

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO
SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°312/MX-P DE SIVIA,
HUANTA 2023**

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTOR:
JHOEL ORE VALENCIA

ASESOR:
Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales

HUANTA – AYACUCHO – PERÚ

2023



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 00241-2024-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El Trabajo de Investigación titulado **"LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°312/MX-P DE SIVIA, HUANTA 2023"** presentado por el egresado **Jhoel Ore Valencia** del Programa de profesionalización Docente del programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **22%** de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link: https://drive.google.com/drive/folders/1SXgidyTWSqcwPhBMrbOZIog_VSWs9QuH?usp=drive_link

Por lo que, el Trabajo de Investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 26 de diciembre de 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Dc. Prof. José Luis Peceiros Pisco
Área de Validación de Originalidad



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
DIRECCIÓN GENERAL
Dr. Walter Mariano Arce Villa
DIRECTOR GENERAL

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

22% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 21% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 15% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Validación Josaco

JHOEL ORE VALENCIA rev

📁 008

📁 ValidacionesJSCO

🏢 Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3032389251

Fecha de entrega

5 oct 2024, 10:55 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

26 dic 2024, 11:19 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

JHOEL_ORE_VALENCIA_rev_2.3.docx

Tamaño de archivo




78.4 KB

38 Páginas

11,346 Palabras

61,759 Caracteres

Fuentes principales

- 21%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 15%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.untrm.edu.pe	5%
2	Internet	tesis.pucp.edu.pe	3%
3	Internet	repositorio.unjpsc.edu.pe	3%
4	Internet	www.scribd.com	2%
5	Internet	repositorio.usil.edu.pe	2%
6	Internet	repositorio.une.edu.pe	1%
7	Internet	repositorioslatinoamericanos.uchile.cl	1%
8	Internet	repositorio.unh.edu.pe	1%
9	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	1%
10	Trabajos del estudiante	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO	1%
11	Internet	hdl.handle.net	1%

12	Internet	www.dspace.uce.edu.ec	0%
13	Internet	pirhua.udep.edu.pe	0%
14	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	0%
15	Trabajos del estudiante	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO	0%
16	Trabajos del estudiante	Universidad Señor de Sipán	0%
17	Internet	repositorio.unsa.edu.pe	0%
18	Internet	www.repositorioacademico.usmp.edu.pe	0%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO
SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°312/MX-P DE SIVIA,
HUANTA 2023**

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTOR:
JHOEL ORE VALENCIA

ASESOR:
Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales

HUANTA – AYACUCHO – PERÚ

2023

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	2
I. GENERALIDADES	5
1.1 Título:.....	5
1.2 Autor:	5
1.3 Asesor :	5
1.4 Localidad:	5
1.5 Duración:	5
II. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	6
2.1 Descripción del Problema.....	6
2.2 Formulación del Problema.....	7
2.2.1 Problema General	7
2.2.2 Problemas Específicos.....	7
2.2.3 Justificación teórica.	8
2.2.4 Justificación Práctica.	8
2.2.5 Justificación Metodológica.....	8
2.3 Objetivos de la Investigación.....	9
2.3.1 Objetivo General	9
2.3.2 Objetivos Específicos	9
III. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN	10
3.1 Antecedentes del Problema.....	10
A nivel Internacional.....	10
A nivel Nacional	10
3.2 Bases teóricas.....	13
3.2.1 Concepto del Juego.....	13
3.2.2 Teorías Sobre el Juego.....	14
3.2.3 Características del Juego	15
3.2.4 Importancia del Juego.....	16
3.2.5 Las Estrategias.....	18
3.2.6 Estrategias en la Utilización del Juego.....	20
3.2.7 Clasificación de los Juegos.....	21

3.2.8	Juego como Recurso Educativo.....	22
3.2.9	Las Estrategias de Enseñanza - Rol Docente	22
3.2.10	Dimensiones de los Juegos Estratégicos	23
3.2.11	Aspectos Relevantes en la Conducción de las Actividades Donde el Juego sea el Elemento Primordial	24
3.2.12	Algunas Sugerencias Antes de Realizar los Juegos:	25
3.2.13	Lo Socioemocional.....	26
3.2.14	Desarrollo socio emocional	27
3.2.15	Desarrollo socioemocional del niño	27
3.2.16	Importancia del desarrollo socio-emocional	28
3.2.17	Componentes que se consideran dentro del desarrollo socioemocional	29
3.2.18	2.3.8 Teorías relacionadas con el estudio.....	32
3.2.19	Dimensiones del Desarrollo Socioemocional.....	32
3.3	Definición de Términos Básicos.....	35
	Juego	35
	Estrategia.....	35
3.3.1	Desarrollo Socioemocional	35
3.4	Hipótesis de la Investigación	35
3.4.1	Hipótesis General	35
3.4.2	Hipótesis Específicas.....	36
3.5	Variables e Indicadores.....	36
3.5.1	Variable Independiente: Juegos.....	36
3.5.2	Variable Dependiente: Desarrollo Socio Emocional.....	36
3.5.3	Matriz de operacionalización de variables	37
IV.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION.....	38
4.1	Tipos y Nivel de Investigación	38
4.2	Método de Estudio.....	38
4.3	Diseño de Investigación.....	38
4.4	Población y Muestra	39
4.4.1	Población.....	39
4.4.2	Muestra.....	39

4.5	Técnicas de Muestreo.	39
4.6	Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos.	40
4.6.1	Técnicas.	40
4.6.2	Instrumento.	40
4.7	Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos.	40
V.	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	41
5.1	Recursos Humanos y Materiales.....	41
5.1.1	Recursos Humanos	41
5.1.2	Recursos materiales	41
5.2	Presupuesto	42
5.3	Cronograma	42
VI.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA	43
	ANEXOS.....	47

I. GENERALIDADES

1.1 Título:

Los juegos como estrategia en el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°312/Mx-P de Sivia, Huanta 2023

1.2 Autor:

Jhoel Ore Valencia

1.3 Asesor :

Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales

Tipo de investigación:

Aplicada

1.4 Localidad:

Sivia

1.5 Duración:

Inicio: Junio del 2024

Final: Diciembre del 2024

II. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

2.1 Descripción del Problema

En los últimos años la sociedad viene observando grandes cambios, no solo en los aspectos de la ciencia y la tecnología, sino también en el desarrollo socioemocional de los hombres, en su proceso de interrelación con los demás, cambios que vienen acompañando a los hombres desde la niñez. En ese sentido, los problemas que anteriormente presentaban los niños, han ido multiplicándose en estos últimos tiempos, situación que genera una preocupación profunda en la sociedad, por lo que se busca encontrar las causas que generan esta situación principalmente en los niños que es el futuro de toda sociedad.

Las habilidades socioemocionales “Son conductas concretas, de complejidad variable, que permite que la persona se sienta competente ante diferentes situaciones y escenarios, así como obtener una gratificación social” (Guzmán, 2019, p. 154)). Dicho de otro modo, es asumir una postura empática con los que los rodea, es compartir experiencias, hacer nuevos amigos y ser consecuente con una posición asumida ante diversas situaciones por la que pueda atravesar la persona.

En el ámbito nacional, el problema de las habilidades socioemocionales que se presenta en los niños del nivel de educación inicial son diversas y estas se expresan en diversos desajustes psicológicos, problemas emocionales, aislamiento, agresividad, rechazo a los demás, baja aceptación, que en perspectiva cultiva la delincuencia juvenil, así como problemas relacionados con la salud mental en la adultez, con la consecuente infelicidad en la vida familiar y social.

Al respecto, en un estudio realizado por la UNESCO (2019) se concluye que “las diferencias de nivel socioeconómico entre las y los estudiantes peruanos se asocian a diferencias en el desarrollo de las tres habilidades socioemocionales exploradas en las pruebas de ERCE 2019. Tanto en la autorregulación escolar, como en la empatía y la valoración de la diversidad, se presentó una relación positiva y significativa, aunque de una magnitud leve” (p. 33), Es decir, los niños y niñas de estratos económicos bajos son quienes presentan habilidades socioemocionales de magnitud leve, cuando lo más óptimo es que esta relación sea fuerte y directa.

En este contexto, los niños del nivel de educación inicial la Institución Educativa n°312/Mx-P de Sivia, Huanta, presentan serias limitaciones relacionadas con las habilidades socioemocionales, debido a que muchos de ellos se muestran muy tímidos, callados, con escasa interrelación con sus pares, al relacionarse con otras personas no muestran la mirada directa, se agachan y no responden con argumento solo recurriendo a monosílabos como “sí” y “no”. Estas dificultades generan en los niños frustraciones, ansiedad, agresiones e incapacidad para entablar relaciones personales con los demás.

Las probables causas que generan esta situación problemática, se deben en muchos de los casos a que los maestros de aula presentan serias limitaciones o desconocimiento respecto a manejar y comprender los aspectos socioemocionales en los niños, situación que genera que los niños desarrollen los aspectos socioemocionales fuera del hogar y la escuela, es decir, tomen modelos ocasionales negativos observados en la calle.

Precisamente, las limitaciones expuestas, conducen a generar la presente investigación con la finalidad de proponer alternativas que permitan la mejora de las habilidades socioemocionales de los niños del nivel de educación inicial de la Institución Educativa n°312/Mx-P de Sivia, Huanta, proponiendo para ello la realización de diez sesiones experimentales basadas en los juegos como estrategia, de tal manera que los niños en un proceso lúdico y dinámico puedan mejorar los problemas de habilidades socioemocionales.

2.2 Formulación del Problema

2.2.1 Problema General

¿De qué manera los juegos como estrategia influyen en el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023?

2.2.2 Problemas Específicos

¿De qué manera los juegos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023?

¿De qué manera los juegos como estrategia influyen en el desarrollo del clima de clase en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023?

¿De qué manera los juegos como estrategia influyen en el desarrollo de valores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023?

I.1. Justificación e Importancia de la Investigación

2.2.3 Justificación teórica.

El desarrollo de las habilidades sociales en el nivel de educación inicial, es un problema que va acrecentándose cada día, debido a que muchos de los maestros del nivel de educación inicial desconocen el manejo de un tema especializado. Precisamente, en el afán de contribuir a su comprensión plena del problema, se busca realizar la investigación sustentado en teorías actualizadas respecto a la variable en estudio, indudablemente, las teorías que se aborden en esta investigación se constituirán en las teorías explícitas que permitan llenar ese vacío en el conocimiento respecto a las habilidades socioemocionales, de tal manera que los maestros puedan hacer frente a esta situación y la puedan abordar de manera acertada.

2.2.4 Justificación Práctica.

Con el desarrollo de la presente investigación se busca contribuir a la mejora del problema relacionado con las habilidades socioemocionales, recurriendo para ello a los juegos como estrategia. La mejora de las habilidades socioemocionales en los niños del nivel de educación inicial, es fundamental, puesto que, siendo el nivel de inicio del proceso de educativo de las personas, permitirá sentar sólidas bases en el aspecto socioemocional de los niños, de tal manera que puedan desenvolverse con plenitud en la sociedad.

2.2.5 Justificación Metodológica.

El proceso de investigación seguido desde el diseño pre experimental, muestra la pertinencia metodológica seguida en su concreción, de tal manera que servirá como referente para la realización de futuras investigaciones. Asimismo, a través de esta investigación se tiene la posibilidad de validar y hallar la confiabilidad del instrumento que permita medir las

habilidades socioemocionales en niños del nivel de educación inicial. De igual modo, permitirá determinar el nivel de influencia de la propuesta basada en los juegos como estrategia en la mejora de las habilidades socioemocionales y que estas puedan ser utilizados en otras muestras y en perspectiva puedan ser generalizados su utilidad.

2.3 Objetivos de la Investigación

2.3.1 *Objetivo General*

Demostrar la influencia de los juegos como estrategia en el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023

2.3.2 *Objetivos Específicos*

Determinar la influencia de los juegos como estrategia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023

Determinar la influencia de los juegos como estrategia en el desarrollo del clima de clase en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023?

Determinar la influencia de los juegos como estrategia en el desarrollo de valores en niños de la Institución Educativa n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023.

III. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Antecedentes del Problema

Se presenta los antecedentes válidos, reconocidos y lo más actual posible relacionada al análisis directo o indirecto de las variables que integran en el estudio de investigación.

A nivel Internacional

Galeano (2020) presentó su tesis titulada: “El Juego como Estrategia Didáctica para Fortalecer la Inteligencia Emocional y Seguimiento de Instrucciones de los Niños y Niñas del Grado Párvulos del Gimnasio Psicopedagógico Eagle Tech School, de la Ciudad de Ibagué. Realizado en la Corporación Universitaria Minuto de Dios -Colombia”. Modelo investigación – acción crítica y el grupo objeto de estudio es el grado párvulo (2 a 3 años) con un total de 14 niños, 8 niñas y 6 niños, asimismo se utilizó el instrumento la Observación.

Con los resultados obtenidos se puede establecer que, si se implementan estrategias de juego para el seguimiento de instrucciones, se alcanza una mejora significativa en dicho proceso; de esta manera se pretende ser más asertivo como docente.

A nivel Nacional

Simpson (2019) realizó su estudio de investigación titulado: “El juego como una estrategia para favorecer el desarrollo de la autorregulación emocional en los niños de 4 años a través de la educación virtual en una I.E. particular de Santiago de Surco”. Sustentado en la Universidad Pontificia Universidad Católica del Perú. El cual tiene como propósito confirmar si los juegos son una estrategia pertinente para favorecer el desarrollo de la autorregulación emocional en niños de 4 años en una I.E. particular de Santiago de Surco, a través de la educación virtual. El trabajo de investigación acción, consiste en presentar la definición del juego y autorregulación emocional, su importancia y cómo éstos pueden ser desarrollados efectivamente por medio de la educación virtual. A partir de ello, es elemental brindarle mayor importancia al juego durante la educación virtual, visto que el juego le permite al niño desarrollar la autonomía, apropiarse de diversos espacios y aprender a interactuar con otros de forma asertiva. Del mismo modo, provee variedad de experiencias que le permiten al niño descubrir el mundo de manera significativa para él.

