



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

Trabajo Académico

**Presentado para obtener el Título de Segunda Especialidad
Profesional con Mención en
Didáctica de la Educación Inicial**

**“Aplicación de un programa de juegos tradicionales
cañarenses para desarrollar la socialización en los niños
y niñas de 4 años de la I.E N° 10876 del Caserío de
Totoras Pampa Verde del Distrito Cañaris, Provincia
Ferreñafe, Región Lambayeque”**

Autores:

Carrillo Leonardo, Lucila

Segundo Quispe, Patricio

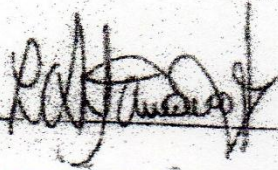
Asesora:

Mg. Mercy Paredes Aguinaga

Lambayeque – Perú

2019

JURADO



Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO
PRESIDENTE.



Dra. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS
SECRETARIO.



Dra. DORIS NANCY DIAZ VALLEJOS
VOCAL.

DEDICATORIA

A la memoria de mi padre Pedro Carrillo Reyes quien me cuida y me protege desde el cielo.

A mi esposo, a mi madre y hermanos por su amor infinito y por su apoyo incondicional.

LUCILA

A mi esposa Carmen Flor e hijo Patrik Junior por su amor, comprensión y apoyo en la continuación de mi perfeccionamiento profesional.

A mi mamita Felipa Quispe De la Cruz, quien me ha demostrado su apoyo incondicional hacia la excelencia profesional.

PATRICIO

AGRADECIMIENTO

A Nuestro Señor Jesucristo por la vida que nos da, su amor, protección y por derramar sabiduría a cada uno de nosotros.

A la I.E.I N° 10876 Del Caserío de Totoras Pampa Verde del Distrito de Cañaris por permitirnos ampliar los conocimientos e integrarlos.

A nuestra Asesora Mercy Paredes Aguinaga por su apoyo en la culminación de nuestro trabajo académico

LUCILA Y PATRICIO

ÍNDICE

Dedicatoria.....	3 -
Agradecimiento.....	4 -
Índice.....	5 -
Presentación.....	6 -
I. Marco Referencial	- 12 -
1.1. Referencia teórico conceptual.....	- 12 -
1.1.1. Referencia Teórica.....	- 12 -
1.1.1.1. Teoría socio cultural de Vygotsky.....	- 12 -
1.1.1.2. Teoría del desarrollo de Jean Piaget	- 15 -
La Socialización.....	- 17 -
Importancia de la Socialización.....	- 17 -
Características de la socialización.....	- 18 -
Tipos de socialización.	- 18 -
La socialización en la educación inicial	- 19 -
Etapas de la Socialización	- 19 -
Agentes de la socialización.	- 20 -
Juegos Tradicionales.....	- 20 -
Importancia del juego en el aprendizaje.....	- 21 -
Importancia del juego en la socialización	- 22 -
Características del juego en el niño según su edad. ¡Error! Marcador no definido.	
Clasificación de los juegos	- 22 -
Propuesta de actividades de juegos tradicionales Cañarenses	- 23 -
Perfil social y afectivo en los niños de 4 Años.....	- 30 -
Procesos didácticos para desarrollo de la sesión de aprendizaje.....	- 31 -
1.1.2. Referencia Conceptual.....	- 32 -
1.2. Propósito de intervención.....	- 34 -
1.2.1. Objetivo General:.....	- 34 -
1.2.2. Objetivos específicos:	- 34 -

1.3. Estrategias de intervención	- 35 -
1.3.1. Coordinaciones previas.....	- 35 -
1.3.2. Metodología específica	- 35 -
1.3.3. Cronograma	- 36 -
II. Contenido.....	- 38 -
2.1. Evaluación de entrada.....	- 38 -
2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar la socialización.....	- 38 -
2.2. Propuesta didáctica	- 48 -
2.2.1. Generalidades	- 48 -
2.2.2 Componente didáctico.....	- 49 -
2.2.3. Modelo didáctico	- 49 -
2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.....	- 51 -
2.3. Evaluación de salida.....	- 100 -
2.4. Resultados finales.....	- 106 -
III. Conclusiones y recomendaciones	- 110 -
3.1. Conclusiones.....	- 110 -
3.2. Recomendaciones.....	- 111 -
Bibliografía.....	- 112 -
ANEXOS.....	- 115 -

RESUMEN

El presente trabajo académico tiene como objetivo general Diseñar y ejecutar un programa de juegos tradicionales Cañarenses para desarrollar la socialización en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 10876 Caserío de Totoras Pampa Verde, distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque

El estudio estuvo dirigido a una población de 10 estudiantes matriculados en año académico 2018, de edad de 4 años con quienes se inició el proceso investigativo, mediante las mediciones inicio, proceso y cierre del programa. Se aplicó un proceso didáctico de personal social de asamblea, expresión motriz, relajación, expresión gráfico plástico, cierre. Después de la aplicación del programa juegos tradicionales. Se observa que en la evaluación se ha logrado con un promedio que corresponde al 89%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 10%; y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 1%, todo con respecto a una población de 10 niños (100%). Constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes: juegan con sus compañeros de clase, realizan formas por resolver un problema, reciben la invitación de los demás niños para jugar, participan con libertad en los juegos realizados en clase, cooperan con sus compañeros durante el día, siguen con normalidad las reglas del juego, expresan sus necesidades en forma apropiada, muestran capacidad para socializarse con sus compañeros. Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de juegos tradicionales cañarenses, encaminados a mejorar el desarrollo del nivel de la socialización de los niños de cuatro años

Palabras clave: juegos, tradicionales, socialización, desarrollo, niño.

