriz.
6. FECHA : 20 de septiembre.
7. DOCENTE : Julia Elizabet Rios Abanto.
8. ESTUDIANTE : Esmeralda Janet Jimenez Ramos.

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD</p> <p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en relación a aspectos sociales, emocionales, afectivos y cognitivos vinculados con su desarrollo y su identidad corporal. Organiza su cuerpo en relación a las acciones y habilidades motrices según la práctica de actividad física que quiere realizar. Produce secuencias de movimientos y gestos corporales para manifestar sus emociones utilizando</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal al realizar la carrera de sacos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza coordinación y movimiento al momento de la carrera de sacos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dibujan lo que realizaron en la actividad. 	<p>Lista de cotejo con calor</p>

<p>diferentes materiales, produce con sus pares secuencias de movimientos. Experimenta a través del juego nuevas posibilidades expresivas de su cuerpo y las utiliza para relacionarse y comunicar ideas, emociones, sentimientos, pensamientos.</p> <p>PSICOMOTRIZ</p>					
--	--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	INTERCULTURAL
VALOR	Respeto a la identidad cultural.
Actitud	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

I. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material. - Recepción de niños. 	<ul style="list-style-type: none"> - cartulina - Plumones. - Imágenes. - Pelotas. - Hojas bond. - Parlante. 	- 30 minutos

II. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS	Tiempo
<p>INICIO</p> <p>Rutinas</p> <p>Juegos libres en sectores</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas. • Saludo (a la maestra, compañeros y Dios) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se integran en grupos, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	<p>Cartel propósito</p> <p>Dibujo</p>	<p>5 min</p> <p>45 a 60 min</p>
<p>• Propósito: "Niñas y niños el día de hoy nos divertiremos haciendo la carrera de sacos"</p>			
Motivación	<p>La docente motiva a los niños con una canción: ¿Les gustó la canción? ¿De qué trató la canción? ¿Les gustaría jugar?</p> <p>La docente menciona a los niños que el juego de hoy es muy divertido, les muestra una pelota.</p> <p>Problematización: ¿Cuál será el juego que vamos a jugar?</p> <p>¿Tienen alguna idea?</p>	<p>.</p> <p>-Voz de maestra.</p> <p>-Niños y niñas.</p> <p>-Parlante</p>	10 min

Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente menciona a los niños y niñas que el juego del día de hoy es muy divertido, observen aquí tengo unos sacos ¿Para qué será? ¿qué aremos con ello? Vamos a saltar, pero con los pies dentro del saco, para ello vamos a participar por grupos 3 grupos de 5, para ello se van a colocar dentro del saco, yo voy a dar la orden y el que llega primero a la meta tendrá un premio entendido mis niños, muy bien. • Entonces vamos a empezar con el juego y para ello les voy a colocar música muy bajita para que se concentren está bien, pues a concentrarse. • La docente pide a los niños y niñas que dibujen lo que han realizado. 	Parlante Niños y niñas Docente Pelota	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendimos? ▪ ¿Para qué sirve? <p>Retroalimentación: La docente hace un breve repaso de la actividad del día de hoy, e invita a los niños para que en casita cuenten a sus papitos lo que realizaron.</p>	Voz de maestra. Niños y niñas	5 min
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <p>Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos. Disfrutan de sus alimentos. Recreo.</p>	Jabón Toalla alcohol	

Docente

Nombre: Julia Elizabet Ríos Abanto

Practicante

Nombre: Esmeralda Janet Jimenez Ramos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR

- **Experiencia de Aprendizaje:** "NOS DIVERTIMOS Y HACEMOS LA CARRERA DE SACOS"
- **Docente:** Julia Elizabeth Ríos Abanto
- **Aula:** 5 años
- **Fecha:** 20 de septiembre del 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE	• Nos divertimos y hacemos la carrera de sacos.			
ÁREA	• Psicomotricidad.			
COMPETENCIA / CAPACIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Realiza coordinación y movimiento al momento de la carrera de sacos.			
ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO	
1	CERDAN VISLAO, Liam Gael.			
2	CHUAN HUAMAN, Amner Dylan.			
3	GUERRERO TAFUR, Jesús.			
4	JARA VARGAS, Mayra Zamira.			
5	JIMENEZ ABANTO, Anjheli Maydeli.			
6	JIMENEZ MEDINA, Joice Staideer.			
7	LLANOS TELLO, Escarleth Coral.			
8	MARRUFO CARRERA, Jennifer Victoria.			
9	MUÑOZ TERRONES, Andy Jhayir.			
10	MURRUGARRA PORTAL, Thiago Zaid.			
11	QUISPE VASQUEZ, James Jamily.			
12	RUIZ BUENO, Erik.			
13	RUIZ CABANILLAS, Esleyder Smith.			
14	TELLO MUÑOZ, Yajayra Mileth.			
15	VARGAS TERRONES, Frank Alexis.			

