



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
"PEDRO RUIZ GALLO"**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO  
SOCIALES Y EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POSGRADO  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**PRESENTADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
ESPECIALISTA EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**"DISEÑO DE ACTIVIDADES DE JUEGO DE ROLES  
PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN  
NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N°354 SAN  
MIGUELITO DEL DISTRITO DE ACOCHACA-ANCASH"**

**2016**

**AUTORAS :**  
NORIEGA BRITO Irma Yolanda  
OLIVEROS PICÓN Liz Belinda

**ASESORA :**  
SECCLLEN FALEN Nelly Graciela

**LAMBAYEQUE – PERÚ**

**2017**

## TRABAJO ACADÉMICO

“DISEÑO DE ACTIVIDADES DE JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N°354 SAN MIGUELITO DEL DISTRITO DE ACOCHACA-ANCASH” 2016

---

IRMA YOLANDA NORIEGA BRITO  
AUTORA

---

LIZ BELINDA OLIVEROS PICÓN  
AUTORA

---

NELLY GRACIELA SECLEN FALEN  
ASESORA

PRESENTADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL

### **APROBADO POR:**

---

WALTER MARCELO VERAU  
PRESIDENTE

---

JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO  
SECRETARIO

---

ADALBERTA PRÓSPERA ROBLES GARCÍA  
VOCAL

## DEDICATORIA

A mi hijito Brahyam por darme la valentía y fuerza de seguir adelante.

A mis padres Salvador y Lucila quienes siempre me inculcan el hábito de seguir superándome.

A mis hermanos por sus apoyos en todos los momentos de mi vida.

IRMA

A mi hija Isabel por darme fuerza y cariño y mi madre Magna quienes me brindan el apoyo para seguir superándome y alcanzar mi meta trazada.

BELINDA

## **AGRADECIMIENTO**

El sincero agradecimiento al director, la plana jerárquica y docentes de la Universidad Pedro Ruiz Gallo por habernos brindado la oportunidad de realizar La segunda especialidad “la didáctica de educación inicial” y así estar al servicio de la sociedad peruana Así mismo la gratitud a todos los docentes que laboran en la universidad “Pedro Ruíz Gallo “alma mater” de educación superior, quienes con sus Enseñanzas y apoyo permitieron cristalizar el objetivo de realizar la segunda Especialidad.

A nuestros familiares y a todas aquellas personas, quienes colaboran día a día para seguir obteniendo las metas trazadas.

LAS AUTORAS

## RESUMEN

El presente Trabajo Académico denominado “Diseño de actividades de juego de roles para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N°354 San Miguelito del Distrito de Acochaca-Ancash” 2016; parte de la aplicación de una prueba de entrada que nos permitió determinar que la gran mayoría de los niños y niñas enfrentan diversas limitaciones, especialmente en el caso de las habilidades sociales que resultan fundamentales para el buen relacionamiento y la socialización. Buscando enfrentar al desafío de su mejoramiento nos planteamos como objetivo general diseñar y ejecutar un programa de actividades de juego de roles para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 354 de San Miguelito del distrito de Acochaca-Ancash 2016.

Para enfrentar dicha situación de diseño se aplicó un programa didáctico en torno a un conjunto de 20 actividades de juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 354 “San Miguelito” del Distrito de Acochaca, Ancash-2016, logrando alcanzar un notable y significativo desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años con el 90.67%, de todos los indicadores evaluados al final de la investigación.

**PALABRAS CLAVE:** Diseño, Habilidades Sociales, Juego de Roles

## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
RESUMEN .....	v
ÍNDICE .....	v
PRESENTACIÓN.....	viii
CAPÍTULO I: MARCO REFERENCIAL.....	11
1.1. REFERENCIA TEÓRICA Y CONCEPTUAL .....	12
1.1.1 Referencia teórica .....	12
1.1.2 Referencia conceptual.....	16
1.3. PROPÓSITOS DE LA INTERVENCIÓN .....	30
1.1.3 Objetivo general .....	30
1.1.4 Objetivos específicos.....	30
1.4. ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN .....	31
1.3.1 Coordinaciones previas .....	31
1.3.2 Metodología.....	31
1.3.3 Cronograma .....	32
CAPÍTULO II: CONTENIDO.....	33
2.1 EVALUACIÓN DE ENTRADA.....	34
2.2 PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	41

2.2.1	Componente Didáctico de la propuesta.....	43
2.2.2	El modelo didáctico .....	44
2.2.3	Las sesiones de enseñanza aprendizaje.....	46
2.3	EVALUACIÓN DE SALIDA .....	115
2.4	RESULTADOS FINALES.....	123
CAPÍTULO III: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....		128
3.1	CONCLUSIONES .....	129
3.2	RECOMENDACIONES.....	131
BIBLIOGRAFÍA .....		132
ANEXOS .....		132

## PRESENTACIÓN

En el año de 1990 se creó con RD. N° 1333 la Institución Educativa inicial en el local donado por el señor Emiliano Bello Álvaro en Acochaca, provincia de asunción en la cual atendían a los niños de 03, 04 y 05 años de edad con la cantidad de 20 niños en un solo ambiente la responsable de las tres edades era la profesora Felipa torres obregón. En el año noventa y ocho se trasladó al nuevo local cerca al I. E. “JAVIER HERAUD PEREZ” por los fenómenos naturales que afecto los ambientes de la institución, poniendo en riesgo la integridad de los niños. Los ambientes de la I.E.I. se lograron construir gracias al apoyo de la municipalidad de Acochaca y de otras instituciones .En el año 2008 se reconoció como la I. E. I. “SAN MIGUELITO” N° 354-ACOCHACA

El mobiliario está bien estado de conservación; así como equipos de sonido, televisión DVD bien implementado cada aula. El área de recreación la conforma loza deportiva un patio áreas verdes, como jardines, además juegos que se han ido constantemente renovando.

La Institución Educativa Inicial en el presente año, cuenta con una población 30 niños cuyas edades fluctúan entre 3, 4 y 5 años, atendidos por 2 profesoras una nombrada y una contratada, el grupo de intervención es el aula amarilla de 04 años.

La I.E de Inicial acoge niños y niñas de 3,4 y 5 años, de toda procedencia, condición social y económica, que en su gran mayoría se comunican en su lengua materna (quechua) participan en actividades cívicas patrióticas, deportivas, culturales aprenden lo que la docente les enseña poco a poco al final se logra con la E,-A. la comunidad se dedica a la agricultura. En cuanto a los padres del distrito de Acochaca participan en las diferentes actividades concernientes al gobierno, en los caseríos se encuentran conformados los diferentes representantes tales como: teniente gobernador, agente municipal y otros, quienes participan coordinadamente para el progreso del pueblo. La mayoría de los niños y niñas proceden de padres de familia que se dedican

a la agricultura, la I.E.I se cuenta con el consejo directivo de la APAFA y el CONEI, en la cual cada uno de los PP. FF.se desvuelven en el cargo asignado la familia enfrenta una serie de problemas: pobreza, falta de empleo, violencia, en sus diferentes manifestaciones contamos con un terreno propio, el mismo que cuenta con dos salones una cocina y servicios higiénicos se cuenta con mobiliarios adecuados para la edad de los niños y niñas existe servicios de agua, desagüe, y energía eléctrica de manera permanente toda la población cuenta con agua potable y energía eléctrica se cuenta con los medios de comunicación siendo estas labores que ameritan estar fuera del hogar y dejar a sus niños muchas veces solos, o con algunos familiares, donde no se permite fomentar en el entorno familiar las normas, reglas y vocabulario de cortesía, que permita desarrollar habilidades sociales desde la edad preescolar.

El porqué de nuestro trabajo tuvo su punto de partida en la aplicación de una prueba de entrada que nos permitió determinar que la gran mayoría de los niños y niñas enfrentan diversas limitaciones, especialmente en el caso de las habilidades sociales que resultan fundamentales para el buen relacionamiento y la socialización. Buscando enfrentar al desafío de su mejoramiento es que intervenimos para proponer un programa de actividades de juego de roles para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la IE, inicial N°354, San Miguelito-Acochaca -Ancash”.

El Trabajo Académico en su estructura presenta tres partes: la primera contiene el marco referencial, que abraza las principales referencias teóricas y conceptuales que han alimentado y orientado el trabajo, luego precisa los propósitos de la intervención técnico profesional realizada, en el marco de los estudios de segunda especialidad que se han culminado, y finalmente lo que concierne a las estrategias implementadas en el desarrollo de la propuesta.

La segunda parte o contenido está conformado por la evaluación inicial, cuyos resultados explican la propuesta didáctica realizada centrada en el diseño y desarrollo de actividades significativas de aprendizaje para

desarrollar habilidades sociales, la evaluación final (de salida), y la presentación de los resultados finales a partir del análisis comparativo entre ambas evaluaciones.

La tercera parte ofrece las conclusiones y recomendaciones del trabajo. El informe culmina con la bibliografía y anexos.

**Las autoras**

# **CAPÍTULO I: MARCO REFERENCIAL**

## **1.1. REFERENCIA TEÓRICA Y CONCEPTUAL**

### **1.1.1 Referencia teórica**

La orientación general corresponde a la teoría constructivista que como se sabe se ha alimentado de diferentes vertientes, dentro de las cuales vamos a destacar los aportes cognitivos de Lev Vygotsky y Jean Piaget

#### **La teoría constructivista y los aportes cognitivos de J. Piaget y L. Vytgosky**

##### **El aporte de Lev Vygotsky**

Vygotsky (1896 - 1934), otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus propias palabras "El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio" (en Delval, 1991.p 287). Su aporte es eje del constructivismo porque sostiene que a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "*zona de desarrollo próximo*". La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

Por otra parte, Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas: habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entono social más inmediato les otorga. Esta primera fase

tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo. En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten. En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "*juego socio-dramático*". Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "*construyen*" imitativamente, lo representan. De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Para Vygotsky "el juego de roles sociales es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo" (1984a, p. 74). En este juego el niño siempre se comporta arriba de su propia edad. Cuando el adulto le ayuda al niño a tomar los roles en el juego se amplía su zona de desarrollo próximo. Es así como el juego de roles se constituye en una actividad transitoria que pasa de compartida dependiente hacia la realización independiente de acciones porque el niño juega de acuerdo a su propio deseo. Aquí, las acciones lúdicas se hacen más complejas. En el juego de roles se pueden incluir diferentes relaciones sociales. Aquí, el niño retoma relaciones sociales de su cultura y los usos de los objetos que observa. Es por esto que se afirma que en el juego de roles el niño adquiere la dinámica de las relaciones

sociales existentes a través de su participación activa como personaje dentro de una temática establecida similar a la vida cotidiana

### **El aporte de Jean Piaget**

En el caso de Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Asimismo, Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, afirma que la inteligencia se construye a partir de la

actividad motriz y en los primeros años de su desarrollo, todo el conocimiento y su aprendizaje se centra a partir del movimiento y la acción del niño sobre el medio. El movimiento implica la representación mental y la interiorización de las relaciones espaciales es decir la relación de nuestro cuerpo con el espacio así como la constante búsqueda de experimentar, investigar y tener información acerca de los objetos.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa, el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. Asimismo, sitúa la acción y la resolución auto-dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

De las dos teorías referidas y planteadas, consideramos que la de Vygotsky es la que desarrolla el tema del juego con mayor asertividad y cuyos preceptos son los más utilizados en el ámbito educativo, ya que esta Teoría es la que condiciona el desarrollo, y establece que el juego facilita el paso de unas adquisiciones incipientes e inmaduras a otras afianzadas y permanentes. La idea fundamental de su obra radica en que el desarrollo de los humanos únicamente puede ser explicado en términos de interacción social, siendo precisamente este el elemento fundamental para desarrollar

actividades lúdicas, las cuales deben cumplir dos fines, el aprendizaje y el reforzamiento de las relaciones entre los alumnos y su entorno.

### **1.1.2 Referencia conceptual**

#### **Aplicación:**

Es un término que proviene del vocablo latino “applicatio”, y que hace referencia a la acción y el efecto de aplicar o aplicarse (poner algo sobre otra cosa, emplear o ejecutar algo, atribuir).

#### **Actividades:**

Es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa o subprograma de operación, que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas (mediante la utilización de los recursos humanos, materiales, técnicos, y financieros asignados a la actividad con un costo determinado), y que queda a cargo de una entidad administrativa de nivel intermedio o bajo.

Es el Conjunto de operaciones o tareas que son ejecutadas por una persona o unidad administrativa como parte de una función asignada.

#### **Aprendizaje Significativo:**

El aprendizaje significativo es, según el teórico norteamericano David Ausubel, el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y teoría están enmarcados en el marco de la psicología constructivista.

## **Desarrollo:**

Es un proceso multidimensional, que abarca todos los procesos biológicos, psicológicos y sociales, es decir, que los diferentes elementos del desarrollo del niño están interrelacionados y deben ser considerados en su conjunto; los cambios que se producen en una dimensión influyen en el desarrollo de las otras y viceversa.

El desarrollo se produce en un proceso de interacción, ocurre cuando el niño responde a sus ambientes biofísico y social, interactúa con ellos y aprende de ellos. Estos procesos están determinados por la información genética, así como por la acción del ambiente y la interacción entre ambos.

## **Juego**

El juego es una necesidad en la vida del niño, en él se condiciona el desarrollo de la fuerza física, sus manos adquieren destreza, su cuerpo se hace más flexible, su vista aguda desarrolla además el raciocinio, la entereza, la creatividad, la iniciativa y la independencia. Mediante el juego el niño adquiere hábitos de organización, paciencia, disciplina se fortalece la voluntad, se educa el espíritu de justicia, de ayuda mutua y se desarrolla la imaginación, también el juego contribuye mucho a crear las bases para la formación del colectivo infantil

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos- de los

participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente. El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos.

### **El Juego Infantil**

El juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna. **Ortega** (1992: 20) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

En su libro “Aprendizaje a través del juego”, **Chateau** nos menciona que el juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad (1958; 22); por lo tanto, el juego no solo favorece en la adquisición de saberes, en la relación con el mundo exterior sino también en la personalidad del niño. Zapata (1988:45), indica que al juego infantil como un medio de expresión,

un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas. La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño. Se puede afirmar que el juego es una herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social.

### **Importancia del juego en el aprendizaje.**

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes. Es indiscutible el buen efecto de la actividad física en el desarrollo neuromotor, perceptivo-motor y motor de los niños, ya sea a través del juego como actividad lúdica.

## **Juegos de roles**

En el juego de roles, los jugadores asumen el papel de un personaje que se ven enfrentados a una serie de aventuras.