Díaz (2019) realizó la investigación que lleva por título “El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales. Realizada en la Universidad San Ignacio De Loyola. “Este estudio se desarrolló desde el enfoque cualitativo y se efectuó a través de una mirada etnográfica, que nos permitió realizar observaciones efectivas considerando la cultura e identidad de los seres estudiados. La información se recolectó a través de las técnicas de observación y la entrevista semiestructurada, con sus respectivos instrumentos. Los sujetos informantes eran representantes de la institución como maestros, padres y estudiantes, a quienes se les explicó el objetivo de la investigación y se requirió su consentimiento. Las principales conclusiones son, en primer lugar, que la comunidad educativa reconoce que los juegos tradicionales son transmisores de valores, rasgos sociales, culturales y conocimientos ancestrales. Como segundo lugar, que permite a los niños el diálogo, la libre expresión de emociones, sentimientos, así como la interacción entre pares. En tercer lugar, se concluye que el desarrollo socioemocional es un proceso en la cual el niño construye su identidad personal, habilidades sociales y la autoestima.

Huanca (2019) desarrollo su tesis titulada: el desarrollo socioemocional y aprendizaje de estudiantes de tercer grado de nivel primaria de la institución educativa “revolucionaria santa rosa” del distrito de san sebastián – cusco. Elaborada Universidad nacional San Agustín de Arequipa. La presente investigación de enfoque cuantitativo, tuvo como objetivo central analizar la relación del desarrollo socioemocional con el aprendizaje de los estudiantes de tercer grado de nivel primaria de la institución educativa “Revolucionaria Santa Rosa” San Sebastián - Cusco del año 2018. Se utilizó un diseño correlacional, prospectivo de corte transversal en donde la muestra fue determinada mediante el muestreo no aleatorio o intencional, se tomó como muestra los estudiantes de tercer grado “B”, haciendo un total de 28 estudiantes. Para la recolección de datos se aplicó como instrumento una encuesta que fueron aplicados y sometidos a los análisis respectivos que determinaron que las pruebas sean válidas y confiables. Los resultados indican el desarrollo socioemocional que tiene relación con el aprendizaje de los estudiantes.

Avalos (2019) realizó la investigación que lleva como título: Importancia de lo socioemocional en los niños de 5 años de la i.e. N° 262 “niño Jesús de Praga” de Nasca como problema, tal como se manifiesta en las unidades de análisis de la muestra. Sustentada en la Universidad La investigación Nacional de Huancavelica, la investigación es de tipo Básica.

Se utilizó el diseño Descriptivo Simple. La Población estuvo conformada por 186 niños, que representa el 100% y una Muestra de estudio, conformada por 60 niños que representa el 32% de la Población, cuya cantidad fue hallada mediante la aplicación de la fórmula de Muestreo Probabilístico: en la modalidad de Muestreo por Conglomerado. Se utilizó el método descriptivo. Para la recolección de datos se elaboró el instrumento: Ficha de Observación Estructurada. Se concluye que lo socioemocional, se manifiesta a través de las dimensiones, confianza, afecto y socialización, en diversos momentos de la sesión de aprendizaje, ambientes y circunstancias, las cuales contribuyen al proceso formador y desarrollador de los cimientos de la personalidad de los niños.

Jalk (2016) realizó su investigación “Desarrollo socioemocional de los niños , según percepción del cuidador principal. , institución educativa inicial No 028- marz - prado, Chachapoyas ,Realizada en la Universidad Nacional "Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. La presente investigación de enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo, prospectivo de corte transversal. La muestra estuvo conformada por los padres de familia que tienen sus niños entre los 4 a 5 años; para la recolección de datos se utilizó el método la encuesta, la técnica el cuestionario y como instrumento: el test Child Behavior Checklist (CBCL) for ages 1 ~-5, (Validez: 0.86 y confiabilidad 0.90). Se concluye que la mayoría de los niños menores de 5 años de la Institución Educativa Inicial No 028 - Marz - El Prado presenta un desarrollo socioemocional normal según percepción del cuidador principal, sin embargo el porcentaje restante presenta desarrollo socioemocional en riesgo o en rango clínico, lo que resulta alarmante.

3.2 Bases teóricas

3.2.1 Concepto del Juego

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

Igualmente, El juego aparece de forma espontánea y, éstas son actividades escogidas libremente y dirigidas por los niños. Es decir, representa la motivación intrínseca del niño por explorar e indagar utilizando sus propios criterios. Asimismo, el juego se considera como un catalizador en la creación de placer y felicidad en el niño. Esto quiere decir, que el juego es guiado por la motivación del niño y, aparece esporádicamente y espontáneamente a partir de diversos elementos o situaciones motivadoras. Adicionalmente, permite que el niño explore libremente y proponga diversos tipos de juego que cuenten con o sin objetos variados.

Huizinga (citado por Bernabeu y Goldstein, 2009), define el juego como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados [...] acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría que en la vida corriente” (p. 41).

Piaget (1946) afirma que “el juego tiene distintas maneras de manifestarse durante el desarrollo del niño. Sustenta que es una actividad real del pensamiento a través del cual el niño, rehace, revive, resuelve, compensa y completa la realidad por la ficción” (p.36).

También se toma el aporte de Erik Erickson (1972), quien sugirió que el juego puede tener una función del desarrollo del ego, dado que da lugar al desarrollo de habilidades físicas y sociales que aumentan la autoestima del niño. Afirma también que el juego es para el niño

lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triádico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. (p. 84- 95)

Por otro lado, Zapata (1989) afirma: “el juego es aprendizaje, el cual comprende todos los aspectos de la personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos” (p.47). El juego permite que el alumno logre un aprendizaje que le ayudará a la formación de conceptos y a la estructura de su personalidad.

Huizinga (1972) señala que “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según reglas libremente consentidas pero absolutamente imperiosas, acompañada de una sensación de tensión, júbilo y conciencia de ser de otro modo que en la vida real” (p.45).

El juego es una actividad muy importante para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social. Con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamiento, se aprende a reconocer reglas y a valorar la importancia del trabajo en grupo.

3.2.2 Teorías Sobre el Juego

Teoría de Piagetana. Asimismo, Jean Piaget (1946) afirma que el juego tiene como función consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. “El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego. Considera el juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto. Expresa que el juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental. “(p.62)

Teoría Sociocultural del Juego. En esa misma línea, Para Vygotsky (1966) “Toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria. El juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que a tan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción.” (p.146)

La teoría resalta el desarrollo del niño en la interacción con su medio circundante. Para Vygotsky (1979):

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente, con propósitos claros y precisos. Opina que los niños no juegan antes de cumplir los tres años de edad, ya que están dirigidos por la situación en la que se encuentran. Es en la edad preescolar en que el juego hace su aparición, siendo este un rasgo esencial que disminuye en la edad escolar, donde el trabajo y el aprendizaje ocupan la mayor parte de la vida del niño (p.133)

Teorías de Aprendizaje. Bruner (1984) relaciona el juego con la inmadurez de los niños, lo que supone dependencia de los progenitores durante algunos periodos de la vida, por lo que los padres al cubrir las necesidades más elementales deben permitirles a los niños jugar. “El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos”. (p. 57)

A partir de las teorías y definiciones del juego, se puede afirmar que el juego atribuye que son actividades que permiten un desarrollo completo en muchas facetas de su crecimiento permitiendo un crecimiento integral. Estas actividades son variadas dependiendo de la edad y de su contexto evolutivo a lo largo de sus etapas del desarrollo. Considerado lo anterior, el juego permite tener una herramienta adicional de exploración ya que los límites a desaparecer.

3.2.3 Características del Juego

Al reconocer la importancia del juego en el desarrollo del ser humano, se debe conocer ciertas características que todo juego debe poseer para influir de manera positiva en la vida del niño. Por ello se ha creído conveniente considerar las siguientes características:

En primer lugar, consideramos el aporte de Huizinga (1998, p. 42– 51). Este autor reconoce siete características en el juego:

- Libre: no implica obligación.
- Placentero: gusto por su ejecución.

- Superfluo: no tiene consecuencia práctica en sí mismo.
- Determinado en el espacio y en el tiempo: tiene un tiempo de ejecución y un espacio donde se efectúa.
- Orden: todas sus manifestaciones están reguladas.
- Tensión y emoción: hay incertidumbre sobre lo que va a ocurrir.
- Misterio y evasión: produce una evasión de la vida cotidiana.

Por otro lado, White (2012), propone seis características que definen el juego. En primer lugar, la autora menciona que debe de ser agradable, si no lo es, entonces no es considerado como juego. En segundo lugar, la autora establece que debe partir de la motivación intrínseca del niño, para que así pueda atraer su atención y generar satisfacción. En tercer lugar, se señala que es un proceso orientado, visto que cuando el niño juega el proceso debe de ser más importante que el producto final. En cuarto lugar, la autora expone que este debe de ser espontáneo y elegido libremente, en vista de que si el niño se siente presionado probablemente asuma que está realizando una actividad obligatoria. En quinto lugar, se reconoce la participación activa de los niños durante el juego e involucrarse de manera cognitiva y/o física. En sexto lugar, no debe de ser literal, este debe tener un componente de imaginación, fantasía y creatividad. (p.34)

3.2.4 Importancia del Juego

El juego permite que el niño desarrolle la autonomía, se apropie de diversos espacios y aprenda a interactuar con otros, ya que le provee de diversas experiencias que promueven el descubrimiento del mundo de forma particular y significativa. Por otro lado, incentiva en el niño el desarrollo de diversas habilidades y áreas como la psicomotricidad, la memoria, la imaginación, la resolución de problemas, entre otros. Por lo tanto, se presenta como un elemento fundamental durante las diversas etapas de desarrollo en la infancia, debido a que no sólo promueve el desarrollo de la imaginación y creatividad, sino también provee un espacio para poner en práctica habilidades recientemente aprendidas y éstas serán desarrolladas a mayor profundidad

Según White (2012),

Las diversas habilidades aprendidas durante el juego tienen un impacto directo en el proceso de aprendizaje y definen el éxito que tendrá el niño desde la Educación Inicial hasta la vida adulta. La autora también menciona que presenta oportunidades de crecimiento tanto personal como grupal y, en el juego los niños desarrollan diversas habilidades y actitudes de disposición respecto al aprendizaje. Por otro lado, existen diversos tipos de juego y cada uno de ellos cuenta con logros cognitivos, físicos y sociales. Algunos de los beneficios de forma generalizada, son: aprender a negociar, planear, cooperar con otros, explorar, indagar, proponer hipótesis y ponerlas a prueba, desarrollar el pensamiento divergente, la creatividad, el desarrollo del lenguaje oral, la memoria y la autorregulación emocional. (p.38)

El juego es indispensable a causa de que “contribuye de manera significativa a todos los aspectos del desarrollo infantil y mediante el juego se pueden adquirir numerosas aptitudes y competencias tempranas” (Brooker y Woodhead, 2013, p. 17). Vale la pena mencionar, que presenta diversas oportunidades para poner en práctica habilidades, estrategias y nociones recientemente aprendidas por el niño (Brooker y Woodhead, 2013).

Por otro lado, según Bernabeu y Goldstein (2009), “es una herramienta que facilita la adquisición de una variedad de conocimientos y, permite mantener el interés del niño y motivarlo durante diversas actividades”. Por otra parte, los autores mencionan que el juego es una herramienta que fomenta las interacciones sociales y la adquisición de diversas normas de convivencia. De igual manera, favorece el desarrollo de diversas habilidades como la creatividad, la imaginación, la autoestima y la percepción. Por consiguiente, presenta beneficios como el desarrollo progresivo de las habilidades socioemocionales en la infancia, así como la construcción de la percepción, la autoestima y el auto concepto. (p. 20)

Mediante el juego se puede explicar el desarrollo del niño. Por esta razón, Arango (2001) describe las principales funciones que tiene el juego en la etapa infantil:

- 1.- Educativa: el juego estimula el desarrollo intelectual de un niño, su creatividad, imaginación y le proporciona alternativas de solución a diversos problemas que suelen presentarse.

2.- Física: permite el desarrollo de habilidades motrices logrando un control de su cuerpo. El niño es capaz de coordinar sus movimientos para conseguir el objetivo del juego.

3.- Emocional: el juego facilita que el niño exprese sus emociones que muchas veces se le dificulta transmitir las a través de la palabra. Además, permite que el niño desarrolle una actividad sin sentirse presionado, esto facilita que adquiera confianza y un cierto grado de independencia

4.- Social: mediante el juego el niño va tomando conciencia de su entorno cultural y del ambiente que le rodea. El niño aprende a cooperar y compartir con otras personas, adquiere las reglas del juego y sabe que puede ganar o perder. (p.28)

Al analizar las funciones del juego propuestas por Arango, nos damos cuenta que el juego facilita el desarrollo integral de todos los niños, dado que fortalece el aspecto intelectual mediante la creatividad e imaginación del niño, además se ven fortalecidos el ámbito físico, emocional y social.

3.2.5 Las Estrategias

Son el medio por el cual aplicando las habilidades previamente coordinadas de un conjunto de opciones son ejecutadas. Su relación dentro del aprendizaje significativo implica que el formador comprenda los procesos lógicos del estudiante; estos usan sus conocimientos que adquirieron con antelación así como sus diversas maneras de resolver sus tareas.

Porter (1996) citado por, Álvarez y Bolaños. (2011):

Se define estrategia como: "la creación de una posición única y valiosa integrada por un conjunto distinto de actividades orientadas a sostener dicha posición". Algunas características de la estrategia es que establece una dirección, concentrando los esfuerzos de la misma hacia un objetivo organizacional común, generando un sentido de apropiación; dado que el equipo organizacional percibe a través de la estrategia un método consistente para entender a su organización. (p.112)

Para, Charría de Alonso y González Gómez, (1993), quienes sostienen que:

Se tienen el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas

enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo (p.67-74)

- Su carácter particular le viene dado porque debe satisfacer las necesidades, los intereses, la edad, las expectativas de cada niño o niña y del docente, por lo tanto deben formar parte –ambos- del diseño, de la planificación y de la ejecución.