Actividad de aprendizaje N° 08
“SI TU PUEDES HAS EL EQUILIBRIO EN 3 PIES”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 190 “Mollorco”.
3. LUGAR : San Marcos
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Psicomotriz.
6. FECHA : 30 de septiembre.
7. DOCENTE : Julia Elizabet Rios Abanto.
8. ESTUDIANTE : Esmeralda Janet Jimenez Ramos.

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p> <p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en relación a aspectos sociales, emocionales, afectivos y cognitivos vinculados con su desarrollo y su identidad corporal. Organiza su cuerpo en relación a las acciones y habilidades motrices según la práctica de actividad física que quiere realizar. Produce secuencias de movimientos y gestos corporales para manifestar sus emociones utilizando</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal al realizar el juego del equilibrio en 3 pies. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza coordinación junto a sus compañeros al momento del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dibujan lo que realizaron en la actividad, y además exponen sus trabajos. 	<p>Lista de cotejo con calor</p>

<p>diferentes materiales, produce con sus pares secuencias de movimientos. Experimenta a través del juego nuevas posibilidades expresivas de su cuerpo y las utiliza para relacionarse y comunicar ideas, emociones, sentimientos, pensamientos.</p> <p>PSICOMOTRIZ</p>					
--	--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	INTERCULTURAL
VALOR	Respeto a la identidad cultural.
Actitud	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

I. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material. - Recepción de niños. 	<ul style="list-style-type: none"> -cartulina -Plumones. -Imágenes. -Pelotas. -Hojas bond. -Parlante. 	- 30 minutos

II. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS	Tiempo
INICIO	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas. • Saludo (a la maestra, compañeros y Dios) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. 	Cartel propósito	5 min
Rutinas	Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.		
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se integran en grupos, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	Dibujo	45 a 60 min
<p>•Propósito: "Niñas y niños el día de hoy nos divertiremos jugando al equilibrio en 3 pies"</p>			
Motivación	<p>La docente motiva a los niños con una canción: ¿Les gustó la canción? ¿De qué trató la canción? ¿Les gustaría jugar?</p> <p>La docente menciona a los niños que el juego de hoy es muy divertido, les muestra una pelota.</p> <p>Problematización: ¿Cuál será el juego que vamos a jugar?</p> <p>¿Tienen alguna idea?</p>	<p>.</p> <p>-Voz de maestra.</p> <p>-Niños y niñas.</p> <p>-Parlante</p>	10 min

Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente menciona a los niños y niñas que el juego del día de hoy es muy divertido, observen aquí tengo cuerdas, para qué será, muy bien les voy explicar el juego del día de hoy, vamos a necesitar grupos de 3 integrantes, yo les ataré las cuerdas en los tobillos, ustedes tienen que caminar con coordinación entre grupo, llegarán hasta la meta y quien llegue primero será el ganador; y así sucesivamente, entendido mis niños, muy bien. • Entonces vamos a empezar con el juego y para ello les voy a colocar música muy bajita para que se concentren está bien, pues a concentrarse. • La docente pide a los niños y niñas que dibujen lo que han realizado. 	Parlante Niños y niñas Docente Cuerdas	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendimos? ▪ ¿Para qué sirve? <p>Retroalimentación: La docente hace un breve repaso de la actividad del día de hoy, e invita a los niños para que en casita cuenten a sus papitos lo que realizaron.</p>	Voz de maestra. Niños y niñas	5 min
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <p>Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos. Disfrutan de sus alimentos. Recreo.</p>	Jabón Toalla alcohol	

Docente

Nombre: Julia Elizabet Ríos Abanto

Practicante

Nombre: Esmeralda Janet Jimenez Ramos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR

- **Experiencia de Aprendizaje:** "SI TÚ PUEDES HAS EL EQUILIBRIO EN 3 PIES"
- **Docente:** Julia Elizabeth Ríos Abanto
- **Aula:** 5 años
- **Fecha:** 30 de septiembre del 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE	• Si tú puedes has el equilibrio en 3 pies.		
ÁREA	• Psicomotricidad.		
COMPETENCIA / CAPACIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Realiza coordinación junto a sus compañeros al momento del juego.		
ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	CERDAN VISLAO, Liam Gael.		
2	CHUAN HUAMAN, Amner Dylan.		
3	GUERRERO TAFUR, Jesús.		
4	JARA VARGAS, Mayra Zamira.		
5	JIMENEZ ABANTO, Anjheli Maydeli.		
6	JIMENEZ MEDINA, Joice Staideer.		
7	LLANOS TELLO, Escarleth Coral.		
8	MARRUFO CARRERA, Jennifer Victoria.		
9	MUÑOZ TERRONES, Andy Jhayir.		
10	MURRUGARRA PORTAL, Thiago Zaid.		
11	QUISPE VASQUEZ, James Jamily.		
12	RUIZ BUENO, Erik.		
13	RUIZ CABANILLAS, Esleyder Smith.		
14	TELLO MUÑOZ, Yajayra Mileth.		
15	VARGAS TERRONES, Frank Alexis.		

Actividad de aprendizaje N° 09

“ME DIVIERTO CRUZANDO EL PUENTE”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 190 “Mollorco”.
3. LUGAR : San Marcos
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Psicomotriz.
6. FECHA : 07 de octubre.
7. DOCENTE : Julia Elizabet Rios Abanto.
8. ESTUDIANTE : Esmeralda Janet Jimenez Ramos.

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p> <p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en relación a aspectos sociales, emocionales, afectivos y cognitivos vinculados con su desarrollo y su identidad corporal. Organiza su cuerpo en relación a las acciones y habilidades motrices según la práctica de actividad física que quiere realizar. Produce secuencias de movimientos y gestos corporales para manifestar sus emociones utilizando</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal al realizar el juego de cruzar el puente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza coordinación junto a sus compañeros al momento de cruzar el puente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dibujan a lo que jugaron y luego exponen sus trabajos. 	<p>Lista de cotejo con calor</p>

diferentes materiales, produce con sus pares secuencias de movimientos. Experimenta a través del juego nuevas posibilidades expresivas de su cuerpo y las utiliza para relacionarse y comunicar ideas, emociones, sentimientos, pensamientos. PSICOMOTRIZ					
---	--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	INTERCULTURAL
VALOR	Respeto a la identidad cultural.
Actitud	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

I. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material. - Recepción de niños. 	<ul style="list-style-type: none"> -cartulina -Plumones. -Imágenes. -Bloques -Hojas bond. -Parlante. 	- 30 minutos

II. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS	Tiempo
INICIO	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas. • Saludo (a la maestra, compañeros y Dios) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. 	Cartel propósito	5 min
Rutinas	Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.		
Juegos libres en sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se integran en grupos, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	Dibujo	45 a 60 min

•Propósito: "Niñas y niños el día de hoy nos divertiremos cruzando el puente"

Motivación	<p>La docente motiva a los niños con una canción: ¿Les gustó la canción? ¿De qué trató la canción? ¿Les gustaría jugar?</p> <p>La docente menciona a los niños que el juego de hoy es muy divertido.</p> <p>Problematización: ¿Cuál será el juego que vamos a jugar?</p> <p>¿Tienen alguna idea?</p>	<p>.</p> <p>-Voz de maestra.</p> <p>-Niños y niñas.</p> <p>-Parlante</p>	10 min
------------	--	--	--------

Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente menciona a los niños y niñas que el juego del día de hoy es muy divertido, vamos a ir al aula de psicomotricidad, allí hay bloques, vamos a armar un puente donde ustedes que se encuentran a ambos lados del puente puedan cruzar sin que nadie se caiga, tienen que ayudar a su compañero o compañera, porque si se caen recuerden que debajo del puente hay agua, ¿Qué más encontramos debajo de un puente? Muy bien y se pueden lastimar y así sucesivamente, entendido mis niños, muy bien. • Entonces vamos a empezar con el juego y para ello les voy a colocar música muy bajita para que se concentren está bien, pues a concentrarse. • La docente pide a los niños y niñas que dibujen lo que han realizado. <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendimos? ▪ ¿Para qué sirve? 	Parlante Niños y niñas Docente Cuerdas	25 min
Cierre	<p>Retroalimentación: La docente hace un breve repaso de la actividad del día de hoy, e invita a los niños para que en casita cuenten a sus papitos lo que realizaron.</p>	Voz de maestra. Niños y niñas	5 min
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo: Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos. Disfrutan de sus alimentos. Recreo.</p>	Jabón Toalla alcohol	

