

**UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR
ORREGO**

ESCUELA DE POSGRADO



**TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN PSICOPEDAGOGÍA**

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS PARA
MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE
INICIAL 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARTICULAR DE TRUJILLO – 2019

Área de Investigación:

Educación – Programa Psicopedagógico

Autor: Br. Angulo Alvarado, Brenda Giselle

Jurado Evaluador:

Presidente: Borrego Rosas, Carlos Esteban

Secretario: Merino Carranza, Evelin Margot **Vocal:**

Cabrera Vértiz, Luis Alberto

Asesor:

Dra. Palacios Serna, Lina Iris

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5492-3298>

TRUJILLO – PERÚ

2021

Fecha de sustentación: 2021/10/04

DEDICATORIA

A Dios que está presente para darme su mano y acompañarme en momentos malos y buenos. Me demostró que mi confianza en él hace que no tenga miedo a nuevas experiencias porque siempre estará ahí haciendo todo por mi mejoría.

A mi madre que es la que me enseñó a luchar por lo quiero y a ser perseverante para lograr mis objetivos. Gracias por tu apoyo incondicional en todo momento, por animarme a seguir estudiando. Siempre estaremos juntas de la mano para emprender nuevos rumbos.

A mi familia que siempre me apoyó de distintas maneras para poder seguir estudiando.

AGRADECIMIENTOS

A todos mis profesores por sus enseñanzas. En especial a una gran maestra, la Dra. Lina Iris Palacios Serna, quien estuvo en todo momento ayudándome y dándose un tiempo para poder aclarar cada duda que se presentaba al realizar esta investigación.

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo determinar si la aplicación de estrategias didácticas lúdicas mejora significativamente la socialización en los niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” – El porvenir –Trujillo; es un estudio aplicativo, cuasi experimental, que se realizó en una población de 16 estudiantes de educación inicial, utilizándose como instrumento para el pretest y postest la escala BGA de socialización, la cual ha sido sometido a criterio de jueces para de determinar su fiabilidad. Se aplicó el programa “Estrategias didácticas lúdicas” que contenía 16 sesiones debidamente estructuradas y con dinámicas interactivas. Los resultados evidencian que antes de la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas” la mayoría de niños se encontraba en el nivel Promedio representando al 50%, posterior a la aplicación del programa este nivel disminuyó al 0%. de esta manera se demostró que existe entre el pretest y postest una diferencia altamente significativa ($t= 7.784$; $p<.01$). lo que permite aceptar la eficacia del programa en la mejora de la socialización en niños.

Palabras clave: Socialización, estrategias didácticas, lúdicas, programa

ABSTRACT

The present study aims to determine whether the application of playful didactic strategies significantly improves socialization in 4-year-old children of the I.E.P.C. "CRECER" – El Porvenir - Trujillo; It is an applicative, quasi-experimental study that was carried out in a population of 16 initial education students, using the BGA socialization scale as an instrument for the pretest and posttest, which has been subjected to the criteria of judges to determine its reliability. The program "Estrategias didácticas lúdicas" was applied, which contained 16 duly structured sessions with interactive dynamics. The results show that before the application of the program " Estrategias didácticas lúdicas" most of the children were in the Average level representing 50%, after the application of the program this level decreased to 0%. In this way, it was shown that there is a highly significant difference between the pretest

and posttest ($t = 7.784$; $p < .01$). which allows to accept the effectiveness of the program in improving socialization in children.

Keywords: Socialization, didactic strategies, playful, program

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

A continuación, se presenta la investigación “Estrategias didácticas lúdicas para mejorar la socialización en niños de inicial 4 años de una institución educativa particular de Trujillo – 2019”, que tiene como objetivo determinar si la aplicación de estrategias didácticas lúdicas mejora significativamente la socialización en los niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” – El porvenir –Trujillo, y habiendo cumplido con los requerimientos del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Privada Antenor Orrego para optar por el grado de maestro; estimo la consideración que tengan en emitir los juicios de valor a mi trabajo.

Agradezco por anticipado las sugerencias brindadas a la presente investigación.

Br. BRENDA GISELLE ANGULO ALVARADO
ÍNDICE

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTOS	iii
RESUMEN.....	iv

ABSTRACT	iv
PRESENTACIÓN	v
ÍNDICE	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	16
1. BASES TEÓRICO – CIENTÍFICAS	16
1.1. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	16
1.1.1. Definiciones	16
1.1.2. Tipos de estrategias didácticas:	16
1.2. ACTIVIDADES LÚDICAS	16
1.2.1. Tipos de Actividades Lúdicas	17
1.2.2. Rol del Educador	18
1.3. EL JUEGO	20
1.3.1. Definición	20
1.3.2. Funciones del juego infantil:	20
1.3.3. Importancia de los juegos:	21
1.4. SOCIALIZACIÓN	22
1.4.1. Definición	22
1.4.2. Dimensiones De La Socialización	22
1.4.3. Teorías de la socialización	23
1.4.4. Importancia de la socialización en edad de 3 a 6 años:	24
1.4.5. Etapas de la socialización	24
1.4.6. Principales agentes socializadores:	24
1.5. MARCO CONCEPTUAL:	25

CAPÍTULO II: MATERIAL Y MÉTODOS	26
2.1. MATERIAL	26
2.1.1. Población - Muestra:	26
2.1.2. Muestreo	27
2.2. MÉTODOS	27
2.2.1. Tipo de estudio: explicativo y experimental	27
2.2.2. Diseño de investigación	27
2.2.3. Variables:	28
2.2.5. Instrumento	34
2.2.6. Procedimientos estadísticos empleados	35
2.2.7. Procesamiento y análisis de datos:	36
CAPÍTULO III: RESULTADOS	36
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	47
CAPÍTULO V: PROPUESTA DE TRABAJO EMPLEADA: PROGRAMA EDUCATIVO	52
5.1. DENOMINACIÓN:	52
5.2. Fundamentación	52
5.3. Objetivos	52
5.4. Enfoque Teórico del Programa	53
5.5. Sesiones	54
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	54
CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES	55
CAPÍTULO VIII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
ANEXOS	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	28
<i>Distribución de la Población de Alumnos de 4 años, Trujillo.</i>	
Tabla 2	35
<i>Normas de Calificación General de la Escala Valorativa BGA de Socialización en Niños de 4 años.</i>	
Tabla 3	35
<i>Normas de Calificación del Instrumento por Indicador: Escala Valorativa BGA de Socialización en Niños de 4 Años.</i>	
Tabla 3	38
<i>Distribución Según Nivel de Socialización en Niños de 4 Años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.</i>	
Tabla 4	40
<i>Distribución Según Nivel de la Dimensión Autoestima de la Socialización en Niños de 4 Años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.</i>	
Tabla 5	42
<i>Distribución Según Nivel de la Dimensión Comportamiento de la Socialización en Niños de 4 Años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.</i>	
Tabla 6	44
<i>Distribución Según Nivel de la Dimensión Juego de la Socialización en Niños de 4 Años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.</i>	
Tabla 7	46
<i>Distribución Según Nivel de la Dimensión Identificación de la Socialización en Niños de 4 Años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.</i>	
Tabla 8	48
<i>Base de Datos de las Puntuaciones Obtenidas en la Escala de Medición del Nivel de</i>	

Socialización Total y por Indicador Antes y Después de la Aplicación del Programa Educativo “Estrategias Didácticas Lúdicas” en Niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

Tabla 9 49

Comparación del Nivel de Socialización en Niños Pertenecientes al Grupo Experimental Antes y Después de la Aplicación del Programa Educativo “Estrategias Didácticas Lúdicas” en Niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

Tabla 10 50

Comparación del Nivel del Indicador Autoestima de la Socialización en Niños Pertenecientes al Grupo Experimental Antes y Después de la Aplicación del Programa Educativo “Estrategias Didácticas Lúdicas” en Niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

Tabla 11 51

Comparación del Nivel del Indicador Comportamiento de la Socialización en Niños Pertenecientes al Grupo Experimental Antes y Después de la Aplicación del Programa Educativo “Estrategias Didácticas Lúdicas” en Niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

Tabla 12 52

Comparación del Nivel del Indicador Juego de la Socialización en Niños Pertenecientes al Grupo Experimental Antes y Después de la Aplicación del Programa Educativo “Estrategias Didácticas Lúdicas” en Niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

Tabla 13 53

Comparación del Nivel del Indicador Identificación de la Socialización en Niños Pertenecientes al Grupo Experimental Antes y Después de la Aplicación del Programa Educativo “Estrategias Didácticas Lúdicas” en Niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

Tabla 14 116

Validación por criterio de expertos del instrumento: “Nivel de Socialización”

Tabla 15 **117**

Confiabilidad del instrumento: Escala de medición del Nivel de Socialización en niños de 4 años.

Tabla 16 **118**

Validez del instrumento: Escala de medición del Nivel de Socialización en niños de 4 años.

Tabla 17 **119**

Prueba de Kolmogorov-Smirnov del instrumento: Escala de medición del Nivel de Socialización en niños de 4 años.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los agentes educativos, familia, colegio y comunidad, tienen como objetivo ayudar a que el niño se desenvuelva plenamente en todas las áreas, con la finalidad de su inserción adecuada a la sociedad. Es importante que, desde el hogar, la familia sea un ente no solo protector si no también educador, en donde se ponga las pautas claras de un comportamiento adecuado, y en donde se practique con el ejemplo. Si se le da la confianza al niño para poder expresarse de manera libre, entonces el niño lo hará de manera natural y esto que fue aprendido en casa lo llevará a los lugares donde él se desenvuelva. Papalia (2009) considera que la socialización es un proceso de toda la vida, en donde las personas se convierten en miembro de un grupo social, aprenden un conocimiento específico y desarrollan sus habilidades necesarias, para poder participar en la sociedad adaptándose a las formas de comportamiento del grupo social que pertenece. La socialización en los niños es de suma importancia para que se desarrollen en las distintas etapas de su vida y también durante la etapa escolar, ya que el niño al poder socializar va a ir perdiendo la timidez, va a ganar confianza en sí mismo, va entrar en confianza con sus coetáneos y los que le rodean. Al socializar con otras personas se va a desencadenar, en el niño(a), ciertas maneras de pensar, sentir y actuar frente a distintas situaciones que se le presenten.

En cuanto a la realidad donde se realiza el estudio, resulta un común denominador que el estudiante nuevo, el cual en ocasiones es retraído, no socializa con sus coetáneos, como también existe el estudiante que son expresivo, pero de pronto cambia teniendo una actitud totalmente diferente como impaciente, impulsivo, distraído etc., es ahí donde el docente muestra sus habilidades, experiencias, estrategias y amor para cambiar esa actitud negativas que se presenta en el estudiante. En el aula de 4 años de la I.E. P.C. CRECER se ve una escasa socialización ya que algunos niños son tímidos, les cuesta respetar los acuerdos de convivencia, por ende no pueden vivir en aula teniendo buenas relaciones entre ellos mismos, ya que no regulan su comportamiento social, cuando llegan al jardín muchos se aíslan para jugar o realizar sus trabajos solos, cuando alguien se les acerca suelen mantenerse callados, no se puede trabajar en aula, pues muchas veces los niños se tornan agresivos, cuando necesitan algo solo gritan o se ponen a llorar, todo esto genera un ambiente hostil, donde muchas veces es imposible trabajar pues llega un momento en el que los niños se pelean y la maestras tienen que interceder a separarlos,

como se dijo en otra parte de esta investigación la familia es un factor importante para que el alumno pueda lograr socializar con sus compañeros de estudio, pero los padres de algunos niños no ayudan a sus hijos pues son muy permisivos o violentos con sus hijos, lo que se quiere es que los niños puedan lograr socializarse de manera adecuada, en donde puedan integrarse y llevarse bien con sus amigos dejando que la maestra pueda realizar su clase satisfactoriamente, y nada mejor que lograrlo mediante el juego, ya que es una herramienta poderosa para poder enseñar y lograr los objetivos propuestos con los niños, es el mejor medio para llegar a ellos de una manera fácil y rápida, como vemos todos los autores en diferentes ámbitos coinciden y ven al juego como solución para lograr una convivencia armoniosa.

Dentro de los antecedentes se cuenta con la investigación de las autoras Rivas y Verástegui, en su tesis programa de juegos “divirtiéndome con mis amigos” para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la I.E. N° 206 “SABER Y FANTASIA CON MARIA” de la ciudad de Trujillo, en el año 2013, llegó a la conclusión que “es un programa innovador” donde se logró mejorar la socialización de los niños de 5 años y lo muestra el post test utilizado.

Así mismo González (2017) sobre su trabajo para medir los efectos que produce la aplicación de “juegos sociales” como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 3 años, del colegio “Premium College – Cutervo – Cajamarca, años 2017, concluyó que los niños fueron evaluados con un pre test con un nivel de socialización medio, pero al terminar de realizarse esta aplicación de juegos sociales se realizó un post test donde se pudo observar que los alumnos pudieron llegar a un nivel alto de socialización, por ende, sirvió mucho esta aplicación mejorando significativamente la socialización de los alumnos.

A la vez Arias (2005) en su estudio sobre estrategias para favorecerla socialización en el niño de nivel preescolar, nos dice que es importante que los docentes estén constantemente informados sobre concepciones teóricas para que tengan nuevas ideas, selecciones las adecuadas para sus alumnos y así aplicarlas en su labor educativa para que sirva de gran provecho en los educandos de una manera integral. Los padres tienen una tarea fundamental durante el proceso de socialización, ya que mantener una buena

comunicación es una característica para llevar mejora la relación padre – hijos. El juego es una herramienta poderosa para lograr beneficios cognitivos y sociales.

Ante lo expuesto surge la interrogante: ¿En qué medida las estrategias didácticas lúdicas mejorarán la socialización en niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER”?

Esta investigación se justifica teóricamente, ya que será posible corroborar con distintos autores si al aplicar estrategias didácticas lúdicas mejoraría la socialización.

De esta manera, ayudará a aumentar la investigación existente y a obtener un mejor conocimiento de los niveles de socialización en niños de 4 años y la importancia de los juegos. De la misma manera, está justificado por sus implicaciones prácticas, ya que permite a los docentes tener una idea de la relación que existe con ambas variables; y en base a esta investigación, implementar distintas estrategias futuras para reducir los niveles de socialización que pueden afectar la buena relación en un salón en clases generando conductas agresivas.

Por consiguiente, esta investigación fomenta la comprensión de los temas de interés social y proporcionará resultados que ayudan a los profesionales y agentes implicados en poder entender mejor los niveles bajos de socialización y la importancia de las actividades didácticas lúdica con el fin de promover actividades diversas en beneficio de los niños para mejorar ciertos comportamientos inadecuados. Finalmente, la aplicación de estos juegos generara en los estudiantes de 4 años que se relacionen más y mejoren sus niveles de socialización.

Presenta como objetivos:

Objetivo General:

Determinar si la aplicación de estrategias didácticas lúdicas mejora significativamente la socialización en los niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” – El porvenir –Trujillo.

Objetivos Específicos

Identificar el nivel de socialización antes de la aplicación del programa a través del pre test de los niños 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El porvenir –Trujillo.

Identificar el nivel de socialización después de la aplicación del programa a través del post test de los niños 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El porvenir –Trujillo.