- La planificación anticipada. El aula como laboratorio tiene que reproducir los acontecimientos de la vida, por lo tanto, los aprendizajes allí adquiridos deben contribuir a resolver las dificultades cotidianas. Deben existir en ella la fluidez, la espontaneidad, los deseos de aprender. Estas estrategias deben aportar ideas para resolver los cambios fortuitos que puedan resolverse con su ayuda. Estas situaciones especiales aportan grandes conocimientos al grupo y al educador. Estas modificaciones no deben afectar las competencias que se quieren lograr en cada alumno.

- El logro de objetivos específicos – traducidos como competencias-. Las competencias básicas de cada grado - en cada etapa- deben convertirse en la guía del diseño, planificación y ejecución de la estrategia. El docente necesita conocer muy bien las necesidades, el nivel de cada estudiante, la edad cronológica – y de hecho inferir la mental si no tiene al alcance los instrumentos psicológicos que se la midan -. Sobre esta base puede desarrollar las habilidades, las destrezas, el pensamiento e ir reforzando los valores de cada participante. Cada estrategia puede tener más de un objetivo, pero nunca abusar de ellos porque se puede confundir al estudiante.

- En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje. Difícilmente una sola actividad puede reforzar, ampliar y lograr determinada competencia. De allí la necesidad de establecer una red que fortalezca ese aprendizaje. Cuando se crea conveniente se puede repetir una estrategia, pero nunca convertirla en una actividad rutinaria porque no estimula el deseo de aprender, por el contrario, lo entorpece.

- Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o niña es fundamental. De nada serviría diseñar, planificar y ejecutar estrategias tomadas de otro entorno. Los

intereses de un alumno esquimal difieren notablemente de los de uno latinoamericano, el diseño curricular contempla por igual contenidos, estrategias y evaluación diferentes, entonces, vuelva al aquí y ahora cuando planifique la estrategia. En cada grado y en cada estadio del niño o niña giran una serie de aspectos que es necesario considerar, además del entorno.

3.2.6 Estrategias en la Utilización del Juego.

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia.

Según Dávila (1993) se puede proponer distintas estrategias para la utilización del juego:

Estrategias de Oposición: el valor de esta estrategia de oposición está en el desarrollo de la concentración, en la adquisición de una nueva imagen ajustada de sí mismo y en favorecer la autoestima. La competición, no consiste en ganar de cualquier manera, ya que no es un fin en sí misma, la competición es un elemento educativo más. Para que éste sea educativo, debe permitir a todos los alumnos conseguir éxito, aprendiendo a ganar y a perder, pues ambos forman parte de la competición; hay que aceptar las limitaciones propias y ajenas.

Estrategias de Resolución: el juego permite fomentar actitudes y habilidades en la resolución de problemas, en la toma de decisiones propias, en la autoafirmación, creatividad y pensamiento divergente. Priman el aspecto decisonal o procesual del alumnado. Las estrategias en el momento de plantear un juego son diversas, depende considerablemente de lo que se desea trabajar para elegir la estrategia adecuada. En esta investigación las estrategias utilizadas son las de cooperación y de resolución porque se busca el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, por ende las estrategias deben generar integración entre compañeros ayudándoles a ser socialmente competentes.

Estrategias de Cooperación: el juego como estrategia de cooperación reside en su utilidad para unir y cohesionar al grupo. Se busca el contacto social, la cooperación y la

creatividad, por encima de la competición y el resultado. En este tipo de juegos importa más el proceso que el resultado.

3.2.7 Clasificación de los Juegos

Se encontró como primera referencia que habla acerca de la clasificación del juego a la “UNESCO 1980, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
- Finalmente, los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso” (p.7).

Ahora bien, otro autor quién también plantea la clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa es “Calero 2003, distingue:

Los juegos que Interesan a la Movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos. - Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.

Los juegos para Desarrollar la Inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.

Los juegos para el Cultivo de la Sensibilidad y la Voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.

Los juegos Artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos” (p.61).

3.2.8 *Juego como Recurso Educativo*

Ricardo Lema (2019) define al juego como: “un recurso educativo que ha acompañado desde siempre la tarea educativa” (Lema et. al., 2019: p. 1).

(...) Mediante el juego, el niño conoce el mundo que lo rodea, experimenta, prueba, desarrolla sus potencialidades y encuentra canales de expresión de una forma libre y espontánea. Es una necesidad básica del desarrollo emocional (...) Garantiza un desarrollo global de la inteligencia, las capacidades físicas, la afectividad, la socialización, la creatividad y el aprendizaje. El juego es un mecanismo sofisticado de aprendizaje y conocimiento que caracteriza al ser humano (Bronstein & Vargas, 2001: p. 69).

Se sugiere plantear juegos que promuevan la cooperación más que la competición, se buscarán objetivos colectivos en vez de individuales, donde la meta no sea ganar o perder.

Fuentes, G. en Estrategias de enseñanza, plantea que se deben utilizar diferentes tipos de juegos entre los que destaca, juegos de presentación, de conocimiento, de afirmación y de confianza teniendo en cuenta los problemas de la cooperación solidaria, la comunicación efectiva y la resolución no violenta de conflictos (Fuentes. 2008: p. 11).

3.2.9 *Las Estrategias de Enseñanza - Rol Docente*

Rebeca Anijovich y Silvia Mora , definen las estrategias de enseñanza como: (...) modos de pensar la clase, son opciones y posibilidades para que algo sea enseñado; son decisiones creativas para compartir con nuestros alumnos y para favorecer su proceso de aprender; son una variedad de herramientas artesanales con las que contamos para entusiasmarlos y entusiasmarse en una tarea que, para que resulte, debe comprometernos con su hacer (Anijovich & Mora, 2010: p. 7-8)

Se puede señalar entonces, que es la forma en que se planifica cómo desarrollar la tarea en el aula, respaldándose en diversos recursos. Las autoras manifiestan que se trata de:

(...) conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué (Anijovich & Mora, 2010: p. 23).

“(...) las estrategias de enseñanza son construcciones que cada docente debe realizar a partir de saberes teóricos y de experiencias que van modelando su propia práctica (...)” (Anijovich & Mora, 2010: p.120).

Proponen la necesidad de crear un ciclo constante de reflexión- acción- revisión o modificación del uso de las estrategias de enseñanza. Sostienen que “(...) el docente aprende sobre la enseñanza cuando planifica, toma decisiones, cuando pone en práctica su diseño y reflexiona sobre sus prácticas para reconstruir así sus próximas intervenciones” (Anijovich, 2010: p.25).

3.2.10 Dimensiones de los Juegos Estratégicos

Según Bravo (2017), la secuencia didáctica para aplicar estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje está comprendida en tres momentos importantes:

Planificación. En esta fase se planifican las estrategias que se aplicarán en cada una de las actividades teniendo en cuenta los materiales educativos y, sobre todo, las características, necesidades e intereses de aprendizaje de los estudiantes.

Ejecución. En esta fase se aplican las actividades con las estrategias contempladas según lo programado previamente. Durante el desarrollo de cada una de las actividades lúdicas se produce la participación activa y la intervención oportuna de los estudiantes tomando en cuentas las reglas establecidas para cada juego.

Evaluación. En esta fase se indican los criterios que se tomarán en cuenta para evaluar, es decir, qué y cómo se evaluará el desarrollo de las actividades. En este marco, la evaluación priorizada debe ser la evaluación formativa, aunque también se puede partir de una evaluación de entrada y concluir con una evaluación de salida para determinar los logros de aprendizaje de los estudiantes después de participar en actividades con estrategias lúdicas.

3.2.11 Aspectos Relevantes en la Conducción de las Actividades Donde el Juego sea el Elemento Primordial

Un docente innovador, inteligente y actualizado debe saber: Minerva (200, P.291)

- Que todo aquel conocimiento que quiera introducir en el aula requiere ser de su completo dominio.
- Que el objetivo del juego –las competencias que van a desarrollar, a adquirir y a fortalecer los estudiantes– posibilita la internalización de valores indispensables para el desenvolvimiento de la vida.
- Que la niñez –también la pubertad– demanda demasiada acción y que por tal motivo, no deben darse explicaciones demasiadas largas.
- Que el juego despierta el interés, participando activamente. -Que todos los integrantes del grupo deben participar en el juego.
- Que el interés estimula la competencia sana. -Que el decaimiento a la falta de interés en el juego, le sugiere un cambio de actividad.
- Que uno(s) alumno(s) no debe(n) monopolizar el juego. -Que cuando un juego es aceptado por el grupo, se convierte en el momento justo de introducir las reglas para que los estudiantes mejoren su comprensión y su actitud. En el caso de los niños ellos mismos sugieren las reglas cuando dice : vamos a jugar de este modo.
- Que la seriedad en el juego –aún en los juegos infantiles– facilita respetar las decisiones de los jueces tal como son emitidas. Solo así se observan las reglas y se acatan en beneficio de los jugadores.
- La importancia de los jueces para que éstos sean respetados y cambiar de juez cada vez que lo considere conveniente. Así cada uno aprende a responsabilizarse de su puesto. -Cuáles son las decisiones de los jueces para que sean rápidas, justas y precisas.
- Que por ningún motivo las zancadillas –las trampas– las blasfemias ni las bravatas de los estudiantes deben predominar en la actividad lúdica.

- Mantener la imparcialidad, ser decidido al sancionar las incorrecciones. Esto sirve de ejemplo a los jueces.
- Que cuando se introduzca el juego, éste debe propiciar la correlación en todas las áreas del nuevo diseño curricular,
- Que Lengua y Comunicación deben tener prioridad en el juego

3.2.12 Algunas Sugerencias Antes de Realizar los Juegos:

1. No juegue por pasar el tiempo, es decir, cubrir el horario.
2. Revise y analice las áreas del nuevo diseño curricular y ajuste el contenido a la técnica del juego.
3. Relacione los ejes transversales y los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales a los objetivos del juego.
4. Adapte el juego a la edad, a los intereses, a las necesidades, a las expectativas de los jugadores, no a los suyos.
5. Recuerde que cada juego es una oportunidad del alumno para fomentar los valores y los conocimientos.
6. Haga énfasis en las actividades que realice con la finalidad que los alumnos se interesen por ellas.
7. Cambie de actividad cuando observe que el grupo se cansa.
7. Todo el material que use debe ser atractivo, funcional y durable. Esto incentiva la participación del jugador.
8. Establezca las reglas del juego. Ajústelas con los estudiantes para fomentar la comunicación, la participación, la conducta exigida, los movimientos, el tiempo del juego, entre otros.
9. De oportunidad a los estudiantes para que aprendan a dirigir el juego.
10. Evalúe justa y objetivamente la satisfacción personal de cada uno y la del grupo mayor, el qué y para qué aprende con ese juego.
11. Pregunte sobre la forma como hacer un análisis crítico de la sesión realizada.

12. Practique el juego antes de llevarlo a los jugadores. Recuerde que si descubren su talón de Aquiles, pierde la autoridad y el respeto.
13. Prepare todo antes de realizar el juego, cualquier detalle coarta la motivación para ejecutar el juego. Minerva (2002,p.292)

3.2.13 Lo Socioemocional

Ramos (2017) respecto a lo socio afectivo, entendido como sinónimo de lo socioemocional, sostiene categóricamente que:

La socioemocional debe ser entendida como el proceso mediante el cual los niños, niñas, jóvenes y adultos adquieren el conocimiento, las actitudes y las habilidades necesarias para reconocer y controlar sus propias emociones, así como para demostrar afecto y preocupación por los demás, con el fin de establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y manejar situaciones difíciles. Este proceso debe ser abordado principalmente en tres componentes: el primero relacionado con las habilidades que permiten el desarrollo emocional; el segundo referido al proceso de desarrollo moral, que va desde la regulación externa o heteronómica hasta la interna o autónoma, y el tercero referente al desarrollo social, en el que se da la comprensión de los otros. (p.30)

Por otra parte, Pérez (2016), en uno de sus escritos, referentes al desarrollo socioemocional del infante, menciona que existen tres formas para distinguir las emociones; el estado, las expresiones y la experiencia emocional.

A) El estado emocional, hace referencia a los cambios emocionales que ocurren internamente en el individuo en la actividad anatómica.

B) Las expresiones emocionales aluden al factor externo, es decir, a los cambios observables en el rostro, como expresiones de cólera, alegría y otros, en el cuerpo y voz.

C) La experiencia emocional tiene que ver con la valoración y la interpretación cognitiva que el niño tiene de sí mismo. Evalúa los cambios que ocurren con él, y tiene la capacidad de percibir, discriminar, asociar y comparar. (p.32)

3.2.14 *Desarrollo socio emocional*

El bienestar social como emocional implica cambios en la persona. Lo social tiene que ver con la interacción entre miembros de su entorno, el diálogo, la convivencia (factor externo). Lo emocional hace referencia a los sentimientos, impresiones, comprender y controlar las emociones (factor interno). Mediante ello, se forman seres solidarios, competentes, capaces de manifestar y expresar sus sentimientos.

Para la Fundación CAP (2020) El desarrollo socioemocional “es una instancia que aumenta la capacidad de los niños y niñas de conocerse tanto a sí mismos como a los demás con el objetivo de poder usar esa información para su propio beneficio y del bien común en la resolución de problemas, siendo flexibles y creativos” (p.5).

Asimismo, para la EDIFAM (2004), el desarrollo socioemocional es comprendido como:

El bienestar personal e interpersonal en los múltiples aspectos sociales en la vida del infante, incluyendo las conductas afectivas y la socialización. Quiere decir, que la formación emocional y social del niño gira en torno a los sujetos con las cuales se relacionan, como los seres queridos (papá, mamá, hermanos, y otros familiares), las instituciones educativas (la escuela, centros de salud, etc.) y la comunidad en general. A través de ellos, el infante logrará adecuarse a los nuevos cambios que se presenten en su contexto tomando en cuenta las particularidades personales. (p.25)

Las emociones están presentes en todo momento y rigen nuestro comportamiento a lo largo de nuestra existencia. Son habilidades fundamentales que posee un individuo, para entablar relaciones y crear nuevas amistades. De igual manera, para expresar o mostrar los sentimientos adecuadamente, que se forjan como respuesta a un evento externo o a las necesidades sociales que determinan nuestro estado de ánimo (Bisquerra, 2003, p.7- 43).