Los juegos de roles han sido definidos como "una situación en la que a un individuo se le pide actuar cierto papel (comportarse de cierta manera) que no es normalmente el suyo, o si lo es, en un lugar inusual para el desempeño de dicho papel" (Mann, 1956). El uso de los juegos de roles para ayudar a una persona a cambiar su conducta o sus actitudes ha sido un enfoque popular en la educación durante muchos años. Por ejemplo, los maestros de niños menores frecuentemente dirigen a sus estudiantes para que actúen historias y obras de teatro bajo la forma de juego de roles (dramatizaciones), con el fin de ayudarles a desarrollar una mayor comprensión del contenido. Elementos que refuerzan los juegos de roles; las investigaciones han demostrado en forma impresionante el valor de los juegos de roles para lograr cambios de conducta y de actitud. Sin embargo, como ocurre también con el modelaje, el cambio de actitud o de comportamiento a través de los juegos de roles puede presentarse con mayor probabilidad si se reúnen ciertas condiciones. Éstos "reforzadores" para los juegos de roles incluyen:

1. La libre elección del niño (a) en relación a tomar parte en el juego de roles.
2. El compromiso del niño (a) hacia la conducta o actitud que está simulando, el cual es promovido por la naturaleza pública (en lugar de privada) del juego de roles.
3. La improvisación en la actuación de las conductas simuladas.
4. La recompensa, la aprobación, o el refuerzo por desarrollar las conductas implicadas en el juego de roles. Investigación sobre los juegos de role

## **El juego de roles en educación inicial**

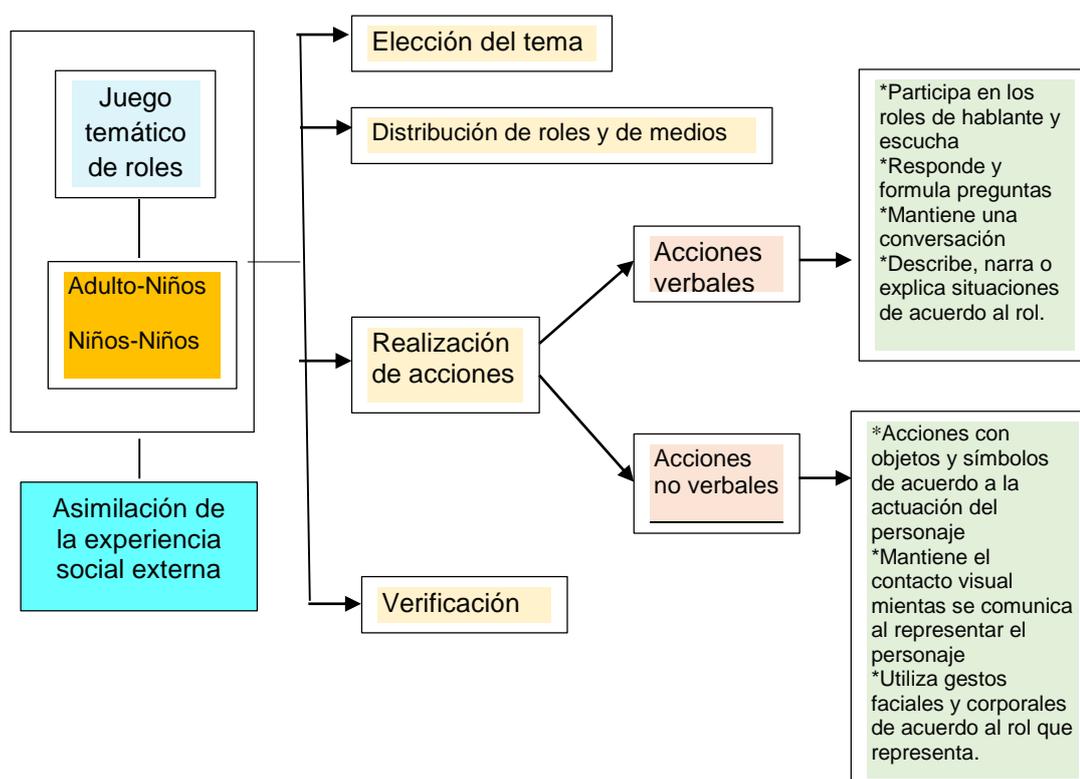
La edad preescolar es diferente a la escolar, como lo plantea Talizina (2009). En la edad preescolar el niño adquiere conceptos cotidianos (empíricos), de manera inmediata a través del contacto físico, durante su participación en diversas actividades como los juegos, los paseos, la actividad práctica y artística. En la edad escolar, el niño adquiere conceptos científicos (teóricos). Estos no se obtienen a través de la simple interacción con los objetos, no se construyen espontáneamente sobre la base de la experiencia cotidiana del niño. Para la formación de los conceptos científicos, el maestro debe presentar claramente los componentes (características) esenciales del concepto con el que trabaja. Estas propiedades resultan de los procesos de abstracción y generalización de las características esenciales de los objetos. Para que el niño pueda pasar con éxito de la etapa preescolar a la escolar necesita participar, de forma desplegada y profunda en el juego temático de roles sociales. De esta manera, se evita el fracaso y las dificultades del aprendizaje.

En el enfoque histórico-cultural y la teoría de la actividad, el juego temático de roles es una forma particular de adquisición de la experiencia social y cultural (Vygotsky, 1984). Por esto se dice el juego de roles tiene un origen social. Al principio, la actividad lúdica se presenta a partir de la acumulación de las intenciones del adulto quien propone el juego al niño. Aquí, el juego es atractivo por medio de la actividad conjunta que se comparte. Después el niño interactúa con objetos considerando propósitos específicos e intencionales. Luego, él empieza a influir en su propia conducta y en la de los demás a partir de su propio lenguaje verbal externo. La motivación que surge en este proceso es importante para el desarrollo de la personalidad porque le permite al niño aprender a comportarse de acuerdo a la situación. Así surge la orientación hacia las normas sociales.

El juego de roles sociales no surge espontáneamente, sino que requiere del apoyo del adulto en un primer momento para que así se puedan desarrollar

en su forma compleja las neoformaciones características de la edad preescolar: simbólica, voluntaria, reflexiva, comunicativa desplegada e imaginativa. El juego de roles es una actividad rectora en la infancia que permite asimilar la experiencia cultural para participar en la vida social. La actividad rectora es la que determina los cambios básicos en la psique del niño en una edad dada, en la cual surgen, se forman y reconstruyen los procesos psíquicos particulares. El juego de roles requiere de varios participantes, así como de la introducción, el desarrollo de un tema determinado y el despliegue de situaciones relacionadas entre sí, lo que prescribe el contenido concreto del juego.

### Procedimiento del juego de roles



Las diferencias entre el juego temático de roles y el juego libre pueden verse en la matriz siguiente:

JUEGO DE ROLES SOCIALES	JUEGO LIBRE
<p>*Conforma la plataforma indispensable para la formación de la personalidad responsable del niño</p> <p>*Permite el desarrollo de aspectos indispensables para la preparación escolar del niño: actividades simbólica, voluntaria, reflexiva, comunicativa desplegada y la imaginativa</p> <p>*Posibilita que el niño se dé cuenta de las relaciones que existen en la sociedad</p> <p>*Facilita que el niño identifique conscientemente las reglas, las obligaciones y los deberes que se deben cumplir</p> <p>*Permite que el niño regule su actividad y se someta a las reglas y a las situaciones de la sociedad</p> <p>*Posibilita la formación de los motivos e intereses</p> <p>*Facilita centrar la atención y realizar una tarea sin distracciones</p> <p>*Posibilita la formación del objetivo de la actividad, tanto individual como compartida</p> <p>*Permite el desarrollo de la compasión y el sentido personal</p> <p>*Facilita que el niño desarrolle una propia posición moral para identificar comportamientos positivos y negativos.</p> <p>*Favorece la solución de situaciones de conflicto.</p>	<p>*No permite el desarrollo de la actividad organizada</p> <p>*Es una actividad que se da por acciones al azar</p> <p>*Impide que el niño seleccione estímulos relevantes de los irrelevantes</p> <p>*No ayuda en el reconocimiento de reglas de la interacción social</p> <p>*No ayuda en la formación de motivos e intereses</p> <p>*No permite que el niño adopte una propia posición moral</p> <p>*No permite la solución de conflictos</p>

## **Características del juego de roles**

**Argumento:** es el tema del juego, la esfera de la realidad que el niño representa en el juego. En los preescolares menores de 3-4 años predominan los argumentos domésticos, mientras que en los preescolares mayores de 5-6 años se aprecia un predominio del empleo de argumentos relacionados con la actividad laboral y sociopolítica. Quiere esto decir que los argumentos son diferentes en función de la edad del preescolar, tornándose más complicados a medida que avanza el periodo, así también el tiempo que el niño permanece en el juego va aumentando con la edad.

**Contenido:** aquello que el niño destaca como aspecto fundamental de la actividad de los adultos. En relación con esto, en el desarrollo de las acciones durante el juego, los preescolares menores se distinguen por la realización de acciones simples, sencillas, reproduciendo solo detalles de las mismas. Por su parte, los preescolares mayores desarrollan acciones complejas y son capaces de reproducir lo esencial. El desarrollo de los roles, se produce de la siguiente forma:

- Preescolares pequeño: Reproducen las acciones reales de las personas adultas con los objetos.
- Preescolares medios: Reproducen las relaciones que se establecen entre las personas.
- Preescolares mayores: Son capaces de subordinarse a las reglas cuya observancia determina el papel asumido.

**Interrelaciones:** que pueden ser reales o pueden ser lúdicas. Reales: Son las que surgen producto de una actividad común. Lúdicas: Surge del propio argumento del juego y el rol que asume cada niño.

- Preescolares menores: Predominio de las interrelaciones reales, el niño quiere representar las relaciones que lo mantienen unido a los otros en una tarea común. predomina la reproducción de las acciones.

- Preescolares mayores: Se interesan por reproducir.

### **Habilidades sociales**

Pozo Muncio (1996), considera a las habilidades sociales como formas de comportamiento, propias de la cultura, adquiridas por las personas de modo implícito en la vida cotidiana con otras personas, son un tipo de aprendizaje social. La adquisición y el cambio de actitudes, valores y normas no se adquieren solamente por la interacción individual de los sujetos con otros sujetos y/o objetos, sino que requieren de la presencia de los mismos a determinado grupo social. En los procesos de socialización los niños adquieren habilidades para el intercambio y la comunicación social, así como representaciones culturalmente compartidas, modos comunes de ver el mundo y de comportarse en él. Al aprender acerca de la propia cultura, se adquieren representaciones sociales, las cuales permiten a los niños y a los adultos predecir, controlar e interpretar la realidad de una manera, en concordancia con las personas que la rodean. Para luego ser asimiladas por cada uno de forma individual.

### **Habilidades sociales en los niños de inicial.**

Monjas Casares (2002) señala que una tarea evolutiva esencial del niño es la de relacionarse adecuadamente con pares y adultos, conformando vínculos interpersonales. Para ello es necesario que éste adquiera, practique e incluya en su comportamiento una serie de capacidades sociales que le permitan un ajuste a su entorno más próximo. Tal como se planteó, el aprendizaje de las habilidades sociales se inicia desde el nacimiento a través del proceso de socialización. Diversos enfoques evolutivos coinciden en señalar que en los años preescolares o de niñez temprana, las adquisiciones motrices y mentales favorecen el desarrollo social y emocional del niño, por lo que la enseñanza y práctica de habilidades sociales resulta fundamental. Alrededor de los 3 años, los niños adelgazan y crecen tanto el tronco como las piernas y los brazos, aunque la cabeza es relativamente más grande que otras partes del cuerpo, las que a su vez, siguen su crecimiento tomando

cada vez más el aspecto de un adulto (Papalía et al., 2001). Esto posibilita que deje de ser mirado como un bebé y pueda separarse del vínculo simbiótico psicológico con la madre, con el afianzamiento de los vínculos fraternos y el descubrimiento de la relación paterna (Griffa & Moreno, 2005). Es un periodo en el que el juego ocupa un lugar clave para la socialización, ya que el niño está volcado al mundo exterior, aunque todavía mantiene una actitud cognitiva egocéntrica.

El periodo de los tres a los cinco años es fundamental para el desarrollo de las capacidades sociales, ya que el niño vivencia y registra una serie de situaciones que le permiten organizar su mundo social, comprender normas y prohibiciones como expresar sus propios derechos. Esto permite que el niño pueda percibirse a si mismo y a los otros de un modo más integrado, adquiriendo una competencia social. Durante este periodo, el niño efectúa una transición desde el juego paralelo hacia un juego más interactivo y cooperativo, por lo que las interacciones con otros niños suelen ser más frecuentes y duraderas. Surge así la necesidad del niño de desarrollar habilidades para resolver exitosamente conflictos con pares o poder jugar con niños desconocidos. Según Gottman (1983) estas habilidades son predictoras de la capacidad del niño para hacer nuevas amistades. Desde la perspectiva socio-cognitiva los autores como Flavell (1993), Wellman(1990),entre otros, sostienen que alrededor de los tres años, el niño puede comprender la mente de los otros y distinguirla respecto al mundo material. Estos avances del pensamiento son fundamentales en las habilidades sociales, particularmente en el desarrollo de la empatía. Además, las relaciones con los otros suelen ir asociadas a expresiones emocionales por lo que, sobre todo después de los dos años, los niños son capaces de reconocer sus propios estados emotivos como también de los demás.

En este periodo se acrecientan las interacciones sociales del niño, sobre todo por su ingreso al ámbito escolar. La vinculación con los otros le posibilita no sólo el manejo de las emociones sino la internalización de

pautas y roles, elementos esenciales para un desenvolvimiento eficaz en periodos posteriores. Además, el niño paulatinamente va conformando modelos sobre el funcionamiento mental de las otras personas, estableciendo así una especie de causalidad psicológica sobre las relaciones sociales.

### **Componentes de habilidades sociales.**

1	Las Habilidades Sociales se adquieren principalmente a través del aprendizaje (mediante observación, imitación, ensayo y también información).
2	Incluyen comportamientos verbales y no verbales, específicos y discretos.
3	Suponen iniciativas y respuestas efectivas y apropiadas.
4	Aumentan el reforzamiento social (por ejemplo, las respuestas positivas del propio medio social).
5	Son recíprocas por naturaleza y suponen una correspondencia efectiva y apropiada.
6	Su práctica está influida por las características del medio. Es decir, factores tales como la edad, sexo y el estatus del receptor afectan la conducta social del sujeto.
7	Los déficits y excesos de la conducta social pueden ser especificados y objetivados a fin de intervenir.

Pese a estas claves definitorias de las habilidades sociales, hay que tener en cuenta que, frecuentemente, se utilizan términos como “competencia social”, “asertividad”, “retraimiento social”, etc. para referirse al mismo fenómeno. Es preciso también tener claro que, cuando hablamos de niños con problemas en la habilidad social, es decir, en el establecimiento de vínculos adecuados conforme a lo esperado por su edad o cultura, no nos estamos refiriendo, sólo al niño tímido, al niño retraído. En la base de las conductas de muchos niños agresivos (que no pueden catalogarse de tímidos precisamente), existe también una incapacidad manifiesta para establecer vínculos sociales adecuados.

En muchos niños antisociales o agresivos el proceso de socialización parece estar gravemente dificultado. Su adaptación conductual es, frecuentemente, inmadura y no parece que hayan aprendido las habilidades sociales clave

necesarias para iniciar o mantener relaciones sociales positivas con los demás. Con frecuencia, los compañeros rechazan, evitan y/o castigan a los niños agresivos y, de este modo, los excluyen de las experiencias de aprendizaje positivo con los demás.

Todo ello se traduce en un rendimiento escolar significativamente menor en este colectivo. Lo que se concluye de todo esto es que los niños con dificultades en el aprendizaje y manejo de las habilidades sociales constituyen un colectivo heterogéneo no reducido a niños retraídos. Otro factor que debemos tener en cuenta hoy en día es el entorno multicultural. Cada cultura tiene sus propias matizaciones acerca de cómo deben establecerse las relaciones entre las diferentes personas (según edad, sexo o parentesco). Es por ello, que a nivel de intervención psicológica, deberemos tener en cuenta estos aspectos. Difícilmente podremos ayudar a un niño con problemas de relación en la escuela si proviene de un entorno cuyo funcionamiento es contrario o no coherente con el que intentamos enseñar.

### **Áreas de habilidades sociales**

Las áreas a trabajar dentro del entrenamiento de las habilidades sociales son:

**ÁREA 1. Habilidades Básicas de Interacción social:** Sonreír y reír; saludar, presentaciones, favores, cortesía y amabilidad.

**ÁREA 2. Habilidades para hacer amigos y amigas:** reforzar a los otros, iniciaciones Sociales, unirse al Juego con otros, ayuda, cooperar y compartir.

**ÁREA 3. Habilidades Conversacionales:** iniciar conversaciones, mantener conversaciones, terminar conversaciones, unirse a la conversación de otros, conversaciones de grupo,

**ÁREA 4 Habilidades Relacionadas con los Sentimientos, emociones y opiniones:** autoafirmaciones positivas, expresar emociones, recibir emociones, defender los propios derechos, defender las propias opiniones

### **Evaluación de habilidades sociales**

La evaluación de las habilidades sociales debe fundamentarse en diferentes tipos de registros y observaciones. En un primer momento, la entrevista con los padres nos proporcionará una primera información relevante acerca de las características del niño y su historia evolutiva y circunstancias actuales. También es importante la entrevista con el maestro o tutor del niño que nos aportará datos de su funcionamiento con sus iguales. Otro procedimiento es el de preguntar a sus iguales u otras personas relevantes, según el cuadro siguiente.