Establecer si la aplicación de estrategias didácticas lúdicas mejora la dimensión de autoestima de la socialización en los niños 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El porvenir – Trujillo

Establecer si la aplicación de estrategias didácticas lúdicas mejora la dimensión de comportamiento de la socialización en los niños 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El porvenir –Trujillo.

Establecer si la aplicación de estrategias didácticas lúdicas mejora la dimensión de juego de la socialización en los niños 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El porvenir –Trujillo.

Establecer si la aplicación de estrategias didácticas lúdicas mejora la dimensión de identificación de la socialización en los niños 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El porvenir –Trujillo

Identificar si la eficacia del programa de estrategias didácticas lúdicas mejora la socialización en los niños de 4 de la I.E.P.C. “CRECER” mediante el post test.

Además, cuenta con las siguientes hipótesis:

Hipótesis general

H_a Al aplicar el programa de estrategias didácticas lúdicas mejorará significativamente la socialización en los niños de 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El Porvenir –Trujillo

Hipótesis específicas:

H₁: Al aplicar el programa de estrategias didácticas lúdicas mejorará significativamente la dimensión de autoestima de la socialización en los niños de 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El Porvenir –Trujillo.

H₂: Al aplicar el programa de estrategias didácticas lúdicas mejorará significativamente la dimensión de comportamiento de la socialización en los niños de 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El Porvenir –Trujillo.

H₃: Al aplicar el programa de estrategias didácticas lúdicas mejorará significativamente la dimensión de juego de la socialización en los niños de 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El Porvenir –Trujillo.

H4: Al aplicar el programa de estrategias didácticas lúdicas mejorará significativamente la dimensión de identificación de la socialización en los niños de 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El Porvenir –Trujillo.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1. BASES TEÓRICO – CIENTÍFICAS

1.1. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:

1.1.1. Definiciones

Colom, Salinas y Sureda (1988), Por lo que nos quieren decir que las estrategias didácticas son las que recogen no solo métodos sino también medios y técnicas.

Para Tobón (2010), Llegando a la conclusión que las estrategias didácticas son un grupo de actividades que se planean y se ejecuta de manera organizada para alcanzar un fin determinado, en el campo pedagógico, es el obtener aprendizajes.

Tebar (2003) Este autor explica que una estrategia didáctica son métodos que el educador utiliza con la intención de fomentar aprendizajes significativos en los estudiantes.

Díaz (1998) El autor hace referencia que, para poder impulsar los aprendizajes significativos, el maestro debe de afianzarse de procedimientos y recursos los cuales utilizara en favor de que el estudiante pueda interiorizar el conocimiento, realizándose así una buena enseñanza – aprendizaje.

1.1.2. Tipos de estrategias didácticas:

Díaz (1998) manifiesta que hay dos tipos de estrategias, la del ámbito educativo y las del aprendizaje y ambas se complementan para el logro de objetivos propuestos.

Tapia (1997), A su vez quien nos habla de los tipos de estrategias didácticas: las de aprendizaje y las de enseñanza.

1.2. ACTIVIDADES LÚDICAS

Según Jiménez (2002), manifiesta que la actividad lúdica es vista como una forma de vida la cual nos va permitir interactuar en distintos ambientes y con otras personas realizando diversas actividades basadas en el juego, por ende, es una forma de vivir frente a lo habitual.

Motta (2004) citado por Romero, Escorihuela y Ramos (2009), por lo contrario, consideran que la actividad lúdica es una actividad usada por la pedagogía y es usada por el profesor, generando agrado a quienes son participes de ello. En este caso el maestro es el que genera, a través de actividades de juego, un aprendizaje en sus estudiantes, o cualquier otro objetivo previamente planteado. Por otra parte, para Torres (2004) citado por Romero, Escorihuela y Ramos (2009) Las actividades lúdicas no sólo es para niños, esas actividades se pueden realizar en cualquier edad, el docente debe usar como estrategia actividades lúdicas, para ello debe adaptar dichas actividades dependiendo de las necesidades, intereses y el objetivo que se quiere lograr, llegando así a una formación integral del educando.

A partir de lo antes mencionado, se ha de decir que las estrategias didácticas lúdicas, por su componente de juego, suele ser atractivo para los niños, por lo que integrarlos en juegos didácticos, aprenderán a relacionarse más entre ellos, lo que a su vez generará una mejora significativa en su nivel de socialización, por lo que las estrategias didácticas lúdicas sería una gran ayuda a la hora de establecer la mejora de la socialización en los niños de 4 años de una institución educativa particular. Por otro lado, cómo es mencionado por Romero et al (2009), la capacidad de los estudiantes de jugar, además de realizar una mejora en su propia interacción, también generan conocimientos teóricos que les permitirá instaurar en ellos un conocimiento teórico y práctico más extenso y substancial.

1.2.1. Tipos de Actividades Lúdicas

Mattos (2002), considera que existen 5 tipos de juegos:

- Juegos de actitudes, son actividades de desgaste físico en donde le genera al niño un desgaste de energía, suele suceder en los dos primeros años de vida, este juego

se caracteriza por ser libre, sin reglas, y espontáneos, ya que los niños pueden realizarlo cuando ellos deseen.

- Juegos de dramatización, en este tipo de juego los niños representan a personas de la vida real y acciones realizada por los adultos; poniendo en manifiesto la capacidad de fantasía, imaginación.
- Juego activo o denominado también juego constructivo, este juego suele ser común a la edad de 5 a 6 años, y es donde el niño utiliza materiales de forma específica para manifestar su creatividad o imaginación, a esta edad también le gusta mucho la música, tocar algún instrumento, pueden cantar, bailar, crear canciones, entre otras actividades que desarrolla su creatividad
- Juegos pasivos; actividades en donde los niños gastan poca energía como ver televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos que ahora en esta época es algo muy común en los niños y contribuye al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.
- Juegos cooperativos y competitivos, aquí se diferencian uno del otro, el juego cooperativo es aquel que se caracteriza porque todos los participantes del juego tienen una meta en común y no hay perdedores a diferencia de los juegos competitivos que aquí si existe la individualidad y existen ganadores y perdedores.

Como se puede apreciar, los juegos lúdicos son diversos y cada uno de estos tiene objetivos diferentes, sin embargo, el punto principal de estos, es que se basan mucho en la interacción y diálogo entre los niños, por lo que su implementación en un programa basado en estrategias didácticas lúdicas, será de gran ayuda para poder mejorar su nivel de socialización.

1.2.2. Rol del Educador

Las actividades lúdicas del educador son resumidas por muchos autores y entre ellos Fernández (2000), en las siguientes funciones:

- Es importante que se prepare una zona o espacio adecuado para el estudiante el dónde pueda jugar sin temor a nada.
- Dar distintos tipos de juego para evitar aburrimiento en los niños, por eso es importante darle la libertad de poder moverse durante los juegos.

- Seleccionar materiales adecuados para el juego, para ello se tiene que tener en cuenta la edad, necesidad de cada alumno, la cantidad de material que se va a distribuir y tener en cuenta las necesidades educativas de cada uno de ellos.
- Enseñar determinados juegos, es importante que cuando son pequeños se les de las indicaciones antes de jugar, hasta que se les haga habitual y ellos ya poco a poco vayan inventando juegos que los tendremos en cuenta para poder realizarlos.
- Permitir que los niños o niñas repitan sus juegos todas las veces que lo deseen, ya que disfrutan de hacerlos y les da seguridad ante algún juego nuevo que se le puede presentar.
- Enriquecer los juegos de los niños o niñas, el educador debe permanecer junto a ellos mientras se realiza los juegos, pero sin interferir, una característica del juego simbólico es que se basan en las experiencias que tiene el niño, por eso es importante como educadores enriquecer su bagaje para que tenga más material donde lograr su imaginación.
- Reconocer y valorar los juegos que realizan los niños o niñas, o sea, el educador, evitar la competencia, el educador evitará siempre y por todos los medios, la competencia, ya que eso genera conflictos, y lo que se desea en este trabajo es lograr la socialización y con competencia estaríamos creando todo lo contrario.
- Si sucede algún conflicto durante la actividad lúdica es importante resolverlos, llegando acuerdos, negociando y enseñarles a compartir.
- Respetar las preferencias de cada uno. Nunca se le puede obligar al estudiante a participar de un juego que él no desea o no le gusta.
- No reproducir los papeles sexistas ya que lo que se desea es ir estimulando y favoreciendo el crecimiento y la identidad tanto de los niños como de las niñas.
- Observar el juego y la evolución que tienen durante los juegos, con quienes más conversa, con quienes no, con que amiguitos les gusta jugar. - Sensibilizar a los padres la importancia de realizar juegos con la familia.

El rol del educador es muy importante, debido a que el éxito en la aplicación del programa dependerá mucho de cómo esta persona guíe y encamine el accionar de los niños de 4 años de la institución educativa particular para lograr el desarrollo de la

socialización en ellos. Para esto se deberá tener en cuenta las anteriormente mencionadas funciones para el equilibrio y éxito en el desarrollo del programa.

1.3. EL JUEGO

1.3.1. Definición

Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) Este autor manifiesta que el juego es una actividad que tiene un propósito, que en algunas veces nos y cuenta con un resultado final, y que es libre y flexible, mediante el cual el estudiante acepta las reglas establecidas.

Vigotsky (1987), ve al juego como una necesidad social, mediante el cual el niño va a intercambiar ideas, opiniones y costumbres, con las personas que le rodean, ya que mediante el juego el demuestra cómo se desenvuelve en la sociedad. Y nos habla del juego simbólico que el niño a través de su imaginación utiliza objetos de su entorno para transformarlos en lo que necesite, por ejemplo, cuando agarra un cepillo y lo utiliza como micrófono.

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 de todo programa que involucre a niños. El juego proporciona grandes beneficios como el desarrollo del potencial cognitivo, la memoria, el 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 solo se dedicó a jugar, por ende, el juego es el eje principal en donde va a lograr sus aprendizajes, desarrollo físico y otras capacidades. El niño ve juego en todo y en cualquier lugar y se debe de aprovechar eso para que pueda desenvolverse independientemente.

1.3.2. Funciones del juego infantil:

Según Arango (2001), las funciones del juego son:

- Educativa: mediante el juego al niño se le es más fácil aprender logrando desarrollar su inteligencia, lo cual le va a permitir sentirse seguro con los conocimientos que obtiene y se va a motivar a seguir aprendiendo más.

- Física: el niño al jugar desarrolla su motricidad y va a descargar toda su energía física para lograr el realizar los juegos.
- Emocional: Mediante el juego el niño puede expresar sus sentimientos, emociones, gustos y disgustos, quizá no de una manera directa, pero si indirecta.
- Social: mediante el juego va a lograr relacionarse con los demás y poder compartir distintas experiencias.

Cómo se menciona, el juego no es solamente una herramienta de diversión para los niños, sino que tiene ventajas, porque le permitirá aprender, desarrollarse físicamente, mejorar su madurez emocional y, por supuesto, desarrollar su socialización al interactuar.

1.3.3. Importancia de los juegos:

Según Decroly, Señala que el juego es importante por los siguientes aspectos:

- Mediante su práctica va a funcionar bien el estado físico y la mente, ayuda al crecimiento corporal, a que estén más ágiles y sanos.
- Desarrolla la sociabilidad, ya que mediante el juego va a relacionarse con sus coetáneos.
- Hace más apto al cuerpo en el desarrollo de sus funciones, el cuerpo se desarrolla bien en todas las funciones que cumple cada parte del cuerpo.
- Mantiene la salud del cuerpo. □ Mediante el juego la persona se distrae y quema energía.

Según el MINISTERIO DE EDUCACIÓN:

- Motiva al niño y a la niña a explorar, a descubrir.
- Permite que reconozcan el mundo que los rodea: sus formas, figuras, movimientos. □ Ayuda a que representen “como si” fuera la realidad, pero no lo es.
- Proporciona elementos para desarrollar su creatividad e imaginación.
- Ofrece condiciones para que usen su libertad, tomen conciencia de sí mismo y del otro.
- Propicia relaciones con sus pares, y el trabajo en equipo.
- Favorece la organización al establecer reglas y acuerdos grupales.

- Ayuda a tomar distancia de la realidad, para volver a ella fortalecidos.
- Permite que ensayen una y otra vez, minimizando la sensación de error o fracaso.
- Transmite valores y productos culturales.
- Ensaya conductas o comportamientos que más adelante aplicará en su vida cotidiana.
- Permite la integración de diversas áreas de aprendizaje. □ Da oportunidad a los niños y las niñas para expresar su mundo exterior.

1.4. SOCIALIZACIÓN

1.4.1. Definición

Berger y Luckmann (1968) Aquí nos habla de la socialización en los primeros años de vida, y nos dice que esta es la etapa más importante ya que sirve como base para la socialización secundaria.

Papalia (2009) considera que la socialización lo ve como un desarrollo que se da durante su vida, mediante el cual las personas pueden adaptar su conducta y comportamiento al grupo social al que pertenecen.

1.4.2. Dimensiones De La Socialización:

Según Huamán (2014) manifiesta las siguientes dimensiones:

- **La autoestima:** Es el valor positivo que se da uno mismo sobre la imagen que tiene, pero van a construir su valor dependiendo de las experiencias por las que hayan pasado en el trayecto de su vida. Según la pirámide de Maslow (1943), explica que las personas tienen necesidades que deben ser cumplidas, en la base de la pirámide están las necesidades básicas o también llamadas necesidades fisiológicas, luego después de haberlas cumplido pasan a la siguiente que es la necesidad de seguridad, de ser aceptado ante la sociedad, ser miembro de un grupo social, la autoestima y para terminar la pirámide necesitan ser personas competentes.
- **El comportamiento:** Son ciertas actitudes que van a formar su autocontrol, necesario para mantener una vida en sociedad y ser aceptado en un grupo social. Ellos pueden darse cuenta lo que está mal y lo que está bien. Si el niño no cumple ciertos acuerdos establecidos se genera en ellos un sentido de culpa, ansiedad y en algunos casos el autocastigo.

- **El juego:** Según Piaget (1982) es aquel que le permite al niño relacionarse con el medio que le rodea. Ya que durante el juego los niños coordinan o se someten a ciertas normas, comparten sentimientos, les enseña comportarse dependiendo de la situación que se les pueda presentar. □ **Identificación:** Imagen que tiene de sí mismo.