3.2.15 *Desarrollo socioemocional del niño*

Para comprender conceptualmente la variable socioemocional en los niños del nivel de educación inicial es comprendido como:

El desarrollo socio-emocional es la capacidad de un niño de comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propios sentimientos y comportamientos y llevarse bien con sus compañeros. Para que los niños puedan adquirir las habilidades básicas que necesitan, tal como cooperación, seguir instrucciones, demostrar control propio y prestar atención, deben poseer habilidades socioemocionales. Los sentimientos de confianza, seguridad, amistad, afecto y humor son todos parte del desarrollo socio-emocional de un niño (Centro Mid Sate, 2009, p. 6).

Dentro del desarrollo emocional en el niño se deben abordar algunos aspectos, el desarrollo socio-emocional implica la adquisición de un conjunto de habilidades. Entre ellas las más importantes son la capacidad de:

- Identificar y comprender sus propios sentimientos
- Interpretar y comprender con exactitud el estado emocional de otras personas
- Manejar emociones fuertes y sus expresiones de una forma constructiva
- Regular su propio comportamiento
- Desarrollar la capacidad para sentir empatía por los demás - Establecer y mantener relaciones

Cada una de estas habilidades se desarrolla a un ritmo propio y se sustentan una sobre la otra. El fundamento del desarrollo socio-emocional se inicia en la infancia, un bebé de dos meses de edad se tranquiliza y sonríe al oír la voz de uno de sus padres, cuando la persona que cuida al niño le habla, él/ella fija su atención en la cara de la persona amada. Saber leer las señales de su niño y prestarle atención desde el momento en que nace, da inicio a la formación de su desarrollo socio-emocional, desarrollando así una relación de seguridad, confianza y amor (Centro Mid Sate, 2009, p. 8)

3.2.16 Importancia del desarrollo socio-emocional

El desarrollo socio-emocional de un niño es tan importante como su desarrollo cognitivo y físico. Es importante saber que los niños no nacen con habilidades socio-emocionales. El rol de sus padres, las personas que los cuidan y sus maestros, es enseñar y promover estas habilidades. El desarrollo socio-emocional provee al niño un sentido de quién es él en el mundo, cómo aprende y le ayuda a establecer

relaciones de calidad con los demás. Esto es lo que impulsa a un individuo a comunicarse, conectarse con otros y lo que es aún más importante, le ayuda a resolver conflictos, adquirir confianza en sí mismo y lograr sus metas. Establecer una firme base socio-emocional desde la niñez ayudará al niño a prosperar y ser feliz en la vida. Así como estar preparado para manejar el estrés y perseverar durante los momentos difíciles de su vida adulta. Los aspectos siguientes, ya sea en el niño o en el ambiente, influyen en el desarrollo social y emocional de los niños pequeños en los primeros 5 años de vida:

Salud física general del niño

Temperamento del niño (estilo de conducta con la cual nació el niño)

Tensión familiar

Tensión y recursos de la comunidad

Calidad de adaptación entre el niño y los padres

Abuso del niño

Exposición a la violencia en el hogar o en la comunidad

Relación padre-hijo

Habilidad de los padres para enfrentar las demandas de ser padre

Auto-estima de los padres

Capacidad para proteger al niño de la sobre estimulación Apoyo social (Centro Mid Sate, 2009, p. 4)

3.2.17 Componentes que se consideran dentro del desarrollo socioemocional

El desarrollo socioemocional requiere de varios componentes para que sea adecuado u óptimo en la formación del infante. Son elementos que aportan paulatinamente al progreso de cada uno de ellos.

La autoestima. Los niños y niñas deben aprender a tomar decisiones. Si son buenas, saben que optaron bien. Si la decisión no es la mejor, aprenderán que los fracasos ayudan a construir futuros éxitos. Los padres y las madres deben evitar ayudar demasiado a los niños

y niñas, cuando los sobreprotegen generalmente les hacen sentir que no son capaces. Un elemento fortalecedor de la autoestima es hacer sentir a nuestros hijos que pueden hacer las cosas por sí mismos y que lo pueden hacer bien. Los padres y las madres deben recordar que no siempre estarán allí para solucionar las dificultades de sus vástagos (Dávila, 2006, p. 8)

Es un atributo del desarrollo emocional, que trasciende en la interacción social. “Hace referencia al valor positivo o a la magnitud que el individuo le atribuye a su persona y a sus capacidades o habilidades” (Real Academia Española). En otras palabras, es el producto de dos elementos interactuantes, por un lado; la percepción que tiene el niño de sí mismo. Por otro lado, la visión y expectativas que se forman las personas de su alrededor sobre el niño y sus habilidades. Por lo tanto, la autoestima en los niños es sumamente apropiado para iniciar el proceso de su formación como ser humano.

Resiliencia. El vocablo tiene su origen en el idioma latín, en el término resilio que significa volver atrás, resaltar, rebotar. El término fue adaptado a las ciencias sociales para caracterizar aquellas personas que a pesar de haber nacido y vivir en situaciones de alto riesgo, se desarrollan psicológicamente sanos y exitosos. La Resiliencia es importante porque es la capacidad humana para hacer frente a las adversidades de la vida, superarlas y salir de ellas fortalecido o incluso transformado. La forma en que los padres o personas que cuidan a los niños responden a situaciones y la forma en que ayudan a los niños a responder distingue a los adultos que fomentan la resiliencia o que la destruyen (Dávila, 2006, p. 19)

Disciplina positiva. Los niños no son adultos en miniatura, son seres en proceso de crecimiento y necesitan constantemente de la ayuda de su padre, su madre y de quienes los cuidan, para incorporar valores, hábitos, costumbres y prácticas. Promover conductas positivas, en niños y niñas es un reto, para lograrlo es importante: que las personas que los cuidan entiendan el por qué los niños y niñas actúan de la forma que lo hacen y que les respondan siempre de una manera positiva mostrándoles amor, además de hacerles sentir su apoyo incondicional. Es necesario ayudar a niños y niñas a ser gentiles, correctos y solidarios con los otros, a respetar las cosas de los demás, a pensar por sí mismos, a aceptarse y a valorarse ellos mismos. Para esto es necesario establecer reglas pues ayudan a los niños a aprender cosas y evitar el peligro. Las reglas deben ser simples y deben adecuarse a la edad del niño o niña. Ellos necesitan reglas para cosas como:

- Hora de dormir.
- Deberes o tareas escolares.
- Dónde pueden o dónde no pueden ir.
- Qué palabras pueden o no deben usar.
- Qué programas de televisión pueden ver, cuándo y cuántos (Dávila, 2006, p. 35).

Las rabietas o pataletas. Las rabietas o pataletas son un rasgo típico de la primera infancia y varían de niño a niño. Surgen, aproximadamente, cuando los niños cumplen el primer año de edad y se hacen menos frecuentes entre los cuatro y cinco años. Las rabietas se manifiestan a través de: gritos y llantos, contener la respiración, lanzar y romper objetos, golpearse contra las paredes o el piso, tirarse al piso o ser agresivo con los demás. Los niños tienen rabietas como una forma de expresar su frustración y su enojo, pues muchas veces les resulta difícil expresar a través de las palabras sus sentimientos y emociones (Dávila, 2006, p. 23).

Las rabietas suelen expresar cómo se siente un niño con ira. Es su manera de decir si tiene hambre, está cansado, enojado, aburrido. Muchas veces son la forma de liberar presión de la manera que conocen. Las rabietas pueden colocar a las personas que cuidan a los niños en el límite de la paciencia. Es necesario lidiar con ellas de forma positiva (Dávila, 2006, p. 23).

Los miedos. La mayoría de niños y niñas tienen miedos generalizados o algún miedo específico. Estos miedos pueden entrar a sus vidas producto de incidentes inesperados o de infelicidad. Los niños y niñas pueden presentar miedo a perder al padre o a la madre, sobre todo si han pasado por la experiencia de perder una mascota o un ser querido. Resulta imposible proteger a los niños y niñas de todos sus miedos. En la medida en que crecen, ellos atravesarán una serie de miedos que irán superando. Cada niño es diferente con relación a sus miedos y a las edades que los enfrenta y los supera. Pero en general cada edad trae, muchas veces, sus miedos característicos (Dávila, 2006, p. 28).

3.2.18 Teorías relacionadas con el estudio

Desarrollo socioemocional en la infancia. Las teorías modernas del desarrollo emocional distinguen entre "estados emocionales", "expresiones" y "experiencias emocionales". Según el análisis estructural de las emociones, propuesto por Lewis y Michelson, el estado emocional se refiere a los cambios internos en la actividad somática y/o fisiológica mientras que la expresión emocional se refiere a los cambios observables en la cara, cuerpo, voz y nivel de actividad que se producen cuando el SNC es activado por estímulos emocionales importantes. (Pérez, 2014, p.31)

La experiencia emocional se refiere a las consecuencias de la valoración y la interpretación cognitivas por parte de los individuos de la percepción de sus estados y expresiones emocionales. Requiere un sentido de sí mismo para evaluar los cambios dados en sí mismo y un nivel cognitivo que le permita percibir, discriminar, recordar, asociar y comparar. Así las expresiones emocionales de los lactantes nos dicen poco sobre su experiencia emocional, sin embargo las personas de su alrededor responden a las mismas como si fueran fiel reflejo a una experiencia subjetiva. De este modo mediante la interpretación y evaluación de su expresión emocional, el entorno social le proporciona normas con las que aprende a evaluar e interpretar, es decir a experimentar sus propias conductas y estados (Pérez, 2014, p. 35).

Las teorías de la percepción. El funcionalismo de William James se dio cuenta de que tan importante como saber en qué forma la estructura de nuestros preceptos reflejaba la estructura de los estímulos correspondientes, era averiguar por qué muchos de estos quedaban fuera del proceso perceptivo; el esclarecimiento de por qué se perciben unas cosas y no otras, estando todas presentes por igual en los sentidos, llevó a James a señalar la importancia de los factores motivacional es y del interés subjetivo en la percepción. Para Meinong, las impresiones sensoriales primarias constituyen la base de la percepción de los objetos superiores de segundo orden; así las líneas de un triángulo constituyen el fundamento sensorial de la percepción del objeto triángulo, que tiene una entidad ideal perceptible. (Camarilla, 2014, p.14)

3.2.19 Dimensiones del Desarrollo Socioemocional

Habilidades Sociales.

El término habilidades sociales involucra las interrelaciones sociales entre las personas (Padilla, 1999), Habilidades, implica un conjunto de conductas aprendidas y lo social, aporta lo impersonal. Una buena vivencia de éstas conduce a una satisfacción personal e impersonal. En espacios estudiantiles, donde se sienten preparados para participar, se suma a otros motivos más centrados en defensa de intereses, conciencia democrática, solidaridad, etc. y se traduce en un aumento de liderazgo estudiantil y de pertenencia a la comunidad (Boqué, Alguacil y Pañellas, 2011). Un alto grado de estudiantes demostraron a través del entorno virtual Synergeia, una conducta socialmente habilidosa en los aspectos conversacionales y de aceptación y oposición asertiva, manifestando sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a cada situación (Villasana y Dorrego, 2007). Además, "habilidades sociales juega un papel importante en la obtención de apoyo social fuera del entorno familiar" (Jiménez, Vázquez y Vázquez, 2007, p.67).

Por su parte, Gonzáles (1999, p. 154) define las habilidades sociales "como un conjunto de comportamientos aprendidos que nos facilitan la consecución de refuerzos en situaciones de interacción. Esta, describe un conjunto de conductas en términos de su utilidad". Según (Lacunza y Contini, 2009) una persona desde niño (a) los cinco años tiene indicios de cooperación, ya que ha adquirido conductas pro sociales tales como: ayudar o compartir, hacer pequeños favores a otros niños, ayudar a un amigo cuando está en dificultades, ayudar a otros niños en actividades y juegos y es amable con los adultos conocidos.

Clima.

Galo (2003), define el clima del aula como la integración de una serie de elementos, que se refieren a necesidades emocionales satisfechas como: respeto a sí mismo y hacia los demás, crecimiento personal, identidad y autoestima, convivencia satisfactoria, asertividad del docente. También, se refiere a normas de convivencia que permitan relaciones interpersonales de calidad que propicien un ambiente de enseñanza y aprendizaje con eficiencia y seguridad. (p.22)

En cuanto a las necesidades emocionales, uno de los elementos primordiales que debe satisfacerse, es el respeto a sí mismo y hacia los demás; es decir, tanto maestros como

alumnos, merecen respeto y que por ningún motivo (religión, cultura, idioma, situación socioeconómica), deben ser discriminados. Toda persona tiene su propio valor; todos los seres humanos, poseen la misma dignidad y tienen los mismos derechos. Unido al respeto va el aprecio. Maestros y alumnos necesitan ser apreciados, no por lo que posean, sino por lo que son, por eso es importante, crear un clima del aula donde cada miembro del grupo se sienta estimado y aceptado.

Clima de Clase. Un clima de clase adecuado permite la integración y satisfacción de necesidades emocionales como la identidad, autoestima, respeto, crecimiento personal, convivencia satisfactoria y asertividad del docente. También propicia un ambiente educativo y de aprendizaje eficiente y seguro en donde sus normas de convivencia permiten relaciones interpersonales de calidad.

Según Reggiardo (2017) opinando sobre el clima y/o ambiente, sostiene que:

Se puede apreciar que el clima socio afectivo escolar está vinculado a las relaciones interpersonales y al desarrollo socio afectivo de las relaciones alumno-alumno y alumno profesor, donde se manifiesta el crecimiento personal, social, control de emociones, comprensión de las emociones propias y de otros, ponerse en el lugar del otro, manejar adecuadamente las situaciones de conflicto, entre otros (p.21)

Asimismo, Arón y Milicic (1999) definieron el clima socio afectivo escolar como: la percepción, la sensación de los estudiantes sobre las actividades escolares, experiencias, normas y creencias que ocurren al interior del aula o en la institución educativa. Se aprecia, de los autores Arón y Milicic, que el clima socio afectivo escolar es el ambiente donde se desarrollan los estudiantes, conviven, comparten sus experiencias, realizan actividades y aprenden; en este ambiente adquieren conocimientos, practican actitudes, desarrollan habilidades para demostrar afecto a los demás y controlar sus propias emociones, establecen relaciones positivas, entre otros. (citado por Reggiardo, 2017, pp. 21-22)

Por otro lado, queda establecido, que tanto la familia y la escuela, entendida como la institución educativa donde estudian los niños de Educación Inicial, influyen en la formación y desarrollo de lo socio afectivo, con diferentes niveles de incidencia.