PRESENTACIÓN

El caserío de Totoras Pampa Verde se encuentra ubicado a ocho horas del distrito de Cañaris, la totalidad de población son de 400 familia, sus pobladores se dedican a la agricultura, a la ganadería y al pan llevar. Su clima es frío con constantes lluvias, para llegar al caserío es a través de carreteras en trocha. Cuenta con servicios básicos para la población. Su lengua materna es el quecha y como segunda lengua el castellano.

La I.E. N° 10876 de la EBR se encuentra ubicada en el caserío de Totoras Pampa Verde, distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque, a una altitud de 3129 metros sobre el nivel del mar. Fue creada un 29 de abril de 1977, según Resolución N° 0065 – 1977.

Cuenta con los niveles de inicial, Primaria y Secundaria, con un total de 161 estudiantes, 11 docentes y un personal directivo. En lo referente, al nivel Inicial cuenta con una población de 10 estudiantes matriculados, se tiene que 7 son del sexo masculino y 3 es femenino, siendo un total de diez.

Asimismo; la Institución Educativa N° 10876 es representativa en la comunidad de Cañaris, administrativamente la I.E. N° 10876 depende de la UGEL Ferreñafe y de la Gerencia Regional de Educación de Lambayeque. Se trabaja en un solo turno. Su infraestructura escolar del nivel inicial es de adobe, cuenta con servicios de agua y desagüe a través de un biodigestor. La infraestructura fue construida por los padres de familia, contando con un aula, un ambiente administrativo, baños, almacén y una cocina. Organizativamente cuenta con una Asociación de Padres de Familia, un Comité Alimentario Escolar y su Consejo Educativo Institucional. Dentro de las principales actividades que se desarrollan está la Escuela de Padres, Municipio Escolar, Club de Radio y Periodismo “La Voz Pampa verdina”.

Específicamente en el nivel inicial cuenta con un personal directivo y un personal docente para atender los servicios educativos de los niños de 3, 4 y 5 años.

Los padres de familia son poco participativos en la gestión institucional y la mayoría es de baja instrucción educativa, lo cual no les permite brindar apoyo permanente a sus niños.

A nivel institucional su misión es: Brindar un servicio educativo de calidad orientada a la formación científico- humanístico y para la vida de los estudiantes, con personal con mentalidad emprendedora, conocedores de la realidad educativa, que hacen uso de recursos humanos y tecnológicos desarrollando estrategias innovadoras que brindan un servicio de calidad e inclusión tendiente a promover el desarrollo integral del distrito y del país.

En el presente trabajo académico se tiene como intervención a los niños del aula de 4 años, donde se observa a través de la evaluación de entrada y la observación directa las dificultades encontradas:

- Al realizar las actividades son cohibidos no se levantan de su sitio.
- Niños que con mucha frecuencia piden que llegue la mamá para que estén acompañados.
- Timidez al relacionarse con sus compañeros.
- Vergüenza para participar, no se expresan lo que sienten o piensan.
- En los momentos de recreo siempre se les observan que se encuentran solos.

Por lo antes expuesto, proponemos aplicar un programa de juegos tradicionales cañarenses para desarrollar la socialización, en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 10876 de la EBR se encuentra ubicada en el caserío de Totoras Pampa Verde, distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque, permitiendo resolver una situación social de manera afectiva, sociable, en un contexto social.

Se aplican programaciones de actividades significativas organizadas, dosificadas y secuenciales, las mismas que serán desarrolladas por docentes que propicien aprendizajes activos, agradables y significativos.

El trabajo académico en su estructura presenta tres partes:

La primera está referida a la referencia teórica.-conceptual, el segundo referido al contenido y el tercer con conclusiones, recomendaciones bibliográficas y anexos.

La parte I: Denominado marco referencial trata de reunir referencia teórica, conceptual y plantear los aspectos teóricos y conceptuales que han orientado el diagnóstico realizado, así como los propósitos y estrategias de intervención como especialistas.

En la parte II: El contenido está formado por la evaluación inicial, resultados e interpretación de la misma, diseño del programa de actividades de aprendizaje significativo a través de los juegos tradicionales cañarenses para lograr la socialización en el nivel inicial de 4 años.

En la parte III: Se encuentran las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos que ayudarán a comprender su contenido.

El presente trabajo servirá de orientación para futuras investigaciones, al igual que esta buscan dirigir su accionar hacia el perfeccionamiento del profesorado del nivel inicial comprometido en la solución de los problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la socialización correspondiente al área de personal social y que permitirá, adquirir un conocimiento más profundo y comprensivo de la práctica educativa y de las circunstancias en las cuales se desarrolla.

I MARCO REFERENCIAL

I. Marco Referencial

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia Teórica

1.1.1.1. Teoría socio cultural de Vygotsky

Vygotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo.