1.4.3. Teorías de la socialización

Las teorías de la socialización se han venido presentando a través de la historia como una explicación al proceso mismo, para esto tratan de dar explicación a su surgimiento a través de contextos sociales, históricos y culturales. Es así, que la socialización se sustenta bajo dos teorías:

- Teoría sociocultural de Vigotsky: Esta teoría se sustenta en las interacciones sociales de los niños. Al respecto, Peredo (2019), menciona que los niños están provistos de manera innata de capacidades que parten de un punto de vista biológico, tales como la memoria, la capacidad de atención, nivel de percepción, etc. Estas capacidades se ven influenciadas de manera directa por factores sociales, de educación y la cultura misma dónde se desenvuelven. Es así que desde la perspectiva de Vigotsky, el desarrollo de la socialización de los niños se estaría viendo influenciada por el lugar de dónde vienen y el entorno dónde se han desarrollado, por lo que las carencias y falencias que puedan tener respecto a esta variable, podría deberse al entorno convulsionado en el que se han desenvuelto. □
- Teoría del Aprendizaje Social de Bandura: Esta teoría menciona que el aprendizaje de los niños se da en los ambientes sociales, en este caso particular, la escuela, y se ve desarrollada en un primer momento a través de la imitación, observación y refuerzos de conductas que se puedan dar, de esta manera generan importancia extra a procesos mentales internos, dicho de otra manera, se basa en procesos cognitivos entre los niños y los diversos entornos en los que se desenvuelven, como lo son la familia, las escuelas, iglesias, etc. O con las personas que los rodean como los padres, amigos, maestros, etc. (González, 2019). Es así que los niños estarían teniendo problemas para socializar entre ellos debido a que □

han aprendido imitando a los demás, no se ven entre ellos interactuando, por lo que deciden al final, aislarse y no entablar conversaciones ni juegos.

1.4.4. Importancia de la socialización en edad de 3 a 6 años:

Ulloa (2008) nos manifiesta la importancia de los juegos as esta edad:

- La creatividad, ya que la creatividad les va a permitir participar en distintas actividades realizadas por la institución, desarrollando así la socialización.
- Autoestima, la persona al tener buenas relaciones sociales, va a ser aceptada y va a sentirse querida por los demás, volviéndose más independiente y relacionándose con otros, por lo consiguiente se sentirán valiosos.
- Inclusión, todos y todas participan sin ninguna distinción, y es una condición que se encuentra muy relacionada con la socialización y es un derecho de todo niño (a).
- La sinergia, Es cuando todos trabajan juntos produciendo más a diferencia de alguien que trabaja solo; ya en grupo los integrantes al realizare una actividad se van a comunicarse, coordinar, pensar, y organizarse a diferencia de cuando uno trabaja solo.

1.4.5. Etapas de la socialización:

Molina et al. (2008), define las siguientes etapas:

- Juego asociativo: aparece alrededor de los 5 años y es cuando varios estudiantes pueden interactuar y es importante realizar actividades para el proceso de socialización facilitando trabajos grupales, juegos en grupo, de roles, simbólicos, dramatizaciones, y es un espacio propicio para que desarrollen su socialización y generen aprendizajes.
- Actividad colectiva: aquí están los juegos reglados, aquí ya se van agrupando ellos mismos según el juego preferido, el sexo, el tamaño, y esto también influye en el aprendizaje y las relaciones sociales que pueda formar durante el juego.

1.4.6. Principales agentes socializadores:

Ulloa (2008) Manifiestan los siguientes agentes socializadores:

- La familia, es la primera fuente de socialización, ya que el niño al nacer se desarrolla en el hogar, y es ahí donde se desarrollan las primeras normas morales y sociales, los valores, el lenguaje, las actitudes, los hábitos, normas de convivencia, etc.

- La escuela, como he dicho anteriormente el primer agente socializador es la familia, luego es la institución a donde el niño va asistir, que es ahí que el niño va a demostrar todo lo aprendido en casa; la institución va aportar relaciones y vivencias diferentes para que el estudiante pueda convertirse en una persona capaz de relacionarse positivamente con los demás. El estudiante en la institución educativa tiene que aprender a vivir y relacionarse con otras culturas, otras costumbres y ser tolerante ante distintas formas de ser que no le pueda gustar.
- Las personas de la comunidad, aquellas que están en el círculo social del niño(a), van aportar distintas experiencias que va a llevar a este a conocer el lugar donde ve sabiendo que él es único e irrepetible, cuando él se va a relacionar con otras personas va a demostrar lo que la familia le ha inculcado desde pequeño. Todo esto va a favorecer a su desarrollo social y a llevarse mejor con la gente que le rodea.
- Los medios de comunicación, entre los que se destaca la televisión, prensa, radio, cine, Internet, etc., son agentes socializadores que tienen gran influencia en los niños y niñas, pero debemos tener en cuenta que no todos los medios de comunicación son adecuados para los niños y niñas, por ello deben ser supervisados por un adulto para que cuide lo que mira el menor y lo que es adecuado o no para este.

1.5. MARCO CONCEPTUAL:

- **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:**□

Para Tobón (2010), descubrió que las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”, por ello, en el campo pedagógico específica que se trata de un “plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes”

- **ACTIVIDADES LÚDICAS:**□

Para Torres (2004) citado por Romero, Escorihuela y Ramos (2009) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como

estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

- **JUEGOS:**□

Vigotsky (1987), ve al juego como una necesidad social, mediante el cual el niño va a intercambiar ideas, opiniones y costumbres, con las personas que le rodean, ya que mediante el juego el demuestra cómo se desenvuelve en la sociedad. Y nos habla del juego simbólico que el niño a través de su imaginación utiliza objetos de su entorno para transformarlos en lo que necesite, por ejemplo, cuando agarra un cepillo y lo utiliza como micrófono.

- **SOCIALIZACIÓN:**□

Papalia (2009) considera que “la socialización es un proceso de toda la vida en unidad del cual las personas aprenden a convertirse en un miembro de un grupo social, donde los individuos aprenden conocimientos específico, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias, para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de la sociedad”

CAPÍTULO II: MATERIAL Y MÉTODOS

2.1. MATERIAL

2.1.1. Población - Muestra:

La población está constituida por 12 estudiantes matriculados en el aula de cuatro años en el nivel inicial, distribuidas en una sola sección; los mismos que poseen características homogéneas.

Tabla 1

Distribución de la Población de Alumnos de 4 años, Trujillo.

ALMNOS	N°	F
Masculino	7	58.4
Femenino	5	41.6
TOTAL	12	100

- **Criterios de inclusión**

- Niños de 4 años matriculados en el año lectivo
- Niños con asentimiento informado (solicitud de autorización de aplicación del programa)
- **Criterios de exclusión:**
 - Niños con irregularidad de asistencia en el programa.

2.1.2. Muestreo:

El muestreo empleado fue de tipo no probabilístico, intencional y censal, dónde se utilizó al total de la población como muestra de estudio.

2.2. MÉTODOS:

2.2.1. Tipo de estudio: explicativo y experimental

- **Explicativo:** ya que, a través de la presente investigación se explica por qué ocurren ciertos hechos o fenómenos y en qué condiciones se da éste.
- **Experimental:** de tipo cuasi experimental, ya que el investigador comprueba los efectos de una intervención específica, en este caso el investigador tiene un papel activo, pues lleva a cabo una intervención.

2.2.2. Diseño de investigación:

Cuasi- experimental de PRE Y POS TEST

Diseño: GE: O1 → X → O2

Dónde:

GE: grupo experimental.

O₁: Observaciones a la variable dependiente (Pretest)

X: Experimento (variable independiente X)

O₂: Observaciones a la variable dependiente (Postest)

2.2.3. Variables:

VI: Estrategias Didácticas Lúdicas

Definición Conceptual

Para Tobón (2010), Llegando a la conclusión que las estrategias didácticas son un grupo de actividades que se planean y se ejecuta de manera organizada para alcanzar un fin determinado, en el campo pedagógico, es el obtener aprendizajes.

Definición operacional

Son actividades basadas en el juego que se realizan de manera organizada, que no solo tiene el objetivo de lograr un aprendizaje sino también de crear un ambiente de socialización.

Indicadores:

Juego interactivo

Juego cooperativo

VD: Socialización

Definición Conceptual

“La socialización es un proceso de toda la vida en unidad del cual las personas aprenden a convertirse en un miembro de un grupo social, donde los individuos aprenden conocimientos específico, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias, para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de la sociedad” Papalia (2009)

Definición operacional:

La socialización es un proceso mediante el cual la persona puede relacionarse positiva o negativamente con el grupo en donde se desenvuelve y para que sea de una manera correcta tiene que influir 4 dimensiones primero la autoestima, donde la persona tiene que mostrar seguridad para poder demostrar eso en el grupo donde se pueda desenvolver; segundo el comportamiento, que tiene que ser un comportamiento adecuado para poder desarrollarse positivamente; tercero el juego que es mediante el cual se puede observar cómo se relacionan los niños de manera libre y sin presiones, y cuarto la identificación que se reconoce como perteneciente a un grupo social

Indicadores:

Autoestima

Comportamiento

Juego

Identificación

2.2.4. Operacionalización de variables (cuadro adjunto)

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
V.D SOCIALIZACIÓN	“La socialización es un proceso de toda la vida en unidad del cual las personas aprenden a convertirse en un miembro de un grupo social, donde los individuos aprenden conocimientos específico, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias, para la participación	La socialización es un proceso mediante el cual la persona puede relacionarse positiva o negativamente con el grupo en donde se desenvuelve y para que sea de una manera correcta tiene que influir 4 dimensiones	AUTOESTIMA	Seguridad con el mismo	Se siente seguro de realizar distintas actividades.
				Seguridad demostrada frente a los demás	Mira a los ojos cuando se dirige a alguien. Se une fácilmente al grupo.
			COMPORTAMIENTO	Normas de convivencia	Practica las normas establecidas.
					Escucha con atención cuando le hablan

	adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de la sociedad” Papalia (2009)	primero la autoestima, donde la persona tiene que mostrar seguridad para poder demostrar eso en el grupo donde se pueda desenvolver;			Responde a las indicaciones dadas por la profesora
					Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.
					Pide disculpas ante una mala acción.
		segundo el comportamiento, que tiene que ser un comportamiento adecuado para poder desarrollarse positivamente;	JUEGO	Relación con los demás.	Conversa espontáneamente durante la actividad lúdica.
					Comparte el material de juego respetando a sus compañeros.
					Demuestra alegría durante la actividad lúdica.
tercero el juego que es mediante el cual se puede					

		<p>observar cómo se relacionan los niños de manera libre y sin presiones, y cuarto la identificación que se reconoce como perteneciente a un grupo social.</p>			<p>Expresa sus sentimientos, deseos y necesidades.</p>
					<p>Manifiesta sus sentimientos en distintos momentos.</p>
			IDENTIFICACIÓN	<p>Se reconoce como perteneciente a un grupo social.</p>	<p>Colabora en actividades.</p>
					<p>Respeto a sus compañeros.</p>

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
----------	-----------------------	------------------------	-------------	-------------	-------------

<p>V.I</p> <p>ESTRATEGIAS DIDACTICAS LÚDICAS</p>	<p>Para Tobón (2010), Llegando a la conclusión que las estrategias didácticas son un grupo de actividades que se planean y se ejecuta de manera organizada para alcanzar un fin determinado, en el campo pedagógico, es el obtener aprendizajes.</p>	<p>Son actividades basadas en el juego que se realizan de manera organizada, que no solo tiene el objetivo de lograr un aprendizaje sino también de crear un ambiente de socialización.</p>	<p>Juego interactivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Toma la iniciativa de participar en el juego. • Se integra al juego con sus compañeros. 	<p>PROGRAMA DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS LUDICAS</p>
			<p>Juego cooperativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Juega con sus compañeros. <input type="checkbox"/> Ayuda a llegar una meta durante el juego. 	

2.2.5. Instrumento

El instrumento es una escala valorativa BGA de socialización, para medir los niveles de socialización en niños de 4 años, el instrumento considera tres niveles de socialización alto, medio y bajo para su valorización, además contiene 16 ítems.

Tabla 2

Normas de Calificación General de la Escala Valorativa BGA de Socialización en Niños de 4 años.

		Puntaje Directo
Nivel		
	Bajo	16 – 26
	Medio	27 – 37
	Alto	38 – 48

Tabla 3

Normas de Calificación del Instrumento por Indicador: Escala Valorativa BGA de Socialización en Niños de 4 Años.

Nivel	Autoestima	Comportamiento	Juego	Identificación
	Puntaje Directo	Puntaje Directo	Puntaje Directo	Puntaje Directo
Bajo	4 – 6	5 – 8	5 – 8	2 – 3
Medio	7 – 9	9 – 11	9 – 11	4 – 5
Alto	10 – 12	12 – 15	12 – 15	6

La escala fue validada por 5 expertos y llevada a valores estadísticos donde nos arrojó un coeficiente de validez de constructo de 1.00 con un índice de acuerdo de 100% por ítem.

Según Aiken (1980), es un coeficiente que se computa como la razón de un dato obtenido sobre la suma máxima de la diferencia de los valores posibles. Puede calculado sobre la valoración de un conjunto de jueces con relación a un ítem o como las valoraciones de un juez respecto a un grupo de ítems. Así mismo, las valoraciones asignadas pueden ser dicotómicas (recibir valores de 0 o 1) o politómicas (recibir valores de 0 a 5).

Para nuestro caso se calculó para respuestas dicotómicas y el análisis de un ítem por un grupo de jueces, haciendo para ello uso de la siguiente fórmula:

$$V = \frac{S}{(n(c - 1))}$$

Siendo: s= la sumatoria de sí si=
valor significado por el juez i, n=
número de jueces

c= Número de valores de la escala de valoración (2 en este caso)

Este coeficiente puede tener valores entre 0 y 1, a medida que sea más elevado el valor computado, el ítem tendrá una mayor validez de contenido. El resultado puede evaluarse estadísticamente haciendo uso de la tabla de probabilidad asociada de cola derecha, tabulada por el autor.

2.2.6. Procedimientos estadísticos empleados:

1) Medidas de tendencia central:

Para el proceso de interpretación y análisis de información se hizo uso de los siguientes procesos estadísticos:

- Construcción de cuadros estadísticos
- Construcción de gráficos estadísticos - Cuadro de distribución de frecuencias.
- Medidas de tendencia central
- Prueba de hipótesis: T de Student

2) Media Aritmética:

Es la medida de tendencia central más utilizada y puede definirse como el promedio aritmético de una distribución, y es la suma de todos los valores dividida

entre el número de casos. Es una medida solamente aplicable a medición por intervalos o de razón.

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i \times X_{m_i}}{n}$$

3) Medidas de dispersión:

Se utilizó las siguientes medidas:

- **Desviación estándar(S):** Permitió conocer la desviación de las puntuaciones de grupo único de trabajo con respecto a la media, determinando si las puntuaciones son significativas.

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i \times d^2}{n}}$$

- **Coefficiente de Variación Porcentual (CV %):** Permitió observar si el grupo experimental es homogéneo o no, con respecto a los puntajes obtenidos.

$$CV = \frac{s}{\bar{X}} \times 10$$

2.2.7. Procesamiento y análisis de datos:

Para el procesamiento y análisis de los datos, se realizó la aplicación del pretest previa a la aplicación del programa, y se aplicó el post test al finalizar la aplicación del mismo, los datos obtenidos fueron pasadas a una base de datos de Microsoft Excel, para posteriormente ser procesados de manera estadística en el paquete del soporte estadístico SPSS 25.0, dónde se realizó el tratamiento estadístico correspondiente, obteniendo los resultados de la investigación, los cuales fueron luego contrastados con autores de los antecedentes y del marco teórico, para poder realizar así la contrastación de la hipótesis.