<b>Procedimiento:</b>	<b>Descripción de la técnica:</b>
Nominación por los iguales	Se trata de preguntarle al niño acerca de sus compañeros dentro del grupo. Debe de elegir (nominación positiva) o rechazar (nominación negativa) dentro de un listado construido en base a un criterio predeterminado.
Puntuación por los iguales	La técnica consiste básicamente en que cada sujeto puntúa y valora a todos los compañeros de su grupo. Cada alumno recibe una lista de todos sus compañeros y se fijan una serie de criterios (por ejemplo, cuánto te gusta jugar/trabajar con...). Se utiliza una escala Likert con gradaciones de 3 a 7 puntos. De esta forma podemos valorar la "aceptación media" de un sujeto por parte de su grupo de iguales.
Técnica del "Adivina quién"	Se parte de una lista escrita o verbal de ítems que describen determinadas conductas (positivas y/o negativas). Cada alumno describe o dice el nombre del niño que mejor responde a cada una de las descripciones y según su opinión. Por ejemplo: ¿adivina qué niño está siempre sólo en el recreo?; ¿Adivina qué niño se pone nervioso cuando le preguntan en clase?

### **1.3. PROPÓSITOS DE LA INTERVENCIÓN**

**En principio, la intervención técnico profesional realizada corresponde al ejercicio del campo docente en su esfera o dimensión didáctica, objeto central de nuestros estudios de segunda especialidad. Y dentro de esta dimensión, al ejercicio del proceso enseñanza aprendizaje y de cada uno de sus componentes. En este sentido nuestra intervención profesional ha tenido como objetivos los siguientes:**

#### **1.1.3 Objetivo general**

Diseñar y ejecutar un programa de actividades de juego de roles para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 354 de San Miguelito del distrito de Acochaca-Ancash” 2016”

#### **1.1.4 Objetivos específicos**

- ❖ Formular y aplicar una evaluación de entrada para determinar el estado de las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°354 “San Miguelito” del Distrito de Acochaca- Ancash-2016, mediante la aplicación de una Prueba de entrada.
- ❖ Diseñar y aplicar actividades de juegos de roles para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 354 “San Miguelito” del Distrito de Acochaca- Ancash-2016.
- ❖ Evaluar los resultados de la aplicación didáctica de las actividades de juegos para determinar el impacto en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años que hemos reconocido.
- ❖ Determinar el desarrollo de habilidades sociales establecidos entre la evaluación de entrada y salida en los niños de 4 años de la I.E.I.N°354 “San Miguelito” del Distrito de Acochaca- Ancash-2016.

## 1.4. ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN

### 1.3.1 Coordinaciones previas

Para desarrollar el presente trabajo se coordinó con la directora de la I.E.I. N° N°354 “San Miguelito” del Distrito de Acochaca- Ancash; para aplicar una diseño de juegos de roles en el aula de 4 años, que estuvo conformada por 22 niños y niñas, siendo nuestro grupo óptimo de estudio.

GRUPO	F	%
Niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 354 “San Miguelito” de la provincia de Asunción del Distrito de Acochaca- Ancash-2016	22	100

### 1.3.2 Metodología

#### Primer Momento:

Se procedió a aplicar la evaluación de entrada que consistía en una Evaluación de una lista de cotejo, para medir el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes designados al estudio, antes de la aplicación del programa de juegos de roles como estímulo. Los resultados arrojaron que el grupo demostraba bajos porcentajes de desarrollo de habilidades sociales.

#### Segundo Momento:

Se procedió a aplicar el estímulo al grupo experimental, que consistía en el desarrollo de 20 actividades de juegos de roles relacionado al desarrollo de habilidades sociales.

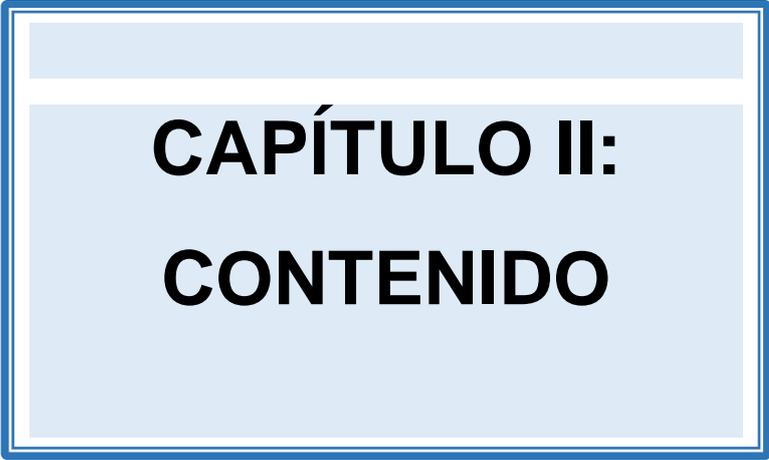
#### Tercer Momento:

Al comprobar los resultados de la evaluación de entrada y salida, cuyos resultados demostraron que los niños y niñas habían desarrollado

significativamente habilidades sociales, se puede comprobar la validez y confiabilidad del presente trabajo de investigación.

### 1.3.3 Cronograma

Nº	ACTIVIDADES	C R O N O G R A M A 2015								
		M	J	J	A	S	O	N	D	
1	✓ Coordinaciones con los directivos, docentes y padres de familia	X								
2	✓ Segundo momento: evaluación de entrada		X							
3	✓ tercer momento: programación y aplicación didáctica			X	X	X				
4	✓ Cuarto momento: evaluación de salidas					X				
5	✓ Quinto momento: sistematización de resultados finales						X	X		
6	✓ Sexto momento: sistematización de informe técnico							X	X	



**CAPÍTULO II:  
CONTENIDO**

## **2.1 EVALUACIÓN DE ENTRADA**

Una de las primeras preocupaciones fue tratar de establecer las condiciones en que se encontraban los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 354 “San Miguelito” del distrito de Acochaca- Ancash, en relación a las habilidades sociales, lo cual planteó la necesidad de elaborar una lista de cotejo (ver anexo N° 1) cuyos resultados genéricos los ofrecemos en la tabla que se presenta en el página siguiente.

Al respecto podemos destacar lo siguiente:

		Cuando está tratando de solucionar una situación problemática que tiene con otros niños y niñas, evaluar las posibles soluciones para elegir la mejor.																		
		En sus relaciones con otros niños y niñas, pide las cosas por favor, dice gracias, se disculpa, y muestra otras conductas de cortesía.																		
		Ante un problema con otros/as chicos/as, busca y genera varias posibles soluciones.																		
		Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.																		
		Pide favores a otras personas cuando necesita algo.																		
		Hace peticiones, sugerencias y quejas a los adultos.																		
		Coopera con otros/as niños/as en diversas actividades y juegos (participa, ofrece sugerencias, apoya, anima y otras).																		
		Cuando conversa con otra persona, escucha lo que se le dice, responde a lo que se le pregunta y expresa lo que él/ella piensa y comparte lo propio con los otros niños y niñas.																		
		Pide ayuda a otras personas cuando lo necesita.																		
		Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, evalúa los resultados obtenidos después de poner en práctica la alternativa																		
		Está en silencio atendiendo la instrucción.																		
		Hace silencio cuando sus compañeros participan.																		
		Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría).																		
		Comunica lo que siente (agrado o desagrado).																		
		Saluda de modo adecuado a otras personas.																		
		Responde verbalmente al saludo de sus compañeros.																		
		Responde verbalmente al saludo del profesor.																		
	INDICADORES																			
	ALUMNOS																			
	Nº																			
1	ARAUJO PEREZ, José Antonio	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2	BELLODAS MARTINEZ Diana Helen	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO									
3	BUSTOS LOPEZ Luciana	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4	CORONADO DÍAZ Liseth	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO											
5	CONTRERAS PORRAS Alicia	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO							
6	CANCAN VENTURA Rosa María	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7	CELESTINO DIAZ Eduardo Fabian	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO										
8	CHUQUEZ VALDIVIA Fernando Rodrigo	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI						
9	CORDOVA YAHUANA Luis Angel	SI	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	SI	SI						

10	GALVEZ MONJA Marco	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO								
11	GALLO VILLANUEVA Kori	NO	SI	SI	NO	NO	SI	SI	NO											
12	GONZALES VENTURA María Esperanza	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	
13	HUAMAN POMA Daysi Leydi	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	SI	NO	
14	LLAMONA CARRION Fernando	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO									
15	MATOS TEZEN Celeste María.	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO							
16	MORALES SOLANO María Guadalupe	NO	SI	SI	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	SI	NO							
17	NÚÑEZ HUAMAN, Nancy Claudia	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI							
18	ORREGO DEPAZ Alexandra Valentina	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	
19	RIVAS MONTES Mililagos	SI	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	NO	NO	
20	SARMIENTO TIMANA, Angel Pier.	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI									
21	SILVA CRUZ Brayann	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	
22	VEGA RIOS Mary Maili	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	
<b>PUNTAJE</b>		<b>SI</b>	5	4	5	4	8	7	4	7	5	6	6	4	3	2	5	3	3	4
		<b>NO</b>	17	18	17	18	14	15	18	15	17	16	16	18	19	20	17	19	19	18

**Fuente: Elaboración propia**

## CUADRO N° 01

### EVALUACIÓN DE ENTRADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°354 “SAN MIGUELITO” DE LA PROVINCIA DE ASUNCIÓN DEL DISTRITO DE ACOCHACA- ANCASH

N°	INDICADOR	SI		NO	
		F	%	F	%
1	Responde verbalmente al saludo del profesor.	5	22.7%	17	77.3%
2	Responde verbalmente al saludo de sus compañeros.	4	18.2%	18	81.8%
3	Saluda de modo adecuado a otras personas.	5	22.7%	17	77.3%
4	Comunica lo que siente (agrado o desagrado).	4	18.2%	18	81.8%
5	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría).	8	36.4%	14	63.6%
6	Hace silencio cuando sus compañeros participan.	7	31.8%	15	68.2%
7	Está en silencio atendiendo la instrucción.	4	18.2%	18	81.8%
8	Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, evalúa los resultados obtenidos después de poner en práctica la alternativa de solución elegida.	7	31.8%	15	68.2%
9	Pide ayuda a otras personas cuando lo necesita.	7	31.8%	15	68.2%
10	Comparte lo propio con los otros niños y niñas.	6	27.3%	16	72.7%
11	Cuando conversa con otra persona, escucha lo que se le dice, responde a lo que se le pregunta y expresa lo que él/ella piensa y siente.	6	27.3%	16	72.7%
12	Coopera con otros/as niños/as en diversas actividades y juegos (participa, ofrece sugerencias, apoya, anima y otras).	4	18.2%	18	81.8%
13	Hace peticiones, sugerencias y quejas a los adultos.	3	13.6%	19	86.4%
14	Pide favores a otras personas cuando necesita algo.	2	9.1%	20	90.9%
15	Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.	5	22.7%	17	77.3%
16	Ante un problema con otros/as chicos/as, busca y genera varias posibles soluciones.	3	13.6%	19	86.4%
17	En sus relaciones con otros niños y niñas, pide las cosas por favor, dice gracias, se disculpa y muestra otras conductas de cortesía.	3	13.6%	19	86.4%
18	Cuando está tratando de solucionar una situación problemática que tiene con otros niños y niñas, evaluar las posibles soluciones para elegir la mejor.	4	18.2%	18	81.8%
	PROMEDIO		22.0%		78%

Fuente: Elaboración propia

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el presente cuadro se puede observar los siguientes resultados:

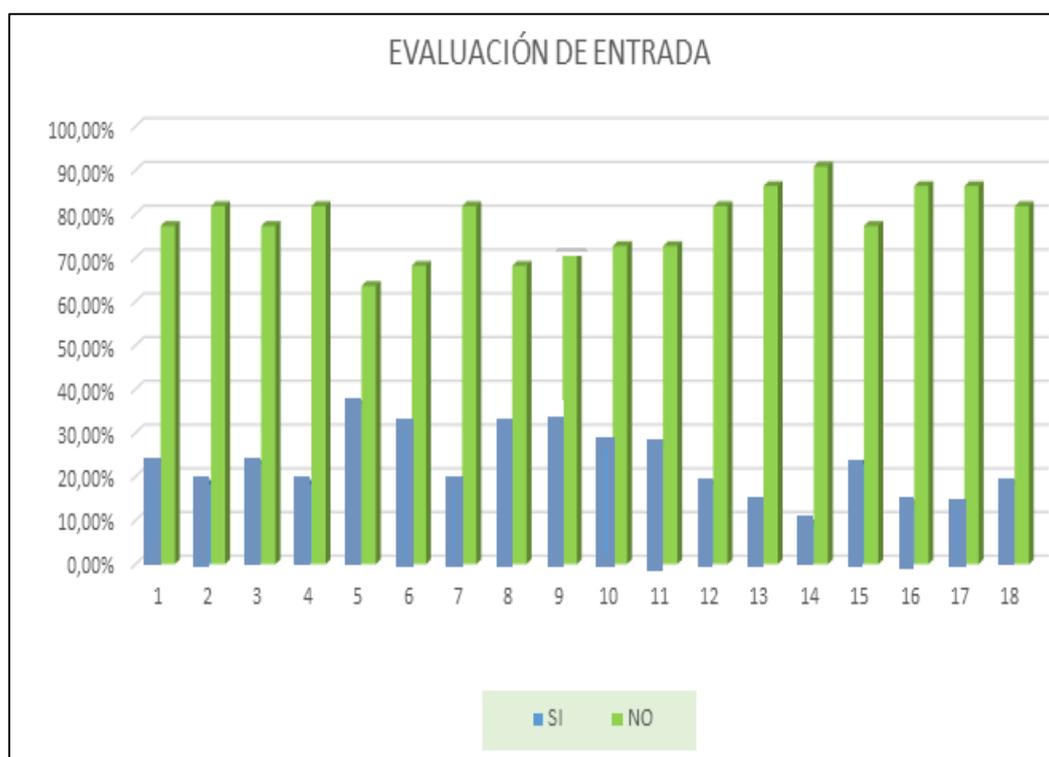
- Se observó que de todos los niños y niñas a quienes se evaluaron, el 22.7% que hace un total de 5 estudiantes, responden verbalmente al saludo del profesor; mientras que el 77.3% que hace un total de 17 estudiantes, aún no verbaliza el saludo.
- Se observó que de los niños y niñas que se evaluaron solo el 18.2 % que hace un total de 4 niños y niñas, responden verbalmente al saludo de sus compañeros, mientras que 81.8% que hace un total de 18 estudiantes no lo hacen.
- Que el 22.7% que hace un total de 5 estudiantes, saludó de modo adecuado a otras personas; pero el 77.3% que equivale a 17 niños y niñas, no lo hizo.
- Se observó que el 18.2% que equivale a 4 niños y niña, comunica lo que siente (agrado y desagrado), mientras que el 81.8% que son 18 niños y niñas no comunican lo que sienten.
- Así mismo el 36.4% que hace un total de 8 niños y niñas, respondieron adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás; mientras que 63.6% equivalente a 14 niñas y niñas no lo hicieron.
- Que el 31.8% que hacen un total de 7 niños y niñas hicieron silencio cuando sus compañeros participaban; pero el 68.2% de estudiantes no lo hizo.
- Se observó en esta etapa, que el 18.2% haciendo un total de 4 niños y niñas, está en silencio atendiendo las instrucciones y el 81.8% de un total de 18 niños y niñas no permanecen en silencio.

- Se evidenció que el 31.8% que hace un total de 7 niños y niñas, cuando tiene un problema con otros niños, evalúa los resultados obtenidos después de poner en práctica la alternativa de solución elegida; mientras que el 68.2 % que equivale a 15 de los niños y niñas no lo hace.
- Se observó que solo el 31.8% que hacen un total de 7 niños y niñas, pide ayuda a otras personas cuando lo necesitan; mientras que el 68.2% que equivale a 15 niños y niñas no lo hace.
- Se observó que de todos los niños y niñas evaluados, el 27.3% que hace un total de 6 estudiantes, comparte lo propio con los otros niños y niñas; mientras que el 72.7% que hace un total de 16 estudiantes, no comparte.
- Se evidenció que el 27.3% que hace un total de 6 niños y niñas, cuando conversa con otra persona escucha lo que se le dice, responde a lo que se le pregunta y expresa lo que siente., mientras que el 72.7% que son 16 estudiantes no lo hacen.
- Se observó en esta etapa, que el 18.2% haciendo un total de 4 niños y niñas, cooperan con otros niños en diversas actividades y juegos; por lo tanto el 81.8% de los niños y niñas que hacen un total de 18 estudiantes no cooperan.
- Se observó que de todos los niños y niñas evaluados, el 13.6% que hace un total de 3 estudiantes, hacen peticiones, sugerencias y quejas a los adultos; mientras que el 86.4% que hace un total de 19 estudiantes, no las hacen.
- Se evidenció que el 9.1% que hace un total de 2 niños y niñas, pide favores a otras personas cuando necesita algo, mientras que el 90.9% que son 20 estudiantes no saben pedir favores.
- Se observó, que el 22.7% haciendo un total de 5 niños y niñas, inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas; por lo tanto el 77.3% que hacen un total de 17 niños y niñas, no lo hacen.