Docente

Nombre: Julia Elizabet Ríos Abanto

Practicante

Nombre: Esmeralda Janet Jimenez Ramos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR

- **Experiencia de Aprendizaje:** "NOS DIVERTIMOS CRUZANDO EL PUENTE"
- **Docente:** Julia Elizabeth Ríos Abanto
- **Aula** 5 años
- **Fecha:** 07 de octubre del 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE	• Nos divertimos cruzando el puente.		
ÁREA	• Psicomotricidad.		
COMPETENCIA / CAPACIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Realiza coordinación junto a sus compañeros al momento de cruzar el puente.		
ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	CERDAN VISLAO, Liam Gael.		
2	CHUAN HUAMAN, Amner Dylan.		
3	GUERRERO TAFUR, Jesús.		
4	JARA VARGAS, Mayra Zamira.		
5	JIMENEZ ABANTO, Anjheli Maydeli.		
6	JIMENEZ MEDINA, Joice Staideer.		
7	LLANOS TELLO, Escarleth Coral.		
8	MARRUFO CARRERA, Jennifer Victoria.		
9	MUÑOZ TERRONES, Andy Jhayir.		
10	MURRUGARRA PORTAL, Thiago Zaid.		
11	QUISPE VASQUEZ, James Jamily.		
12	RUIZ BUENO, Erik.		
13	RUIZ CABANILLAS, Esleyder Smith.		
14	TELLO MUÑOZ, Yajayra Mileth.		
15	VARGAS TERRONES, Frank Alexis.		

Actividad de aprendizaje N° 10

“NOS DIVERTIMOS SALTANDO EN EL HILO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. IESP : San Marcos
2. IE. : N° 190 “Mollorco”.
3. LUGAR : San Marcos
4. EDAD : 5 años
5. ÁREA : Psicomotriz.
6. FECHA : 21 de octubre.
7. DOCENTE : Julia Elizabet Rios Abanto.
8. ESTUDIANTE : Esmeralda Janet Jimenez Ramos.

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS ESTÁNDAR ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p> <p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en relación a aspectos sociales, emocionales, afectivos y cognitivos vinculados con su desarrollo y su identidad corporal. Organiza su cuerpo en relación a las acciones y habilidades motrices según la práctica de actividad física que quiere realizar. Produce secuencias de movimientos y gestos corporales para manifestar sus emociones utilizando</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal al realizar el juego de cruzar el puente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza coordinación junto a sus compañeros al momento de saltar en el hilo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizan el salto en el hilo con buena coordinación. 	<p>Lista de cotejo con calor</p>

<p>diferentes materiales, produce con sus pares secuencias de movimientos. Experimenta a través del juego nuevas posibilidades expresivas de su cuerpo y las utiliza para relacionarse y comunicar ideas, emociones, sentimientos, pensamientos.</p> <p>PSICOMOTRIZ</p>					
--	--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque Transversal	INTERCULTURAL
VALOR	Respeto a la identidad cultural.
Actitud	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

I. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material. - Recepción de niños. 	<ul style="list-style-type: none"> -cartulina -Plumones. -Imágenes. -Bloques -Hojas bond. -Parlante. 	- 30 minutos

II. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS	Tiempo
<p>INICIO</p> <p>Rutinas</p> <p>Juegos libres en sectores</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas. • Saludo (a la maestra, compañeros y Dios) • Se registra la asistencia. • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. <p>Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se integran en grupos, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <p>Grafican lo que han jugado y exponen sus trabajos.</p>	<p>Cartel propósito</p> <p>Dibujo</p>	<p>5 min</p> <p>45 a 60 min</p>
<p>•Propósito: "Niñas y niños el día de hoy nos divertiremos saltando en el hilo"</p>			
Motivación	<p>La docente motiva a los niños con una canción: ¿Les gustó la canción? ¿De qué trató la canción? ¿Les gustaría jugar?</p> <p>La docente menciona a los niños que el juego de hoy es muy divertido.</p> <p>Problematización: ¿Cuál será el juego que vamos a jugar?</p> <p>¿Tienen alguna idea?</p>	<p>.</p> <p>-Voz de maestra.</p> <p>-Niños y niñas.</p> <p>-Parlante</p>	10 min

Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente menciona a los niños y niñas que el juego del día de hoy es muy divertido, vamos a ir al aula de psicomotricidad, la docente muestra hilo o cuerda para que salten, pide que cada estudiante tenga su hilo o cuerda para saltar. Luego que los niños saltan cada uno, tendrán que saltar en parejas y así sucesivamente, entendido mis niños, muy bien. • Entonces vamos a empezar con el juego y para ello les voy a colocar música muy bajita para que se concentren está bien, pues a concentrarse. • La docente pide a los niños y niñas que dibujen lo que han realizado. <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendimos? ▪ ¿Para qué sirve? 	Parlante Niños y niñas Docente Cuerdas	25 min
Cierre	<p>Retroalimentación: La docente hace un breve repaso de la actividad del día de hoy, e invita a los niños para que en casita cuenten a sus papitos lo que realizaron.</p>	Voz de maestra. Niños y niñas	5 min
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo: Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos. Disfrutan de sus alimentos. Recreo.</p>	Jabón Toalla alcohol	

.....

Docente
Nombre: Julia Elizabet Ríos Abanto

.....

Practicante
Nombre: Esmeralda Janet Jimenez Ramos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE COLOR

- **Experiencia de Aprendizaje:** "NOS DIVERTIMOS SALTANDO EN EL HILO"
- **Docente:** Julia Elizabeth Ríos Abanto
- **Aula:** 5 años
- **Fecha:** 14 de octubre del 2022

SESIÓN DE APRENDIZAJE	• Nos divertimos saltando en el hilo.		
ÁREA	• Psicomotricidad.		
COMPETENCIA / CAPACIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Realiza coordinación junto a sus compañeros al momento de saltar en el hilo.		
ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	CERDAN VISLAO, Liam Gael.		
2	CHUAN HUAMAN, Amner Dylan.		
3	GUERRERO TAFUR, Jesús.		
4	JARA VARGAS, Mayra Zamira.		
5	JIMENEZ ABANTO, Anjheli Maydeli.		
6	JIMENEZ MEDINA, Joice Staideer.		
7	LLANOS TELLO, Escarleth Coral.		
8	MARRUFO CARRERA, Jennifer Victoria.		
9	MUÑOZ TERRONES, Andy Jhayir.		
10	MURRUGARRA PORTAL, Thiago Zaid.		
11	QUISPE VASQUEZ, James Jamily.		
12	RUIZ BUENO, Erik.		
13	RUIZ CABANILLAS, Esleyder Smith.		
14	TELLO MUÑOZ, Yajayra Mileth.		
15	VARGAS TERRONES, Frank Alexis.		

ANEXO 3.- CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

San Marcos, 02 de diciembre del 2022

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 190
"MOLLORCO"**

HACE CONSTAR

QUE LA ESTUDIANTE DEL IESP "SAN MARCOS" ESMERALDA JANET JIMENEZ RAMOS, HA DESARROLLADO EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DENOMINADO: "INFLUENCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 190 "MOLLORCO" DE MOLLORCO, PEDRO GÁLVEZ, 2022". DEL 22 DE JULIO AL 28 DE OCTUBRE DEL PRESENTE AÑO, HACIENDO UN TOTAL DE 12 APLICACIONES.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada.