Valores. Ha existido una gran dificultad a lo largo de la historia para definir y clasificar a los valores, aunque se coincide en que son acciones y comportamientos que orientan las acciones de las personas. Los valores rigen la conducta moral y ética de la persona y favorecen su desarrollo integral por medio de la educación al estar fuertemente asociados a su dignidad.

3.3 Definición de Términos Básicos

Juego

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría que en la vida corriente.

Estrategia

Es considerado como la creación de una posición única y valiosa integrada por un conjunto distinto de actividades orientadas a sostener dicha posición. Algunas características de la estrategia es que establece una dirección, concentrando los esfuerzos de la misma hacia un objetivo organizacional común, generando un sentido de apropiación; dado que el equipo organizacional percibe a través de la estrategia un método consistente para entender a su organización.

3.3.1 Desarrollo Socioemocional

Es considerado como el bienestar personal e interpersonal en los múltiples aspectos sociales en la vida del infante, incluyendo las conductas afectivas y la socialización. Quiere decir, que la formación emocional y social del niño gira en torno a los sujetos con los cuales se relacionan, como los seres queridos como: papá, mamá, hermanos, y otros familiares, las instituciones educativas (la escuela, centros de salud, etc. y la comunidad en general.

3.4 Hipótesis de la Investigación

3.4.1 Hipótesis General

Los juegos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023

3.4.2 Hipótesis Específicas

Los juegos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023

Los juegos como estrategia influyen en el desarrollo del clima de clase en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023

Los juegos como estrategia influyen en el desarrollo de valores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023

3.5 Variables e Indicadores

3.5.1 Variable Independiente: Juegos

Definición Operacional. Huizinga (1972) señala que:

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según reglas libremente consentidas, pero absolutamente imperiosas, acompañada de una sensación de tensión, júbilo y conciencia de ser de otro modo que en la vida real (p.45).

Definición Conceptual. Se elaborará un material experimental sobre juegos tradicionales para su aplicación en 12 sesiones

3.5.2 Variable Dependiente: Desarrollo Socio Emocional

Definición Operacional. Se elaborará una ficha de observación en base a las dimensiones con 5 ítems cada una de ellas.

Definición Conceptual. El desarrollo socio-emocional es la capacidad de un niño de comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propios sentimientos y comportamientos y llevarse bien con sus compañeros. Para que los niños puedan adquirir las habilidades básicas que necesitan, tal como cooperación, seguir instrucciones, demostrar control propio y prestar atención, deben poseer habilidades socioemocionales. Los sentimientos de confianza, seguridad, amistad, afecto y humor son todos parte del desarrollo socio-emocional de un niño (Centro Mid Sate, 2009, p. 6).

3.5.3 Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES DE INVESTIGACIÓN	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Independiente: Juegos como estrategia	Huizinga (1972) señala que “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según reglas libremente consentidas, pero absolutamente imperiosas, acompañada de una sensación de tensión, júbilo y conciencia de ser de otro modo que en la vida real” (p.45).	Se elaborará un material experimental sobre juegos tradicionales para su aplicación en 12 sesiones	Planificación Desarrollo Evaluación	Se presenta el juego Se establecen normas Se fija el tiempo de los juegos Se fija los personajes El kiwi El Rey manda Carrera de sacos Mata gente La silla musical El gato y el ratón Juguetes en el bosque ¿Te gustó el juego? ¿Por qué? ¿Cómo te sentiste en el juego? ¿Por qué? ¿Te gustó felicitar a tu amigo que fue rey?	Nominal: Aplica No aplica
Variable Dependiente: Desarrollo socioemocional	El desarrollo socio-emocional es la capacidad de un niño de comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propios sentimientos y comportamientos y llevarse bien con sus compañeros. Para que los niños puedan adquirir las habilidades básicas que necesitan, tal como cooperación, seguir instrucciones, demostrar control propio y prestar atención, deben poseer habilidades socioemocionales. Los sentimientos de confianza, seguridad, amistad, afecto y humor son todos parte del desarrollo socio-emocional de un niño (Centro Mid Sate, 2009, p. 6).	Se elaborará una ficha de observación en base a las dimensiones con 5 ítems cada una de ellas.	Habilidades sociales Clima de clases Valores	Tolerancia Empatía Asertividad Igualdad Compañerismo Respeto Amistad Solidaridad Motivación Convivencia Justicia Perseverancia Humildad Confianza	Ordinal: Bajo Medio Alto

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

4.1 Tipos y Nivel de Investigación

El tipo de investigación en el que se concretará la investigación es el tipo aplicada, puesto que esta modalidad de investigación “persigue la solución de problemas prácticos en el ámbito educacional” (Pérez, et al. 2001, p.19).

De igual modo, el nivel de investigación en el que se desarrollará la investigación es el nivel explicativo. Arias (2012) precisa que

La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación post facto), como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de hipótesis (p. 26).

4.2 Método de Estudio

En el desarrollo de la investigación se hará uso de los siguientes métodos teóricos:

El método deductivo e inductivo, al respecto Cea D’Ancona, (1996) precisa que el método deductivo parte de la teoría a los datos, es decir de lo general a lo particular. En cambio, la inducción, parte de los datos a la teoría, es decir parte de los casos particulares a los principios generales.

Método hipotético deductivo. “Consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones generales que deben confrontarse con los hechos antes de constituirse en teoría” (Bernal, 2016, p.71).

4.3 Diseño de Investigación

El diseño de investigación en el que se concretará es el preexperimental. Al respecto Quispe (2012) “Este diseño es aplicable a un solo grupo o aula y no requieren la presencia de grupo control. Este grupo se constituye en experimental al que se le aplica una prueba de pre test antes de la aplicación de la variable experimental, concluida ésta se le aplica la prueba de post test”(p.90). Este diseño de puede esquematizar de la siguiente manera:

GE : 01 X 02

Donde:

GE : representa al grupo experimental

01 : simboliza el pre test

X : representa a la variable experimental

02 : simboliza el post test

4.4 Población y Muestra

4.4.1 Población.

Arias (2012) considera que la población es “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para las cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación” (p.81). En la investigación que se desarrollará la población está compuesta por 15 niños de la Institución Educativa n°312/Mx-P de Sivia, Huanta

4.4.2 Muestra.

La muestra en la investigación estará conformada por toda la población por ser pequeña, al respecto Bizquerra (2009) considera que la muestra es definida como “un subconjunto de la población que se selecciona a través de alguna técnica de muestreo y debe ser representativa de aquella” (p.143). En este caso, la muestra, estará constituido por 15 niños de la Institución Educativa n°312/Mx-P de Sivia, Huanta

4.5 Técnicas de Muestreo.

En el desarrollo de la investigación se hará uso de la técnica de muestreo no probabilístico, o no aleatorio o de juicio y para ello se realizará la selección intencional, puesto que este proceso “permite seleccionar casos característicos de una población limitando la muestra sólo a estos casos. Se utiliza en escenarios en las que la población es muy variable y consiguientemente la muestra es muy pequeña” (Otzen y Monterola, 2017, p. 230).

4.6 Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos.

4.6.1 Técnicas.

En el trabajo de investigación se hará uso de la técnica de observación, de acuerdo a Cerda (2011) esta técnica “Se refiere al método que describe la situación en la que el observador es físicamente presentado y personalmente éste maneja lo que sucede” (p.293).

4.6.2 Instrumento.

En la investigación se hará uso del instrumento denominado escala de estimación o apreciación. De acuerdo a Gil (2016) “es una relación de acontecimientos concretos o categóricos, ante los cuales la respuesta se efectúa mediante un código de valoración preestablecido, que nos indica el grado de la presencia de la conducta objeto de estudio” (p.121)

4.7 Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos.

En la investigación se utilizará para el procesamiento de datos el paquete estadístico SPSS versión 24. Asimismo, los resultados se presentarán a nivel descriptivo e inferencial. En el primer caso se presentarán mediante tablas porcentuales los resultados del pre y post test. De igual modo, respecto a los resultados inferenciales se hallará la prueba de hipótesis mediante el estadígrafo Wilcoxon.

V. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

5.1 Recursos Humanos y Materiales

5.1.1 *Recursos Humanos*

PERSONAL INVESTIGADOR	NOMBRE
Investigador	
Asesor (1)	
Personal investigador de apoyo	
Estadista (1)	
Corrector de estilo (1)	
Diagramador (1)	
Tipeador (1)	
Subtotal (1)	

5.1.2 *Recursos materiales*

- ✓ Multimedia,
- ✓ materiales de escritorio,
- ✓ textos,
- ✓ impresora
- ✓ fotocopidora
- ✓ libretas de campo.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

- Anijovich, R., & Mora, S. (2010). Estrategias de enseñanza. Buenos Aires, Aique
- Álvarez, y Bolaños. (2011). Innovación y Estrategia: dos conceptos aparentemente contradictorios. *Nova scientia*, 3(5), 118-142. Recuperado en 15 de diciembre de 2022, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-07052011000100007&lng=es&tlng=es
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de educación educativa (RIE)*. 21(1), 7-43. Recuperado de: <http://revistas.um.es/rie/article/view/99071>
- Bisquerra, R. & Perez, N. (2005). Las competencias emocionales. *Revista de educación XXI*. (10), 61-82. Recuperado de: <http://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/view/297/253>
- Bravo, M. (2017). *Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos en los estudiantes de 5 años de la IE N° 126, Icamanchi, San Ignacio-2016* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Cajamarca]. <https://repositorio.unc.edu.pe/handle/UNC/2397>
- Bruner, J. (1981). El aprendizaje. México: El Naral.
- Bruner, J (1984). Acción pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica. Madrid, España: Narcea. Recuperado de http://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2018/09/Creatividad-yaprendizaje_-El-juego-como-herramienta-pedago%CC%81gica-NataliaBernabeu-Andy-Goldstein.pdf
- Bronstein, V., & Vargas, R. (2001). Niños Creativos. Barcelona, Océano.
- Brooker, L. y Woodhead, M. (Eds.). (2013). El derecho al juego. Londres, Inglaterra: The Open University. Recuperado de <http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derechoal-juego.pdf>

- Camarillo. E. Percepción, Proceso cognoscitivo. Interpretación del entorno. Recuperado:
<http://www.w3.org/1999/xhtml>.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega.
- Charría de Alonso y González Gómez. (1993). *Hacia una nueva pedagogía de la lectura*. Bogotá. Antropos LTDA.
- Centro Mid Sate. (2009). *Comprendiendo el Desarrollo Socio-Emocional de los Niños de Edad Temprana*. Boletín del Centro Mid-Sate de Orientación para los Primeros Años de la Infancia, verano 2009. Los Ángeles.
- Dávila, E. (2006). *Desarrollo integral del niño y niña menor de dos años*" Programa de Diplomado en Salud Pública y Salud Familiar. Módulo I: Tendencias en Salud Pública: Salud Familiar y Comunitaria y Promoción. España. La Serena.
- EDIFAM, 2004. *Manual de Capacitación en Educación Inicial, para Asesores Pedagógicos y maestros de Parvularia: Desarrollo Socioemocional*. Recuperado de http://pdf.usaid.gov/pdf_docs/Pnadf056.pdf.
- Erikson, E. (1972). "Juego y actualidad". En Piaget, J., Lorenz, K. *Juego y desarrollo*. Barcelona, Grijalbo.
- Fuentes, G et. al. (2008). *Estrategias de enseñanza*. Montevideo, Aula.
- Galo, C. (2003). *El currículo en el aula*. Guatemala. Editorial Piedra Santa .
- Guzmán, Marigina del Carmen. (2018). *DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL CUMBAYA VALLEY*. *Conrado*, 14(64), 153-156. Epub 08 de junio de 2019. Recuperado en 22 de enero de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153&lng=es&tlng=es.
- Gómez, G. (2014). *Estimulación Temprana en el desarrollo infantil*. (tesis de Maestría). Quetzaltenango
- González, M. et al (2011). *Soy Madre, Soy Padre*. Madrid. Pirámide

- Huizinga, J. (1972). Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. Madrid: Alianza editorial.
- Huizinga, J. (1998): Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura. Madrid: Alianza.
- Jiménez, R., Vázquez, A.J., Vázquez, R.J. Habilidades sociales y apoyo social en esquizofrenia. International Journal of Psychology and Psychological Therapy 2007, Vol. 7, Nº 1, pp. 61-71. [[Links](#)]
- Lema, R et. al. (2019). El juego y la recreación en la intervención educativa. Didáctica Primaria, Año 5, Nº. 24. pp.1-4
- Minerva, T. (2002) El juego: una estrategia importante. Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre.
- Piaget, J (1946). La formación del símbolo en el niño. México: F.C.E
- Pérez, A., (2016). Desarrollo Socioemocional en la Infancia. Recuperado de: <https://www.spapex.es/pdf/desemocional.pdf>
- Pérez, J. Desarrollo socio-emocional en la infancia. Fundación Sorapán de Rieros (Fundación para la Prevención de los Trastornos Psiquiátricos de los Niños y Adolescentes). Recuperado: <http://www.spapex.es/3foro/desemocional>.
- Ramos, P.M. (2017) Efectos de un Programa de Desarrollo Socioafectivo en el rendimiento académico en estudiantes de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas de la Universidad Peruana Los Andes 2016. Tesis para optar el Grado de Doctor. UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle. Lima, Perú. Recuperado en: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1295/TD%20PE%201663%20R1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Reggiardo, R. R. (2017) Clima socioafectivo escolar e interacción social en estudiantes del cuarto de secundaria de la Red 21, UGEL 04, Comas 2017. Tesis Para optar el Grado Académico de Maestra en Psicología Educativa. Recuperado en: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/6166/Reggiardo_RRR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación, 34, 5-33.
- UNESCO (2019) Estudio sobre habilidades socioemocionales del ERCE Perú. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380416>
- Vigotsky, L.(1966). “El papel del juego en el desarrollo del niño”. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo.
- Vigotsky, L (1981). Pensamientos y lenguaje. La Habana: Pueblo y Educación.
- Vygotsky, L. (1979) El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. México: Editorial Grijalbo
- White, R. (2012). The Power of Play. Minnesota, United States of America: Minnesota Children's Museum. Recuperado de <https://www.childrensmuseums.org/images/MCMResearchSummary.pdf>
- Zapata, O (1989). El aprendizaje por el juego en la escuela primaria. México: Pax México.