“Para Vygotsky, el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos, el contexto social debe ser considerado en diversos niveles: En el nivel interactivo inmediato, constituido por el (los) individuos con quien (es) el niño interactúa en esos momentos; en el nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño, tales como la familia y la escuela; y en el nivel cultural o social general, constituido por la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología”

La influencia del contexto es determinante en el desarrollo del niño; por ejemplo: un niño que crece en un medio rural, donde sus relaciones solo se concretan a los vínculos familiares va a tener un desarrollo diferente a aquel que esté rodeado por ambientes culturales más propicios. El niño del medio rural desarrollará más rápido su dominio corporal y conocimientos del campo; el del medio urbano tendrá mayor acercamiento a aspectos culturales y tecnológicos.

Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje. 'La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo.

La teoría de Vygotsky se refiere a como el ser humano ya trae consigo un código genético o "línea natural del desarrollo" también llamado código cerrado, la cual está en función de aprendizaje, en el momento que el individuo interactúa con el medio ambiente. Su teoría toma en cuenta la interacción sociocultural, en contra posición de Piaget. No podemos decir que el individuo se constituye de un aislamiento. Más bien de una interacción, donde influyen mediadores que guían al niño a desarrollar sus capacidades cognitivas. A esto se refiere la ZDP. Lo que el niño pueda realizar por sí mismo, y lo que pueda hacer con el apoyo de un adulto, la ZDP, es la distancia que exista entre uno y otro.

Decimos que su teoría es constructivista porque 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 - ZDP" 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".

Vygotsky rechaza totalmente los enfoques que reducen la Psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas. Existen rasgos específicamente humanos no reducibles a asociaciones, tales como la conciencia y el lenguaje, que no pueden ser ajenos a la Psicología.

A diferencia de otras posiciones (Gestalt, Piagetiana), Vygotsky no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente. El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognitivas que se inducen en la interacción social. Vygotsky señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona. Para Vygotsky, el

desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual. La transmisión y adquisición de conocimientos y patrón.

Vygotsky rompiendo con las concepciones del desarrollo infantil predominantes en la época, trata de enfatizar las peculiaridades de las funciones psíquicas superiores y las vías para lograr el estudio de su verdadera naturaleza.

En este sentido diferencia claramente el proceso de la evolución biológica, de las especies animales que condujo al surgimiento del hombre y el proceso del desarrollo histórico por medio del cual ese hombre primitivo se convirtió en un hombre culto.

De acuerdo con esta perspectiva general, el concepto de ZDP (zona de desarrollo potencia) permite comprender lo siguiente:

1. Que los niños puedan participar en actividades que no entienden completamente y que son incapaces de realizar individualmente.
2. Que en situaciones reales de solución de problemas, no haya pasos predeterminados para la solución ni papeles fijos de los participantes, es decir, que la solución está distribuida entre los participantes y que es el cambio en la distribución de la actividad con respecto a la tarea lo que constituye al aprendizaje.
3. Que en las ZDP reales, el adulto no actúa sólo de acuerdo con su propia definición de la situación, sino a partir de la interpretación de los gestos y habla del niño como indicadores de la definición de la situación por parte de éste.
4. Que las situaciones que son “nuevas” para el niño no lo son de la misma manera para los otros presentes y que el conocimiento faltante para el niño proviene de un ambiente organizado socialmente.
5. Que el desarrollo está íntimamente relacionado con el rango de contextos que pueden negociarse por un individuo o grupo social.

Por lo anterior, es determinante un cambio en las formas de trabajar de las educadoras y profesores de primer grado de primaria; son ellos los responsables de brindar el apoyo necesario para que, no solo en el tránsito de un nivel a otro, sino de manera consecuente, los niños puedan seguir desarrollando todas sus potencialidades.

1.1.1.2. Teoría del desarrollo de Jean Piaget

Para 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.

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, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

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. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget 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.

La Socialización

Según **Gimeno** (1999) se denomina socialización al proceso iniciado por los padres, por el cual se integran valores, hábitos que van a permitir adaptarse a su cultura y tras su interiorización, le van a facilitar la inclusión en la sociedad.

Es un proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social.

Importancia de la Socialización

Para Vivian Fernández, la socialización es de suma importancia porque es el proceso por medio del cual el individuo o sujeto pasa a formar parte de la sociedad. Socialización no es, como se dice comúnmente, salir a conocer personas a algún lugar. No. Son todos esos procesos y mecanismos por medio del cual un individuo se incorpora a su grupo social. Por ejemplo, la socialización comienza desde que el niño nace y se le indican sus roles de género (si es niño juega ciertos juegos, si es niña otros; se viste de tal forma u de otra); cuando se le indica qué religión va a tener.

Otro mecanismo fundamental para la socialización es la escuela. Algunos especialistas distinguen entre una socialización primaria, donde el niño adquiere los elementos básicos de su cultura (la lengua, valores, hábitos, etc.), y una socialización secundaria, donde comienza a obtener roles más específicos para la sociedad (p. ej., aprender un oficio).

Sin la socialización, el sujeto no podría actuar de manera adecuada en su sociedad. No sería "persona" o miembro de su sociedad.