- Se observó que de todos los niños y niñas evaluados, el 13.6% que hace un total de 3 estudiantes, ante un problema con otros chicos, busca y genera varias posibles soluciones; mientras que el 86.4% que hace un total de 19 estudiantes, no lo hacen.
- Se evidenció que el 13.6% que hace un total de 03 niños y niñas, en su relación con otros niños y niñas, pide las cosas por favor, dice gracias, se disculpa,...y muestra otras conductas de cortesía, mientras que el 86.4% que son 19 estudiantes no lo hacen.
- Se observó, que el 18.2% haciendo un total de 4 niños y niñas, cuando están tratando de solucionar una situación problemática que tiene con otros niños y niñas, evalúa las posibles soluciones para elegir la mejor; por lo tanto el 81.8% de los niños y niñas que son un total 18, no lo hacen.
- Finalmente de los 18 indicadores evaluados se obtuvo un 22% que responden si y un 78% responden no.

## GRÁFICO N° 01

### RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA



En el presente gráfico se observa la representación de cada uno de los indicadores de desarrollo de las habilidades sociales, teniéndose que en promedio solo el 22% de niños y niñas demostraron ciertas habilidades sociales y finalmente un 78% de niños y niñas del aula de 4 años aun no conocen, ni han desarrollado habilidades sociales con sus pares, grupos y familia, dentro y fuera de I.E.

## 2.2 PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Para enfrentar la situación planteada es que nos propusimos formular y ejecutar una propuesta didáctica que permita una mejora sustantiva en las habilidades sociales, tomando como punto básico un conjunto de actividades destinadas a promover el aprendizaje significativo de las mismas.

## **PROGRAMA DE ACTIVIDADES DE JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°354 “SAN MIGUELITO” DEL DISTRITO DE ACOCHACA-ANCASH”**

Como ha quedado establecido en la referencia conceptual y teórica, el desarrollo esencial del niño tiene que ver, en principio con las relaciones adecuadas que establece con sus pares y adultos, conformando vínculos interpersonales, lo cual implica poner en juego una serie de capacidades sociales que le permitan un ajuste a su entorno más próximo.

Desde nuestro punto de vista, la escuela puede y debe contribuir al desarrollo de dichas capacidades, por ejemplo, a partir del juego de roles, cuyo aporte, como se ha visto también ha sido reconocido.

Teniendo como marco orientador esta fundamentación es que proponemos juegos de roles específicos cuya ejecución debe garantizar el desarrollo de la habilidades sociales que se requieren para un buen relacionamiento.

### **I. Información general**

**1.1 Institución Educativa:** N°354 San Miguelito del distrito de Acochaca-Ancash”.

**1.2 Población objetivo:** Niños y niñas de 4 años

**1.3 Autores:** Noriega Brito Irma Yolanda

Olivero Picón Liz Belinda

## II. Programa de actividades significativas:

1	“LO QUE LE GUSTA HACER A MIS AMIGOS”
2	“LA BÚSQUEDA DEL TESORO”
3	“EL JUEGO DE LA CASITA ”
4	¡LO QUE NO DEBEMOS HACER!”
5	“¡QUÉ IMPORTANTE QUE SOY!”
6	“TODOS SOMOS IGUALES”
7	“EL JUEGO DE LA ENFERMERA ”
8	“ LAS NORMAS EN MI AULA”
9	“EL JUEGO DE LA RUEDA-RUEDA ”
10	“ME DIVIERTO CON MIS AMIGOS”
11	“JUGAMOS A LOS PAYASOS”
12	“JUGANDO A LA DIVERSIDAD DE MI PUEBLO”
13	“EI JUEGO DEL VETERINARIO”
14	“ JUGAMOS A LOS RESTAURANTES”
15	“EL JUEGO DE LOS BOMBEROS”
16	“MI GRAN TESORO”
17	“NOS VAMOS DE COMPRAS AL SUPERMERCADO”
18	“A CONSULTA MÉDICA”
19	“LA CUEVA DE LOS CAVERNÍCOLAS”
20	“EL TEATRO

### 2.2.1 Componente Didáctico de la propuesta

Si consideramos que las actividades forman parte del conocimiento aplicativo, nuestra propuesta forma parte del componente contenido del proceso enseñanza aprendizaje, porque desde la perspectiva constructivista, corresponde al contenido los conocimientos, al igual que las capacidades y las actitudes, de cuya integración se compone una competencia, tanto en su dimensión teórica de carácter interpretativo como en su dimensión práctica y

que conlleva la ejecución y el ejercicio. Pero, dada la integración de todos los componentes del proceso enseñanza aprendizaje, incursionar en uno de ellos implica incursionar en los componentes restante. Por lo tanto, el desarrollo de cada juego de roles, pasa del contenido a los otros componentes, lo cual debe quedar graficado en la dinámica especial que le corresponde asumir a las sesiones de enseñanza aprendizaje que deben diseñarse y aplicarse. Sesiones que necesariamente implican un modelamiento didáctico que a continuación exponemos.

### **2.2.2 El modelo didáctico**

La ciencia de la didáctica muestra que sea cual fuera el esquema de las sesiones que se adopte, este debe garantizar la presencia de 6 componentes básicos del proceso enseñanza aprendizaje: objetivos, contenido, método, medios, forma y evaluación. Pero no solo se trata de considerar que tales componentes estén presentes, sino también de la forma como deben ser ordenados. Teniendo en cuenta tales criterios, el modelo que hemos adoptado presenta dos planos mayores de organización. La parte informativa y los aspectos plenamente didácticos

#### **I. Aspectos o parte informativa**

A la parte informativa corresponden los datos institucionales de la entidad donde se ha realizado nuestra intervención, los datos personales nuestros y las referencias curriculares: área curricular o áreas integradas o la competencia respectiva.

#### **II. Aspectos didácticos**

Donde hemos ordenado los componentes del PEA siguiendo una secuencia que debe garantiza coherencia y consistencia. Se destacan, en primer lugar, los componentes de estado: objetivos y contenido, luego, la integración de los restantes componentes, de proceso como método, medios y forma; de estado como la evaluación.

## 2.1 Objetivos (logros de aprendizaje)

Encierran la intencionalidad formativa en términos de ¿para qué se enseña y se aprende?

## 2.2 Contenidos

También tienen que ver con la intencionalidad formativa pero para el caso de preguntas como ¿qué se enseña y se aprende? En la versión constructivista una competencia, cuyos ejes son los conocimientos, las capacidades y las actitudes.

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES

## 2.3 Secuencia didáctica

Donde se integran los componentes método (estrategias didácticas), medios (recursos didácticos), forma en su dimensión tiempo o duración de la clase, y la evaluación, en razón a la siguiente matriz:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
DESARROLLO				
CIERRE				

La idea, en este caso es integrar los componentes considerados. No separarlos como ocurre en otros esquemas induciendo al error de no poder determinar en qué momento y cómo van a ejecutarse. Integración completamente válida para un proceso de cortísimo plazo, la hora académica de 45 minutos.

### 2.2.3 Las sesiones de enseñanza aprendizaje

Presentamos a continuación la sesiones previstas y ejecutadas en torno a cada una de juegos de roles propuesto

#### SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 1

##### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : Lo que le gusta hacer a mis amigos
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picón, Liz Belinda

##### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

###### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

###### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Lo que le gusta hacer a mis amigos	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tienen deberes.	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparamos una caja sorpresa con aquellos objetos que les agrada a los niños y niñas (plastilina, tempera, pelotas, cuentos, etc.</li> <li>• Elaboramos una cartulina con recuadros con fichas y carteles con acciones como: jugar con témperas, jugar con pelotas, jugar con bloques, jugar con plastilina, leer cuentos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja sorpresa</li> <li>• Pizarra</li> <li>• Plumones</li> </ul>	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego con la dinámica “mis favoritos”, sentados en semicírculo la docente presenta la caja para descubrir los materiales con los niños, preguntando: ¿qué es?, ¿para qué se utilizan?, ¿dónde los</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• caja de regalo</li> <li>• plastilina</li> <li>• tempera</li> </ul>	30´	Identifica las situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en aula.

	<p>encontramos?,  ¿a quién le gusta jugar con plastilina, con pelotas, con bloques?,  ¿a quién le gusta pintar con témpera?,  los niños y niñas  respondes de acuerdo a sus gustos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada niño elige una tarjeta al azar con el nombre de un amigo y juega a imitar a su amigo, jugando su juego favorito, ubicándose en el sector correspondiente, todos participan y se ubican empleando los juguetes y materiales correspondientes.</li> <li>• Luego preguntamos a los niños y niñas; ¿les gusto el juego?, ¿cómo se sintieron?, ¿Qué hicieron?, cómo lo hicieron?, que utilizaron?, ¿así se portan tal o cual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pelotas</li> <li>• cuentos</li> <li>• cartulina.</li> </ul>		
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

	<p>amigo?, ¿está bien? por qué?, todos participaron?, ¿alguien no lo hizo?. Los niños y niñas dibujan al amigo que representaron y lo que más les agrado.</p>			
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños dibujan a sus amigos que representaron los colorean, luego exponen sus trabajos; dialogando sobre la importancia de tener amigos y recordando que cada uno tiene nombre. Entonan la canción: Amigos, amigos.</li> </ul>		10'	Expresa con claridad sus respuestas

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 2

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : La búsqueda del tesoro
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picones, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.2 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
La búsqueda del tesoro	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tienen deberes.	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 1.8 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y niñas reunidos en el patio y sentados en un círculo, les recordamos las normas de convivencia acordados para realizar actividades de movimientos como: tener cuidado para no chocarnos o golpear a los demás, jugar solo el espacio delimitado, entre otras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra</li> <li>Plumones</li> </ul>	5'	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colocamos en el centro del aula o patio, los barcos e invitamos a los niños juegan formando equipos de piratas, cada equipo deberá actuar como piratas buscando a su tesoro escondido, siguiendo las pistas que les indicara la docente.</li> <li>La docente observa la organización de cada equipo con su barco y su tripulantes para buscar su tesoro</li> <li>Podemos inventar personajes: peces, sirenas,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cajas pintadas de barcos</li> <li>Pañuelos</li> <li>Palos</li> <li>Redes</li> <li>Espadas</li> </ul>	30'	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.

	<p>pescadores, etc. y al decir “el mar esta movido”, todos corren y entran a su barco salvavidas. La idea es que ningún niño se quede afuera del barco. Cuando todos estamos en su barco retoman sus pistas a jugar. Hasta encontrar su tesoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Después del juego preguntamos: ¿a qué jugaron? ¿Con qué parte del cuerpo se desplazaron? ¿De Quiénes se disfrazaron? ¿,¿todos participaron?, ¿Creen que debemos salvarlos en otras situaciones? ¿cómo?, ¿dónde?, ¿se ayudaron unos a otros?, ¿porqué, para qué?, ¿Quiénes no jugaron?, ¿Por qué?, ¿tuvieron algún problema?</li> </ul>			
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Invitamos a que cada niño dibuje los barcos pirata y los niños que están en él. Nos acercamos a cada uno para que nos cuenten que están dibujando y los escribimos en la parte inferior. Pedimos a cada</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas

	<p>niño que coloque su dibujo en un mural y observamos en grupo lo que han trabajado. Terminamos cantando la canción: "la amistad".</p>			
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 3

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito

1.2 Nivel Educativo : Inicial

1.3 Grado : 4 años

1.4 Área curricular : Personal social

1.5 Tema :

1.6 Duración : 45 minutos

1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda

Oliveros Picones, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tienen deberes.	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nos reunimos con los niños sentados en un círculo y recordamos las normas de convivencia, acordados para realizar actividades de movimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra</li> <li>Plumones</li> </ul>	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les contamos que hemos dibujado una casa y esta tiene una escalera formada con sillas y preguntamos: ¿qué forma tienen las casas?, ¿dónde hay casas?, ¿para qué se construyen las casas y quienes las habitan?, ¿cuántas habitaciones hay en su casa?; y si no hubieran casas o edificios ¿dónde podríamos vivir las personas?</li> <li>Por equipos los niños se reúnen para armar su casa, la decoran colocando los muebles en el área que corresponde: cocina, comedor, sala, dormitorio.</li> <li>Terminada de armar cada casa,</li> </ul>		30´	Se expresa espontáneamente con respeto a una situación que le afecta a él o a sus compañeros.

	<p>cada equipo se coloca sus disfraces del personaje que deseen, representado a sus familia, mamá, papá, hijos, abuelos, tíos,etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas se reparten los roles por su coordinador de equipo y dramatizan su hogar y toman acuerdos de la escena que van a representar.</li> <li>• Culminado el juego dialogan con la docente y proceden a dibujar el juego “A sus casitas y a sus amigos” y colorean.</li> </ul>			
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego nos acercamos y les preguntamos qué dibujaron y porque, ¿cómo lo hicieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué roles representaron?, ¿respetaron sus acuerdos entre amigos?, ¿de qué manera? ¿qué aprendieron? ¿cómo y cuándo debemos ayudar a nuestros amigos?, los niños y niñas brindan sus comentarios.</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 4

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : Lo que no debemos hacer
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picones, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
<b>Lo que no debemos hacer</b>	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tienen deberes.	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentados en el patio en semicírculo, la docente da las pautas para escuchar atentos la narración: “Las tres Hormigas”</li> <li>• Los niños y niñas escuchan, la narración y luego dialogan: ¿de qué trato, la narración?, ¿Quiénes y cuántos eran los personajes?,</li> </ul>	<p>Patio</p> <p>Láminas</p>	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego se pregunta: ¿Qué paso con las hormigas? ¿Qué hicieron, cómo lo hicieron? ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Qué hubiera pasado si hubieran continuado discutiendo, sin resolver sus conflictos y diferencias cómo se debe actuar?, los niños y niñas responden y brindan sus apreciaciones</li> <li>• Luego, los niños y niñas dramatizaran el cuento, se repartirán los personajes y los libretos, luego se arregla el escenario y representan el cuento, los niños y niñas con ayuda de la docente se desplazan y escenifican.</li> <li>• Culminado la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuento</li> <li>• Laminas</li> <li>• Trajes de hormigas</li> <li>• Utensilios</li> <li>• Papel sábana</li> <li>• Temperas</li> <li>• Pinceles.</li> </ul>	30´	Expresa su desagrado y desconcierto frente a situaciones de incumplimiento de los acuerdos y deberes pactados.

	<p>dramatización en asamblea todos los niños y niñas, reflexionamos preguntándoles:</p> <p>¿Quién quiere comentar algo?</p> <p>¿Qué les ha parecido? ¿Qué sensaciones han tenido? ¿Han tenido alguna dificultad? ¿Quién ha disfrutado con la dramatización?</p> <p>¿Qué personaje les gusto más? ¿Qué parte del cuento no les gusto y por qué?, Tomamos conciencia de nuestro entorno, recordamos algún día hemos actuado de la misma forma como lo hicieron las hormigas, cuando?, ¿son correctas esas acciones, por qué?, ¿y en casa o en la calle hemos observado situaciones similares, son correctas?</p>			
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos a las niñas y los niños qué compromisos les gustaría tomar y entre todas y todos elegimos uno para realizarlo en aula: no pelear con los amigos y compañeros. En caso de incumplimiento se reflexionara por la</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas

	acción realizada. • Entonces ¿qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Cómo debemos actuar frente a un conflicto?			
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 5

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito

1.2 Nivel Educativo : Inicial

1.3 Grado : 4 años

1.4 Área curricular : Personal social

1.5 Tema : Que importante que soy

1.6 Duración : 45 minutos

1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda

Oliveros Picones, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Qué importante que soy	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tienen deberes.	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elegimos cojines para ponernos cómodos y sentarnos en semicírculo para escuchar un cuento</li> <li>• La docente les recuerda las normas para estar atentos y mantener el silencio durante la lectura del cuento: "Moti, un perro especial"</li> </ul>	<p>Cojines</p> <p>Cuento</p>	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente utilizando láminas inicia la lectura del cuento, los niños y niñas escuchan, terminada la narración se inicia el dialogo: ¿qué animal es y cómo se llama?, ¿dónde viven los perros?, ¿todos los perros son iguales?, ¿Qué razas conocen?, ¿por ser de razas diferentes deben de ser tratados diferentes? ¿por qué?, ¿todos son amigos?</li> <li>• Luego la docente les presenta una caja sorpresa con diversos materiales el cual los niños y niñas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Láminas</li> <li>• Cartulina</li> <li>• Cojines</li> <li>• Trajes</li> <li>• Papelotes</li> <li>• Cintas</li> <li>• Grabadora</li> </ul>	30´	Pide que lo llamen por su nombre.