ANEXOS

Anexo 1

RD de Aprobación del Proyecto de Investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Resolución Directoral N° 247-023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 29 de setiembre del 2023

Visto, el **INFORME N°02-2023-ASESORDEINVESTIGACIÓN-PPD** con Expediente N° TM20232144-F de fecha 15/09/2023, presentado por el Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales, Formador del curso de Investigación II del Programa de Profesionalización Docente y los proyectos de investigación adjuntos;



CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título



Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar los Proyectos de Investigación Educativa, presentados por los/las estudiantes participantes del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2 – PPD 2022, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Formador/Asesor de Investigación Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparada en la RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - APROBAR, los *Proyectos de Investigación Educativa*, de acuerdo al siguiente detalle:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	TITULO DE TESIS
1	AGUILAR IRALA, ROCÍO MARISOL	Los cuentos infantiles en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 429-3/Mx-U de Ccatupata, Uchuraccay, Huanta 2023
2	AVILA VALDEZ, NÉLIDA	La canción como estrategia para la revitalización oral del quechua en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa N.º 429-162/Mx-U de Paquecc, Huanta 2023
3	CALIXTO DE LA CRUZ, THALÍA MARILÚ	Las canciones infantiles para el desarrollo de expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 725/Mx-P de Tununtuari, Vizcatán del Ene, Huanta 2023
4	DIAZ RIMACHI, SILVIA	Las canciones infantiles y su influencia en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial N.º 38968/Mx-U de Quisto Central, Pichari, Cusco, 2023
5	ESCAJADILLO FLOREZ, EDITH LUZ	La dramatización como estrategia en el desarrollo de la expresión corporal en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 429-120/Mx-U de Llohegua, Huanta 2023
6	ESPINOZA RICO, MARÍA SOLEDAD	Los materiales educativos contextualizados para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 429-115/Mx-U de Nueva Unión Pitec, Iguain, Huanta 2023
7	FAJARDO GUZMAN, EDA	Talles de psicomotricidad para resolver problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 356/Mx-U de Santillana, Huanta 2023



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU



8	FERNANDEZ KENTE, JACKELINE ZARAUZ	La motricidad fina en el desarrollo de la pre escritura en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 753/Mx-U de Pichari, Cusco 2023
9	GARCIA HUACRE, NORMA LIDIA	Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís" de Huanta 2023
10	GOZME MALDONADO, NORRY	El programa de títeres para el desarrollo de las habilidades básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 37510/Mx-P "José Abelardo Quiñonez Gonzales" de Cobriza, Churcampá, Huancavelica 2023"
11	GOZME ORE, ROXANA	Los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelven problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 429-82/Mx-U de Villa Virgen, Canayre, Huanta 2023
12	GOZME RUIZ, RENEE	Actividades gráfico plásticas para el desarrollo de la coordinación motora fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 429-81/Mx-U de Villa Mejorada, Llochegua, Huanta 2023
13	GUTIERREZ AYALA, CECILIA	Estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2023.
14	MANCILLA TOMAYLLA, LUZMARIA MIRIAM	Los materiales educativos no estructurados en la resolución de problemas matemáticos de cantidad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial "Jaime Cerrón Palomino" de Puerto Ene, Satipo, Junín 2023.
15	MENDOZA QUISPE, VILMA	Las canciones infantiles en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 745/Mx-U de Otari, San Martín, Pichari, Cusco 2023.
16	ORÉ HINOSTROZA, OMAR	Talleres de danzas navideñas en el fortalecimiento de la identidad cultural en niños y niñas en la capilla Virgen de la Asunción, Huanta 2023.
17	ORE VALENCIA, JOEL	Los juegos como estrategia en el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 312/Mx-P de Sivia, Huanta 2023.
18	PALOMINO VILLAFUERTE, NÉLIDA	Estrategias lúdicas en la iniciación de la pre escritura de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 422/Mx-P de Anchiuay, La Mar 2023.
19	PONCE HUARANCCA, LUCY CAROLINA	Los juegos didácticos contextualizados para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial N.º 137/Mx-U de Santo Tomás de Pata, Angaraes, Huancavelica 2023.
20	QUILLCA CARRANZA, JESÚS HAYDEÉ	Taller de cuenta cuentos en el desarrollo de la oralidad en castellano como segunda lengua en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 399/Mx-U de Carhuahurán, Uchuraccay, Huanta 2023.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 229-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU



21	QUISPE HUAMÁN, SANDRA	Los materiales no estructurados en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 416/Mx-P "Manuel Jesús Urbina Cárdenas" de Triboline, Sivia 2023.
22	QUISPE SOTO, YUMIRA	Los cuentos infantiles para fortalecer los comportamientos pro sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 38266/Mx-P "Nuestra Señora de las Mercedes" de Huanta 2023.
23	RIMACHI PÉREZ, YESSICA	Aplicación de cuentos en el desarrollo de la comprensión de textos escritos en los niños y niñas de 3,4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N.º 429-14/Mx-U de Espíritu Santo, Huanta 2023.
24	RIVERA CRUZ, IBETH JUSARA	Las canciones infantiles en el fortalecimiento de expresión oral en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Particular Johannes Gutenberg de Huanta 2023.
25	RIVERA VALENCIA, YOVANA	Los juegos tradicionales para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial N.º 38268/Mx-U de Sivia, Huanta 2023.
26	ROJAS LOZANO, YANERY ANA	Los cuentos andinos para fortalecer la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 414-14/Mx-P "Pedro Ruiz Gallo" de Llohegua, Huanta 2023.
27	SANCHEZ FLORES, FRANSHESKA VALENTINA	Los pictogramas en la comprensión de textos en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 425-148/Mx-U "Nuevo Berlín" de Unión Progreso, La Mar, Ayacucho 2023.
28	SOTO PALOMINO, CECILIA NANCY	Desarrollo de la conciencia fonológica para la lectura de diversos tipos de textos en lengua materna en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 429-114/Mx-U de Chihua, Iguain, Huanta 2023.
29	TORRES GUERREROS, SONIA ROCÍO	El uso de las canciones infantiles en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial N.º 429-112/Mx-M de Rosario, Santillana, Llohegua 2023.
30	TORRES GUERREROS, NELLY CLAUDIA	Estrategias metodológicas en el desarrollo del lenguaje artístico en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial N.º 399/ Mx-U de Carhuahurán, Huanta 2023.
31	UGAZ SALVATIERRA, FRESIA	Estrategias metodológicas en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 104 "Simón Bolívar" de Ayacucho 2023.
32	VARGAS ALLCCA, DIONISIA	Los cuentos infantiles andinos en la práctica de valores morales en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 414-24/Mx-U de Pumahuasi, Cangallo 2023.
33	VARGAS MORALES, LILIANA	Los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 38256/Mx-P "María Urribarri Gómez" de Huanta 2023.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

34	VELARDE RAMIREZ, CINTHYA SOLANCH	La musicoterapia en el desarrollo de la autoestima en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 38967/Mx-U de Nueva Maravilla, Canayre, Huanta 2023.
----	-------------------------------------	--

SEGUNDO. - AUTORIZAR Y ADMITIR, a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la ejecución del Proyecto de Investigación Educativa; bajo la orientación del Formador del curso como Asesor, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados y en concordancia con los documentos normativos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a las/los interesadas (os), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

Walter Mariano Arce Villar
Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:
Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppjsco.edu.pe
comunicaciones@iesppjsco.edu.pe

Anexo 2

RD de Expedito del trabajo de investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-84-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho

Resolución Directoral N.º 0402-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 04 de abril del 2024

Visto, los **INFORMES Nros. 229,230,231y235-2024-JUFC/EESPP"JSCO"-HTA** de fecha 04/04/2024, presentado por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua y el proyecto de investigación adjunto;

CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017 2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título



Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar en calidad de expedito los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2022, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Caveró Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparada en el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-PER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2022 siguientes:

Nº	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	ESCAJADILLO FLOREZ, EDITH LUZ	La dramatización como estrategia en el desarrollo de la expresión corporal en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 429-120/Mx-U de Llochegua, Huanta 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
02	GALVEZ URQUIZO, MADELEINE	El uso de títeres en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa N.º 429-111/Mx-U de Huantachaca, Huanta 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
03	ÑAUPA MEDINA, VIKY	Las canciones infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa N.º 429-109/Mx-U de Chuyas, Uchuraccay, Huanta 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
04	ORE VALENCIA, JHOEL	Los juegos como estrategia en el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 312/Mx-P de Sivia, Huanta 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM N° 228-82-ED
Adecuación e Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 08-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



DISTRIBUCIÓN:
Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppjsco.edu.pe
comunicaciones@esppjsco.edu.pe

Anexo 3

RD de Fecha de Sustentación del trabajo de investigación.

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral No. 0778-2024 - EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 09 de agosto de 2024

Visto, el Expediente *TM20243255-F* de fecha **31 de julio del 2024** y la **Resolución Directoral de Expedito No 409-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **04 de abril de 2024**;



CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER.**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 312/Mx-P DE SIVIA, HUANTA 2023.	
AUTOR(A)	ORE VALENCIA, JHOEL
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	31 DE AGOSTO DE 2024
HORA	3.00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.

Dr. Walter Mariano Arce Villas
DIRECTOR GENERAL

Anexo 4

RD de Designación de Jurados



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral No. 0773-2024 - EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 09 de agosto de 2024

Visto, el Expediente *TM20243255-F* de fecha *31 de julio del 2024* y la *Resolución Directoral de Expedito No 409-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *04 de abril de 2024*;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;**

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN,** tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. MARIA JUSTINA LEON PERALTA
	VOCAL	Mg. GIOVANA ORE ESPINOZA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 312/Mx-P DE SIVIA, HUANTA 2023.	
AUTOR (A)	ORE VALENCIA, JHOEL
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	31 DE AGOSTO DE 2024
HORA	3.00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2023.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
 Dir. Adm. (01)
 Sec. Acad. (01)
 Archivo (01)
 WMAV/D.G. (e)
 prd/sec.



[Handwritten Signature]
Dr. Walter Mariano Arce Villar
 DIRECTOR GENERAL

Anexo 5

Matriz de consistencia.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general		
¿De qué manera los juegos como estrategia influyen en el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023?	Demostrar la influencia de los juegos como estrategia en el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023	Los juegos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023	Variable independiente: Juegos Dimensiones: Planificación Desarrollo evaluación	Tipo: Aplicada Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental Población: 15 niños de Institución Educativa n°312/Mx-P de Sivia, Huanta.
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		
¿De qué manera los juegos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023?	Determinar la influencia de los juegos como estrategia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023	Los juegos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa	Variable dependiente: Desarrollo socioemocional Dimensiones: Habilidades sociales Clima de clase Desarrollo de valores	Muestra: 15 niños de Institución Educativa n°312/Mx-P de Sivia, Huanta Técnica: Observación Instrumento: La observación.

¿De qué manera los juegos como estrategia influyen en el desarrollo del clima de clase en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023?

¿De qué manera los juegos como estrategia influyen en el desarrollo de valores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023?

Determinar la influencia de los juegos como estrategia en el desarrollo del clima de clase en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023

Determinar la influencia de los juegos como estrategia en el desarrollo de valores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023

Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023

Los juegos como estrategia influyen en el desarrollo del clima de clase en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023

Los juegos como estrategia influyen en el desarrollo de valores en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°312/Mx-P de Sivia, Huanta-2023

Anexo 6

Operacionalización de las variables en estudio.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables de investigación	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable Independiente: Juegos como estrategia	Huizinga (1972) señala que “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según reglas libremente consentidas, pero absolutamente imperiosas, acompañada de una sensación de tensión, júbilo y conciencia de ser de otro modo que en la vida real” (p.45).	Se elaborará un material experimental sobre juegos tradicionales para su aplicación en 12 sesiones	Planificación	Se presenta el juego Se establecen normas Se fija el tiempo de los juegos Se fija los personajes	Nominal: Aplica No aplica
			Desarrollo	El kiwi El Rey manda Carrera de sacos Mata gente La silla musical El gato y el ratón Juguemos en el bosque	
			Evaluación	¿Te gustó el juego? ¿Por qué? ¿Cómo te sentiste en el juego? ¿Por qué? ¿Te gustó felicitar a tu amigo que fue rey?	
Variable Dependiente:	El desarrollo socio-emocional es la capacidad de un niño de comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propios sentimientos y comportamientos y llevarse bien con sus compañeros. Para que los niños puedan adquirir las habilidades básicas que necesitan, tal como cooperación, seguir instrucciones,	Se elaborará una ficha de observación en base a las dimensiones con 5 ítems cada una de ellas.	Habilidades sociales	Tolerancia Empatía Asertividad Igualdad	Ordinal: Bajo Medio Alto
			Clima de clases	Compañerismo Respeto Amistad Solidaridad Motivación	

<p>Desarrollo socioemocional 1</p>	<p>demostrar control propio y prestar atención, deben poseer habilidades socioemocionales. Los sentimientos de confianza, seguridad, amistad, afecto y humor son todos parte del desarrollo socio-emocional de un niño (Centro Mid Sate, 2009, p. 6).</p>		<p>Valores</p>	<p>Convivencia Perseverancia Confianza</p>	<p>Justicia Humildad</p>
--	---	--	----------------	--	------------------------------

Anexo 7

Instrumento de recolección de datos.