Características de la socialización

- La socialización es la capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, sino existiera esta relación de periodos fundamentales de su evolución, no se humanizaría.
- La socialización es convivencia con los demás, sin la cual el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental.
- La socialización es interiorización de normas, costumbres, valores y pautas, gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente.

Tipos de socialización.

Para **Sonia Sescovich Rojas**. A lo largo de su vida, cada uno vivirá múltiples procesos socializadores, en función de los múltiples roles que desempeñará. Esto permite introducir una diferencia en las etapas del proceso de socialización que es útil conocer porque sus componentes son diferentes.

Socialización Primaria: Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. La socialización primaria es generalmente la fase más importante y suele tener lugar en la familia.

Socialización Secundaria: Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad.

Socialización Terciaria: Empieza con la vejez, se inicia con una crisis personal, ya que el mundo social del individuo pasa a restringirse y a volverse monótono, el sujeto se ve obligado a abandonar comportamientos que había aprendido; a dejar grupos donde había pertenecido.

La socialización en la educación inicial

La experiencia de socialización en la educación inicial significa para los niños iniciarse en la formación de dos rasgos constitutivos de identidad que no estaban presentes en su vida familiar: su papel como alumnos, es decir, como quien participa para aprender de una actividad sistemática, sujeta a formas de organización y reglas interpersonales que demandan nuevas formas de comportamiento; y como miembros de un grupo, pero diferentes entre sí, sin un vínculo previo.

A los 5 o 6 años, los niños comienzan a reconocer diferencias entre ellos y sus compañeros de clases a medida que utilizan la información de comparación social para deducir si ellas se desempeñan mejor o peor que los demás niños en diferentes áreas. Los niños que tienen entre dos y cinco años tienden a inventar amigos imaginarios que sirvan como compañeros de juego, esto se da cuando no existen relaciones reales. Esta necesidad también se puede vincular con tener algún tipo de mascota, esto se presenta entre los cinco y seis años.

Etapas de la Socialización

Etapas I: La Infancia

Se puede decir que la infancia son los tres primeros años de vida del individuo donde depende en totalidad de su ámbito familiar. El bebé depende de sus padres pero especialmente de su madre ya que es ella la que lo alimenta en sus primeros meses de vida.

Él bebe nace sin saber pero logra comunicarse con sus padres a través de gestos o incluso de llantos sobre todo cuando tiene necesidades (comer, dormir). Poco a poco aprenderá lo mínimo para relacionarse con sus padres a través del habla, razonará y será educado según la influencia Social.

Etapas II: La Niñez

Años del individuo entre los tres y doce años. Se produce un importante desarrollo físico y psicológico e incluso hay una pequeña interacción social.

Etapas III: La Adolescencia hacia ser considerado Adulto por la Sociedad

A partir de los 12 años en adelante. El individuo es considerado adolescente y tras el proceso de la niñez ha tenido un gran cambio físico y psicológico, es responsable y tiene seguridad sobre sí mismo, tiene conocimiento de las normas sociales y las cumple correctamente pero tiene ambición y quiere superarse día a día.

Agentes de la socialización.

Los agentes de socialización podemos definirlos como grupos que nos enseñan a ser sociales. Desde nuestro nacimiento, determinados grupos nos van enseñando aquellos comportamientos que son propios de nuestra cultura y son aceptados por ella. Dos de estos grupos son esenciales: uno es la familia y el otro es la escuela. Ambos constituyen los agentes tradicionales básicos de la socialización.

Tenemos que mencionar que la familia y la escuela no son los únicos agentes que socializan al niño. También tiene un importante papel los grupos de amigos y compañeros de trabajo, cuya intervención tiene lugar cuando el proceso está ya en una fase relativamente avanzada; y los medios de comunicación social, que podemos considerar actualmente como el tercer agente básico de socialización, junto con la familia y la escuela.

Juegos Tradicionales

Fernández Martínez dice: Juegos tradicionales son los juegos clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, trompos, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o

barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís ludo, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

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.

El juego estimula en los niños y niñas las siguientes capacidades:

- La capacidad para aprender a esperar
- El asombro
- La renovación
- El permiso
- La recreación
- La felicidad
- La libertad
- La comunicación
- El aprendizaje
- La alegría
- La proyección
- La imaginación
- La desinhibición

- La creación
- El cooperativismo

Importancia del juego en la socialización

Jean Chateau, nos afirma que "el juego es sobre todo una forma de asimilación, empezando desde la infancia y continuando hasta la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad, permite transformar lo real por asimilación a las realidades"; y desde este punto de vista cumple un papel fundamental, porque proporciona al niño un medio de expresión propia y le permite, además, resolver problemáticas mediante los conflictos que se plantean en el mundo de los adultos.

Por las ideas anteriores solo queda por aclarar que el juego es una de las actividades fundamentales en la vida del niño, a través de que puede integrarse en las actividades que realiza el grupo escolar; y al mismo tiempo relacionarse e interactuar con los demás compañeros. Y de igual forma le da la libertad de movimiento, acción y desarrollo, de sus habilidades motrices.