	<p>describen; para poder escenificar el cuento, armamos con ayuda de los niños y niñas el escenario y por equipos se reparten los papeles, los niños se colocan las vestimentas y proceden a escenificar el cuento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El resto del grupo observa atentos, y aplauden a sus amigos, luego dibujan y colorean lo que más les agrada de la representación, los niños exponen sus trabajos y responden a las preguntas de la docente ¿Qué hicieron y cómo lo hicieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿tuvieron dificultades?, ¿cómo las resolvieron? ¿Les gustaría que los traten como a Monti?</li> </ul>			
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversamos acerca de que todos somos especiales y que hay cosas que nos gusta hacer a cada uno y las hacemos muy bien: jugar, dibujar, colorean, pintar, cantar, bailar, etc, y cada</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas

	niño, niña, o persona es especial y única creado por Dios, que tenemos virtudes pero también nos equivocamos y cometemos errores. Por ello todos nos debemos respetar y ser amigos			
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 6

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito

1.2 Nivel Educativo : Inicial

1.3 Grado : 4 años

1.4 Área curricular : Personal social

1.5 Tema : Todos somos iguales

1.6 Duración : 45 minutos

1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda

Oliveros Picones, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Todos somos iguales	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tienen deberes.	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nos reunimos con los niños sentados en un círculo y recordamos las normas de convivencia, la docente presenta un títere: Anita, quien se presenta con los niños y niñas e inicia un diálogo, indicándoles que ha venido a saludarlos para contarles una linda narración que a ella le paso, cuando llego por primera vez a su jardín, terminada la narración por a títere Anita, pasa a retirarse y despedirse, para luego responder las preguntas de la docente: ¿dónde se fue Anita?, ¿Cómo se llaman sus amigas?, ¿cómo la trataron?, ¿cómo se sintió Anita</li> </ul>	Títere	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente pregunta también lo siguiente: ¿a ustedes les hubiera gustado que los traten de la misma manera?, ¿Cuándo se reflexionaron como la trataron?, ¿cómo deben de tratarse los amigos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trajes</li> <li>Sillas</li> </ul>		Expresa lo que piensa sobre situaciones y

<p><b>Proceso</b></p>	<p>y compañeros de aula?, ¿qué debemos hacer si observamos que otras personas atentan contra los derechos de otras personas?.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego la docente pide a los niños y niñas se organicen por grupos para colocarse los disfraces y representar en el rincón de roles la historia de Anita, los, niños y niñas participan por equipos, culminado el juego. Ordenan y guardan sus materiales</li> <li>• Culminada la representación los niños y niñas dibujan lo que más les agrado de su juego, exponiendo sus trabajos para</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mesas</li> <li>• Hojas</li> <li>• Colores</li> </ul>	<p>30´</p>	<p>conductas que afectan los derechos de sus compañeros</p>
<p><b>Cierre</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego responden a las preguntas de la docente: ¿qué aprendimos y cómo lo aprendimos?, ¿qué es lo que más les agrado y qué es lo que no les agrado?; recordamos el buen trato con nuestros amigos, compañeros, profesoras, padres, hermanos, familia y todas las personas, sin atentar sus derechos.</li> </ul>		<p>10´</p>	<p>Expresa con claridad sus respuestas</p>

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 7

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : El juego de la enfermera
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picones, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
El juego de la enfermera	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tienen deberes.	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos los niños y niñas reunidos en semicírculo, se les presentara una lámina, la cual describirán, mencionando: ¿a qué trabajadora observan y donde trabaja o las han visto?, ¿cómo realizan su trabajo y que materiales utilizan? ¿conocen algunas enfermeras?, ¿qué pasaría si no hubieran enfermeras, quienes nos atenderían en el hospital , postas o centros de salud.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lámina</li> <li>• Pizarra</li> <li>• Plumones</li> </ul>	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente les explicara cómo se van a organizar, y les recordara las normas de respeto hacia sus compañeros.</li> <li>• La docente, hará el papel de la enfermera, después hará de paciente para que un niño (a) la inyecte, prestara ayuda al niño que no quiera participar en el juego, lo estimulara para que juegue. Y el resto de los amigos va entonando la canción de “la señorita Elena”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trajes</li> <li>• Cartel de normas</li> <li>• Juguetes de enfermera</li> </ul>	30´	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.

	<p>La señorita Elena  entrando en el baile,  Que lo baile, que lo  baile  Y sino lo baila le doy  castigo malo  Que la saque, que la  saque  Salga usted que la  quiero ver  Bailar, saltar, brincar  por los aires  Déjala sola, sola  solita.</p>			
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Culminado el juego los niños y niñas responden a las preguntas: ¿qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Cómo debemos actuar frente a un conflicto?, ¿debemos ayudarnos cuando sea necesario? ¿respetarnos y ser solidarios como las enfermeras y enfermeros?</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 8

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : Las normas en mi aula
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picones, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Las normas en mi aula	Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentados en semicírculo los niños y niñas escuchan un relato de la docente: Pepito sin normas.</li> <li>• Culminado el relato la docente inicia el dialogo con los niños y niñas preguntando: ¿Qué pasaba en la vida de Pepito?, ¿Cómo estaba viviendo?</li> </ul>	Cuento Pizarra Plumones	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego se pregunta: ¿Era correcto su comportamiento?, ¿cómo se dio cuenta que tus actitudes no eran correctas?, ¿podemos vivir sin respetar a las personas, los turnos, los espacios, los tiempos, etc? ¿qué debemos hacer para vivir respetándonos unos a otros entre amigos y compañeros en el aula?, los niños y niñas responden.</li> <li>• Luego la docente presenta una bolsa sorpresa que descubrirá con los niños y niñas conteniendo vestimentas para dramatizar el relato contado por escenas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bolsa sorpresa</li> <li>• Lámina</li> <li>• Trajes</li> <li>• Goma</li> <li>• Papel sábana</li> <li>• Témperas</li> </ul>	30´	Participa espontáneamente en la elaboración de normas y acuerdos de su aula

	<p>diversas y por grupos , en cada escena se les toma una foto y se hace la reflexión sobre la norma y como se debe de proceder correctamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego cada foto se coloca en el cartel de las normas en un rincón del aula, para recordar y aplicar a diario.</li> </ul>			
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Culminado el cartel de normas los niños y niñas exponen el trabajo, mencionando ¿qué hicieron?, ¿cómo lo hicieron?, ¿para qué lo hicieron?, ¿cómo las vamos aplicar en el aula? ¿tuvieron dificultades?, ¿cómo las resolvieron? ¿qué aprendimos el día de hoy?</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 9

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : El juego de la rueda
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picones, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
El juego de la rueda	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tienen deberes.	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nos reunimos con los niños sentados en un círculo y recordamos las normas de convivencia, acordados para realizar actividades de movimiento.</li> <li>La docente trabajara para lograr que los niños y niñas en el juego pueda realizar de manera independiente diferentes acciones imitativas</li> </ul>	Pizarra Plumones	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>Enseñando a los niños la lámina de la peluquería realizara una conversación sobre el trabajo que realiza y los atributos que utiliza como tijeras, peine, escobilla , secadora, toallas, talco y sus trajes de peluqueros o peluqueras.</li> <li>Los niños se colocan los trajes y entonando el juego tradicional: <b>“A la rueda rueda”</b>  <i>A la rueda-rueda            De pan y canela,            dame un besito            Y vete para la escuela            Si no quieres ir,            acuéstate a dormir            ,en la hierba buena            Y en el toronjil, Rin-Ran</i> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bolsa sorpresa</li> <li>Lámina</li> <li>Trajes</li> <li>Goma</li> <li>papel sábana</li> <li>Témperas</li> <li>Plumones</li> </ul>	30´	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A la voz de Rin todos los niños se agachan y a la voz de Ran se ponen de pie y continúan jugando.</li> <li>• Luego escenifican como atienden los peluqueros y peluqueras a sus clientes y el trato amable que le dan, para que este regrese a su peluquería.</li> <li>• Se inicia el dialogo con los niños y niñas preguntando: ¿Qué pasaba en la vida de Pepito?, ¿Cómo estaba viviendo? ¿era correcto su comportamiento?, ¿cómo se dio cuenta que tus actitudes no eran correctas?, ¿podemos vivir sin respetar a las personas, los turnos, los espacios, los tiempos, etc? ¿qué debemos hacer para vivir respetándonos unos a otros entre amigos y compañeros en el aula?, los niños y niñas responden.</li> <li>• Luego la docente presenta una bolsa sorpresa que descubrirá con los niños y niñas conteniendo vestimentas para dramatizar el relato</li> <li>• Luego cada foto se coloca en el cartel de las normas en un rincón del aula, para recordar y aplicar a diario.</li> </ul>			
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminado el juego los niños dialogan y responden a las preguntas: ¿qué hicimos?, ¿cómo lo hicimos?, ¿tuvimos alguna dificultad?, ¿cómo lo resolvimos?, ¿qué aprendimos el día de hoy</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas
--------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----	-------------------------------------

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 10

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : Me divierto con mis amigos
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picón, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Me divierto con mis amigos	Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reunidos en semicírculo los niños y niñas observan una lámina presentada por la docente la que describen respondiendo: ¿qué observan?, ¿qué hacen los niños?, ¿Cómo juegan?, ¿dónde juegan? ¿en qué lugares les gusta jugar a ustedes?, ¿cómo realizan sus juegos?, ¿qué materiales o juguetes usan? ¿podemos jugar sin respetar reglas o normas?, ¿qué pasaría si así los hacemos?.</li> </ul>	Lámina Pizarra Plumones	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego los niños juegan la gallinita ciega, escuchando las reglas, todos participan, terminado el juego los niños los niños dramatizan como juegan sus amigos preguntando: ¿Juan respeta normas?, ¿Anita empuja a sus amigas?, ¿quién</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lámina</li> <li>• Trajes</li> <li>• Caja con vestimenta de la gallina ciega</li> </ul>	30´	Menciona, a partir de una reflexión, la importancia del cumplimiento de las normas.

	<p>ayudo a Mariana a levantarse cuando se cayó?  ¿ustedes ayudan a sus amigos.,  ¿todos cumplieron las normas?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujan y pintan lo que más les agrado del juego</li> <li>• Pedimos a los niños y niñas que nos dicten lo que han dibujado para escribirlo en sus hoja; la docente puede ir en voz alta lo que va escribiendo para ayudar asociar el lenguaje oral con el escrito. Buscamos un lugar especial del salón para colocar sus dibujos, podemos colocarlos junto al cartel de las normas asociándolo con ellos</li> </ul>			
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas responden a la pregunta: ¿qué aprendieron hoy?</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 11

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : Jugamos a los payasos
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picón, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Jugamos a los payasos	Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ En el patio en círculo los niños y las niñas empiezan a bailar al ritmo de la música. Cuando esta se detiene, cada niño abraza a otro; se reinicia la música y vuelven a bailar, si lo desean pueden bailar con el compañero que abrazaron.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patio</li> <li>• Grabadora</li> <li>• USB</li> </ul>	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La siguiente vez, que la música se detiene, se abrazan tres niños, luego cuatro, y así sucesivamente, el abrazo se va haciendo cada vez mayor. En cada oportunidad que abrazan, ellos dicen: ¡y ahora cuántos somos!</li> <li>❖ Luego en el aula se reparte el material para hacer plastilina, los niños y niñas preparan sus plastilina para hacer sus narices de payaso.</li> <li>❖ Del baúl de los trajes los niños y niñas sacan los trajes de payaso y dramatizan a los</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trajes</li> <li>• CD</li> <li>• Trajes</li> <li>• Agua</li> <li>• Harina sin prepara</li> <li>• Aceite</li> <li>• Sal</li> <li>• Colorantes.</li> </ul>	30´	Participa con satisfacción de actividades de su aula.

	<p>payasos haciendo malabares con pelotas, aros, conos, etc.</p> <p>Los niños y niñas dibujan y colorean lo que más les gusta de su juego, luego exponen sus trabajos mencionando lo que más les gusta de su juego, dramatización y elaboración de plastilina</p>			
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responden a las interrogantes: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué lo hicimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las resolvimos?, ¿Qué aprendieron hoy?</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 12

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : Jugando a la diversidad de mi pueblo
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picones, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Jugando a la diversidad de mi pueblo	Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas sentados en semicírculo, observan los murales pegados en el aula sobre las costumbres de la costa, la sierra y la selva, sus vestimentas y su clima.</li> <li>• Luego se inicia un diálogo con la docente respondiendo: ¿qué observan?, ¿qué lugares son?, ¿conocen algunos de estos lugares?, ¿han visto sus vestimentas?, ¿Cómo es el clima de la sierra, el clima de la costa y el clima de la selva? ¿Y en qué región les agradaría vivir, por qué?</li> </ul>	Murales Pizarra Plumones	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogamos de la diversidad de nuestro país de costumbres, de viviendas, de personas, pero que todos tenemos los mismos derechos y debemos ser tratados por igual, y respetarnos unos a otros.</li> <li>• Del baúl de las vestimentas los</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trajes</li> <li>• Grabadora</li> <li>• CD</li> <li>• Murales</li> </ul>	30´	Encuentra diferencias y semejanzas, entre su manera de vivir y la de otros pueblos,

	<p>niños y niñas observan los trajes y describen de qué lugares son, se les explica que jugaremos como viven los niños de selva, costa y sierra de nuestro país y algunas de sus costumbres, se ubican en el escenario de cada región, para representar, como viven, como se visten las personas de cada región, que bailan, qué comen, etc</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego de sus representación los niños y niñas dibujan y colorean lo que más les agrado de sus representación, colocan sus dibujos en un mural y responden a las preguntas: ¿qué hicieron?, ¿cómo lo hicieron?, ¿qué región que representaron les agrado más y por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papeles</li> <li>• Plumones</li> <li>• temperas.</li> </ul>		valorando la diversidad.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionamos, que podemos visitar cualquier lugar de nuestro país y a donde lleguemos ser tratados con respeto y disfrutar de sus comidas, paisajes, y de conocer y hacer nuevos amistades.</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 13

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : El juego del veterinario
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picón, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
El juego del veterinario	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tienen deberes	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>En el patio los niños y niñas se sientan alrededor formando un semicírculo y escuchan atentos, recordándoles las normas de comportamiento; una linda historia titulada: “la granja del tío Tom”, terminada la narración la docente pregunta a los niños y niñas: ¿de qué trato la narración?, ¿quién es el personaje principal?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Patio</li> <li>Cuento</li> </ul>	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>qué hace el veterinario?, ¿qué le paso a los animales de la granja? ¿cómo trata a los animales?, ¿Qué herramientas o utensilios utiliza para su trabajo?, ¿a qué animales atiende?, ¿dónde los atiende?, ¿qué animales conocen, que han sido atendidos por los</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Caja sorpresa</li> <li>Traje de veterinario</li> <li>Herramientas de juguete de veterinario</li> <li>Trajes de animales</li> </ul>	30´	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza

	<p>veterinarios?, ¿a quienes les gustaría ser veterinarios? ¿cuantos veterinarios conocen?, ¿Qué pasaría si hubieran veterinarios?, los niños y niñas responden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego todos los niños y niñas se organizan en grupos para decorar y armar la granja y del baúl de los disfraces extraen los disfraces de los animalitos, vaca, cerdo, perro, gallo, pollitos, patos y otros, para ser representados recuerdan los sonidos onomatopéyicos de cada animalito, también se coloca su disfraz el veterinario y el tío Tom.</li> <li>• Los niños representan el cuento del tío Tom, y la labor ardua del veterinario con sus herramientas y medicina que utiliza para curar y atender a los animalitos.</li> </ul>			
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños dibujan y colorean lo que más les agrada de su representación, luego exponen sus dibujos mencionando: ¿qué hicieron?, ¿cómo lo hicieron?, ¿qué les agradó del trabajo del veterinario?, ¿tuvieron alguna dificultad?, ¿cómo la resolvieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿cómo lo aprendieron?</li> </ul>		10'	Expresa con claridad sus respuestas
--------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----	-------------------------------------