CAPÍTULO III: RESULTADOS ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Tabla 3

*Distribución Según Nivel de Socialización en Niños de
4 Años de la I.E.P.C. “CRECER”*

- *El Porvenir – Trujillo.*

Nivel de Socialización	Momento de evaluación			
	Antes de la aplicación del programa		Después de la aplicación del programa	
	N	%	N	%
Bajo	2	16.7	-	-
Promedio	6	50	-	-
Alto	4	33.3	12	100
Total	12	100	12	100

Fuente: Información obtenida de la Escala de medición del Nivel de Socialización en niños de 4 años.

Interpretación: Según la Tabla 4, se aprecia que antes de la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas” la mayoría de niños se encontraba en el nivel Promedio representando al 50%, posterior a la aplicación del programa este nivel disminuyó al 0%. Por otro lado, el nivel Alto presentaba al 33.3% antes de la aplicación del programa, posterior a la aplicación del mismo, este nivel aumentó hasta el 100%.

Tabla
38

Distribución Según Nivel de la Dimensión Autoestima de la Socialización en Niños de 4 Años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

Nivel de Autoestima	Momento de evaluación			
	Antes del programa		Después del programa	
	N	%	N	%
Bajo	4	33.3	-	-
Promedio	8	66.7	1	8.3
Alto	-	-	11	91.7
Total	12	100	12	100

Fuente: Información obtenida de la Escala de medición del Nivel de Socialización en niños de 4 años.

Interpretación: Según la Tabla 5, se aprecia que antes de la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas” y respecto a la dimensión Autoestima, la mayoría de niños se encontraba en el nivel Medio con 66.7% frente al 8.3% posterior a la aplicación del mismo. También se aprecia que antes de la aplicación del programa el nivel Alto contaba con 0% de los niños, sin embargo, después de la aplicación el 100% se ubicó en este nivel.

Tabla
39

Distribución Según Nivel de la Dimensión Comportamiento de la Socialización en Niños de 4 Años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

Nivel de Comportamiento	Momento de evaluación			
	Antes del programa		Después del programa	
	N	%	N	%
Bajo	4	33.3	-	-
Promedio	1	8.3	-	-
Alto	7	58.3	12	100
Total	12	100	12	100

Fuente: Información obtenida de la Escala de medición del Nivel de Socialización en niños de 4 años.

Interpretación: Según la Tabla 6, se aprecia que antes de la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas” y respecto a la dimensión Comportamiento, la mayoría de niños se encontraba en el nivel Alto con 58.3% frente al 100% posterior a la aplicación del mismo. También se aprecia que antes de

Tabla

la aplicación del programa el nivel Bajo contaba con 33.3% de los niños, sin embargo, después de la aplicación el 0% se ubicó en este nivel.

40

Distribución Según Nivel de la Dimensión Juego de la Socialización en Niños de 4 Años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

Nivel de Juego	Momento de evaluación			
	Antes del programa		Después del programa	
	N	%	N	%
Bajo	2	16.7	-	-
Promedio	5	41.7	-	-
Alto	5	41.7	12	100
Total	12	100	12	100

Fuente: Información obtenida de la Escala de medición del Nivel de Socialización en niños de 4 años.

Interpretación: Según la Tabla 7, se aprecia que antes de la aplicación del programa “Estrategias

Tabla

didácticas lúdicas” y respecto a la dimensión Juego, la mayoría de niños se encontraba en el nivel Promedio con 41.7% frente al 0% posterior a la aplicación del mismo. También se aprecia que antes de la aplicación del programa el nivel Excelente contaba con 41.7% de los niños, sin embargo, después de la aplicación el 100% se ubicó en este nivel.

41

Distribución Según Nivel de la Dimensión Identificación de la Socialización en Niños de 4 Años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

Nivel de Identificación	Momento de evaluación			
	Antes del programa		Después del programa	
	N	%	N	%
Bajo	4	33.3	-	-
Promedio	7	58.3	4	33.3
Alto	1	8.3	8	66.7
Total	12	100	12	100

Fuente: Información obtenida de la Escala de medición del Nivel de Socialización en niños de 4 años.

Interpretación: Según la Tabla 8, se aprecia que antes de la aplicación del programa “Estrategias

Tabla

didácticas lúdicas” y respecto a la dimensión Identificación, la mayoría de niños se encontraba en el nivel Medio con 58.3% frente al 33.3% posterior a la aplicación del mismo. También se aprecia que antes de la aplicación del programa el nivel Alto contaba con 8.3% de los niños, sin embargo, después de la aplicación el 66.7% se ubicó en este nivel.

42

Base de Datos de las Puntuaciones Obtenidas en la Escala de Medición del Nivel de Socialización Total y por Indicador Antes y Después de la Aplicación del Programa Educativo “Estrategias Didácticas Lúdicas” en Niños de 4 años de la I.E.P.C.

“CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

	Indicador									
	Total		Autoestima		Comportamiento		Juego		Identificación	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
1	40	47	7	11	13	15	14	15	6	6
2	40	48	9	12	15	15	12	15	4	6
3	37	47	8	11	12	15	13	15	4	6
4	35	47	6	11	13	15	11	15	5	6
5	35	46	7	10	13	15	11	15	4	6

Tabla

6	39	48	8	12	15	15	11	15	5	6
7	32	48	6	12	11	15	11	15	4	6
8	41	47	8	11	15	15	13	15	5	6
9	27	45	8	11	6	15	11	15	2	4
10	30	45	7	12	7	13	13	15	3	5
11	19	42	4	10	5	14	8	14	2	4
12	17	40	4	9	5	13	6	14	2	4

Fuente: Información obtenida de la Escala de medición del Nivel de Socialización en niños de 4 años.

Prueba de Hipótesis

Tabla 9

Comparación del Nivel de Socialización en Niños Pertenecientes al Grupo Experimental

Antes y Después de la Aplicación del Programa Educativo “Estrategias Didácticas Lúdicas” en Niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

	Momento de la Evaluación		Prueba t de Student
	Antes del Programa	Después del Programa	
Media aritmética	32.67	45.83	t = 7.784
Desviación estándar	8.083	2.517	p = .000
N	12	12	p < .01

** p < .01: Valor Altamente Significativo

Descripción: Tras la comparación de medias para muestras relacionadas obtenidas del pre test y post test del grupo experimental y utilizando el estadístico t de Student, se determina con una confianza del 95%, que la puntuación media de Nivel de Socialización es de 32.67 previa aplicación del programa y de 45.83 posterior a la aplicación del mismo; de esta manera presentan una diferencia altamente significativa (t= 7.784; p<.01). Por lo tanto, se acepta de la hipótesis de la investigación referente a la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas”, aumentó el Nivel de Socialización en niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

Tabla 10

Comparación del Nivel del Indicador Autoestima de la Socialización en Niños

Pertenecientes al Grupo Experimental Antes y Después de la Aplicación del Programa Educativo “Estrategias Didácticas Lúdicas” en Niños de 4 años de la I.E.P.C.

“CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

	Momento de la Evaluación	Prueba t de
--	--------------------------	-------------

Student	Antes del		Después del
	Programa	Programa	
Media aritmética	8.67	11.69	t = 8.653 p = .000
Desviación estándar	1.163	1.126	p < .01
N	12	12	

** p < .01: Valor Altamente Significativo

Descripción: Tras la comparación de medias para muestras relacionadas obtenidas del pre test y post test del grupo experimental y utilizando el estadístico t de Student, se determina con una confianza del 95%, que la puntuación media de Nivel de Autoestima es de 8.67 previa aplicación del programa y de 11.69 posterior a la aplicación del mismo; de esta manera presentan una diferencia altamente significativa ($t=8.653$; $p<.01$). Por lo tanto, se acepta de la hipótesis específica uno de la investigación referente a la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas”, aumentó el Nivel de Autoestima en niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

Tabla 45

Comparación del Nivel del Indicador Comportamiento de la Socialización en Niños Pertenecientes al Grupo Experimental Antes y Después de la Aplicación del Programa Educativo “Estrategias Didácticas Lúdicas” en Niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

	Momento de la Evaluación		Prueba t de Student
	Antes del	Después del	
	Programa	Programa	
Media aritmética	9.36	14.39	t = 8.356 p = .000
Desviación estándar	.935	1.366	p < .01
N	12	12	

** p < .01: Valor Altamente Significativo

Descripción: Tras la comparación de medias para muestras relacionadas obtenidas del pre test y

post test del grupo experimental y utilizando el estadístico t de Student, se determina con una confianza del 95%, que la puntuación media de Nivel de Comportamiento es de 9.36 previa aplicación del programa y de 14.39 posterior a la aplicación del mismo; de esta manera presentan una diferencia altamente significativa ($t= 8.356$; $p<.01$). Por lo tanto, se acepta de la hipótesis específica dos de la investigación referente a la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas”, aumentó el Nivel de Comportamiento en niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

Tabla 46

Comparación del Nivel del Indicador Juego de la Socialización en Niños Pertenecientes al Grupo Experimental Antes y Después de la Aplicación del Programa Educativo

“Estrategias Didácticas Lúdicas” en Niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

	Momento de la Evaluación		Prueba t de Student
	Antes del Programa	Después del Programa	
Media aritmética	9.55	14.69	t = 7.968
Desviación estándar	.365	.923	p = .000
N	12	12	p < .01

** p < .01: Valor Altamente Significativo

Descripción: Tras la comparación de medias para muestras relacionadas obtenidas del pre test y post test del grupo experimental y utilizando el estadístico t de Student, se determina con una confianza del 95%, que la puntuación media de Nivel de Juego es de 9.55 previa aplicación del programa y de 14.69 posterior a la aplicación del mismo; de esta manera presentan una diferencia altamente significativa ($t= 7.968$; $p<.01$). Por lo tanto, se acepta de la hipótesis de la investigación referente a la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas”, aumentó el Nivel de Juego en niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

Tabla 13

Comparación del Nivel del Indicador Identificación de la Socialización en Niños Pertenecientes al Grupo Experimental Antes y Después de la Aplicación del Programa Educativo “Estrategias Didácticas Lúdicas” en Niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

	Momento de la Evaluación		Prueba t de Student
	Antes del Programa	Después del Programa	
Media aritmética	3.89	5.83	t = 8.369
Desviación estándar	.239	.369	p = .000
N	12	12	p < .01

** p < .01: Valor Altamente Significativo

Descripción: Tras la comparación de medias para muestras relacionadas obtenidas del pre test y post test del grupo experimental y utilizando el estadístico t de Student, se determina con una confianza del 95%, que la puntuación media de Nivel de Identificación es de 3.89 previa aplicación del programa y de 5.83 posterior a la aplicación del mismo; de esta manera presentan una diferencia altamente significativa ($t= 8.369$; $p<.01$). Por lo tanto, se acepta de la hipótesis de la investigación referente a la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas”, aumentó el Nivel de Identificación en niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” - El Porvenir – Trujillo.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Tomando en cuenta los resultados alcanzados en la investigación, se procede a dar paso a la discusión de los mismos:

A través de los resultados, se aceptó la hipótesis de investigación: Al aplicar el programa de estrategias didácticas lúdicas mejorará significativamente la socialización en los niños de 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El Porvenir –Trujillo. Tras la comparación de medias para muestras relacionadas obtenidas del pre test y post test del grupo experimental y utilizando el estadístico

t de Student, se determinó con una confianza del 95%, que la puntuación media de Nivel de Socialización es de 32.67 previa aplicación del programa y de 45.83 posterior a la aplicación del mismo; de esta manera presentan una diferencia altamente significativa ($t= 7.784$; $p<.01$). Esto nos da a entender que la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas” mejora de manera altamente significativa la socialización en los niños. Estos datos fueron corroborados por Rivas y Verástegui (2014) los cuales aplicaron un programa para mejorar la socialización en niños, encontrando un valor $t= 11.8$; $p<1$, corroborando la utilidad de la aplicación de un programa para mejorar la socialización. También es corroborado por Gonzáles (2017) quien encontró que la aplicación de un programa mejoraba la socialización en niños con una diferencia de 20.5 puntos. Con estos datos relevantes, se demuestra que la utilización de un programa en niños para la mejora de la socialización, es de vital importancia debido a que fortalece diversos aspectos de la socialización en los niños empezando con la autoestima que es la imagen que ellos poseen de sí mismos; el comportamiento, que forma el autocontrol para el desarrollo positivo de los individuos; el juego, que le permite desarrollarse dentro de su entorno social y; la identificación, como el sentimiento de pertenencia al grupo social.

Conforme con los resultados alcanzados, el primer objetivo específico de presente investigación, buscó identificar los niveles socialización antes y después de la aplicación del programa, encontrando antes de la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas” la mayoría de niños se encontraba en el nivel Promedio representando al 50%, posterior a la aplicación del programa este nivel disminuyó al 0%. Por otro lado, el nivel Alto presentaba al 33.3% antes de la aplicación del programa, posterior a la aplicación del mismo, este nivel aumentó hasta el 100%. Esto da a entender que antes de la aplicación del programa, la mayoría de niños no lograba adaptarse a un medio social, dónde lograrán aprender habilidades que les permitan desarrollarse, sin embargo, tras la aplicación del programa, ellos lograron potenciar sus habilidades para poder encajar en este medio social. Pérez, P. (2005) menciona los bajos

niveles de socialización en niños se deben a la pérdida de valores, haciendo referencia a la importancia de los modelos familiares y el poco control que ejercían en la utilización de los medios audiovisuales como la TV o el internet, de esta manera, el constante bombardeo con imágenes violentas generaban una carga para el desarrollo, potenciando el miedo al fracaso y a sentir frustración, lo que les llevaba a una disminución en la autoestima, generando soledad, decepción, rabia y agresividad. Desde esta perspectiva, se puede inferir que los modelos parentales y la permisividad de exposición a contenidos violentos, sería una de las principales causas que generarían el problema de socialización. Datos que son corroborados por Rivas y Verástegui (2014), quienes también encontraron un nivel bajo de socialización antes de la aplicación de su programa y un nivel alto posterior a la aplicación del mismo. Con estos datos, se puede deducir, que la aplicación de un programa mejora los niveles de socialización en los niños.

Del mismo modo, al analizar los indicadores de la Socialización, se encontró que antes de la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas”, la mayoría de niños se encontraba en el nivel Medio con 66.7% frente al 8.3% posterior a la aplicación del mismo. También se aprecia que antes de la aplicación del programa el nivel Alto contaba con 0% de los niños, sin embargo, después de la aplicación el 100% se ubicó en este nivel. Por lo tanto, los niños no le estarían dando el suficiente valor positivo a la imagen de sí mismos previa a la aplicación del programa, tras la aplicación del mismo ellos habrían mejorado esta imagen. Ante lo antes expuesto, Zamora, M. (2012), menciona que el desarrollo de la autoestima empieza en la infancia mediado por las relaciones que se forman con las figuras de apego, es decir, los padres y que este continúa mediante la interacción con su entorno social próximo, como el resto de la familia, los compañeros y profesores de la escuela y los grupos sociales de iguales, como los amigos, lo que permite que la autoestima se extienda y amplifique. Además, menciona que la autoestima como un proceso equilibrador la psique humana, permite el afrontamiento a la vida mediante la utilización de recursos que ungen como fuerzas que permiten vencer las

dificultades. Desde esta perspectiva, se infiere que los niños, al estar en un proceso de desarrollo de la autoestima, en su mayoría, no habrían tenido el suficiente apoyo de sus padres o no habrían estado tan presentes en sus vidas, por lo mismo que el mundo moderno actual requiere muchas veces que ambos padres sean los que tengan que trabajar, alejándolos de sus hogares, ergo, de sus hijos.