Clasificación de los juegos

- **Juegos Dramatizados.** Los niños deben introducir un argumento previamente elaborado el cual casi siempre se refiere a una obra literaria que sirve como guion. Con ayuda de estos juegos los niños asimilan mejor el contenido de la obra y la sucesión de los hechos. Es necesario poner a disposición los materiales a los niños, ejemplo: sombreros, carteras, espejuelos, etc.
- **Juegos de Construcción:** los niños reflejan sus conocimientos e impresiones del mundo de objeto circundante. Realizan diferentes cosas, levantan edificios, casas, cercas, etc. pueden ser materiales variados: duetos, cubos, materiales de desecho y de la naturaleza, etc.
- **Juegos de Roles:** forma particular de actividad de los niños en el

cual lo crean estos. Las diversas impresiones de los niños no se copian son elaborados por ellos, y la fuente principal que lo alimenta es el mundo que los rodea, la vida y la actividad de los adultos y sus coetáneo.

- **Juegos con Reglas Determinadas:** son introducidas y creadas en la vida del niño por parte de los adultos. Según la complejidad del contenido y las reglas son destinadas para niños de diferentes edades.
- **Juegos Musicales:** se realizan con canciones con ritmo, con cualidades del sonido, de expresión corporal, preguntas-respuestas, cantos en cadenas, adivinanzas musicales, de representación.
- **Juegos de Movimiento:** su objetivo fundamental es el desarrollo de habilidades motrices, desarrollan la voluntad, la valentía, y la rapidez de las acciones, los juegos se seleccionan según la habilidad de los niños y sus particularidades, se observan las reglas lúdicas y forman parte de las actividades de Educación Física.
- **Juegos Tradicionales:** Son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación.
- **Juegos Didácticos:** Constituyen una forma lúdica de organizar la enseñanza y se utilizan para que los niños asimilen mejor los contenidos del programa que los ejerciten o consoliden. Se destacan tres elementos fundamentales: el objetivo didáctico, las acciones lúdicas y las reglas del juego. Se utilizan ampliamente en las actividades que realizan los niños en la vida diaria, en las actividades programadas, en los juegos. Cuando se realice un juego didáctico durante los paseos, debe combinarse con movimientos.

Propuesta de actividades de juegos tradicionales Cañarenses

JUEGO: LOS PAVITOS

MATERIALES:

- Se necesita los siguientes materiales:
- Frutos de una planta silvestre (son los pavitos)

DESCRIPCIÓN:

El fruto recogido permite formar grupos de niños para jugar a la crianza de pavitos. Sus dueños le dan su comida y estos se reproducen e inicia el juego con la alimentación de los pavitos. Los dueños pueden ser representados por dos palitos de madera, de pila o pequeñas muñecas de trapo.

JUEGO: LA CARRETILLA**DESCRIPCIÓN:**

Con ayuda de los padres se construyen a través del empleo de ramas de árboles y algunas ruedas de madera o de bicicleta, luego del armado se coloca una manta o saco de arroz (Confección realizada por los padres)

El juego inicia con un conductor y los pasajeros. Se pueden realizar competencias, colocándose un punto de partida y llegada.

JUEGO: CAMIONES DE PIEDRA

- Se emplea los siguientes materiales:
- Piedras con forma de camiones, pitas de lana de carnero o lana industrial.
- Palitos, retazos de telas usadas, los cuales utilizan para representar de pasajeros.
- Hojas, frutos silvestres, piedritas pequeñas, que sirven de carga para los camiones.

Este juego lo realizan los niños en forma individual o sea cada niño utiliza su camioncito y corren por el espacio previsto, ellos simulan recoger pasajeros, carga de mercadería. Los palitos lo visten con los retazos para representar a las personas, diferenciándose los hombres de las mujeres. Las pitas pueden utilizar para amarrar la carga o también para jalar los carritos al gusto de cada niño.

JUEGO: LA PICHANA

MATERIALES

- Para jugar el juego de la pichana, se necesita, ramas grandes de una planta llamada pichana, niños, campo amplio para deslizarse con fuerza.

DESCRIPCIÓN:

- Se coloca la pichana,(una rama tupida) y se coloca un niño o dos dependiendo de la edad y la fuerza, luego otro niño jala la rama y corre en el campo, unas dos ,tres vueltas, y pasa a los otros niños que están en espera para jugar.

JUEGO: LA PELOTA DE TRAPO

DESCRIPCIÓN:

Son pelotas confeccionadas con retazos de tela. El juego se realiza de manera grupal. Se da inicio con la competencia de tirar con la mano, patear y gana el que llegue más lejos o logre pasar la meta trazada.

JUEGO: WASI

- Para realizar este juego se necesita palitos, hojas, paja, cordelillos (hilos delgados de pencas de cabuya o hilos de lana de oveja).
- Se organizan a los niños por grupos de dos, de tres, de cuatro, luego repartimos el material a utilizar. Los niños inician a hacer sus casitas, primero colocan los palitos que tienen horqueta que sirven para la casita de columnas, pueden emplear cuatro o seis horcones, una viga y otros palos que sirven de cuartones y cintas, así como también para la quinchita de la casita, luego colocan las hojas de plantas o paja.