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 14

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : Jugamos a los restaurants
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Olivero Picón, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Jugamos a los restaurantes	Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente recibirá un regalo en una caja, que descubrirá con los niños y niñas entonando la canción: “¿Qué será?”.</li> <li>• Se descubre la caja sorpresa, observando y describiendo su contenido: servilletas, platos, tazas, vasos, cubiertos, mandiles, copas, jarras, manteles y diversas vajillas, comida de juguete, lechugas, papas, postres, carnes, alverjas, etc.; trajes de cocineros y mozos, cajeros, caja registradora, billetes, tarjetas, etc.</li> </ul>	<p>Caja con regalo</p> <p>Utilería diversa</p>	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas montan un escenario de restaurante y se colocan los trajes, para representar la atención en el restaurante, mozos, azafatas, cajera, y la decoración de las mesas y sillas, ubicadas como en los restaurantes, otros representan a los clientes, todos participan, de pronto ocurre que un mozo se equivoca de plato y le sirve otro que no</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vajilla diversa de juguete</li> <li>• caja registradora</li> <li>• comida de juguete</li> </ul>	30´	Conversa en asamblea sobre la causa de los conflictos ocurridos y las formas en que

	<p>pidió.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminada el juego de roles, todos los niños y niñas iniciamos una asamblea en semicírculo para iniciar un diálogo, donde la docente pregunta: ¿qué se hace en los restaurantes?, ¿cuántos os conocen y han visitado?, ¿les agrada comer en los restaurantes?, ¿a quién le gusta cocinar?, ¿a quienes les gusta ser mozos?, ¿son importantes sus trabajos? ¿por qué?, ¿y qué paso con el mozo que se equivocó llevando otro plato a un cliente que no lo había pedido?, ¿Qué hicieron los clientes, fue lo correcto?, ¿cómo lo podemos corregir?. Debemos respetar a las personas en todo momento y pedir por favor las cosas, es decir recordar siempre las palabras mágicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• servilletas</li> <li>• trajes de mozos</li> <li>• cocineros</li> <li>• cajera</li> </ul>		se resolvieron
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Niños y niñas ¿qué aprendimos hoy?, ¿tuvimos dificultades?, ¿cómo las resolvimos?.</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 15

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : El juego de los bomberos
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picones, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
El juego de los bomberos	Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nos reunimos con los niños sentados en un círculo y recordamos las normas de convivencia.</li> <li>• Luego recibimos la visita de nuestro amigo el bombero, a quien recibimos con un cordial saludo, para luego presentarse y explicar el motivo de sus visita, los niños y las niñas, escuchan y luego preguntan iniciándose un dialogo sobre la labor del bombero, ¿dónde trabaja?</li> </ul>	Bombero Pizarra Plumones	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego se pregunta: dónde queda la compañía de bomberos?, ¿cómo es su trabajo?, ¿qué otras cosas hacen?, ¿Qué pasaría si no hubiera bomberos?, ¿Quiénes nos ayudarían a apagar los incendios?, a rescatar a las personas,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trajes de: bomberos</li> <li>• Animales</li> <li>• Heridos</li> <li>• Quemados</li> <li>• Muertos</li> </ul>	30´	Expresa con sus propias palabras, que los conflictos se pueden solucionar

	<p>animales o cosas, ¿qué podríamos hacer?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resueltas las preguntas los niños y niñas, agradecen la visita del señor bombero y lo despiden</li> <li>• Luego de una caja obsequiada por el bombero los niños descubren y describen las vestimenta, útiles, herramientas, etc utilizadas por el bombero</li> <li>• Luego se organizarse por grupos y dramatizar en plena acción, con los disfraces colocados un equipo serán los que representaran a los bomberos, otro los damnificados, los heridos, los quemados, los muertos, etc,</li> <li>• Los niños y niñas dramatizan las escenas de un incendio, de todos los daños que puede ocasionar a las casas, personas, familias, y como los bomberos los rescatan, ayudan y atienden, así como todos colaboran para</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Algunas</li> <li>• herramientas</li> <li>• Muebles</li> <li>• Mangueras</li> <li>• Botiquín</li> </ul>		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

	apagar el incendio.			
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Culminado el juego dibujan y pintan lo dramatizado; luego en asamblea exponen sus trabajos y dialogan sentados en semicírculo</li> <li>• Se pregunta ¿qué aprendieron hoy?, ¿tuvieron dificultades?, ¿cómo las resolvieron?</li> <li>• La profesora complementa.</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 16

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : Mi gran tesoro
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picón, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Migran tesoro	Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reunidos en un círculo en el aula, la docente realizará una pequeña dinámica con los niños y niñas, donde se esconderá dos elementos y entonaremos don pirata vete a buscar. Con un pañuelo en los ojos los niños y niñas buscan los elementos. Al buscarlos, generan choques y confusiones, y se presentan con flictos entre amigos porque estos no observan por dónde caminan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Canción</li> <li>Pizarra</li> <li>Plumones</li> </ul>	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>Luego los niños y niñas responde a las preguntas de la docente en asamblea: ¿les gusto el juego?, ¿qué pasó en este?, ¿qué problemas tuvieron?, ¿por qué se presentaron los problemas, los niños y niñas responde y cómo podríamos resolverlos, si no podemos ver nos podemos chocar con las personas,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Carros</li> <li>Muñecas de juguete</li> <li>Carteles</li> <li>Pañuelos</li> </ul>	30´	Menciona, a partir de una reflexión, la importancia del cumplimiento de las normas

	<p>las cosas u otros. Entonces debemos ver por donde caminamos y hacemos las cosas. Al igual que en el aula debemos de tener nuestras normas para organizarnos y respetarnos entre amigos y compañeros, respetándonos y logrando una mejor convivencia, para no se presenten conflictos ni en el aula ni en ninguna parte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños y niñas reflexionan y recuerdan , mediante exposición de fotos con sus normas:</li> <li>✓ Ordenar los juguetes después de haberlos utilizado.</li> <li>✓ Limpiar las mesas y sillas después de ensuciarlas.</li> <li>✓ Respetar los turnos.</li> <li>✓ Votar los papeles a la basura</li> <li>✓ No pelear con los amigos, amigas y compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulina</li> <li>• plumones.</li> </ul>		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencionan todos: ¿qué aprendimos el día de hoy?</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 17

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : Nos vamos de compra al súper mercado
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picón, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Nos vamos de compra al supermercado	Cuida los espacios públicos y el ambiente desde la perspectiva del desarrollo sostenible.	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente les presenta una lámina y los niños y niñas describen el supermercado: ¿cómo son los supermercados?, ¿qué encontramos en ellos?, ¿Quiénes venden los productos?, ¿dónde se tienen que pagar?, ¿conocen algunos?, ¿dónde se encuentran ubicados?, ¿Quiénes acuden a los supermercados?, ¿qué otras personas trabajan en los supermercados?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lámina</li> <li>Pizarra</li> <li>Plumones</li> </ul>	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>Después sacaran del baúl de los disfraces y de una caja los trajes de vendedoras, cajeras, cuidadores de un supermercado, y otros, así como material de reciclaje como: botellas, chapas, pomos, latas, envolturas, etc, y los niños y niñas arman su supermercado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juguetes de supermercado.</li> <li>Lámina</li> <li>Carritos de súper de juguete</li> <li>Trajés de</li> </ul>	30´	Describe de qué manera cuida el ambiente y los espacios públicos que hay en su

	<p>para luego jugar en él y representar como atiende, como se vende, quienes compran, que productos compran. Como nos atienden en el súper, como debemos de comportarnos adentro del supermercado. Participan todos los niños y niñas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminado el juego de roles, se inicia una asamblea entre todos, preguntando a los niños y niñas: ¿a qué jugaron?, ¿cómo lo hicieron?, ¿qué materiales utilizaron?, ¿cómo los utilizaron?, ¿Qué personajes representaron?, ¿les gusto el juego? ¿tuvieron algunas dificultades?, ¿cómo las resolvieron?, ¿cómo cuidan el supermercado?, ¿quiénes les orientan, para hacer sus compras?, ¿se debe fumar adentro del súper mercado? ¿los residuos, papeles, o desperdicios de lo que comemos o consumimos,</li> </ul>	vendedores.		comunidad.
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------	--	------------

	debemos de arrojarlos en el piso?, ¿cómo lo cuidamos?			
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionamos con respecto a sus normas y que debemos tenerlas siempre presente cuando acudamos a estos lugares.</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 18

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : A consulta médica
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picón, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
A consulta médica	Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos los niños y niñas reunidos en semicírculo escuchan atentos a la docente , quien les presentará al títere Juan el doctor; los saludará y les narrara una linda historia de cómo es su trabajo; todos escuchan atentos, terminada la narración, se despide y la docente preguntará a los niños y niñas: ¿les gusto la narración de Juan el doctor?, ¿cómo y dónde es su trabajo?, ¿qué utensilios utiliza?, ¿es importante su trabajo, por qué?, ¿y Juan como soluciona sus problema cuando se le junta varias consultas con sus pacientes?</li> </ul>	Títere Plumones Pizarra	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego de una bolsa sorpresa presentada por la docente , los niños y niñas descubren y arman un lindo consultorio con variado materiales como son: tallimetro, balanza, estetoscopio, botiquín, termómetro, lupa, paletas, tensiómetro, láminas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juguetes de médico de plástico</li> <li>• Batas</li> </ul>	30´	Expresa, con sus palabras, que los conflictos se

	<p>del cuerpo, corazón, ojos, gasas, alcohol, etc, también unas batas de médico, las cuales los niños se colocaran para representar su trabajo y por cada médico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente les recuerda el trato y las normas que tiene un médico en su consultorio y que se deben tener en el hospital, posta médica o clínica. Los niños y niñas, van tomando conciencia de sí mismos como seres únicos y vivos. Al tiempo practican el vocabulario (saludo, preguntar por la salud, responder con educación, confiar en el doctor o doctora...); exploran su cuerpo, comparan peso y altura, escuchan los latidos de su corazón con el fonendoscopio...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sillas</li> <li>• Mesas</li> <li>• Botiquín</li> <li>• Lámina</li> </ul>		pueden solucionar.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminado el juego de roles donde han participado todos los niños y niñas, la docente realiza una asamblea para preguntar: ¿les gusto el juego?, ¿todos los niños y niñas participaron?, ¿tuvieron alguna dificultad?, ¿cómo lo solucionaron?, ¿qué aprendimos hoy?</li> </ul>		10´	Expresa con claridad sus respuestas

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 19

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : La cueva de los cavernícolas
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picón, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
La cueva de los cavernícolas	Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nos reunimos con los niños sentados en un círculo y recordamos las normas de convivencia, acordados para realizar actividades de movimiento.</li> <li>Acompañados de la canción “el baile de los cavernícolas”</li> </ul>	Canción Pizarra Plumones	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>Luego se les pregunta a los niños y niñas: ¿de qué trata la canción?, ¿cómo vivían los cavernícolas y dónde?, ¿en qué trabajaban?, ¿qué comían?, ¿Dónde dormían y como se vestían?, ¿dónde se sentaban, comían, etc?, ¿han visto algunos cavernícolas? ¿aún viven?</li> <li>Los niños y niñas se</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grabadora</li> <li>CD</li> <li>Papel</li> <li>Trajes</li> <li>Cartón</li> <li>Láminas</li> <li>Cinta</li> <li>Limpiatipo</li> </ul>	30´	Da cuenta del cumplimiento de las responsabilidades propias y las de los demás.

	<p>organizan por equipos, y del baúl de juguetes y del de trajes extraen las vestimentas de cavernícolas, los describen, y los utensilios que estos utilizaban en las cuevas o cavernas donde vivían; con ayuda de la docente arman un escenario de cavernícolas con papel, láminas, y otros, después los niños juegan a dramatizar como vivían los cavernícolas, como pescaban, hacían su cosas, que comían, como se portaban, no tenían reglas ni normas en sus cavernas y en sus</p>			
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terminado el juego los niños y niñas reflexionan sobre la importancia de las normas en la vida de las personas , para respetarse, ayudarse, vivir</li> </ul>		10´	Expresa claridad con sus respuestas

	<p>organizados y ser solidarios, no como los cavernícolas, que andaban peleando, y no se respetaban, entonces ¿debemos de cumplir las normas?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo aprendimos?, tuvieron alguna dificultad?, ¿cómo la resolvieron?</p>			
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

## SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 20

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 354 San Miguelito
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Personal social
- 1.5 Tema : El teatro
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Noriega Brito, Irma Yolanda  
Oliveros Picón, Liz Belinda

### II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

#### 2.1 Objetivo

Al finalizar la ejecución de las actividades de juegos de roles los alumnos habrán alcanzado un alto desarrollo de sus habilidades sociales

#### 2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
El teatro	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tienen deberes.	Actúa con interés, colaborativamente y respetando a sus compañeros

### 2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas recibirán un lindo obsequio, el cual descubrirán y describirán, mencionando su contenido: cortinas, luces de colores, percheros, baúl, diversos trajes de variados personajes, papeles de fondo, luego la docente preguntará: ¿qué podemos hacer con todas esas cosas?, ¿cómo podemos ordenarlas?, ¿dónde las podemos ubicar?, ¿en qué parte del aula?, ¿y qué podemos hacer en el teatro?; ¿son importante los teatros, por qué?, los niños y niñas responden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obsequio con diversidad de objetos</li> </ul>	5´	Participa activamente en las actividades propuestas
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agrupan en equipos y a cada uno se les asigna responsabilidades para armar el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cortina</li> <li>• Baúl</li> <li>• Percheros</li> </ul>		

<p><b>Proceso</b></p>	<p>teatro, de forma organizada los niños y niñas contribuyen a armar el teatro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Culminado de armar teatro los niños y niñas, elaboramos las normas para mantener limpio y conservar el teatro en buen estado. Con ayuda de fotos pegadas en un cartel, los niños dictan las normas y cuidados del teatro.</li> <li>• Limpiar, recoger papeles, sacudir, cuando se ensucie.</li> <li>• Guardar los vestuarios después de utilizarlos, colgarlos en el perchero.</li> <li>• No jalar las luces.</li> </ul>	<p>Ganchos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pequeños</li> <li>• Reflectores</li> <li>• Papel</li> <li>• Cinta.</li> </ul>	<p>30´</p>	<p>Se expresa espontáneamente con respeto a una situación que le afecta a él o a sus compañeros.</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego en asamblea los niños responden, a las preguntas: ¿qué hicieron hoy?, ¿cómo lo hicieron?, ¿tuvieron alguna dificultad?, ¿Qué aprendimos el día de hoy?.</li> </ul>		<p>10´</p>	<p>Expresa con claridad sus respuestas</p>

### **2.3 EVALUACIÓN DE SALIDA**

Aplicado el instrumento evaluativo, culminada la ejecución de las actividades programadas y de las sesiones de enseñanza aprendizaje, los resultados obtenidos lo presentamos en la matriz de la página siguiente.

## RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

	Cuando está tratando de solucionar una situación problemática que tiene con otros niños y niñas, evaluar las posibles soluciones para elegir la mejor.	SI																		
	En sus relaciones con otros niños y niñas, pide las cosas por favor, dice gracias, se disculpa, y muestra otras conductas de cortesía.	SI																		
	Ante un problema con otros/as chicos/as, busca y genera varias posibles soluciones.	SI																		
	Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.	SI																		
	Pide favores a otras personas cuando necesita algo.	SI																		
	Hace peticiones, sugerencias y quejas a los adultos.	SI																		
	Coopera con otros/as niños/as en diversas actividades y juegos (participa, ofrece sugerencias,	SI																		
	Cuando conversa con otra persona, escucha lo que se le dice, responde a lo que se le pregunta y expresa lo que él/ella piensa y siente.	SI																		
	Comparte lo propio con los otros niños y niñas.	NO																		
	Pide ayuda a otras personas cuando lo necesita.	SI																		
	Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, evalúa los resultados obtenidos después de poner en práctica la alternativa de solución elegida.	SI																		
	Está en silencio atendiendo la instrucción.	SI																		
	Hace silencio cuando sus compañeros participan.	SI																		
	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás	SI																		
	Comunica lo que siente (agrado o desagrado).	SI																		
	Saluda de modo adecuado a otras personas.	SI																		
	Responde verbalmente al saludo de sus compañeros.	SI																		
	Responde verbalmente al saludo del profesor.	SI																		
<b>INDICADORES</b>																				
<b>ALUMNOS</b>																				
<b>Nº</b>																				
1	ARAUJO PEREZ, José Antonio	SI	NO	SI																
2	BELLODA MARTINEZ Diana Helen	SI	SI	NO	SI	NO	SI													
3	BUSTOS LOPEZ Luciana	SI																		
4	CORONADO DÍAZ Liseth	SI	NO	SI																
5	CONTRERAS PORRAS Alicia	NO	SI	SI	NO	SI														

6	CANCAN VENTURA Rosa María	SI																		
7	CELESTINO DIAZ Eduardo Fabian	SI	NO																	
8	CHUQUEZ VALDIVIA Fernando Rodrigo	SI	NO																	
9	CORDOVA YAHUANA Luis Angel	NO	SI																	
10	GALVEZ MONJA Marco	SI	SI	NO	SI															
11	GALLO VILLANUEVA Kori	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO										
12	GONZALES VENTURA Maria Esperanza	SI	NO	SI																
13	HUAMAN POMA Daysi Leydi	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI
14	LLAMONA CARRION Fernando	SI	NO	SI																
15	MATOS TEZEN Celeste María.	SI	NO	SI	SI															
16	MORALES SOLANO María	SI	NO	SI																

	Guadalupe																			
17	NUÑEZ HUAMAN, Nancy Claudia	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	
18	ORREGO DEPAZ Alexandra Valentina	SI	SI	NO	SI	NO														
19	RIVAS MONTES Mililagos	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI									
20	SARMIENTO TIMANA, Angel Pier	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI												
21	SILVA CRUZ Brayann	SI	SI	SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	
22	VEGA RÍOS Mary Maili	SI	NO	SI	NO	SI														
PUNTAJE		<b>SI</b>	20	20	19	18	20	22	19	21	20	18	19	22	21	21	22	20	19	18
		<b>NO</b>	2	2	3	4	2	0	3	1	2	4	3	0	1	1	0	2	3	4

Fuente: elaboración propia

## CUADRO N° 2

### EVALUACIÓN DE SALIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°354 “SAN MIGUELITO” DEL DISTRITO DE ACOCHACA- ANCASH

N°	INDICADOR	SI		NO	
		F	%	F	%
01	Responde verbalmente al saludo del profesor.	20	90.9%	2	9.1%
02	Responde verbalmente al saludo de sus compañeros.	20	90.9%	2	9.1%
03	Saluda de modo adecuado a otras personas.	19	86.4%	3	13.6%
04	Comunica lo que siente (agrado o desagrado).	18	81.8%	4	18.2%
05	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría).	20	90.9%	2	9.1%
06	Hace silencio cuando sus compañeros participan.	22	100%	0	0%
07	Está en silencio atendiendo la instrucción.	19	86.4%	3	13.6%
08	Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, evalúa los resultados obtenidos después de poner en práctica la alternativa de solución elegida.	21	95.5%	1	4.5%
09	Pide ayuda a otras personas cuando lo necesita.	20	90.9%	2	9.1%
10	Comparte lo propio con los otros niños y niñas.	18	81.8%	4	18.2%
11	Cuando conversa con otra persona, escucha lo que se le dice, responde a lo que se le pregunta y expresa lo que él/ella piensa y siente.	19	86.4%	3	13.6%
12	Coopera con otros/as niños/as en diversas actividades y juegos (participa, ofrece sugerencias, apoya, anima y otras).	22	100	0	0%
13	Hace peticiones, sugerencias y quejas a los adultos.	21	95.5%	1	4.5%
14	Pide favores a otras personas cuando necesita algo.	21	95.5%	1	4.5%
15	Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.	22	100%	0	0%
16	Ante un problema con otros/as chicos/as, busca y genera varias posibles soluciones.	20	90.9%	2	9.1%
17	En sus relaciones con otros niños y niñas, pide las cosas por favor, dice gracias, se disculpa..., y muestra otras conductas de cortesía.	19	86.4%	3	13.6%
18	Cuando está tratando de solucionar una situación problemática que tiene con otros niños y niñas, evaluar las posibles soluciones para elegir la mejor.	18	81.8%	4	18.2%
	<b>PROMEDIO</b>		90.67%		9.33%

Elaboración propia

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

- Se observó que de todos los niños y niñas a quienes se evaluaron, el 90.9% que hace un total de 20 estudiantes, responden verbalmente al saludo del profesor; mientras que el 9.1% que hace un total de 2 estudiantes, aún no verbaliza el saludo.
- Se observó que de los niños y niñas que se evaluaron solo el 90.9 % que hace un total de 20 niños y niñas, responden verbalmente al saludo de sus compañeros, mientras que 9.1% que hace un total de 2 estudiantes no lo hacen.
- Que el 86.4% que hace un total de 19 estudiantes, saludó de modo adecuado a otras personas; pero el 13.6% que equivale a 3 niños y niñas, aún no lo lograron.
- Se observó que el 81.8% que equivale a 18 niños y niña, comunica lo que siente (agrado y desagrado), mientras que el 18.2% que son 4 niños y niñas no comunican lo que sienten.
- Así mismo el 90.9% que hace un total de 20 niños y niñas, respondió adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás; mientras que 9.1% equivalente a 2 niñas y niños aún no lo logran.
- Que el 100% que hacen un total de los 22 niños y niñas, hicieron silencio cuando sus compañeros participan; logrando en su totalidad el indicador trazado.
- Se observó en esta etapa, que el 86.4% haciendo un total de 19 niños y niñas, está en silencio atendiendo las instrucciones y el 13.6% de un total de 3 niños y niñas no permanecen en silencio.
- Se evidenció que el 95.5% que hace un total de 21 niños y niñas, cuando tiene un problema con otros niños, evalúa los resultados obtenidos

después de poner en práctica la alternativa de solución elegida; mientras que el 4.5 % que equivale a 1 de los niño no lo logro.

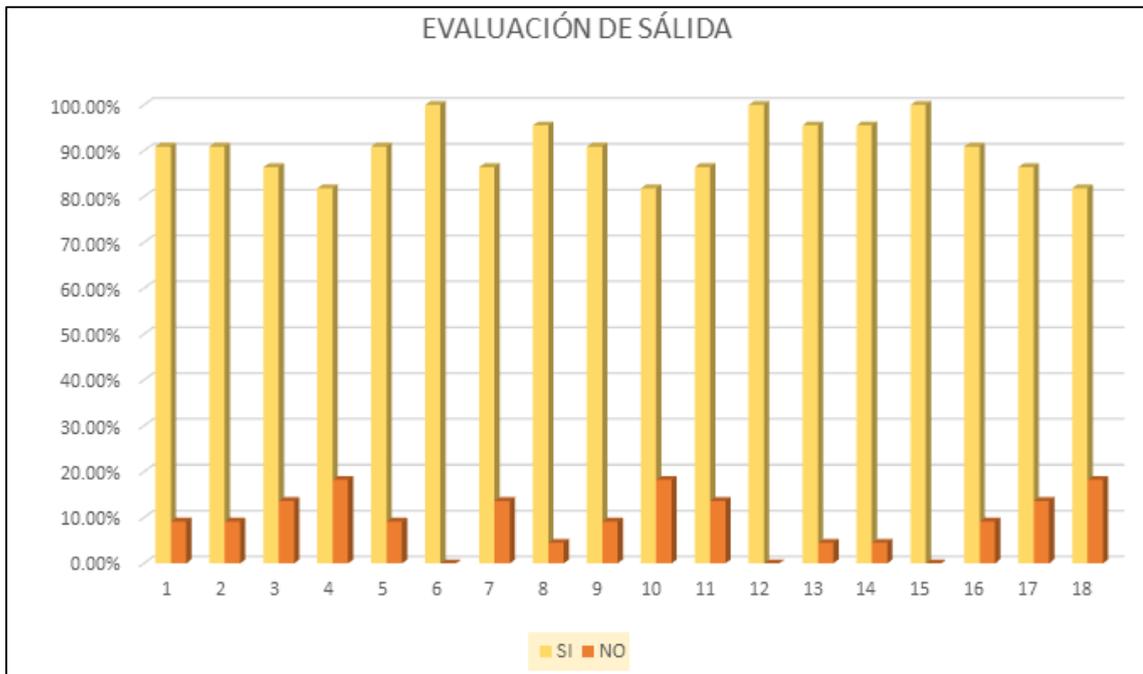
- Se observó que el 90.9% que hacen un total de 20 niños y niñas, pide ayuda a otras personas cuando lo necesitan; mientras que el 9.1% que equivale a 2 niños y niñas no lo han logrado.
- Se observó que de todos los niños y niñas evaluados, el 81.8% que hace un total de 18 estudiantes, comparte lo propio con los otros niños y niñas; mientras que el 18.2% que hace un total de 4 estudiantes, no comparte.
- Se evidenció que el 86.4% que hace un total de 19 niños y niñas, cuando conversa con otra persona escucha lo que se le dice, responde a lo que se le pregunta y expresa lo que siente., mientras que el 13.6% que son 3 estudiantes no lo han logrado.
- Se observó en esta etapa, que el 100% haciendo un total de 22 niños y niñas, cooperan con otros niños en diversas actividades y juegos; por lo tanto todos lograron el indicador trazado.
- Se observó que de todos los niños y niñas evaluados, el 95.5% que hace un total de 21 estudiantes, hacen peticiones, sugerencias y quejas a los adultos; mientras que el 4.5% que hace un total de 1 estudiante, no lo logró.
- Se evidenció que el 95.5% que hace un total de 21 niños y niñas, pide favores a otras personas cuando necesita algo, mientras que el 4.5% que es 1 estudiante no logró el indicador trazado.
- Se observó, que el 100% haciendo un total de 22 niños y niñas, inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas; por lo tanto se logró con el indicador trazado.
- Se observó que de todos los niños y niñas evaluados, el 90.9% que hace un total de 20 estudiantes, ante un problema con otros chicos, busca y

genera varias posibles soluciones; mientras que el 9.1% que hace un total de 2 estudiantes, no lo han logrado.

- Se evidenció que el 86.4% que hace un total de 19 niños y niñas, en su relación con otros niños y niñas, pide las cosas por favor, dice gracias, se disculpa,...y muestra otras conductas de cortesía, mientras que el 13.6% que son 3 estudiantes no lo han logrado.
- Se observó, que el 81.8% haciendo un total de 18 niños y niñas, cuando están tratando de solucionar una situación problemática que tiene con otros niños y niñas, evalúa las posibles soluciones para elegir la mejor; por lo tanto el 18.2% de los niños y niñas que son un total 4, no lo han logrado.
- Finalmente de los 18 indicadores evaluados en prueba de salida se obtuvo un 90.67% que responden si y un 9.33% responden no.

## GRAFICO Nº 02

### RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA



Teniendo en cuenta que para el desarrollo en los niños y niñas de 4 años del cuidado de su cuerpo se han aplicado diferentes actividades significativas, que arrojaron los siguientes resultados descritos en el presente gráfico se observa un gran avance de logros de los niños y niñas de 4 años en un 90.67% de lo cual todavía un 9.33% aún están en proceso.

#### 2.4 RESULTADOS FINALES

Presentación, análisis e interpretación de los resultados de la evaluación de entrada y salida.

Nº	INDICADORES	ENTRADA				SALIDA				% DE MEJORA
		SI		NO		SI		NO		
		F	%	F	%	F	%	F	%	
1	Responde verbalmente al saludo del profesor.	5	22.7%	17	77.3%	20	90.9%	2	9.1%	68.2%
2	Responde verbalmente al saludo de sus compañeros.	4	18.2%	18	81.8%	20	90.9%	2	9.1%	72.7%
3	Saluda de modo adecuado a otras personas.	5	22.7%	17	77.3%	19	86.4%	3	13.6%	63.7%
4	Comunica lo que siente (agrado o desagrado).	4	18.2%	18	81.8%	18	81.8%	4	18.2%	63.6%
5	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría).	8	36.4%	14	63.6%	20	90.9%	2	9.1%	54.5%
6	Hace silencio cuando sus compañeros participan.	7	31.8%	15	68.2%	22	100%	0	0%	68.2%
7	Está en silencio atendiendo la instrucción.	4	18.2%	18	81.8%	19	86.4%	3	13.65	68.2%
8	Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, evalúa los resultados obtenidos después de poner en práctica la alternativa de solución elegida.	7	31.8%	15	68.2%	21	95.5%	1	4.5%	63.7%
9	Pide ayuda a otras personas cuando lo necesita.	7	31.8%	15	68.2%	20	90.9%	2	9.1%	68.2%
10	Comparte lo propio con los otros niños y niñas.	6	27.3%	16	72.7%	18	81.8%	4	18.2%	54.5%
11	Cuando conversa con otra persona, escucha lo que se le dice, responde a lo que se le pregunta y expresa lo que él/ella piensa y siente.	6	27.3%	16	72.7%	19	86.4%	3	13.6%	59.1%
12	Coopera con otros/as niños/as en diversas actividades y juegos (participa, ofrece sugerencias, apoya, anima y otras).	4	18.2%	18	81.8%	22	100%	0	0%	81.8%

	2090.211									
<b>13</b>	Hace peticiones, sugerencias y quejas a los adultos.	3	13.6%	19	86.4%	21	95.5%	1	4.5%	<b>81.9%</b>
<b>14</b>	Pide favores a otras personas cuando necesita algo.	2	9.1%	20	90.9%	21	95.5%	1	4.5%	<b>86.4%</b>
<b>15</b>	Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.	5	22.7%	17	77.3%	22	100%	0	0%	<b>77.3%</b>
<b>16</b>	Ante un problema con otros/as chicos/as, busca y genera varias posibles soluciones.	3	13.6%	19	86.4%	20	90.9%	2	9.1%	<b>77.3%</b>
<b>17</b>	En sus relaciones con otros niños y niñas, pide las cosas por favor, dice gracias, se disculpa..., y muestra otras conductas de cortesía.	3	13.6%	19	86.4%	19	86.4%	3	13.6%	<b>72.8%</b>
<b>18</b>	Cuando está tratando de solucionar una situación problemática que tiene con otros niños y niñas, evaluar las posibles soluciones para elegir la mejor.	4	18.2%	18	81.8%	18	81.8%	4	18.2%	<b>63.6%</b>
	<b>Promedios</b>		22 %		<b>78%</b>		<b>90.67%</b>		<b>9.33%</b>	<b>68.67%</b>

Fuente: elaboración propia

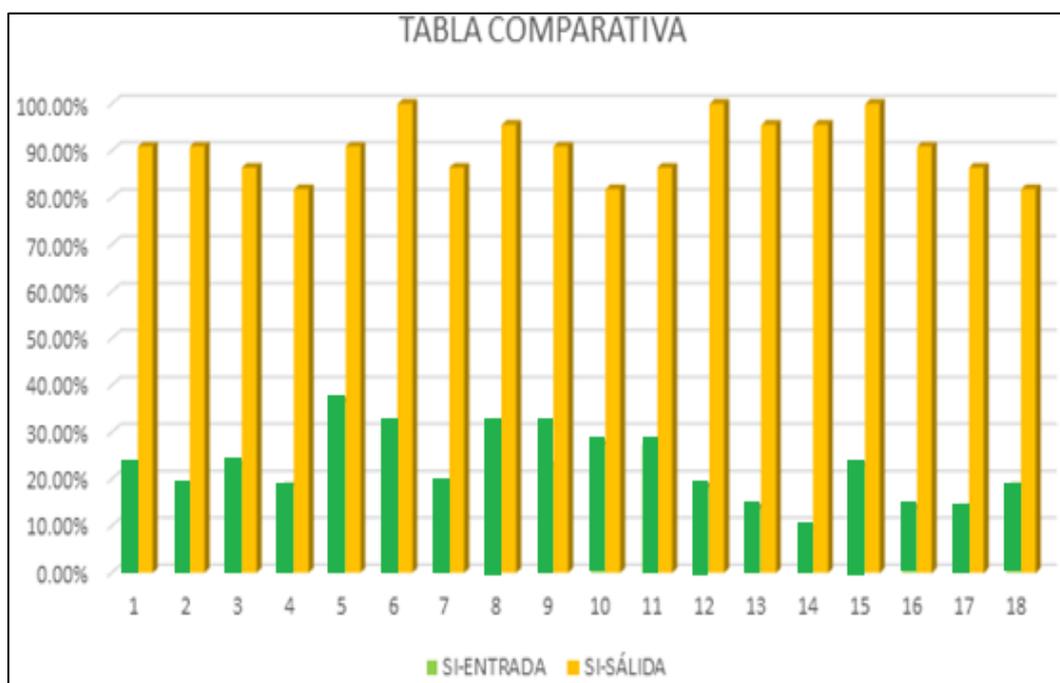
Las Actividades Significativas se desarrollaron para desarrollar habilidades sociales, teniendo en cuenta aproximadamente 45 minutos por sesión, permitiendo en todo momento la libre participación de los niños y niñas donde se les permita explorar y vivenciar cada actividad.