Además. antes de la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas” y respecto a la dimensión Comportamiento, la mayoría de niños se encontraba en el nivel Alto con 58.3% frente al 100% posterior a la aplicación del mismo. También se aprecia que antes de la aplicación del programa el nivel Bajo contaba con 33.3% de los niños, sin embargo, después de la aplicación el 0% se ubicó en este nivel. Esto significa que un poco más de la mitad de los niños abrían logrado desarrollar un comportamiento adecuado, al aceptar lo que está permitido y lo que no, así como el cumplimiento de las normas que habrían establecido sus padres, sin embargo, después de la aplicación del programa, se observa que todos lograron desarrollar esta dimensión. Es así que Huamán (2014) menciona que el comportamiento de los niños son la base fundamental para el desarrollo de la socialización, debido a que esto les permite desarrollar un autocontrol, lo que les permite decidir entre lo que es adecuado y lo que no lo es, así como tomar en consideración las normativas o reglas establecidas, que de no ser cumplidas genera sentimientos de culpabilidad, ansiedad e incluso, pudiendo desembocar en el autocastigo. Tomando estas consideraciones, se infiere que más de la mitad de los niños han logrado establecer comportamientos que logran mantener un adecuado autocontrol, además, de que la aplicación del programa ha fortalecido estas actitudes en todos los niños después de su aplicación.

Por otro lado, antes de la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas” y respecto a la dimensión Juego, la mayoría de niños se encontraba en el nivel Medio con 41.7% frente al 0% posterior a la aplicación del mismo. También se aprecia que antes de la aplicación del programa el nivel Alto contaba con 41.7% de los niños, sin embargo, después de la

aplicación el 100% se ubicó en este nivel. Esto quiere decir que la mayoría de niños no habrían logrado incluirse en un grupo el que les permita jugar de manera libre sin presiones, después de la aplicación del programa habrían logrado desarrollar esta cualidad. Piaget (1982) menciona que el juego les permite a los niños relacionarse, no solo con otros niños, sino también con el entorno que los rodean, debido a que durante el juego ellos coordinan, ponen reglas y forja su conducta. Es así, que el juego es un rol completamente socializador entre los niños, que ayuda a desarrollarse correctamente a medida que van creciendo, de esta manera, la utilización del programa, mejora el rol del juego dentro del proceso de mejora de la socialización.

Finalmente, antes de la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas” y respecto a la dimensión Identificación, la mayoría de niños se encontraba en el nivel Medio con 58.3% frente al 33.3% posterior a la aplicación del mismo. También se aprecia que antes de la aplicación del programa el nivel Alto contaba con 8.3% de los niños, sin embargo, después de la aplicación el 66.7% se ubicó en este nivel. Esto da a entender que los niños previa a la aplicación del programa, en su mayoría lograban identificarse con su grupo de pares y se sentían a gusto dentro de su grupo social, no obstante, después de la aplicación del programa el nivel de identificación subió a alto en la gran mayoría de niños. Figueroa, et al (2016) mencionan que el desarrollo de la identificación del niño en un entorno social, es un proceso mediado por la edad y los procesos cognitivos acorde a la misma, sin embargo, mencionan que el ambiente social e histórico dónde se desarrolle el niño también afectan, aunque es un proceso complejo para un niño debido a que la identidad es un concepto abstracto el cual aún no es capaz de ser dilucidado en todo su esplendor y es debido a esto que el proceso se forja mediante la observación de modelos sociales que pueden ser los maestros, padres u otros niños. Es así que el proceso de identificación se desarrolla en los niños de manera singular al aplicarse un programa, debido a que esto hace que se inserten patrones de comportamiento observables a través del facilitador y la replicación de sus demás compañeros.

CAPÍTULO V: PROPUESTA DE TRABAJO EMPLEADA: PROGRAMA EDUCATIVO

5.1. DENOMINACIÓN:

Programa de juegos para mejorar la Socialización

5.2. Fundamentación

El desarrollo de programas con uso del juego desarrolla y fortalece habilidades en los niños que resultan vitales para su proceso de adaptación dentro de la madurez de su socialización. Berger y Luckmann (1968) nos habla de la socialización en los primeros años de vida, y nos dice que esta es la etapa más importante ya que sirve como base para la socialización secundaria. Podemos observar que es primordial los primeros años de vida en donde el niño y niña van a poder sembrar las bases para una socialización a lo largo de su vida.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente y analizando la situación en la realidad donde trabajo propongo el programa de estrategias didácticas lúdicas que está orientado a desarrollar la socialización en los niños y niñas de 4 años, dicho programa está organizado con 16 actividades en donde predomina el juego y materiales de los cuales nos agenciamos para poder desarrollarlas de manera divertida.

5.3. Objetivos

General:

Mejorar la socialización en los niños y niñas mediante actividades lúdicas generando una sana convivencia.

Específicos:

1. Mejorar la autoestima mediante el fortalecimiento de la seguridad en sí mismo y la mostrada frente a los demás en niños de inicia 4 años de una institución Educativa Particular de Trujillo.
2. Lograr el desarrollo de un comportamiento adecuado mediante la utilización de normas de convivencia en niños de inicia 4 años de una institución Educativa Particular de Trujillo.

3. Implementar el juego lúdico para la mejora de la relación con los demás en niños de inicia 4 años de una institución Educativa Particular de Trujillo.
4. Desarrollar la identificación al grupo, logrando el reconocimiento dentro de un grupo social en niños de inicia 4 años de una institución Educativa Particular de Trujillo.
5. Utilizar el juego interactivo como estrategia para la mejora de la iniciativa y la integración con el grupo en niños de inicia 4 años de una institución Educativa Particular de Trujillo.
6. Utilizar el juego Cooperativo como estrategia para lograr el juego entre pares y el cumplimiento de metas y objetivos de juego en niños de inicia 4 años de una institución Educativa Particular de Trujillo.

5.4. Enfoque Teórico del Programa

Según Vigotsky (1987), ve al juego como una necesidad social, mediante el cual el niño va a intercambiar ideas, opiniones y costumbres, con las personas que le rodean, ya que mediante el juego el demuestra cómo se desenvuelve en la sociedad. Y nos habla del juego simbólico que el niño a través de su imaginación utiliza objetos de su entorno para transformarlos en lo que necesite, por ejemplo, cuando agarra un cepillo y lo utiliza como micrófono. Es por eso que hemos visto necesario realizar un proyecto que se base netamente en juegos, en donde, los niños puedan expresarse y socializar con sus coetáneos.

Así mismo desde el conductismo busca la modificación de ciertas conductas que son necesarias implementar para favorecer la socialización. además, se hará uso del condicionamiento operante mediante el uso de reforzadores materiales y psicoeducativos.

El aprendizaje por observación permitirá el modelamiento necesario para implementar conductas sobre la base del feedback o retroalimentación. Albert Bandura resalta que el aprendizaje no se da de forma directa hacia los estímulos, sino que se desarrolla a partir de experiencias indirectas desarrolladas mediante un proceso de observación hacia otros individuos, es decir el sujeto aprende no por una relación directa con el medio sino por lo que observa, asimila e imita donde el modelo juega un rol importante.

5.5. Sesiones

N° SESIÓN	NOMBRE DE LA SESIÓN	FECHA
	Aplicación del pretest	06 de marzo del 2019
1	Elaboramos nuestras normas	11 de marzo del 2019
2	Vamos a pescar	14 de marzo del 2019
3	Paracaídas	18 de marzo del 2019
4	El espejo	21 de marzo del 2019
5	Piropos y elogios	25 de marzo del 2019
6	Que quiero ser cuando sea grande	28 de marzo del 2019
7	Creamos un cuento	01 de abril del 2019
8	Representamos un cuento	04 de abril del 2019
9	Nos conocemos más	08 de abril del 2019
10	El gato y el ratón	11 de abril del 2019
11	Nos agrupamos	15 de abril del 2019
12	En la selva me encontré	17 de abril del 2019
13	Movemos el globo	22 de abril del 2019
14	Somos piratas...a buscar el tesoro	25 de abril del 2019
15	Formas de caminar	02 de mayo del 2019
16	Los mozos	06 de mayo del 2019
17	Aplicación de post test	09 de mayo del 2019

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

- La aplicación de “Estrategias didácticas lúdicas” mejora de manera altamente significativa ($t=7.784$; $p<.01$) la socialización en los niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” – El porvenir –Trujillo.□

- Existe predominancia del Nivel Promedio de Socialización en el 50% de los niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” El porvenir –Trujillo, antes de la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas”.□
- Existe predominancia del Nivel Alto de Socialización en el 100% de los niños de 4 años de la I.E.P.C. “CRECER” El porvenir –Trujillo, después de la aplicación del programa “Estrategias didácticas lúdicas”.□
- La aplicación de “Estrategias didácticas lúdicas” mejora de manera altamente significativa ($t= 8.653$; $p<.01$) la dimensión de Autoestima de la socialización en los niños 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El porvenir –Trujillo□
- La aplicación de “Estrategias didácticas lúdicas” mejora de manera altamente significativa ($t= 8.356$; $p<.01$) la dimensión Comportamiento de la socialización en los niños 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El porvenir –Trujillo□
- Establecer si la aplicación de “Estrategias didácticas lúdicas” mejora de manera altamente significativa ($t= 7.968$; $p<.01$) la dimensión Juego de la socialización en los niños 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El porvenir –Trujillo□
- Establecer si la aplicación de “Estrategias didácticas lúdicas” mejora de manera altamente significativa ($t= 8.369$; $p<.01$) dimensión Identificación de la socialización en los niños 4 de la I.E.P.C. “CRECER” El porvenir –Trujillo□

CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES

- Debido a la efectividad del programa, se recomienda aplicarlo cada año a los niños de 4 años con el fin de mejorar su socialización a través del programa “Estrategias didácticas lúdicas”.□
- Se recomienda aplicar el programa a otros grupos etarios para así comprobar la efectividad del mismo en distintas edades.□
- Aplicar la escala de Socialización en 6 meses con el fin de comprobar la efectividad del programa y su duración a través del tiempo.□
- Realizar la validación del instrumento en diferentes grupos etarios.□

CAPÍTULO VIII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aiken, L. (1980). Content Validity and Reliability of Single Items or Questionnaire. *Educational and Psychological Measurement* 40, 955-959
- Arango, M. (2001). Funciones del juego. *Boletín n.1, Cinde*.
- Arias, D. (2005). *Estrategias para favorecer la socialización en el niño del nivel preescolar*. Unidad UPN 042, Campeche, México. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/22812.pdf>
- Berger, P. y Luckmann, T. (1968). La construcción social de la realidad. *Revista de Psicología*. N° 1, 1973, págs. 181-183. ISSN 0210-2862, ISSN-e 2013-9004
- Colom, A.; Sureda, Jaume; Salinas, Jesús (1988). *Tecnología y medios educativos*. CincelKapelusz. Barcelona; España.
- Díaz Barriga Arceo, Frida y Gerardo Hernández Rojas (1998). “Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos” en *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una Interpretación constructivista*. México, McGrawHill pp. 69-112. <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Diaz-Barriga-Estrategias-de-ensenanza.pdf>
- Fernández y Otros. (2000). *Didáctica de la Educación*. Editorial Editez. Madrid: España
- Figueroa, M., Aguilera, R., Cesario, J., Imhoff, D. (2016). Pertenencia Social y Comprensión de la desigualdad social en niños y niñas de grupos sociales contrastantes. *Revista Ciencias Psicológicas*. Vol. 10 N°1. Uruguay. Pp. 17-29.
- Flinchun, B. “Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow”. *Journal physical Education, Recreation and Dance*. 59(7) 62-67. 1988.
- González, L (2019) *La categoría de vivencia en la teoría histórico-cultural (Monografía)* Argentina: universidad nacional de lujan: recuperado de <http://ri.unlu.edu.ar/xmlui/handle/rediunlu/446>
- González, M. (2017). *Efectos que produce la aplicación de “juegos sociales” como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 3 años, del colegio “Premium College - Cutervo – Cajamarca, años 2017*. (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo, Cutervo, Cajamarca, Perú. Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1762/BC-TES-TMP->

- Huamán, G. (2014). *Expresión oral y la socialización en los niños y niñas de 4 años De La Institución Educativa Inicial N° 2021 Sarita Colonia Wichanza Trujillo – 2014*. (Tesis de Maestría). Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo, Perú.
- Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
<https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370– 396.
<https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Matos R. (2002). *Juegos musicales como recursos pedagógicos en el Preescolar*. Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. YUDUPEL.
- Molina-Hernández, E.; Nouel-Borges, G.; Espejo-Díaz, M.; Sánchez-Blanco, R., (2008). Evaluation of Attalea butyracea mesocarp oil in rations for rabbits and its effects on intake and digestibility of nutrients. *Revista Científica*, 18 (supplement 1): 464-465, abstract M16
- Papalia, D. (2009). *Psicología del Desarrollo*. Ed. McGraw Hill. 11va edición. México.
- Peredo, R (2019); *Orientaciones epistemológicas vigotskyanas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo infantil*. Recuperado de http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n21/n21_a07.pdf Orientaciones
- Pérez, P. (2005). La Socialización de la infancia en la sociedad de la información. *Revista Galega do Ensino*. Vol.13 N°47. Pp. 1345-1365.
- Piaget, J. (1982) “Lo posible, lo imposible y lo necesario”. *Infancia y Aprendizaje*. Monografía (2): 108-121.
- Pol, C.; Fusté, S.; Martín, L.; Palou, S. y Masnou, F. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar*. ISBN 978-84-7827-504-5, págs. 127-164
- Rivas, M. y Verástegui, B. (2014). *Programa de juegos “divirtiéndome con mis amigos” para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la I.E. N°206 “Saber y fantasía con María”, de la ciudad de Trujillo, en el 2013*. Universidad Nacional de Trujillo, Perú.
- Romero, L. Escorihuela, Z. y Ramos, A (2009, abril). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. *fdeportes.com*.
Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Tebar, L. (2003). *El perfil del profesor mediador*. Aula XXI, Santillana, Madrid.

Texto%20del%20art%C3%ADculo-50101-1-10-20160423.pdf

Tobón, S. (2010). Metodología para el desarrollo y evaluación de las competencias. Book Mart, S.A. de C.V.

https://www.researchgate.net/profile/Sergio_Tobon4/publication/289121915_Proyectos_formativos_Metodologia_para_el_desarrollo_y_evaluacion_de_las_competencias/links/5689265d08ae1e63f1f8c527/Proyectos-formativos-Metodologia-para-el-desarrollo-y-evaluacion-de-las-competencias.pdf

Ulloa, A., 2008, “Implicaciones ambientales y culturales del cambio climático para los pueblos indígenas”, En A. Ulloa, E. M. Escobar, L. M. Donato y P. Escobar Mujeres indígenas y cambio climático. Perspectivas Latinoamericanas. Bogotá, Universidad Nacional de Colombia, Fundación Natura, UNODC, Pp. 17-34.

Vigotsky, L. (1987). Historia del desarrollo de las Funciones Psíquicas Superiores, Ed. Científico Técnica, Ciudad de la Habana, Cuba.