JUEGO: LA YUNTA

- Se necesita los siguientes materiales:
- Toros (palitos que tienen la forma del animal)

- Arado, yugo (palitos que tienen la forma de los mismos o pueden ser elaborados por los niños o por los padres de familia).
- Coyuntas, chicote (cordeles de lana de oveja, de cabuya seca o lana industrial)
- Los niños se organizan y forman grupos de tres, se distribuye el material a cada grupo: dos palitos con horqueta que les servirá de toros, un palito que tiene la forma de arado, un palito que sirve de yugo, dos cordeles para que amarren en los cachos de los toros; en este caso sería en la horqueta de los palitos (coyunta), un cordel que sirve de chicote. Primero enyugan sus toros, luego colocan el arado, un niño jala los toros con un cordel y el otro coge el arado y el chicote y simulan a arar la tierra, después que ya en arado otro niño participa en la siembra de cualquier producto que ellos hayan elegido. Después que han terminado desenyugan sus toros y los llevan al pasto.

JUEGO: CAMIÓN DE MADERA

Materiales: Retazos de madera para representar la vaca y el toro

Frutos de plantas para representar otro tipo de ganado.

Diversos tipos de hojas que representen el dinero.

Instrumentos musicales: Dulzainas

Charango

Caja dulzaina.

Descripción Procedimental

Este juego consiste en un trabajo colaborativo para niños y niñas del nivel inicial

Se les solicita a los padres la ayuda en la confección de camiones de madera y también que faciliten materiales de la zona como por ejemplo: hojas de plantas que representen el dinero

Para realizar el juego, se les invita a los niños a identificarse y representar las funciones de chofer del camión y del vendedor.

El vendedor de animales contrata al camionero para llevar su producto al centro poblado más cercano, donde a la vez se está llevando a cabo una fiesta patronal y agropecuaria para vender sus animales.

Para la ejecución de este juego, el chofer y el vendedor participarán desde un lugar determinado, mientras que la feria estará a una distancia de unos 3 a 5 metros, donde los músicos tocan y danzan para alegrar la fiesta.

JUEGO: LOS CHANCHITOS

Para realizar este juego se necesita los siguientes materiales:

- Frutos de una planta que crece en las peñas (cerros a base de piedra), palitos, cordeles de lana de oveja, paja.
- Los niños se reúnen por afinidad, formando grupos o también pueden hacerlos solos. Luego utilizan el material que se ha solicitado días antes. Los niños juegan con los frutos, colocan los palitos a cada fruto para sus patitas del chanchito, una vez que ya les han colocado las patitas los clasifican, los grandes, los medianos y los pequeñitos, los grandes puede ser machos o hembras según la elección de ellos mismos y los pequeñitos las crías de las chanchas. Con los cordeles los amarran y la paja sirve para su cama de los chanchitos.

JUEGO: LIMPIA DE CANAL – LA PALANA

Materiales de Labranza: Palanas de madera

Picos de madera

Machetes de madera

Instrumentos Musicales: Dulzaina, Charango, Caja dulzainas

Descripción:

Este juego consiste en practicar un trabajo colaborativo para niños y niñas del nivel inicial, se les solicita a los padres su ayuda en la confección de los materiales de madera.

Se invita a los niños a identificarse en los roles de: palaneros, caporal, músicos para limpiar de canal.

Se inicia la limpieza de canal en un lugar previsto por los docentes..

Los músicos acompañan con el toque de sus instrumentos musicales.

Terminada dicha labor comparten un almuerzo de comuneros (niños de cuatro años).

JUEGO: LA SILUNKA

Materiales: La silunka y un espacio adecuado para el juego.

Descripción:

Para realizar este juego, primero realizamos algunos acuerdos, por ejemplo:

1ro. Se sortea quien es el primer niño en tirar la silunka. Y así sucesivamente debe haber un orden para tirar y poder jugar ordenadamente.

2do. El niño que ha comenzado el juego tiene que seguir

3ro. Pero si un niño llega a poner la silunka en el huequito, será el niño ganador y se hace acreedor a una silunka

4to. No debe chocar entre silunkas sino pierde definitivamente el juego

JUEGO ARCILLA DE BARRO

DESCRIPCIÓN:

Con el empleo de arcilla de diversos colores, blanco, oscuro y marrón se inicia la competencia de elaborar un material de la zona.

Con la arcilla, se le hecha agua y se inicia a realizar la masa, luego se confeccionan ollitas, cucharas, camiones, vaca, etc.

JUEGO: CABALLO DE PALO

- Se emplea los siguientes materiales:
- Palos de: maguey, carrizos u otros árboles, cordeles, pitas de lana de oveja o lana industrial, pitas, saco, cordeles de cabuya.
- Los niños se organizan para jugar, cada niño tiene que tener su palo que le servirá de caballo, los cordeles los amarran en una punta del palo y montan sujetándose bien de los cordeles que le sirven de bozal y jaquima. Luego juegan a la competencia de carreras, a la chacra a traer sus alimentos, de paseo a un caserío vecino o de visita a un familiar. Después de realizar sus actividades les dan agua a sus caballos, los llevan al pasto y los amarran.

JUEGO: “LA MACHA”

Materiales: Fruto de la macha, palitos pequeños e hilos.

Descripción:

Para comenzar a jugar con estos materiales, lo primero se recoge los frutos de la macha: grandes, medianos y pequeños.

Luego se agrupan para jugar amarrando las vacas, toros, ovejas, terneros.