Atentamente,



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UGEL SAN MARCOS

Prof. Julia Elizabeth Rios Abento
DIRECTORA (E) I. E. I. N° 190 - MOLLORCO



ANEXO 4.- NÓMINA DE MATRÍCULA DE LOS ESTUDIANTES DE LA MUESTRA

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo							Período Lectivo				Ubicación Geográfica						
		Número y/o Nombre	190			Gestión ⁽¹⁾	PGD	Inicio	14/03/2022	Fin	22/12/2022	Dpto.	CAJAMARCA						
Código	0 6 0 0 1 0	Código Modular	0 7 4 1 8 2 3 6		Característica ⁽¹⁾	-	Programa ⁽¹⁾	-	Datos del Estudiante				Prov.	SAN MARCOS					
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL San Marcos	Resolución de Creación N°	E.D. N° 751-2000		Forma ⁽⁵⁾	Esc					Dist.	PEDRO GÁLVEZ							
		Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	INI	Grado/Edad ⁽²⁾	5	Sección ⁽⁶⁾	-	Turno ⁽⁷⁾	M					Centro Poblado					
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁴⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - R./IRD
			Modalidad ⁽²⁾	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)													AMARELLA	Día
1	D.N.I. : 90129873	CERDAN VISLAO, Liam Gael	05	03	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			0589150	001	
2	D.N.I. : 81319046	CHUAN HUAMAN, Amner Dylan	02	01	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI					
3	D.N.I. : 81674913	GUERRERO TAFUR, Jesús	30	06	2016	H	P	Ch	SI	SI	C	NO	P	SI					
4	D.N.I. : 901079528	JARA VARGAS, Mayra Zamira	24	01	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI					
5	D.N.I. : 79836275	JIMENEZ ABANTO, Anjheli Maydell	25	08	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI					
6	D.N.I. : 79748769	JIMENEZ MEDINA, Joice Staldeer	07	07	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			2533278	EL CANILLO	
7	D.N.I. : 79980037	LLANOS TELLO, Escarleth Coral	13	12	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI					
8	D.N.I. : 79647363	MARRUFO CARRERA, Jennifer Victoria	01	05	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI					
9	D.N.I. : 81535309	MUÑOZ TERRONES, Andy Jhayir	12	06	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
10	D.N.I. : 79922778	MURRUGARRA PORTAL, Thiago Zald	03	11	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			0589093	005	
11	D.N.I. : 79928068	QUISPE VASQUEZ, James Jamily	06	11	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
12	D.N.I. : 80785306	RUIZ BUENO, Erik	04	09	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI					
13	D.N.I. : 79780834	RUIZ CABANILLAS, Esleyder Smith	18	06	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI					
14	D.N.I. : 79714452	TELLO MUÑOZ, Yajayra Mileth	12	06	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO		SI					
15	D.N.I. : 79673444	VARGAS TERRONES, Frank Alexis	18	05	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			1689314	821361	
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PR) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°; Intermedio 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EJ) o grados (Pr).
(4) Característica : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
(6) Sección : A,B,C,... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD)/Púb. de gestión directa, (PGP)/Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBU) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
PBN/PBU/PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colocar "-" en caso de no corresponder
(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reingresante.
Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
En caso de no declarar discapacidad, dejar en blanco
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾					
			Día	Mes	Año	Sexo HIM	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJRD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	10
Mujeres	5
Total	15

RIOS ABANTO, Julia Elizabet

Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma

RIOS ABANTO, Julia Elizabet

Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D.I.N° 01-2022	14	03	2022

ANEXO 5.- FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO



FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: Díaz Guevara, c/a. Marleny
 1.2. Institución donde labora: IES.P.P. San Marcos
 1.3. Título de la investigación: ANSUENCOS DE LOS ANDES COOPERATIVAS EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.T. N° 190 "MILCAREO" P.R. MOLLESA, PERU
GIÑOVA - 2021
 1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Ficha de observación para medir el nivel de Socialización

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A 1	B 2	C 3	D 4	E 5
CLARIDAD	Los ítems tienen semántica y sintaxis adecuada.			X		
COHERENCIA	Los ítems se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.					X
OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados en conductas observables.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están organizados de manera lógica.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems comprenden los aspectos en cantidad y calidad.			X		
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.				X	
ACTUALIDAD	Lo que expresan los ítems son aplicables en el momento actual.					X
PERTINENCIA	Existe correspondencia entre el contenido de los ítems con las dimensiones y variable de estudio.					X
PUNTAJES PARCIALES:				6	16	15
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.				37		
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT	$\%OBT = \frac{PJE.OBT \times 100}{40}$	$\%OBT = \frac{37}{40} = 92.5$				
III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT.		Colocar X en el recuadro blanco que corresponda				
A: DEFICIENTE	B: BAJO	C: REGULAR	D: BUENO	E: MUY BUENO		X
[20 36]	[36 52]	[52 68]	[68 84]	[84 100]		
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: <u>Visto el instrumento de evaluación y el resultado del puntaje esta apto para su aplicación</u>						