En cada sesión de Actividades Significativas, se preveen los materiales a utilizar con los niños y niñas, siempre teniendo en cuenta las partes y la importancia del cuerpo humano.

Los datos recogidos a través de la Evaluación de Entrada y la Evaluación de Salida, sirvieron para determinar que los niños y niñas aun no aplican habilidades sociales con sus amigos, compañeros, familias de 4 años de la I.E.I. N° 354 "San Miguelito" del distrito de Acochaca, antes y después que se efectuaran las Actividades Significativas, al ser aplicados a través de diferentes sesiones de aprendizaje.

GRAFICO N° 03

**CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACIÓN DE ENTRADA Y LA EVALUACIÓN DE SALIDA.**



En el cuadro se presentan los porcentajes alcanzados por ambos grupos: en la evaluación de entrada, alcanzaron el 22% de logros de todos los niños evaluados y en la evaluación de salida de todos los indicadores evaluados se evidencia que en promedio el 90.67 % de los niños consiguió desarrollar habilidades sociales. Por lo que podemos afirmar que las actividades significativas, mejoran en altos porcentajes las habilidades sociales con una diferencia promedio del 68.67% en todos los indicadores evaluados.

**CAPÍTULO III:  
CONCLUSIONES Y  
RECOMENDACIONES**

### 3.1 CONCLUSIONES

- ❖ La evaluación de entrada permitió determinar que las habilidades sociales en los niños y niñas de 04 años de La I.E. N°354 “San Miguelito” del Distrito de Acochaca, Ancash-2016, se mostraban muy deficientes de un 78% de todos los indicadores evaluados.
- ❖ Para enfrentar dicha situación de diseño se aplicó un programa didáctico en torno a un conjunto de 20 actividades de juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 354 “San Miguelito” del Distrito de Acochaca, Ancash-2016.
- ❖ El desarrollo del programa implica precisar el componente didáctico dentro del cual corresponde ubicar los juegos de roles: el componente contenido, en la medida que cada rol implica el dominio de un conocimiento teórico y práctico que se plasma en el ejercicio de cada uno de ellos.
- ❖ Asimismo, implicó delinear un modelo didáctico, por tanto una determinada estructura de clase o sesión, sobre cuya base se diseñaron y aplicaron las sesiones enseñanza aprendizaje correspondientes.
- ❖ Al evaluar el proceso de intervención basadas en Juegos de Roles se logró alcanzar un notable y significativo desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años con el 90.67%, de todos los indicadores evaluados al final de la investigación.
- ❖ Al comparar el desarrollo de habilidades sociales en la evaluación de entrada y evaluación de salida establecidas a los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N°354 “San Miguelito” del Distrito de Acochaca, Ancash-2016, podemos determinar que

han desarrollado significativamente sus habilidades sociales, obteniéndose un promedio del 68.67 % en todos los indicadores evaluados.

### **3.2 RECOMENDACIONES**

- ❖ Las docentes de Educación Inicial deben prever y priorizar las necesidades e intereses de los niños de acuerdo a su edad y estas deben estar dirigida a desarrollar las capacidades que permitan que desde temprana edad a los niños y niñas desarrollar habilidades sociales, que puedan permitir integrarse en su entorno social, y aplicar como estrategia actividades lúdicas significativas, respetando la secuencia metodológica.
- ❖ Se deberían diseñar programas o talleres de actualización en cuanto a las estrategias para las docentes, a fin de que éstos puedan manejar técnicas y procedimientos apropiados para desarrollar las capacidades específicas, necesarias para el desarrollo de habilidades sociales, valores, normas.
- ❖ Evaluar periódicamente las capacidades de habilidades sociales, reforzando el elemento donde se encuentre la deficiencia.
- ❖ Comprometer a los Padres de Familia, a asistir a talleres y charlas de escuela de Padres de familia, con la participación de docentes y profesionales especializados, como psicólogos, psicoterapeutas para informarse y capacitarse del desarrollo social de sus hijos , hijas y que alcancen el entorno familiar, y poder aplicarlo en sus hogares.

# **BIBLIOGRAFÍA**

- Abarca &hidalgo: Citado en: Programa de entrenamiento en habilidades sociales. Universidad de Pontífices. CHILE, 1996.P.125.
- Bonilla, R., Solovieva, Y., Figueroa, S., Martínez, J. y Quintanar, L. (2004). Tratamiento neuropsicológico en niños con TDA con predominio de impulsividad. En: Solovieva, Y. y Quintanar, L. Métodos de intervención neuropsicológica infantil. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Colección Neuropsicología y Rehabilitación. 117-146.
- Bonilla, M. (2009). Los problemas de lenguaje, atención y memoria y sus repercusiones en la lectoescritura. En: Quintanar, L., Solovieva, Y., Lázaro, E., Bonilla, R., Mejía, L., Eslava, J. et al. Dificultades en el proceso lectoescritor. México: Trillas. 51-69.
- Bonilla, M., Solovieva, Y. & Jiménez, N.R. (2012). Valoración del nivel de desarrollo simbólico en la edad preescolar. Revista CES Psicología, 5(2), 56-69.
- Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza.
- Bruner, J. (1991). Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva. Madrid: Alianza.
- Davidov V.V. (1996). La teoría de la enseñanza que conduce al desarrollo. Moscú: Inter.
- Elkonin, D. B. (1980). Psicología del juego. Madrid: Pablo del Río.
- Elkonin, D. B. (1989). Obras Escogidas.Moscú: Universidad Estatal de Moscú.
- Elkonin, D. B. (1995). Desarrollo psicológico en las edades infantiles. Moscú: Academia de Ciencias Pedagógicas y Sociales.
- Estudita Martin Hernandez. Programa para el Desarrollo de Habilidades Sociales y Emocionales.

- Galperin, P. Ya. (1976). Introducción en la psicología general. Moscú: Universidad Estatal de Moscú.
- González-Moreno, C.X. (2009). La utilización de la actividad de juego temático de roles sociales en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. Tesis de maestría. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- González-Moreno, C. X.; Solovieva, Y. y Quintanar-Rojas, L. (2009). La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*.
- González-Moreno, C. X.; Solovieva, Y. y Quintanar-Rojas, L. (2011). Actividad reflexiva en preescolares. *Perspectivas psicológicas y educativas. Universitas Psychologica*, 10 (2), 423-440.
- González-Moreno, C.X., Solovieva, Y., Quintanar-Rojas, L. (2012). Neuropsicología y Psicología histórico-cultural: aportes en el ámbito educativo. *RevFacMed*.2012;60:177-187.
- Lázaro, E. (2009). Identificación temprana de las dificultades para la actividad escolar. En: Quintanar, L., Solovieva, Y., Lázaro, E., Bonilla, R., Mejía, L., Eslava, J. et al. *Dificultades en el proceso lectoescritor*. México: Trillas. 23-34.
- Leontiev, A.N. (1981). Problemas del desarrollo de la psique. Moscú: Universidad Estatal de Moscú.
- Leontiev, A.N. (1983). Obras escogidas. Tomos 1 y 2. Moscú: Pedagogía.
- Leontiev, A.N. (2000). Conferencias sobre psicología general. Moscú: Sentido.
- Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito. (2010). Secretaría Distrital de Integración Social y la Secretaría de Educación del Distrito. Bogotá: Autor.

- López-Calva, M. (2003). Pensamiento crítico y creatividad en el aula. México: Trillas.
- Luria, A.R. (1979). Lenguaje y conciencia. Moscú: Universidad Estatal de Moscú.
- Luria, A.R. (1982). El papel del lenguaje en el desarrollo de la conducta. México: Cartago.
- Luria, A.R. (1986). Las funciones corticales superiores en el hombre. México: Fontamara.
- Luria, A. R. (1989). El cerebro en acción. México: Ediciones Roca.
- Martínez, N.D & Sanz, M.Y: Trabajo De Diploma, Entrenamiento En Habilidades Sociales Aplicada A Jóvenes Tímidos. Universidad De Oriente. Cuba, 2001.P.13.
- Martínez, N.D & Sanz, M.Y: Trabajo De Diploma, Entrenamiento En Habilidades Sociales Aplicado a jóvenes tímidos. Universidad de Oriente. CUBA, 2001.p.15.
- Obukhova L. F. (1995). Psicología infantil. Teorías, hechos, problemas. Moscú: Trivola.
- Obukhova, L. F. (2006). Psicología del desarrollo. Moscú: Educación superior.
- Quintanar, L. y Solovieva, Y. (2007). Neuropsicología y aprendizaje escolar. Revista Ciencia y Desarrollo. 33:60-5.
- Robbins, D. (2005). Entendiendo la metapsicología de Vigotsky. Eclecta. Revista de Psicología General. Vol III (9 y 10), 16-28.
- Rubinstein, S.L. (1967). Principios de psicología general. México: Editorial Grijalbo.

- Salmina, N. (1988). Signo y símbolo en la educación. Moscú: Universidad Estatal de Moscú.
- Salmina, N. (1989). Tipos y formas de materialización de la enseñanza. Moscú: Universidad Estatal de Moscú.
- Salmina, N. y Filimonova, O. (2001). Diagnóstico y corrección de la voluntariedad en la edad preescolar escolar menor. México: Universidad Autónoma de Tlaxcala.
- Salmina, N.G. (2010). Indicadores de preparación de los niños para la escuela. En: Yu. Solovieva & L. Quintanar (2010). Antología del desarrollo psicológico del niño en la edad preescolar. Trillas: México, 67–74.
- Schmelkes, S. (1994). Hacia una Mejor Calidad de Nuestras Escuelas. México: SEP. Biblioteca para la actualización del maestro.
- Schmelkes, S. (1995). Hacia una Mejor Calidad de Nuestras Escuelas.
- Schmelkes, S. (1997). Educación para la vida: algunas reflexiones en torno al concepto de relevancia de la educación. En Artículos sobre la educación básica, Documento DIE, 50, México, DIE-CINVESTAV-IPN, pp. 5-13.
- Solovieva, Y., Quintanar, L. y Lázaro, E. (2006). Efectos socioculturales sobre el desarrollo psicológico y neuropsicológico en niños preescolares. Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología, 6 (1), 9-20.
- Solovieva, Y. y Quintanar, L. (2007). Análisis neuropsicológico de la acción escolar desde el paradigma histórico-cultural. Revista de Psicología General y Aplicada. 60:217-34.
- Solovieva, Y. y Quintanar, L. (2008). Enseñanza de la lectura. Método práctico para la formación lectora. México: Trillas.

- Solovieva, Y., Machinskaya, R., Quintanar, L., Bonilla, R. y Pelayo, H. (2009). Neuropsicología del TDA en la edad preescolar. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla: Colección Neuropsicología y Rehabilitación.
- Solovieva, Y. y Quintanar, L. (2010). Antología del desarrollo psicológico del niño en edad preescolar. México: Trillas.
- Solovieva, Y. y Quintanar, L. (2012). La actividad de juego en la edad preescolar. México: Trillas.
- Talizina, N. (2000). Manual de psicología pedagógica. México: Facultad de Psicología. Universidad Autónoma de San Luis Potosí.
- Talizina, N. (2009). La teoría de la actividad aplicada a la enseñanza. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla: Colección Neuropsicología, Educación y desarrollo.
- Vigotsky, L.S. (1984a). El instrumento y el signo en el desarrollo del niño. Obras escogidas. Tomo 6. Moscú: Pedagogía.
- Vigotsky, L.S. (1984b). Problemas de psicología infantil. Obras escogidas. Tomo 4. Moscú: Pedagogía.
- Vigotsky, L.S. (1995a). Obras escogidas. Tomo III. Madrid: Visor.
- Vigotsky, L.S. (1995b). El desarrollo del sistema nervioso. En Quintanar, L. (ed.). La formación de las funciones psicológicas durante el desarrollo del niño. México: Universidad Autónoma de Tlaxcala.
- Vigotsky, L.S. (1996a). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica. Grijalbo Mondadori.
- Vigotsky, L. S. (1996b). Obras escogidas. Tomo 4. Madrid: Visor.

- Vigotsky, L.S. (1997). Obras psicológicas escogidas. 5 vols. 2ª ed. Madrid: Aprendizaje-Visor.
- Vigotsky, L. S. (2007). La imaginación y el arte en la infancia. Madrid: Akal.
- Zinchenko, V.P. (2005). Desde la psicología clásica a la orgánica: En conmemoración del centenario del nacimiento de Lev Vigotsky. *Eclecta. Revista de psicología general*. Vol III (9 y 10), 40.

# **ANEXOS**

**ANEXO N° 01**

**LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS DE 05 AÑOS DE EDAD**

Nombre: \_\_\_\_\_  
Edad: \_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

**OBJETIVO:** El presente Test tiene como finalidad determinar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad.

N°	INDICADOR	SI	NO
01	Responde verbalmente al saludo del profesor.		
02	Responde verbalmente al saludo de sus compañeros.		
03	Saluda de modo adecuado a otras personas.		
04	Comunica lo que siente (agrado o desagrado).		
05	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría).		
06	Hace silencio cuando sus compañeros participan.		
07	Está en silencio atendiendo la instrucción.		
08	Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, evalúa los resultados obtenidos después de poner en práctica la alternativa de solución elegida.		
09	Pide ayuda a otras personas cuando lo necesita.		
10	Comparte lo propio con los otros niños y niñas.		
11	Cuando conversa con otra persona, escucha lo que se le dice, responde a lo que se le pregunta y expresa lo que él/ella piensa y siente.		
12	Coopera con otros/as niños/as en diversas actividades y juegos (participa, ofrece sugerencias, apoya, anima y otras).		
13	Hace peticiones, sugerencias y quejas a los		

	adultos.		
<b>14</b>	Pide favores a otras personas cuando necesita algo.		
<b>15</b>	Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.		
<b>16</b>	Ante un problema con otros/as chicos/as, busca y genera varias posibles soluciones.		
<b>17</b>	En sus relaciones con otros niños y niñas, pide las cosas por favor, dice gracias, se disculpa..., y muestra otras conductas de cortesía.		
<b>18</b>	Cuando está tratando de solucionar una situación problemática que tiene con otros niños y niñas, evaluar las posibles soluciones para elegir la mejor.		
	<b>TOTAL</b>		

ANEXO N° 02



**EVIDENCIAS  
FOTOGRAFICAS**



Los niños y niñas describiendo y explorando los materiales a utilizar.



Los niños y niñas reunidos en asamblea, acordando las pautas y normas de un juego.



Los niños y niñas reunidos en el patio describiendo y explorando nuevos materiales para desarrollar su sesión.



Las docentes y los niños realizando desplazamientos en el patio.



Los niños y niñas dramatizando su sesión.



Los niños y niñas dramatizan, utilizando vestuario atractivo.



Los niños y niñas escuchando las pautas para ejecutar su juego de roles.



Todos observan la participación de sus amigos al dramatizar la sesión.



Los niños y niñas observan los títeres como motivación en su sesión de aprendizaje.



Los niños y niñas realizan su juego de roles, estableciendo sus pautas.



Los niños y niñas participan y manifiestan sus ideas y opiniones.



Las docentes explicando a los niños y niñas el juego de roles.



Las docentes se ayudan del material necesario para ejecutar su sesión de aprendizaje.



Los niños responden a preguntas y exponen lo que les agrada y desagrada de sus trabajos, y establecen sus propias normas.



Todos siguen las orientaciones de los juegos.



Los niños y niñas a través del juego de roles expresan sus vivencias y emociones.



Los niños y niñas expresan sus emociones.



Los niños y niñas plasman lo que les agrada a través del dibujo, sus vivencias.