Uno de los niños realiza la actividad para ordeñar, otro para amarrar los toros al pasto y otros para llevarlos a pastear.

Con este juego el niño pone mucho interés en la clasificación, conteo y socialización.

JUEGO DE LA ACHUPALLA O TUYU

Para realizar este juego se requiere los siguientes materiales:

- Achupalla o tuyu, los cuales representan a las gallinas o envolturas para los tamales, según el juego que realicen los niños.

- Tinajas, platos, porongos, ollitas (juguetes), agua, maíz, pitas (hilos de saco).
- Ramas de árboles, que sirven para el cerco de los corrales de las gallinas.
- Piedras (para la cocina), palos secos (leña).

Para realizar este juego los niños se organizan por grupos y eligen el juego que van a realizar con los tuyus.

- Los niños que van a utilizar los tuyus como gallinas se separan a un lado del espacio previsto. Ahí hacen sus corrales circulándolo con las ramas de las plantas que han juntado, los colocan a los tuyus dentro del corral, clasificándolos en gallos, gallinas y pollitos, los dan de comer maíz, les dan tomar agua en sus depósitos, seguidamente los hacen dormir en las ramas de las plantas que están en su alrededor.
- Los niños que juegan en la preparación de tamales, preparan su canchón para su cocina, luego utilizan el tuyu, lo rompen en pedazos, los amarran con las pitas y lo colocan en tinajas, a continuación en la olla para simular que están cocinando.

Perfil social y afectivo en los niños de 4 Años

- Es independiente, ya no está tan pendiente de que esté la mamá al lado. Se puede confiar en él.
- Le agrada colaborar en las cosas del jardín.
- Se le puede encomendar una tarea y él la va a realizar.
- Cuida a los más pequeños, es protector.
- Muestra rasgos y actitudes emocionales.
- No conoce emociones complejas ya que su organización es simple.
- Tiene cierta capacidad para la amistad.
- Juega en grupos y ya no tanto solo.
- Prefiere el juego asociativo.
- Le gusta disfrazarse y luego mostrarle a los otros.
- Comienza a descubrir el hacer trampas en los juegos.
- Posee un sentido elemental de vergüenza y la deshonra.

- Se diferencian los juegos de varones y de niñas.
- Es decidido, seguro de sí mismo, independiente en sus necesidades personales, más reservado, demuestra intencionalidad en sus realizaciones. Es serio, reposado, realista. Depende del adulto, pero también compite con él, buscando su error. Le agrada su supervisión y la solicita. Es servicial, afectuoso, comprensivo y conversador. Sus estados de ánimo son pasajeros y se repone rápidamente si éstos son malos.
- Puede controlar más su llanto.
- Respeta las normas establecidas por el adulto y por el grupo, y se molesta muchísimo ante cualquier injusticia.

Procesos didácticos para desarrollo de la sesión de aprendizaje

a. Asamblea o Inicio:

Los niños, niñas y la educadora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construyen juntos las reglas o normas a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.

b. Desarrollo o expresión motriz:

Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, acompañados, de preferencia, por un ritmo que el educador marca con algún instrumento de percusión. Se recomienda que primero sean ritmos lentos y que luego se vaya incrementando la rapidez de los mismos. Luego se explora de manera libre el material a utilizar y las diversas posibilidades de movimiento de su cuerpo, de su uso con o sin desplazamiento. Se propician actividades de relación con los pares, utilizando el movimiento corporal.

c. Relajación:

La educadora propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir

normalizando, con ayuda de la educadora, su respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivida.

d. Expresión gráfica:

Los niños expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.

e. Cierre:

La educadora, al recoger los trabajos de los niños, les preguntará sobre su producción, felicitándolos y animándolos a seguir. Luego los colocará en un lugar visible, para que lo aprecien todos los niños del aula.

1.1.2. Referencia Conceptual

Aplicación

La noción de aplicación también se utiliza para nombrar a la asiduidad o la afición con que se realiza algo. Esta utilización del concepto es frecuente en el ámbito del estudio, donde el alumno aplicado es aquel que cumple con sus obligaciones y acata las órdenes del docente: “Si sigues demostrando tu aplicación, serás elegido como abanderado de la escuela”.

Programa

Instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los alumnos, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin.

Juegos

El Juego es una actividad natural e importante para la niña y el niño, es un modo por el cual se enfrenta al mundo que lo rodea, y mediante estas acciones adquiere experiencias. Los autores no se ponen de acuerdo sobre la definición del juego por lo que parten de distintos puntos de vista y

enfocan el problema bajo diferentes aspectos. Veremos algunas definiciones que podrían servirnos de base para tomar una posición final.

El juego es el más aceptado, y es esencialmente activo porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo al grado del desarrollo mental. El juego es esencia de la vida infantil y debe ser respetada. (Calero: 1998:16)

Desarrollo

Es un proceso multidimensional, que abarca todos los aspectos de manera integral, 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.

Socialización

Es el proceso mediante el cual el ser humano aprende, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a la estructura de su personalidad bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales.

Niño

La definición de niño/a también ha variado considerablemente a lo largo de la historia y en las diversas sociedades y culturas.