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

INVESTIGADOR:

ESTUDIANTE:

FECHA DE OBSERVACIÓN:

HORA DE INICIO: HORA DE TÉRMINO:

VALORACIÓN: Deficiente = 1 Regular = 2 Bueno = 3

N°	ÍTEMS	1	2	3
----	-------	---	---	---

DIMENSIÓN 1 HABILIDADES SOCIALES

- 1 Sonríe y/o saluda a las personas que conoce (familiares, vecinos)
- 2 Puede decir su nombre cuando se lo preguntan
- 3 Comparte algún alimento, juguete u otra pertenencia con un niño que conoce
- 4 Se adapta a los juegos y/o actividades que otros niños ya están haciendo
- 5 Menciona halagos para sus padres o a alguno de ellos

DIMENSIÓN 2 CLIMA EN CLASES

- 6 Mantiene el orden en el aula
- 7 Se relaciona con sus compañeros
- 8 Respeta a los compañeros en el aula
- 9 Trabaja en equipo
- 10 Escucha con atención la clase

DIMENSIÓN 3 VALORES

- 11 Muestra respeto por sus compañeros
- 12 Es responsable con sus estudios
- 13 Ayuda o apoya cuando se le necesita
- 14 Respeta las cosas ajenas (es honrado)
- 15 Se mantiene limpio o higiénico

Anexo 8

Juicio de expertos.



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: los juegos como estrategia para el desarrollo socioemocional en los niños y niñas de la Institución Educativa * N° del año 2023.

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: _____

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente		Baja				Regular				Bueno				Muy bueno					
		0	5	11	15	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	95
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1 Claridad	Esta formulado con lenguaje propio																				✓
2 Objetividad	Esta expresado en conductas observables																				✓
3 Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				✓
4 Organización	Existe una organización lógica																				✓
5 Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				✓
6 Intencionalidad	Adecuado para valorar los indicadores																				✓
7 Consistencia	Basado en aspectos técnicos pertinentes																				✓
8 Coherencia	Entre los temas e indicadores																				✓
9 Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación																				✓
10 Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				✓

PROMEDIO DE VALORACION

85

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Yolanda Apolinaria Orellana P. DNI	28281120
Título Profesional	Licenciada en Educación	
Especialidad	Educación Inicial	
Grado Académico	Doctor	
Mención	Ciencias de la Educación	

Lugar y Fecha: Huanta, 25 de febrero 2023



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**

**FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: los juegos como estrategia para el desarrollo socioemocional en los niños y niñas de la Institución Educativa * N° del año 2023.

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: _____

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente		Baja				Regular				Bueno				Muy bueno					
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1 Claridad	Está formulado con lenguaje propio																			X	
2 Objetividad	Está expresado en conductas observables																			X	
3 Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			X	
4 Organización	Existe una organización lógica																			X	
5 Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			X	
6 Intencionalidad	Adecuado para valorar los indicadores																			X	
7 Consistencia	Basado en aspectos técnicos científicos																			X	
8 Coherencia	Entre los ítems e indicadores																			X	
9 Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación																			X	
10 Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																			X	

PROMEDIO DE VALORACION

95

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Nila Tevar Gonzalez	DNI	70006327
Título Profesional	Educación		
Especialidad	Educación Primaria		
Grado Académico	Magister en Educación		
Mención	Docencia en Educación Superior		

Lugar y Fecha: Huanta, 25 de febrero 2023

Anexo 9

Sesiones experimentales

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.I. : N° 312 /MX-P.
1.2.-LUGAR : Sivia
1.5.- UGEL : Huanta
1.6.- D1.8.- EDAD : 5 años



II.-TITULO : LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

III.-SITUACION SIGNIFICATIVA: En la Institución Educativa N° 312/Mx-P, del distrito de Sivia, se observa que los niños y niñas que tienen interés y la necesidad de realizar diversas actividades psicomotrices utilizando diferentes materiales a través de los movimientos de coordinación motora fina y gruesa para lograr su desarrollo integral que les permita disfrutar de los juegos donde podrán saltar, moverse, correr, trepar con creatividad, para lo cual consideramos importante planificar en el taller de psicomotricidad “Me divierto jugando”.

VI.-PRODUCTOS IMPORTANTES:

Intangible: Desarrolla sus emociones, demuestra autonomía al desarrollar sus movimientos se integra fácilmente.

IV.- PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

ÁREA DE PSICOMOTRIZ

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 5 AÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none">○ Comprende su cuerpo.○ Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.



N°	NOMBRE DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RESPONSABLE	FECHA
1	Me divierto jugando	JHOEL ORE VALENCIA	08-05-23
2	Moviendo mi cuerpo	JHOEL ORE VALENCIA	10-05-23
3	Jugamos con los conos y platillos	JHOEL ORE VALENCIA	12-05-23
4	Jugamos a caminar detrás de otro niño	JHOEL ORE VALENCIA	22-05-23
5	Jugamos al robot	JHOEL ORE VALENCIA	24-05-23
6	Jugamos con las ula ulas	JHOEL ORE VALENCIA	26-05-23

7	Saltamos la sog	JHOEL ORE VALENCIA	05-06-23
8	Pinta con tus pies	JHOEL ORE VALENCIA	08-06-23
9	Ejercitamos nuestro cuerpo bailando el huaylas	JHOEL ORE VALENCIA	09-06-23
10	Desfilando ejercito mis piernas	JHOEL ORE VALENCIA	12-06-23

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 01

- I.E.I : N°312/Mx-P SIVIA
- TITULO : Moviendo mi cuerpo
- PROFESOR : Jhoel Ore Valencia
- FECHA :
- EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 5 años
- PROPOSITO DE APRENDIZAJE:



AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 5 AÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	Realiza movimientos de manera autónoma utilizando diferentes materiales.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>MOTIVACIÓN: Invita a los niños y niñas a sentarse en el petate o banca que has preparado para este momento. Le damos la bienvenida al Taller de psicomotricidad y les contamos lo que hemos preparado.</p> <p>Por ejemplo, podemos decir: “Este es el taller de psicomotricidad. Aquí he preparado muchos materiales para que ustedes puedan jugar. Por este lado hay una zona donde pueden trepar, resbalarse, saltar; también hay telas donde pueden esconderse, o si quieren la pueden convertir en otra cosa; por ahí también hay algunas soguillas y más allá hay unos bloques grandes para jugar y construir lo que quieran... Y mientras ustedes juegan, yo voy a estar cerca de ustedes para lo que necesiten... ¿Qué les parece?”.</p>	
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <p>Calentamiento, trotan alrededor del patio al compás de la pandereta.</p> <p>Ejecución, Juego motriz</p> <p>Es un momento para que los niños y las niñas puedan jugar, explorar y crear libremente con los diferentes materiales que hemos preparado. Tomamos en cuenta que, al iniciar este tiempo, es probable que algunos se acerquen directamente al material que les permite trepar y saltar, mientras que otros puedan sentir mayor interés por las telas o los bloques geométricos. Por tanto, de manera general, debemos de observar con atención las distintas actividades/acciones que realizan. Por</p>	<p>Cubos Telas Colchonetas Ruedas Ula ula</p>

ejemplo: ¿qué hacen los niños que están en el dispositivo de madera y/o colchoneta: trepan, saltan, ruedan, se deslizan...? a qué juegan? ¿representan alguna vivencia o situación cotidiana?, ¿qué hacen con los bloques geométricos?: ¿construyen?, ¿qué construyen?, ¿juegan a construir y derrumbar? Prestamos atención a sus ideas, organizando turnos para que todos puedan escuchar y sentirse escuchados.

CIERRE
RELAJACIÓN.- Inhalan y exhalan con movimientos lentos y suaves.
Expresión gráfico-plástica
 Después del juego motriz, indicamos que tenemos unas hojas y algunas crayolas y colores que ellos pueden utilizar para pintar y dibujar lo que deseen. Indicamos y explicamos si lo desean pueden dibujar encima de las mesas, sentados en las sillas; si van a trabajar sobre el suelo o si pintarán apoyados en la pared.
Evaluación:
 ¿A qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, darles la oportunidad para que, ¿quiénes lo deseen expresar?, comenten acerca de sus experiencias.

Hojas
 Plumones
 Crayolas
 Papel bond
 Papelotes


ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA: CANTO, REZO Y RECOMENDACIONES

TALLER DE PSICMOTRICIDAD N° 02

- **I.E.I** : **N°312/Mx-P SIVIA**
- **TITULO** : **Jugamos con los conos y platillos.**
- **PROFESOR** : **Jhoel Ore Valencia**
- **FECHA** :
- **EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS** : **5 años**
- **PROPOSITO DE APRENDIZAJE:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 5 AÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	Realiza movimientos de manera autónoma al jugar con los conos y platillos.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
INICIO	Asamblea: Invita a los niños y niñas a sentarse en el lugar que has preparado para este momento. Inicia Dándoles la bienvenida y, de manera breve, cuéntales qué materiales has preparado para este taller. Al contarles, puedes mencionar algunos ejemplos de acciones que ellos podrían realizar, pero siempre deja abierta la posibilidad de que ellos puedan hacer muchas más cosas. Por ejemplo, podrías decir: “Chicos, buenos días. Antes de empezar, quiero contarles que hoy también tenemos el espacio con la madera y la colchoneta para trepar, subir, bajar, saltar, rodar, resbalsarse y todo lo que deseen; he puesto la casita de la vez pasada, pero también he traído algunas bateas (o cajas) donde pueden meterse o jugar a otras cosas; también están los bloques y las telas que pueden usar para lo que necesiten”.	

<p>DESARROLLO</p>	<p>DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ: Calentamiento, trotan alrededor de la sala de psicomotriz al compás de un silbato Ejecución, Juego motriz Invitamos a los niños y niñas a que puedan jugar libremente con los materiales que hay, luego proponemos que podemos hacer con los conos y platillos respetando sus ideas dejamos que jueguen, luego proponemos otras consignas. Expresión motriz libre enfoque corporeidad</p>  <p>La maestra emite la siguiente problematización ¿Chicos que movimiento podemos hacer con nuestro cuerpo y con los materiales que han seleccionado? ; acotando y especificando que los movimientos serán libres; no dirigidos que estarán acompañados al compás de cada música.</p> 	<p>Silbato Cono Platillo música</p>
<p>CIERRE</p>	<p>RELAJACIÓN.- Inhalan y exhalan con movimientos lentos y suaves.</p>  <p>Los niños se relajaron con técnica hindú Expresión gráfica plástica Los niños representan lo vivenciado con su cuerpo y material educativo ¿A qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, darles la oportunidad para que, ¿quiénes lo deseen expresar?, comenten acerca de sus experiencias.</p> 	<p>Hojas Plumones Crayolas Papel bond Papelotes</p>

TALLER DE PSICMOTRICIDAD N° 03



- I.E.I : N°312/Mx-P SIVIA
- TITULO : Jugamos a caminar detrás de otro niño.
- PROFESOR : Jhoel Ore Valencia
- FECHA :
- EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 5 años
- PROPOSITO DE APRENDIZAJE:



AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Comprende su cuerpo. ✚ Se expresa corporalmen te. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas – en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	El niño juega a caminar manteniendo el equilibrio sobre una línea combinando sus habilidades como correr, saltar, marchar, rodar, etc.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE:


MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
----------	---------------------	----------

INICIO	<p>ASAMBLEA: Invita a los niños y niñas a sentarse en el lugar que has preparado para este momento.</p> <p>MOTIVACIÓN: Invita a los niños y niñas a sentarse en el petate o banca que se ha preparado para este momento. Le damos la bienvenida al Taller de psicomotricidad y les contamos lo que hemos preparado. Por ejemplo, podemos decir: “Este es el taller de psicomotricidad. Aquí he preparado muchos materiales para que ustedes puedan jugar. Por este lado hay una zona donde pueden trepar, resbalarse, saltar; también hay telas donde pueden esconderse, o si quieren la pueden convertir en otra cosa; por ahí también hay algunas soguillas y más allá hay unos bloques grandes para jugar y construir lo que quieran... Y mientras ustedes juegan, yo voy a estar cerca de ustedes para lo que necesiten... ¿Qué les parece?”.</p>	
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <p>Calentamiento, trotan alrededor del patio al compás de la pandereta.</p> <p>Ejecución, Juego motriz</p> <p>Es un momento para que los niños y las niñas puedan jugar, explorar y crear libremente con los diferentes materiales que hemos preparado. Tomamos en cuenta que, al iniciar este tiempo, es probable que algunos se acerquen directamente al material que les permite trepar y saltar, mientras que otros puedan sentir mayor interés por las telas o los bloques geométricos. Por tanto, de manera general, debemos de observar con atención las distintas actividades/acciones que realizan. Por ejemplo: ¿qué hacen los niños que están en el dispositivo de madera y/o colchoneta: trepan, saltan, ruedan, se deslizan...? a qué juegan?, ¿representan alguna vivencia o situación cotidiana?, ¿qué hacen con los bloques geométricos?: ¿construyen?, ¿qué construyen?, ¿juegan a construir y derrumbar? Prestamos atención a sus ideas, organizando turnos para que todos puedan escuchar y sentirse escuchados.</p>	<p>Cubos Telas Colchonetas Ruedas Ula ula Cintas Líneas</p>  
CIERRE:	<p>RELAJACIÓN.- Inhalan y exhalan con movimientos lentos y suaves.</p> <p>Expresión gráfico-plástica (niños de 5 años)</p> <p>Después del juego motriz, indicamos que tenemos unas hojas y algunas crayolas y colores que ellos pueden utilizar para pintar y dibujar lo que deseen. Indicamos y explicamos si lo desean pueden dibujar encima de las mesas, sentados en las sillas; si van a trabajar sobre el suelo o si pintarán apoyados en la pared.</p> <p>Evaluación:</p> <p>¿A qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, darles la oportunidad para que, ¿quiénes lo deseen expresar?, comenten acerca de sus experiencias.</p>	<p>Hojas Plumones Crayolas Papel bond Papelotes</p>

TALLER DE PSICMOTRICIDAD N° 04

- I.E.I : N°312/Mx-P SIVIA
- TITULO : Jugamos al robot.
- PROFESOR : Jhoel Ore Valencia
- FECHA :
- EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 5 años
- PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
------	-------------	-----------	-----------	--------------------------

PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.) 	Reconoce sus sensaciones corporales e identifica las partes de su cuerpo. 
--------------------	---	---	---	--

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE:



MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invita a los niños y niñas a sentarse en el lugar que has preparado para este momento. Inicia Dándoles la bienvenida. Pedimos a los niños que salgan al patio y les explicamos que se desplazaran como robots, y que el robot tiene pilas en las diferentes partes del cuerpo, cuando las pilas empiecen a agotarse les decimos: Se están agotando las pilas de las piernas, ellos caminan lentamente. Continuamos con otras partes del cuerpo hasta que el robot se quede sin pilas y no pueda moverse</p>	
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <p>Calentamiento, trotan alrededor de la sala de psicomotriz al compás de un silbato</p> <p>Ejecución, Juego motriz</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a quedarse descalzos tocar sus pies y hacerse cosquillas, también pedimos que los comparen con los de otros compañeros. Los invitamos a caminar descalzos, a correr, saltar, etc. Luego jugar libremente con los materiales que hay, proponemos que podemos hacer con las telas y las pelotas respetando sus ideas dejamos que jueguen, luego proponemos otras consignas.</p>	
CIERRE:	<p>RELAJACIÓN.- Inhalan y exhalan con movimientos lentos y suaves.</p> <p>Los niños se relejaron con técnica hindú</p> <p>Expresión gráfica plástica</p> <p>Los niños representan lo vivenciado con su cuerpo y material educativo ¿A qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, darles la oportunidad para que, ¿quiénes lo deseen expresar?, comenten acerca de sus experiencias.</p>	 

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 05

- I.E.I : N°312/Mx-P SIVIA
- TITULO : Jugamos con las ula ulas.
- PROFESOR : Jhoel Ore Valencia
- FECHA :
- EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 5 años
- PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas – en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 	Realiza acciones y juegos corporales explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio y los objetos.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invita a los niños y niñas a sentarse en el lugar que has preparado para este momento. Inicia Dándoles la bienvenida. Pedimos a los niños que salgan al patio y les explicamos que se desplazaran como robots, y que el robot tiene pilas en las diferentes partes del cuerpo, cuando las pilas empiecen a agotarse les decimos: Se están agotando las pilas de las piernas, ellos caminan lentamente. Continuamos con otras partes del cuerpo hasta que el robot se quede sin pilas y no pueda moverse.</p> <p>Luego tomamos acuerdos como debemos de jugar en el aula de psicomotricidad. Dictan los acuerdos.</p>	 <p>dialogo</p>
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <p>Calentamiento, trotan alrededor de la sala de psicomotriz al compás de un silbato</p> <p>Ejecución, Juego motriz</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a quedarse descalzos tocar sus pies y hacerse cosquillas, también pedimos que los comparen con los de otros compañeros. Los invitamos a caminar descalzos, a correr, saltar, etc. Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que harán y respetarse a la hora del juego.</p> <p>Los niños juegan libremente con las ulas ulas , luego la maestra pregunta a los niños de que otra manera podemos jugar con las ulas ulas ?. Se escucha y se realiza la actividad, que los niños han propuesto. Luego la maestra sugiere que los niños formen con los aros un túnel y que pasen por debajo. Luego juegan libremente al escuchar una música se puede invitar a que bailen al compás de la música acompañado de las ulas ulas con los materiales que hay, proponemos que podemos hacer con las telas y las pelotas respetando sus ideas dejamos que jueguen, luego proponemos otras consignas.</p>	 <p>Telas Pelotas Ula ula</p> <p>Música Palos</p>
CIERRE:	<p>RELAJACIÓN.- Inhalan y exhalan con movimientos lentos y suaves.</p> <p>Los niños se relejaron con técnica hindú</p> <p>Expresión gráfica plástica</p> <p>Los niños representan lo vivenciado con su cuerpo y material educativo ¿A qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, darles la oportunidad para que, ¿quiénes lo deseen expresar?, comenten acerca de sus experiencias.</p>	<p>Hojas Plumones Crayolas Papel bond Papelotes</p>


TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 06

- I.E.I : N°312/Mx-P SIVIA
- TITULO : Saltamos la sogá.
- PROFESOR : Jhoel Ore Valencia
- FECHA :

- **EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS** : 5 años
- **PROPOSITO DE APRENDIZAJE:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas – en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 	Realiza acciones y juegos corporales explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio y los objetos

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invita a los niños y niñas a sentarse en el lugar que has preparado para este momento. Pedimos a los niños que salgan al patio y se desplacen libremente, realizando algunos movimientos: hacia delante, hacia atrás, brazos arriba, abajo, etc. Luego tomamos acuerdos como debemos de jugar en el aula de psicomotricidad. Dictan los acuerdos.</p> 	dialogo
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ: Calentamiento, trotan alrededor de la sala de psicomotriz al compás de un silbato Ejecución, Juego motriz -Proporcionamos a cada niño su sogá e invitamos a que la muevan libremente. -Los niños saltan sogá espontáneamente, cogen una pelota y juegan libremente con los dos materiales que tienen teniendo el cuidado de no lastimarse con los otros compañeros.</p> 	Soga Música
CIERRE:	<p>RELAJACIÓN.- Inhalan y exhalan con movimientos lentos y suaves. -Les pedimos que se inflen y desinflen como globos.</p>  <p>Los niños se relejaron con técnica hindú Expresión gráfica plástica Los niños representan lo vivenciado con su cuerpo y material educativo ¿A qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, darles la oportunidad para que, ¿quiénes lo deseen expresar?, comenten acerca de sus experiencias.</p> 	Hojas Plumones Crayolas Papel bond Papelotes




TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 07

- **I.E.I** : N°312/Mx-P SIVIA
- **TITULO** : Ejercitamos nuestro cuerpo y mantenemos el equilibrio.
- **PROFESOR** : Jhoel Ore Valencia

- FECHA : _____
- EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 5 años
- PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ○ Comprende su cuerpo. ○ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 	Realiza acciones y juegos corporales explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio y los objetos

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invita a los niños y niñas a sentarse en el lugar que has preparado para este momento.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. -Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. -Presentamos los materiales: -Para el calentamiento juegan a saltar como canguros, caminan como pingüinos, caminan como patitos, etc 	 <p>dialogo</p>
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <p>Calentamiento, trotan alrededor de la sala de psicomotriz al compás de un silbato</p> <p>Ejecución, Juego motriz</p> <p>Caminan llevando la bolsita sobre la mano pero lejos del cuerpo sobre la cabeza sobre el hombro...</p> <ul style="list-style-type: none"> -Caminan llevando una hoja de periódico abierta sobre la cabeza. Se puede complicar haciendo más chico el periódico (pegarlo en partes). -Caminan sobre una banca llevando la bolsita sobre la cabeza dan un giro y siguen caminando. -Tocan el piso con las manos y se vuelven a parar sin que la bolsita se caiga de la cabeza. -Se sientan en el piso sin ayudarse con las manos y sin que se caiga la bolsita de su cabeza. -Colocan la bolsita sobre un pie y juegan al sube y baja con ella. -Colocan un bastón sobre la mano abierta y tratan de hamacarlo suavemente sin que se caiga. -Con el periódico puesto como sombrero caminan y cada vez que encuentren un compañero lo saludan dándole la mano o haciendo una flexión de piernas sin que se caiga el diario. -Caminan llevando una pila de Fichas de construcción en la mano. -Para relajarnos nos sentamos en el piso formando un círculo. -Para la relajación ponemos música de relajación, mientras van escuchando, cierran los ojitos y juntan las rodillas hacia el pecho y se mecen suavemente imaginando que son hojas de árboles meciéndose por el viento. 	 <p>Bolsita de granos</p> <p>Periódico</p> <p>Banca</p> <p>Bolsa de granos</p> <p>Fichas</p> <p>Grabadora</p> <p>Cd</p> <p>Música</p>
CIERRE:	<p>RELAJACIÓN.- Inhalan y exhalan con movimientos lentos y suaves.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les pedimos que se inflen y desinflen como globos. <p>Los niños se relejaron con técnica hindú</p> <p>Expresión gráfica plástica</p> <p>Los niños representan lo vivenciado con su cuerpo y material educativo ¿A qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, darles la oportunidad para que, ¿quiénes lo deseen expresar?, comenten acerca de sus experiencias.</p>	 <p>Hojas</p> <p>Plumones</p> <p>Crayolas</p> <p>Papel bond</p> <p>Papelotes</p>

TALLER DE PSICMOTRICIDAD N° 08

- I.E.I : N°312/Mx-P SIVIA
- TITULO : Ejercitamos nuestro cuerpo bailando el Huaylas.

- **PROFESOR** : Jhoel Ore Valencia
- **FECHA** :
- **EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS** : 5 años
- **PROPOSITO DE APRENDIZAJE:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 	Realiza acciones y juegos corporales explorando las posibilidades de su cuerpo al bailar el huaylas.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invita a los niños y niñas a sentarse en el lugar que has preparado para este momento.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. -Establecemos las normas para el desarrollo del baile -Presentamos los materiales: bufer, falda, sombrero. -Para el calentamiento juegan a saltar como canguros, caminan como pingüinos, caminan como patitos, etc 	 <p>dialogo</p>
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <p>Calentamiento, trotan alrededor de la sala de psicomotriz al compás de un silbato y hacen unos movimientos imitando a la profesora.</p> <p>Ejecución, Juego motriz</p> <p>Escuchan la música del Huaylas el pio pio, ¿Qué haremos hoy? ¿Para qué bailaremos? ¿Cómo debemos bailar? ¿Al bailar que moveremos? Ponemos diversos tipos de música para que realicen libremente diferentes movimientos utilizando los pañuelos.</p> <p>Se irán desplazando por todo el espacio de tal manera que crearan movimientos con el pañuelo. Al escuchar la música bailaran al compás moviendo diferentes partes de su cuerpo manos, pies, cabeza al son de la música llevando el ritmo.</p>	 <p>Grabadora Cd Música</p>
CIERRE:	 <p>Los niños se relejaron con técnica hindú</p> <p>Expresión gráfica plástica</p> <p>Los niños representan lo vivenciado con su cuerpo y material educativo ¿A qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, darles la oportunidad para que, ¿quiénes lo deseen expresar?, comenten acerca de sus experiencias.</p>	<p>RELAJACIÓN.- Inhalan y exhalan con movimientos lentos y suaves.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les pedimos que se inflen y desinflen como globos.  <p>Hojas Plumones Crayolas Papel bond Papelotes</p>

TALLER DE PSICMOTRICIDAD N° 09

- I.E.I : N°312/Mx-P SIVIA
- TITULO : Desfilando ejercito mis piernas.
- PROFESOR : Jhoel Ore Valencia
- FECHA :
- EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 5 años
- PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none"> •Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 	Explora movimientos nuevos, con seguridad y control de su cuerpo para desfilan.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea o inicio: La docente da indicaciones a los niños y niñas de su comportamiento y el desarrollo de actividad recordando las normas del (aula). ESTIRAMIENTOS (Elongación) variados: Activación psicológica. Movimiento y coordinación del cuerpo. Se establecen los acuerdos de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Compartiremos los materiales. •Trabajaremos sin empujar. 	<p>dialogo</p> 
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ: Calentamiento, trotan alrededor de la sala de psicomotriz al compás de un silbato y hacen unos movimientos imitando a la profesora. Desarrollo o expresividad motriz: Realizamos el reconocimiento del espacio y material a utilizar y la música con el cual se va a trabajar. Ejecución: -Los niños y niñas forman dos columnas de mayor a menor. -Se indica que el desfile se deberá de iniciar con el pie izquierdo. -Se menciona que no se deberán de pegar a sus compañeros, mantener la distancia. -Se da inicio con la marcación de los pasos. -Inician con la marcha por las líneas.</p>	<p>Bufar Niños Niñas</p>
CIERRE:	 <p>RELAJACIÓN.- Inhalan y exhalan con movimientos lentos y suaves. -Les pedimos que se inflen y desinflen como globos.</p> <p>Los niños se relejaron con técnica hindú Expresión gráfica plástica Los niños representan lo vivenciado con su cuerpo y material educativo ¿A qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, darles la oportunidad para que,</p> 	<p>Hojas Plumones Crayolas Papel bond Papelotes</p>

¿quiénes lo deseen expresar?, comenten acerca de sus experiencias.

TALLER DE PSICMOTRICIDAD N° 10

- I.E.I : N°312/Mx-P SIVIA
- TITULO : Pinta con tus pies.
- PROFESOR : Jhoel Ore Valencia
- FECHA :
- EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 5 años
- PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 	Realiza acciones de manera autónoma combinando sus habilidades al correr y al dibujar con crayolas.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea o inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. -Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. ESTIRAMIENTOS <p>Se establecen los acuerdos de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Compartiremos los materiales. •Trabajaremos sin empujar. 	dialogo
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <p>Calentamiento, trotan alrededor de la sala de psicomotriz al compás de un silbato y hacen unos movimientos imitando a la profesora.</p> <p>Desarrollo o expresividad motriz:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Presentamos los materiales: hojas de periódicos. -Para el calentamiento pedimos que se saquen los zapatos y corran descalzos sobre hojas de periódicos. -Proponemos a los niños hacer dibujos con los pies. - Cada niño tendrá un depósito con crayolas y un papelote. -Mostramos cómo dibujaran con los pies sobre el papelote. -Colocan la crayola entre los dedos de los pies y trazan líneas rectas, curvas y con cambios de dirección. Luego cambian de pie y utilizan otros colores. -Realizan diferentes dibujos según su creatividad. -Acompañamos la actividad con alguna canción o música. -Terminado su trabajo pegan sus creaciones en un muro del aula. -Para la relajación descalzos recogen los pies a los costados, juntando las plantas palma con palma y al ritmo de la música se va meciendo hacia los costados, mientras realizan ejercicios de respiración. 	<p>Bufet</p> <p>Periódicos</p> <p>Crayolas</p> <p>Papelotes</p> <p>Tizas</p> <p>Niños</p> <p>Niñas</p>

CIERRE:

RELAJACIÓN.- Inhalan y exhalan con movimientos lentos y suaves.

Los niños se relajaron con técnica hindú

Expresión gráfica plástica

Los niños representan lo vivenciado con su cuerpo y material

educativo ¿A qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, darles la oportunidad para que, ¿quiénes lo deseen expresar?, comenten acerca de sus experiencias.

Evaluación:

-Verbalizamos lo realizado y comentamos qué les pareció pintar con los pies, si fue difícil y si les gustó.



Hojas
Plumones
Crayolas
Papel bond
Papelotes