Zamora, M. (2012). El desarrollo de la autoestima en Educación Infantil. Tesis de fin de carrera. Universidad Internacional de La Rioja. España.

Zapata, O. El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. 1990.

ANEXOS

Anexo 1: Programa

SESIONES

PROGRAMA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE INICIAL 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR DE TRUJILLO - 2019

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. DENOMINACIÓN: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE INICIAL 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR DE TRUJILLO - 2019

1.2. AUTORA: Angulo Alvarado Brenda Giselle

1.3. **USUARIOS:** alumnos de 4 años

1.4. **LUGAR:** I.E.P.C. CRECER

1.5. **DURACIÓN:**

✓ **FECHA DE INICIO:** 06 de marzo

✓ **FECHA DE TERMINO:** 09 de mayo

II. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

2.1. PLANIFICACIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE

N° SESIÓN	NOMBRE DE LA SESIÓN	FECHA
	Aplicación del pretest	06 de marzo del 2019
1	Elaboramos nuestras normas	11 de marzo del 2019
2	Vamos a pescar	14 de marzo del 2019

3	Paracaídas	18 de marzo del 2019
4	El espejo	21 de marzo del 2019
5	Piropos y elogios	25 de marzo del 2019
6	Que quiero ser cuando sea grande	28 de marzo del 2019
7	Creamos un cuento	01 de abril del 2019
8	Representamos un cuento	04 de abril del 2019
9	Nos conocemos más	08 de abril del 2019
10	El gato y el ratón	11 de abril del 2019
11	Nos agrupamos	15 de abril del 2019
12	En la selva me encontré	17 de abril del 2019

13	Movemos el globo	22 de abril del 2019
14	Somos piratas...a buscar el tesoro	25 de abril del 2019
15	Formas de caminar	02 de mayo del 2019
16	Los mozos	06 de mayo del 2019
17	Aplicación de post test	09 de mayo del 2019

III. ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS

Utilizamos el método lúdico, mediante realizando distintas actividades basadas netamente en el juego, se va a propiciar la socialización, ya que con el juego no solo va a generar aprendizajes si no una relación positiva con sus coetáneos.

El desarrollo del programa se efectuará a través de 16 sesiones por un lapso de 2 meses. Cada sesión tendrá una duración de 45 minutos y se realizaran dos actividades por semana, por cada clase se aplicará una lista de cotejo que nos servirá de ayuda para poder llevar el control de cómo van realizando las actividades nuestros niños y niñas. Antes de comenzar el programa se aplicará el pre test a los alumnos. Posteriormente se aplicará el programa de estrategias didácticas lúdicas para mejorar la socialización en niños y niñas de 4 años de una institución educativa – trujillo2019. Al finalizar se aplicará el post test para comprobar si lograron desarrollar la socialización.

Cada sesión está compuesta por los siguientes momentos:

- Motivación
- Desarrollo (donde se aplicará los juegos)
- Relajación (donde se realizará el cierre de la actividad)
- Evaluación (lista de cotejo)

IV. MEDIOS Y MATERIALES

4.1. MEDIOS

- Alumnos de 4 años
- Investigadora
- Auxiliar

4.2. MATERIALES

- Hojas
- Lapiceros □ Colores
- Plumones
- Pizarra
- Papelotes
- hojas de colores
- videos
- proyector
- Globos
- Imágenes
- Música

V. META

Se espera que el 80% de los estudiantes de una institución en Trujillo logren mejorar sus niveles de socialización.

VI. EVALUACIÓN

- a) Evaluación de inicio:** Con el pre test
- b) Evaluación de proceso:** Durante cada sesión mediante una lista de cotejo.
- c) Evaluación final:** Con el pos test

**SESION DE
APRENDIZAJE N°1**

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:**
CRECER
2. **LUGAR:** El Porvenir
3. **GRADO:** 4 años
4. **FECHA:** 11 – 03 – 2019
5. **TIEMPO:**45 MINUTOS
6. **DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo Alvarado.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“Elaboramos nuestras normas”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Pone en práctica las normas establecidas.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Procesos	Desarrollo de estrategias metodológicas	Materiales o recursos
MOTIVACIÓN	Se comienza con una dinámica “rápido - lento” al sonido de una campana (ANEXO N°1). Luego se les manifiesta que hoy van a escuchar el cuento: “la campana que se rompió” (ANEXO N°2), los niños se sientan formando un círculo, predispuestos a escuchar el cuento. Al terminar la lectura se hace las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el cuento? ¿Qué pasaba con la campana? ¿Podían hablar los habitantes de aquella ciudad? ¿Ustedes pueden entender cuando hay bulla? ¿Qué ocurría en ese valle?, ¿por qué se molestó el mago?, ¿qué aprendieron sus habitantes?, ¿cómo solucionaron el problema? Plantea a los niños: ¿cómo podríamos hacer nosotros para convivir mejor en el aula? Comunica el	<ul style="list-style-type: none"> - Cuento - COLORES, - plumones - Lápiz - Témpera - Imágenes grandes.



	propósito de la sesión: hoy vamos a escribir nuestras normas de convivencia.	
DESARROLLO	Se organiza a los niños en grupo para que ellos puedan manifestar mediante lluvia de ideas que normas son aquellas que van a	
	desarrollarse en aula para una relación armoniosa, cada grupo da sus ideas, la maestra le da imágenes a los alumnos para que ellos puedan decorarlas (ANEXO N°3) y escribir como ellos creen que se escribe, luego cada grupo elige a un representante para que manifieste lo que han hecho, mediante el desarrollo se irán evaluando si respetaron o no las normas de convivencia que ellos mismos establecieron. Luego decoraran el aula con las imágenes que ellos mismos hicieron. Los niños juegan al “qué pasa si...” selecciona una imagen (ANEXO N°4) entre tantas para dar la respuesta. Por ejemplo que pasa si la miss habla, pues un niño corre y elegirá la imagen de un niño haciendo silencio, y así con distintas acciones.	
RELAJACIÓN	Los niños se sientan en semicírculo y al ritmo de una música suave imaginan que son unos árboles movidos por el aire que cada vez se hace más intenso hasta que vuelve a ser suave.	

ANEXO 1



CUENTO: LA CAMPANA QUE SE ROMPIÓ

Había una vez un lejano valle, donde todos sus habitantes eran muy ruidosos, gritaban constantemente y pasaban el tiempo criticando y hablando los unos de los otros. Tanto era el escándalo que creaban los habitantes de este valle, que no dejaban descansar al mago que allí cerca vivía. El mago muy enfadado hechizó aquel valle y a todos sus habitantes, la maldición condenó al valle a permanecer eternamente en silencio. Solo se rompería con un sonido creado por todos, un sonido que saliera de escucharse unos a otros. Ninguna melodía se escuchaba, ninguna risa podía oírse allí, ni una simple palabra. Solo se escuchaba el silencio que aparece cuando nada suena, cuando nada se escucha. Los habitantes de aquel valle, que desde entonces fue conocido como el valle del silencio, intentaron por todos los medios hacer sonar sonidos en sus calles. La música que antes alegraba el lugar había desaparecido. Lo intentaron con todos los instrumentos musicales, tocaban la guitarra, pero nada se escuchaba, interpretaban canciones en la flauta, pero nada sonaba, cantaban lindas canciones, pero sus voces estaban mudas, un famoso pianista lo intentó con su piano, pero ninguna melodía alegraba el valle. Parecía imposible deshacer la maldición, si nada sonaba como podían escucharse, si nada se oía como podían crear un sonido entre todos. Ya no podían gritar, ni tampoco hablar unos de los otros, y esto mejoró sus relaciones, pero echaban de menos las risas y la música.

Fue entonces desde el silencio, cuando aprendieron a escucharse unos a otros a través de las miradas y los gestos. Sin gritos era más fácil entender y escuchar, aunque nada



ANEXO N°3



ANEXO N°4





LISTA DE COTEJO		
OBJETIVO	Pone en práctica las normas establecidas.	
	SI	NO
ALUMNO		
Nombre de los estudiantes		

*Esta lista de cotejo irá al culminar cada actividad con los estudiantes.

DE APRENDIZAJE
SESIÓN Nº2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Crecer
- b. **LUGAR:** El Porvenir
- c. **GRADO:** 4 años
- d. **FECHA:** 14 – 03 – 2019
- e. **TIEMPO:** 45 MINUTOS
- f. **DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo Alvarado.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“VAMOS A PESCAR”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Espera su turno durante la realización de alguna actividad.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
MOTIVACIÓN	Se comienza con una dinámica “ACEITE DE COCODRILO” (ANEXO N°1). Donde se realizan distintas acciones y los alumnos deben imitarla. Luego se les pregunta: ¿Qué otros animales encontramos en el mar? Y si queremos atrapar uno ¿qué debemos hacer? Y se les hace recordar las normas de convivencia ya establecidas en clases anteriores. Esta vez esperaremos nuestro turno respetando a los compañeros. Se les muestra tres tinas con animales que viven en el mar y se les manifiesta: hoy vamos a jugar a pescar.	<ul style="list-style-type: none"> - Canción - Caña de pescar - Animales marinos - Stikers

DE APRENDIZAJE

DESARROLLO	Los niños forman 3 grupos por afinidad, a cada niño que se encuentra primero en la columna se le hace entrega de una caña de pescar (ANEXO N°2), a la cuenta de tres, el niño corre a su tina respectiva y con la caña de pescar en mano pesca un animal y la coloca en un balde, luego regresa y le entrega a su compañero que sigue y así respectivamente ira saliendo uno por uno, gana el que no tenga ningún pescado en la tina. Luego los niños sin	
	excepción recibirán un sticker de animales (ANEXO N°3) por haber realizado la pesca. Todo este juego será acompañado de una canción: “debajo del mar” (ANEXO N°4).	
RELAJACIÓN	Los niños se colocan en círculo y se echan y acompañados de una música de mar se les tiende una tela encima para que ellos sientan y se les va moviendo poco a poco.	

ANEXO

ANEXO N°1: aceite de cocodrilo

Que le pasa a mi **cuello*** que esta tan duro (los niños repiten)

Esta tan duro como un compás (los niños repiten)

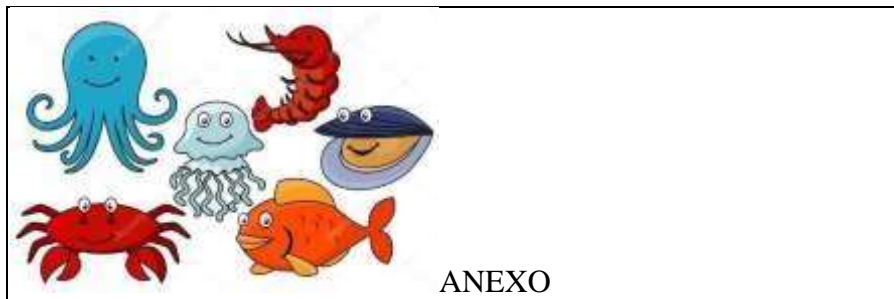
Aceite de resino le voy a echar (los niños repiten)

Para que se menee (los niños repiten)

Se menee, se menee, se menee (los niños repiten)



ANEXO



(película la Sirenita) con letra:

La vida bajo el mar es mucho mejor que el mundo allá arriba.

Tú crees que en otros lagos las algas más verdes son

Y sueñas con ir arriba, ¡qué gran equivocación!

¿No ves que tu propio mundo no tiene comparación?

¿Qué puede haber allá fuera que causa tal emoción?

Bajo el mar, bajo el mar Vives contenta, siendo sirena eres feliz

Sé que trabajan sin parar y bajo el sol para variar

Mientras nosotros siempre flotamos Bajo el mar

Los peces son muy felices, aquí tienen libertad

Los peces allí están tristes, sus casas son de cristal

La vida de nuestros peces muy larga no suele ser

Si al dueño le apetece, a mí me van a comer

Bajo el mar, bajo el mar

Nadie nos frie ni nos cocina en la sartén

Si no te quieres alinear bajo el mar te quedarás

Y sin problemas entre burbujas Tú vivirás

Bajo el mar, bajo el mar

Hay siempre ritmo en nuestro mundo al natural

La manta-raya tocará, el esturión se unirá

DE APRENDIZAJE

SESION Nº3

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Crecer
- b. **LUGAR:** El Porvenir
- c. **GRADO:** 4 años
- d. **FECHA:** 18 – 03 – 2019
- e. **TIEMPO:**45 MINUTOS
- f. **DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo Alvarado.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“PARACAÍDAS”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Muestra tolerancia ante las situaciones presentadas

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
-----------------	--	----------------------------------



MOTIVACIÓN	Los niños observan una caja negra: la caja misteriosa y un elegido introduce la mano dentro de la caja para tocar que es lo que hay dentro, el niño comienza a dar características del objeto que puede haber allí, los niños intentan adivinar, la abre la caja y saca de adentro dos telas grandes una de colores y otra blanca y le pregunta: ¿Qué diferencia hay entre ellas? ¿Qué podemos hacer con estas telas? Los niños comienzan a manifestar que es lo que se puede hacer con esas telas. Pero la maestra dice que usaran solo la tela de colores porque la blanca puede ensuciarse y que ya no quedará igual. Luego les pregunto: ¿Qué podemos hacer para que la tela no se ensucie mucho cuando juguemos? Hoy vamos a pintar esta tela de muchos colores.	<ul style="list-style-type: none"> - Tela de colores - Pelotas - Tela blanca - Témperas
DESARROLLO	Primero los niños utilizan la tela de colores y dentro de ella colocan una pelota y todos alrededor agarrando cada borde comienzan a moverla suavemente o rápidamente según la intensidad de la música, luego se les dice que harán lo mismo pero esta vez en la tela blanca usando témperas. Los niños colocan una pelota con témpera y comienzan a mover la	
	tela lentamente realizan esto con otros colores de témpera, al terminar colocan la tela en el patio para que pueda secarse. Luego los niños colocan su nombre en la tela.	
RELAJACIÓN	Se pregunta a los niños ¿Cómo se sintieron? ¿Qué colores les gustó más?, realizan una actividad de relajación en donde echados se les pasara la pelota por las partes de su cuerpo como realizando masajes.	

DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS:
a. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

Crecer

b. LUGAR: El Porvenir

c. GRADO: 4 años

d. FECHA: 21 – 03 – 2019

e. TIEMPO: 45 MINUTOS

f. DOCENTE: Lic. Brenda Angulo Alvarado.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:
“EL ESPEJO” III.
PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Se identifica como una persona valiosa.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
MOTIVACIÓN	La maestra muestra la caja misteriosa y les dice que ahí dentro hay una persona muy valiosa e importante para ella, todos intentan adivinar. Entonces se les dice que va a mostrar a cada niño la caja pero que nadie debe de decir quién es, entonces cada alumno observa lo que hay en la caja luego pregunta: ¿Qué observaron? ¿Cómo se sienten de ser una persona importante? ustedes son muy importantes para mí y para sus padres y amiguitos. Hoy vamos a conocernos más.	<ul style="list-style-type: none"> - Espejo - Caja misteriosa - Lápiz - Colores - Papelotes - Plumones
DESARROLLO	Los niños comienzan a decir las cosas positivas de un compañero el que saldrá al frente, no se admite cosas negativas, luego en parejas los niños en un papelote dibujaran la silueta de su cuerpo y al terminar de hacerlo le colocaran las partes de la cara y el compañero le dibujara corazones que significa que lo quieren mucho. Esa imagen será pegada en la pared y mostrada ante los demás reconociendo las cosas positivas que tiene.	
RELAJACIÓN	Se realiza abrazos a cada uno de los alumnos de la maestra a los niños y entre los niños diciéndole eres especial en cada abrazo.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE



- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:**
Crecer
 - **LUGAR:** El Porvenir
 - **GRADO:** 4 años
 - **FECHA:** 10 – 03 – 2019
 - **TIEMPO:** 45 MINUTOS □
- DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo Alvarado.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:
PIROPOS Y ELOGIOS

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:
Reconoce las cosas positivas que tiene

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
MOTIVACIÓN	Se presenta la caja misteriosa (ANEXO N°1) y se llama algún voluntario para introduzca la mano y de características del objeto que se encuentra ahí, los niños sentados en círculo escuchan lo que dice la maestra: “chicos miren lo que me enviaron, es una memoria USB ¿Qué habrá en esta memoria? ¿Qué podemos hacer para saber qué información hay ahí?” en la memoria hay videos de los padres diciendo piropos a sus hijos, luego de ver la maestra preguntará: ¿Qué otras cosas buenas tienen ustedes? El día de hoy vamos a ver aquellas cosas positivas que tenemos cada uno de nosotros diciéndonos piropos.	<ul style="list-style-type: none"> - Usb - Fotos - Caja misteriosa - Sombrero mágico - Frases con piropos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

<p>DESARROLLO</p>	<p>Luego que los niños hayan respondido a las preguntas sobre el video realizaran la siguiente actividad, la maestra sacará de un sombrero mágico (ANEXO N°2) aquella persona especial y entregará a cada niño su foto, los niños por grupos se organizan para colocarle frases positivas traídas previamente de casa, cuando hayan terminado de hacerlo cada niño saldrá con</p>	
	<p>su cartel y la maestra ira leyendo los piropos que los amigos colocaron en dicho cartel, al terminar se dará un abrazo familiar (todos abrazan juntos al alumno) y así se hará con cada integrante del aula. Los niños pegarán los carteles en la pared para que sean observados por todo el colegio.</p>	
<p>RELAJACIÓN</p>	<p>Los niños sacuden cada parte del cuerpo indicada por la maestra. Comentan como se sintieron haciendo dicha actividad.</p>	

ANEXO N° 2



ANEXO N° 1



I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Crecer
- b. **LUGAR:** El Porvenir
- c. **GRADO:** 4 años
- d. **FECHA:** 25 – 03 – 2019
- e. **TIEMPO:** 45 MINUTOS
- f. **DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo Alvarado.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Que quiero ser cuando sea grande
III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Elegir su profesión y manifestar el porqué

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
MOTIVACIÓN	<p>Los niños realizan la dinámica: “yo soy un tallarín” (ANEXO N°1), se presenta a Rita, el títere del aula (ANEXO N°2), y ella les comenta que la profesora de su aula le ha dejado una tarea y no sabe cómo hacerla y necesita la ayuda de sus amiguitos, entonces les dice: “la profesora me ha dicho que quiero ser cuando sea grande y yo aún no lo he pensado, ¿Qué quieren ser ustedes cuando sean grandes? ¿Por qué?”</p> <p>Hoy van a representar aquellas profesiones que desean realizar cuando sean grandes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Títere - Vestimentas - Objetos de profesiones - Dado grande
DESARROLLO	<p>La profesora muestra en una caja ciertas vestimentas u objetos de distintas profesiones y los niños tiene que elegir un objeto de la caja para que representen a la profesión deseada, cuando todos ya haya elegido, la maestra les dice a los niños que elijan un número, luego lanza el dado y comienza a salir el niño cuyo número haya salido en el dado. El niño sale manifiesta que será cuando sea grande y porque eligió esa profesión y se realiza lo mismo con cada alumno.</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

RELAJACIÓN	Al terminar los niños se convierten en pajaritos y van abriendo sus alas al ritmo de la música lenta, para luego quedarse dormidos.
-------------------	---

ANEXO N°2

ANEXO N°1: YO SOY N TALLARIN

YO SOY UN TALLARIN (REPITEN LOS NIÑOS)

YO SOY OTRO TALLARIN (REPITEN LOS NIÑOS)

QUE SE MUEVE POR AQUÍ (REPITEN LOS NIÑOS)

QUE SE MUEVE POR ALLA (REPITEN LOS NIÑOS)

TODO PEGOTEADO (REPITEN LOS NIÑOS)

CON UN POCO DE SAL

CON UNPOCO D ACEITE

SI NO ME LO COMO YO TE LO COMES TU

SE SEÑALA A UN NIÑO PARA QUE REALICE LO MISMO Y SE HACE DE DISTINTAS FORMAS SALTANDO EN UN PIE, LLENTO Y RAPIDO.



_____N°7

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- a. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Crecer
 - b. **LUGAR:** El Porvenir

- c. **GRADO:** 4 años
d. **FECHA:** 28 – 03 – 2019
e. **TIEMPO:** 45 MINUTOS
f. **DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo Alvarado.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

CREAMOS UN CUENTO

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Respetar la opinión de su compañero.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
MOTIVACIÓN	Se muestra la caja mágica (ANEXO N°1) y dentro de ella habrá 3 títeres, una botella de agua y un corazón (ANEXO N°2). Entonces la profesora pregunta a los niños: ¿Qué observan en la caja? ¿Qué podemos hacer con estas cosas? El día de hoy vamos a crear un cuento con todos estos personajes y objetos que están dentro de la caja.	<ul style="list-style-type: none"> - Caja mágica - 3 títeres - Botella de agua - Papelotes - Plumones - Hojas - Colores
DESARROLLO	Se indica que primero comenzará la profesora diciendo había una vez.... Y luego una pelota será lanzada a un niño, el que agarre la pelota (ANEXO N° 3) tendrá que completar la frase y así ira sucesivamente hasta que se forme un cuento y sean nombrados todos los objetos que están en caja. Mientras cada niño expresa su idea la profesora ira escribiendo en un papelote lo que los niños le dicten, luego leerá todo lo escrito y junto con sus alumnos corregirá y dará sentido al cuento. Y como el cuento necesita de imágenes se le dirá a cada niño que dibuje una escena que más le haya gustado del cuento y será anexada al cuento. Luego se leerá el cuento y se felicitará a todos por su participación.	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones - Lápiz
RELAJACIÓN	Imaginamos que somos globos y nos inflamamos y desinflamamos luego conversamos sobre lo realizado en clase y como nos sentimos.	

ANEXO N°1

ANEXO N°2

SESIÓN DE APRENDIZAJE



ANEXO N°3



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS:

a. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:**

Crecer

b. **LUGAR:** El Porvenir

c. **GRADO:** 4 años

d. **FECHA:** 01 – 04 – 2019

e. **TIEMPO:** 45 MINUTOS

f. **DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo

Alvarado. **II. NOMBRE DE LA**

ACTIVIDAD:

Representamos un cuento

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Dramatiza de personaje demostrando seguridad

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
MOTIVACIÓN	Los niños observan a la maestra vestida de brujito y les dice hoy les tengo un cuento del brujito de Gulubú (ANEXO N°1) y mientras cuenta va representando cada acción, la maestra al terminar de narrarles les hace las preguntas correspondientes y les propone realizar lo mismo representar un cuento y les muestra otros cuentos.	<ul style="list-style-type: none"> - Sombrero - Tela de estrellas - Fichas de colores - Vestimentas
DESARROLLO	Los niños eligen una ficha de color y luego se unen de acuerdo al color, y eligen un cuento por grupo para representarlo (ANEXO N°2), los niños con ayuda de la maestra escucharan el cuento que eligieron y se organizaran para representar a los personajes y utilizaran aquellas vestimentas que estén en aula y les pueda servir. Luego cada grupo sale a representar, se felicita a los niños por su participación.	
RELAJACIÓN	La maestra envuelve con la tela del brujito de Gulubú a los niños y luego se convierten en gusanos para convertirse en mariposas y volar por todo el patio. Conversan sobre la actividad y se le da un premio por su participación.	

ANEXO 1

Había una vez un bru, un brujito
en

Gulubú a toda la población
embujaba sin ton ni son.

Pero un día llegó el
Doctorrrr manejando un
cuatrimotorrrr ¿Y saben lo
que pasó?

¿No?

Todas las brujerías del
brujito de Gulubú se
curaron con la vacú con
la vacunaluna lunalú. La
vaca de Gulubú no podía
decir ni mú. El brujito la
embujó y la vaca se
enmudeció.

Los chicos eran todos muy bu,
burros todos en Gulubú. Se
olvidaban la lección no sufrían
de sarampión. Pero un día
llegó el Doctorrrr manejando
un cuatrimotorrrr ¿Y saben lo
que pasó?

¿No?

Todas las brujerías del
brujito de Gulubú se
curaron con la vacú
con la vacuna luna
luna lú.

Ha sido el brujito el ú, uno y único
en Gulubú que lloró, pateó y
mordió cuando el médico lo
pinchó. Y después se marchó el
Doctorrrr

ANEXO 2



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Crecer
- b. **LUGAR:** El Porvenir
- c. **GRADO:** 4 años
- d. **FECHA:** 04- 04 – 2019
- e. **TIEMPO:**45 MINUTOS
- f. **DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo Alvarado.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: NOS CONOCEMOS MÁS III.

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Entablar una comunicación con sus compañeros

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
MOTIVACIÓN	Los niños comienzan a entonar la canción “limón dulce, limón partido” (ANEXO N°1) y comienzan hacer las acciones que indica la canción, luego la maestra dice vamos a buscar un compañero para poder entablar una conversación y conocernos más.	<ul style="list-style-type: none"> - Canción - Ficha
DESARROLLO	Los niños se colocan en dúos y luego reciben una ficha (ANEXO N°2) donde tienen que completar con dibujos lo que indica en cada espacio, para ello tendrán que conversar entre los dos, luego cuando acaben pasaran al frente a comentar sobre sus amigos y decir sus gustos y preferencias.	
RELAJACIÓN	Se realiza la dinámica “un pañuelo tengo yo” (ANEXO N°3), luego que todos estén echados se les pregunta cómo se sintieron durante la actividad.	



ANEXO N°1: Naranja Dulce Limón Partido

Naranja dulce limón partido dale un beso a tu amigo. *

*Dale un abrazo a tu amigo

*Ráscale la cabeza a tu amigo

*Dale la mano a tu amigo.

ANEXO N°2

¿Cuál es tu juguete favorito?

¿Qué fruta te gusta?

¿Cuál es tu color favorito

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- a. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:**
Crecer
 - b. **LUGAR:** El Porvenir
 - c. **GRADO:** 4 años
 - d. **FECHA:** 08 – 03 – 2019
 - e. **TIEMPO:** 45 MINUTOS
 - f. **DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo Alvarado.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:
El gato y el ratón

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:
Espera su turno en las actividades realizadas.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
MOTIVACIÓN	Se realiza la dinámica: “En la selva me encontré” (ANEXO N°1) y los niños hacen los movimientos hechos por la maestra. Luego la maestra les muestra dos gorras una de gato y una de ratón (ANEXO N°2) y les dice hoy vamos a jugar al gato y al ratón.	<ul style="list-style-type: none"> - Canción - Gorras de animales gato y ratón
DESARROLLO	Los niños se sientan en forma de círculo, uno será el ratón y camina alrededor del círculo con un pañuelo en la mano que luego dejara caer alrededor de un niño y ese niño se convertirá en gato y perseguirá al ratón. Si el gato puede atrapar al ratón pues se sentará en su sitio y si no seguirá siendo gato en la siguiente ronda.	
RELAJACIÓN	Los niños echados en el piso moverán las piernas como si fueran bicicletas y las levantarán arriba y abajo para relajarse. Comentarán sobre la actividad.	



ANEXO N°1: EN LA SELVA ME
ENCONTRÉ

En la selva me encontré (repetir)

Un animal particular (repetir)

Que movía su pierna así, así

Que movía su pierna asá asá

Que movía (con cada parte del
cuerpo)



I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Crecer
 - b. **LUGAR:** El Porvenir
 - c. **GRADO:** 4 años
 - d. **FECHA:** 11 – 04 – 2019
 - e. **TIEMPO:**45 MINUTOS
- f. **DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo Alvarado.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos agrupamos

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Respetar a sus compañeros siendo tolerante

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
MOTIVACIÓN	Los niños salen al patio y observan ulas ulas (ANEXO N°1), entonces la maestra pregunta ¿Qué son esos objetos? ¿Qué podemos hacer con ellos?, cada niño hace lo que considera con el ula ula, luego la maestra les indica que hoy vamos a jugar con los ulas ulas a “Nos agrupamos” pero que es importante saber esperar nuestro turno.	<ul style="list-style-type: none"> - Ulas ulas - Música
DESARROLLO	Al ritmo de la música los niños realizarán los movimientos indicados por otro compañerito, luego la maestra indicara “nos agrupamos de 2” (3, 4,5), posteriormente los niños corren al ula ula a agruparse y tienen que abrazarse para poder salir del aro, el niño que se queda sin aro será el niño que da las indicaciones de cuanto se deben de agrupar para luego ir a sentar, recibiendo un fuerte abrazo de su profesora.	
RELAJACIÓN	Realizamos ejercicios de relajación, para posteriormente sentarse y estar comentar sobre toda la actividad que realizaron.	