V. LUGAR Y FECHA: San Marcos, 13 de Julio de 2022


 Firma del experto
 DNI. 36623516



ANEXO 6.- BASE DE DATOS

Nº	PRE - TEST	PRE TEST - NIVEL	SESIONES										POST - TEST	POST TEST - NIVEL
			SESIÓN 1	SESIÓN 2	SESIÓN 3	SESIÓN 4	SESIÓN 5	SESIÓN 6	SESIÓN 7	SESIÓN 8	SESIÓN 9	SESIÓN 10		
1	11	Proceso - B	13	12	13	14	15	14	14	15	15	15	15	Logrado - A
2	9	Inicio - C	11	12	12	14	14	13	13	14	15	15	15	Logrado - A
3	8	Inicio - C	11	12	12	13	14	14	14	15	15	16	16	Logrado - A
4	10	Inicio - C	12	13	12	13	14	14	14	14	15	14	14	Proceso - B
5	11	Proceso - B	13	12	14	13	14	14	15	15	14	15	14	Proceso - B
6	7	Inicio - C	11	12	12	12	12	12	13	14	14	16	16	Logrado - A
7	8	Inicio - C	11	14	14	14	13	14	13	14	14	14	14	Proceso - B
8	9	Inicio - C	12	12	13	14	14	15	14	14	15	16	15	Logrado - A
9	8	Inicio - C	12	12	13	13	13	13	14	15	14	15	14	Proceso - B
10	6	Inicio - C	10	11	11	12	12	13	13	13	14	13	13	Proceso - B
11	11	Proceso - B	14	14	13	13	14	15	14	14	14	15	15	Logrado - A
12	11	Proceso - B	13	14	13	13	14	15	15	16	16	16	14	Proceso - B
13	9	Inicio - C	10	12	12	11	12	12	14	13	14	15	13	Proceso - B
14	12	Proceso - B	12	12	13	15	14	15	15	16	15	16	16	Logrado - A
15	9	Inicio - C	12	12	13	13	12	13	13	13	14	14	13	Proceso - B

ANEXO 7.- FÓRMULAS QUE SE UTILIZÓ EN EL PROCESAMIENTO

ESTADÍSTICO

MEDIA ARITMÉTICA – DATOS NO AGRUPADOS

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i * f_i}{n}$$

\bar{X} : Media

X_i : Intervalo

f_i : Frecuencia

DESVIACIÓN

$$d_i = |X_i - \bar{X}|$$

COEFICIENTE DE VARIABILIDAD

**Permite decidir con mayor claridad sobre la dispersión de los datos

$$CV = \frac{S}{\bar{X}}$$

DESVIACIÓN TÍPICA

$$S = \sqrt{\frac{\sum |X_i - \bar{X}|^2}{N}}$$

ANEXO 8.- RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE APROBACIÓN DEL PROYECTO



PERÚ

Ministerio
de Educación

GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS

Creado por D.S. 0017 - 82 - ED - del 10 - 10 - 1982



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 043-2022-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-SM.

San Marcos, 08 de julio del 2022

Visto el Informe N° 10-2022 -GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-"SM"-JUA en el que el Jefe de Unidad Académica hace llegar a la Dirección la relación de los Títulos de los Proyectos de Investigación de las estudiantes del VIII Ciclo Académico de la especialidad de Educación Inicial y de Computación e Informática;

CONSIDERANDO:

Que el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público San Marcos, tiene como una de sus políticas promover y desarrollar en la comunidad educativa la investigación, esto en correspondencia directa con el Art. 3, literal d) y el Art. 6, literal a) de la Ley 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes;

Que con Resolución Directoral N°89-2021-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESPP-"SAN MARCOS" se aprobaron los Títulos de los Proyectos de Investigación;

Que en el presente año han ocurrido factores como Cambio de asesorías, Cambio de Institución Educativa para realización de la Investigación, Reajuste en ciertas variables de Investigación y Restructuración de un Grupo de Investigación.

Estando a lo informado por el Jefe de Unidad Académica lo actuado por el órgano de Dirección y de conformidad con la Ley 30512, su reglamento el D.S. 010-2017-MINEDU, el Reglamento de Investigación y otras normas conexas;

SE RESUELVE:

- 1° DEJAR SIN EFECTO la Resolución Directoral N°089-2021-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP-SM.
- 2° APROBAR los Títulos de los Proyectos de Investigación conforme al anexo adjunto.
- 3°NOTIFICAR a los docentes y estudiantes que forman parte del anexo como asesores e investigadores para su adecuado cumplimiento.

Regístrese, comuníquese y archívese.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL DE CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO SAN MARCOS

[Firma]
M^{te} Gonzalo M. Rodríguez Córdón
DIRECCIÓN GENERAL DE
E.S. 102/501859