ANEXO N°1



INFORMATIVOS:

- a. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Crecer
- b. **LUGAR:** El Porvenir
- c. **GRADO:** 4 años
- d. **FECHA:** 15 – 04 – 2019
- e. **TIEMPO:** 45 MINUTOS
- f. **DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo Alvarado.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

En la selva me encontré

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Realizar los movimientos realizados por otro compañero.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
MOTIVACIÓN	Los niños escuchan el sonido de un animal, león, y les presenta al animal en peluche (ANEXO N°1), la maestra les pregunta: ¿Qué animal es? ¿Qué sonido hace? ¿Cómo se desplaza? ¿Dónde vive? Hoy jugaremos “En la selva me encontré”	<ul style="list-style-type: none"> - Música - Títere
DESARROLLO	Los niños se mueven por el patio del jardín al ritmo de una música. Cuando la música deja de sonar, ellos pararán y el león toca a un niño diciéndole al oído: ejemplo “eres un león”, “eres una rana”, “eres un pato”, y así con cada animalito, el niño traduce con sus movimientos, sonidos y desplazamientos según el animal que le hayan indicado. Se vuelve a poner la música y los niños realizan la misma acción.	
RELAJACIÓN	Se baila la canción “en la selva me encontré” (ANEXO N°2) y los niños realizan los movimientos indicados, luego comentan sobre cómo se sintieron durante toda la actividad.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS

ANEXO N°1



ANEXO N°2

Letra de la canción

En la selva me encontré (palmas)
un animal particular (palmas)
que tenía una manita así (mano derecha hacia
arriba)
y la otra manita asá (mano izquierda hacia arriba)
y hacía cli cli cli (nos movemos a un lado)
y hacía cla cla cla (nos movemos al otro lado)

En la selva me encontré (palmas)
un animal particular (palmas)
que tenía una manita así (mano derecha hacia
arriba)
y la otra manita asá (mano izquierda hacia arriba)
un piececito así. (abrimos pie derecho)
y el otro piececito asá (abrimos pie izquierdo)
y hacía cli cli cli (nos movemos a un lado) y
hacía cla cla cla (nos movemos al otro lado)

N°13

INFORMATIVOS:

a. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

Crecer

b. LUGAR: El Porvenir

- c. **GRADO:** 4 años
d. **FECHA:** 18 – 04 – 2019
e. **TIEMPO:** 45 MINUTOS
f. **DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo Alvarado.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Movemos el globo

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Ayuda a su compañero para llegar a una meta.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
MOTIVACIÓN	Los niños comienzan con la dinámica: “había una ratona” (ANEXO N ^o 1), y todos los alumnos comienzan hacer las dinámicas que indican en la canción, al terminar se les indica a los niños que se sienten formando un círculo, y se les dice que van a jugar a: “movemos el globo”, y juntos recuerdan los acuerdos para evitar accidentes.	<ul style="list-style-type: none"> - Globos - Música - Hojas - Lápiz - Borrador - Plumones - Colores
DESARROLLO	La maestra les indica a los niños que deben de buscar un amiguito con el que puedan realizar este juego, luego que cada uno haya encontrado su pareja, los niños reciben una sexta con 5 globos (ANEXOS N ^o 2) los cuales deben ser trasladados al otro extremo sin agarrarlo con las manos y usando las otras partes del cuerpo, quien haya terminado primero ganara y todos recibirán un abrazo.	
RELAJACIÓN	Los niños dibujan la parte que les gusto más que hicieron durante toda la actividad, posteriormente los niños salen al frente a explicar lo que dibujaron y como se sintieron durante la actividad. Luego todos entonan una canción “tengo un globo y lo soplo” (ANEXO N ^o 3)	

ANEXO 2

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. ANEXO N°1: HABIA DATOS UNA RATONA
 Había una ratona pequeña y juguetona, que, de tanto maíz, **los brazos*** le quedaron asi, 1,2, 3, (repetir con otra parte del cuerpo, *brazos, boca, pies, cintura)

ANEXO N°3: TENGO U



N GLOBO Y LO SOPLO

Yo tengo un globo flaco y desinflado mi mamita me lo ha regalado, ahora mismo yo lo voy a inflar con cuidado no se vaya a reventa

Tomo aire y lo soplo (bis)

Ahora sí que está muy bien inflado y muy gordo mi globo ha quedado para arriba para abajo y devuelta de vuelta me lo trajo de un lado para el otro ahora si mi globo se alocado.

N°14

INFORMATIVOS:

- a. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Crecer

- b. **LUGAR:** El Porvenir
- c. **GRADO:** 4 años
- d. **FECHA:** 22 – 04 – 2019
- e. **TIEMPO:**45 MINUTOS
- f. **DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo Alvarado.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Soy un pirata y encuentro el tesoro

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

IV. Conversa con sus amigos para encontrar el objeto deseado.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
MOTIVACIÓN	Los niños entonan la canción: una lengua saltarina (ANEXO N ^a 1) y siguen las indicaciones que menciona en la música, luego la maestra presenta la foto de un mapa y les pregunta a los niños: ¿Sabes que es? ¿Para qué sirve? El día de hoy vamos a encontrar un tesoro	<ul style="list-style-type: none"> - Canción - Chocolates - Baúl
DESARROLLO	Los niños examina el mapa (ANEXO N ^a 2) y tratan d entenderlo, se forma un solo grupo en donde los niños seguirán el mapa, pero dentro del mapa hay ciertos acertijos que deben de acertar para seguir guiándose del mapa, cuando hayan llegado a su objetivo, observaran el baúl (ANEXO N ^a 3) pequeño el cual está lleno de chocolates, entre todos conversan para ver cómo ser a la repartición del tesoro.	
RELAJACIÓN	Entonan la canción “Un pañuelo tengo yo” (ANEXO N ^a 4) conversan sobre la actividad realizada.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS

ANEXO N°1

Yo tengo en mi boca una lengua saltarina que salta que se asoma y saluda a su vecina salta así: (chasquido de lengua) salta así:.. otra vez .. Salta así:.. Mi amiga algunas veces es algo copuchenta sale de la boca y después comenta. Sale así sale así, más afuera, por ahí. Le gusta visitar a su amiga la nariz, ella sale y luego sube y conversan de París. sale y sube así: (la lengua sale y luego se eleva hacia la nariz).. sale y sube así: sale y sube así: .. sale y sube así: .. ¡Oye lengua no exageres que me mojas la nariz!

ANEXO N°2

ANEXO N°3



ANEXO N^a4

Un pañuelo tengo yo cuadradito y volador que me encanta puedo usarlo de sombrero para ir de aseo por la plaza.

Si lo llevo en la mano se parece a un helado de vasito

Si lo subo hasta el cielo y los acudo es igual a un pajarito pio pio.

¡Si me pica la nariz el pañuelo tomo así y estornudo achís!

Y si sale mi mamá yo me asomo a la ventana y la saludo chau.

Si lo meto a en bolsillo me parece q es un grillo y da saltitos si lo pongo entre mis brazos yo lo acuno como si fuera un bebito.

Cuando a veces mi pañuelo sin querer se cae al suelo pobrecito, lo levanto enseguida y los sacudo para que quede limpito.

Si lo uso para esconder un ojo me parezco a un pirata y si tapo mi carita hay q susto me convierto en un fantasma, pero ahora como yo mi pañuelo se cansó un poquito, yo lo doblo de prolijo y lo dejo despacito en el piso, igualito que en la almohada yo apoyo mi cabeza, aunque un rato después mi pañuelo vuelva a ser lo que yo quiera.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Crecer
- b. **LUGAR:** El Porvenir
- c. **GRADO:** 4 años
- d. **FECHA:** 25 – 04 – 2019
- e. **TIEMPO:** 45 MINUTOS
- f. **DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo Alvarado.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Formas de caminar

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

Se desenvuelve espontáneamente delante de todos sus compañeros.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
MOTIVACIÓN	La maestra lleva un cuento para poder narrarle a los niños mediante imágenes el cuento es “La jirafa josefina” (ANEXO N°1) luego responden a las preguntas: ¿Qué paso con la jirafa? ¿Porque se resfrió? ¿Qué le gustaba hacer? ¿Cómo se sano? ¿Cómo camina una jirafa?, luego que hayan respondido a sus preguntas se les informa a los niños: hoy vamos a jugar a las formas de caminar.	<ul style="list-style-type: none"> - Cuento con imágenes grandes. - Caja mágica - Música -
DESARROLLO	La maestra muestra la caja mágica (ANEXO N°2) y dentro de ella hay muchas gorras y títeres de distintos animales, los niños salen al patio utilizando lo que había dentro de la caja mágica, posteriormente la maestra les indica que tiene que pasar de un lado al otro movilizándose como lo hace el animal que ellos eligieron, porque el rio se desbordo y tienen que cruzar inmediatamente, todos realizan la acción dependiendo el animal que le ha tocado. Al terminar de pasar el rio los entonan la canción “formas de caminar” (ANEXO N°3)	

RELAJACIÓN	Sentados en círculo los niños comienzan a hacer ejercicios de respiración, posteriormente los niños conversan sobre la actividad que se realizó.
-------------------	--

ANEXO N° 1: CUENTO

Había una vez una jirafa muy simpática llamada Josefina que viva en el zoológico de Mendoza. Ella quería tener muchos amigos pero todos los animales del lugar se asustaban cuando la veían pasar como una gran montaña todos los animales del zoológicos jugaban y se divertían; el mono Manuel jugaba a las escondidas con la tortuga Sofía, el conejo Federico a la mancha con el sapo Felipe y Josefina observaba solita debajo de un árbol y llorando, llorando formo un gran lago Tino el elefante sediento por tanto jugar se acercó a beber agua del gran lago que había formado Josefina con sus lágrimas y el elefante curioso pregunto:

-Josefina ¿Qué sucede que estas llorando?

-Lloro porque no tengo amigos y todos los animales tiemblan cuando me ven pasar

Y fue ahí cuando se escuchó un fuerte grito desde el centro del zoológico

- ¡auxilio, auxilio ayuda!

Hera el mono Manuel que colgaba de la punta de una palmera. Josefina sin dudarlo y dejando la tristeza de lado salió corriendo a socorrerlo, lo tomo de sus manitas y lo bajo a la tierra.

Todos muy contentos aplaudieron y felicitaron a Josefina en forma de agradecimiento desde ese momento su vida cambio, todos los animales la invitaron a jugar y fue así que Josefina la jirafa simpática cumplió su sueño de tener muchos amigos.

FIN

ANEXO N°2

ANEXO N°2





Un gusanito para caminar tiene una forma particular, un gusanito para caminar tiene una forma muy especial.

Todos poseemos una especial una especial forma de caminar. Todos poseemos una original una original forma de caminar.

y esos son los cangrejos Un cangrejito para caminar tiene una forma particular, un cangrejito...



ANEXO N°3

Todos poseemos
una especial una
especial forma de
caminar. Todos
poseemos una
original una
original forma de
caminar.

y llega doña tortuguita
muy lenta con lentitud
despacio
nunca llega a tiempo

Una tortuga para
caminar tiene una forma
particular, una tortuga
para caminar tiene una
forma muy especial.

Todos poseemos
una especial una
especial forma de
caminar. Todos
poseemos una
original una original
forma de caminar. y
despacito despacito
llega los gusanito...

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- a. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Crecer
 - b. **LUGAR:** El Porvenir
 - c. **GRADO:** 4 años
 - d. **FECHA:** 29 – 04 – 2019
 - e. **TIEMPO:** 45 MINUTOS
 - f. **DOCENTE:** Lic. Brenda Angulo Alvarado.

- II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:**
Los mozos

- III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:**

Traslada un vaso de un lugar a otro.
Juega armoniosamente en equipo.

- IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES O RECURSOS
MOTIVACIÓN	Los niños cierran sus ojos y la maestra les hace que toquen una tina con agua y les echa gotas de agua en algunas partes de su cuerpo cantando a canción si las gotas de lluvia (ANEXO N°1), luego pedimos que abran los ojos y dialogamos sobre lo que sintieron ¿Qué paso por sus manos? ¿Les gusto el agua? ¿Qué más podemos hacer con el agua?, si vamos a un restaurant ¿Quién nos atiende? Hoy vamos a jugar a ser mozos.	<ul style="list-style-type: none"> - Jarra - Vasos d - Agua
DESARROLLO	Los niños salen al patio y forman dos grupos, el juego consiste en que los niños llevaran vasos de agua hacia una jarra, el grupo que consiga obtener más agua ganara y se les premiara a ambos grupos.	
RELAJACIÓN	Se dialoga sobre el juego realizado.	

ANEXO N^o1

Si las gotas de lluvia fueran de chocolate, me encantaría estar ahí, abriendo la boca para saborear. Si las gotas de lluvia fueran de leche me encantaría estar ahí, abriendo la boca para saborear.

Anexo 2: Validez y confiabilidad del instrumento

Tabla 14

Validación por criterio de expertos del instrumento: “Nivel de Socialización”

Ítem	Expertos	N° de acuerdos	IA	V	Interpretación
Ítem 1	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 2	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 3	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 4	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 5	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 6	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 7	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 8	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 9	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 10	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 11	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 12	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 13	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 14	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 15	5	5	100%	1.00	Válido
Ítem 16	5	5	100%	1.00	Válido

V de Aiken: Validez para 5 jueces: 1.00= válido; 1.00>Inválido

Descripción: Tras la validación por expertos y la contrastación con la V de Aiken, se obtuvo que, de los 16 ítems del instrumento, 16 son válidos.

Tabla 29

Confiabilidad del instrumento: Escala de medición del Nivel de Socialización en niños de 4 años.

Utilización del alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	N de elementos
.845	16

Interpretación: Tras el análisis de confiabilidad con el coeficiente alfa de Cronbach, se determinó un cociente de .845 que significa que la prueba tiene una buena confiabilidad.

Tabla 30

Validez del instrumento: Escala de medición del Nivel de Socialización en niños de 4 años.

Utilización de la correlación Ítem-test mediante la correlación de Pearson

N° de ítem	Correlación	Validez
Ítem 1	.345**	Válido
Ítem 2	.654**	Válido
Ítem 3	.636**	Válido
Ítem 4	.268**	Válido
Ítem 5	.356**	Válido
Ítem 6	.469**	Válido
Ítem 7	.298**	Válido
Ítem 8	.345**	Válido
Ítem 9	.412**	Válido
Ítem 10	.285**	Válido
Ítem 11	.539**	Válido
Ítem 12	.356**	Válido
Ítem 13	.248**	Válido
Ítem 14	.345**	Válido
Ítem 15	.318**	Válido
Ítem 16	.295**	Válido

** p<.01

Tabla 31

Interpretación: En cuanto a la validez Item-Test por la correlación de Pearson, se aprecia que los 16 ítems son válidos, con cociente mínimo de .248 y máximo de .654

Prueba de Kolmogorov-Smirnov del instrumento: Escala de medición del Nivel de Socialización en niños de 4 años.

N		24
Parámetros normales ^{ab}	Media	45.83
	Desviación estándar	2.517
Máximas diferencias extremas	Absoluta	.262
	Positivo	.195
	Negativo	-.262
Estadístico de Prueba		.262
Sig. Asintónica (bilateral)		.000 ^c

- a. La distribución de prueba es normal.
- b. Se calcula a partir de datos.
- c. Corrección de significación de Lilliefors.

Tabla 32

Interpretación: En cuanto a la prueba de Kolmogorov-Smirnov se determinó un cociente de .000 lo que significa que la prueba sigue una distribución normal.

Anexo 3: Instrumento

TÍTULO DE LA TESIS: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE INICIAL – 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR - TRUJILLO

NIVEL DE SOCIALIZACIÓN Proceso mediante el cual, el ser humano aprende a comunicarse y mantener interacción positiva con el mundo que le rodea.	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA		
				Siempre (pto)	A veces (1 pto)	Nunca (0 pto)
	AUTOESTIMA	Seguridad consigo mismo	Se siente seguro de realizar distintas actividades.			
			Reconoce los aspectos positivos.			
			Acepta sus dificultades sin mostrar frustración.			
		Seguridad demostrada frente a los demás.	Se relaciona de manera interactiva con sus compañeros			
	COMPORTAMIENTO	Normas de convivencia	Practica las normas establecidas.			
			Escucha con atención cuando le hablan.			
			Responde a las indicaciones dadas por la profesora.			
			Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.			
			Pide disculpas ante una mala acción.			
	JUEGO	Relación con los demás.	Conversa espontáneamente durante la actividad lúdica.			
Respeto los turnos de juego.						



			Comparte el material de juego respetando a sus compañeros.			
			Demuestra alegría durante la actividad lúdica.			
			Expresa sus sentimientos, deseos y necesidades			
	IDENTIFICACIÓN	Se reconoce como perteneciente a un grupo social.	Respeto a sus compañeros.			
			Cumple con las funciones encomendadas en grupo			