La primera infancia, de los 0 a los 5 años de edad, representa una etapa decisiva en el desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales y emotivas de cada niño y niña, y es la etapa más vulnerable del crecimiento puesto que es la etapa en la que los humanos muestran gran dependencia, motivo por el cual requieren especial protección.

En esta fase se forman las capacidades y condiciones esenciales para la vida, la mayor parte del cerebro y sus conexiones. El amor y la estimulación intelectual permiten a los niños y niñas desarrollar la seguridad y autoestima necesarias. Para ello, su entorno y las condiciones de vida de la madre son fundamentales.

1.2. Propósito de intervención

1.2.1. Objetivo General:

Diseñar y ejecutar un programa de juegos tradicionales Cañarenses para desarrollar la socialización en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 10876 Caserío de Totoras Pampa Verde, distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque

1.2.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de la socialización en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10876 Caserío de Totoras Pampa Verde, distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque, a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar un programa de juegos tradicionales Cañarenses que permita el nivel de desarrollo de la socialización en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10876 caserío de Totoras Pampa Verde, distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque.
- Aplicar un programa de juegos tradicionales cañarenses que permita desarrollar la socialización en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10876 caserío de Totoras Pampa Verde, distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque,
- Evaluar el nivel de desarrollo de la socialización en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10876 caserío de Totoras Pampa Verde, distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque, después de la aplicación de un programa de juegos tradicionales Cañarenses, mediante la evaluación de salida.
- Comparar el nivel de desarrollo de la socialización a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10876 caserío de Totoras Pampa Verde, distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque,

1.3. Estrategias de intervención

La presente investigación tuvo como finalidad desarrollar la socialización en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10876 Caserío de Totoras Pampa Verde, distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque, a través de un programa de juegos tradicionales Cañarenses buscando promover el desarrollo de la socialización en los niños y niñas.

1.3.1. Coordinaciones previas

Se realizó las coordinaciones previas con el director de la Institución Educativa.

Esta solicitud nos permitió la autorización de la dirección para la aplicación de un programa de juegos tradicionales Cañarenses para desarrollar la socialización en el aula de los niños de 4 años, la cual estuvo conformada por 10 niños, se extrajo de la nómina de matrícula 2018.

1.3.2. Metodología específica

Primer momento

Se seleccionó el aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 10876 caserío de Totoras Pampa Verde, distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque. El aula estuvo conformada por 10 niños para efecto del estudio se decidió homogenizar la muestra en cuanto a edad. Fuente: nómina de matrícula 2018.

Segundo momento

Luego se procedió a aplicar una evaluación a través de una evaluación de entrada, para mejorar la socialización en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10876 Caserío de Totoras Pampa Verde, distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque. Luego de analizar los resultados se demostró que el grupo de estudio tenía dificultad para desarrollar la socialización.

Tercero momento

Se aplicó un programa de juegos tradicional Cañarenses para mejorar la socialización en los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 10876 caserío de Totoras Pampa Verde, distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque. Finalmente se procedió a su aplicación al grupo de niños en estudio durante los meses de mayo - julio dos veces por semana.

Cuarto momento

Para comprobar la eficacia del programa se aplicó la evaluación de salida con indicadores, cuyos resultados demostraron que los niños del aula de 4 años habían incrementado y mejorado la socialización de manera significativa.

Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y salida se puede comprobar la validez del programa realizado.

1.3.3. Cronograma

N°	Actividades	2018		
		Mayo	Junio	Julio
01	Coordinaciones previas	X		
02	Formulación de la problemática	X		
03	Elaboración de instrumento	X		
04	Aplicación de la evaluación de entrada para diagnosticar la socialización	X		
05	Análisis de resultados	X		
06	Diseño del programa	X	X	
07	Aplicación del programa de 15 sesiones	X	X	
08	Aplicación de la evaluación de salida para verificar resultados del programa aplicado.		X	
09	Sistematización de resultados			X
10	Sustentación del informe			X

II CONTENIDO

II. Contenido

2.1. Evaluación de er

Para realizar la evaluación lo primero fue definir adecuadamente el grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó del aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°10876 , caserío de Totoras Pampa Verde, Distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque, el total de 10 alumnos.

La necesidad de conocer el estado en que se encontraba el desarrollo de la socialización se elaboró un instrumento de evaluación adecuado la cual consta de ocho indicadores relacionados a la socialización

2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar la socialización.

INDICADORES		VALORACIÓN		
		A	B	C
SOCIALIZACIÓN	Juega con sus compañeros de clase.			
	Realiza formas por resolver un problema.			
	Recibe la Invitación de los demás niños para jugar.			
	Participa con libertad en los juegos realizados en clase.			
	Coopera con sus compañeros durante el día.			
	Sigue con normalidad las reglas del juego.			
	Expresa sus necesidades en forma apropiada.			
	Muestra capacidad para socializarse con sus compañeros.			

Tabla de Valoración

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL	ESCALA VALORATIVA
LOGRO APRENDIZAJE	A	ALTO
PROCESO DE APRENDIZAJE	B	MEDIO
INICIO DEL APRENDIZAJE	C	BAJO

CUADRO 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Juega con sus compañeros de clase.	Realiza formas por resolver un problema.	Recibe la Invitación de los demás niños para jugar.	Participa con libertad en los juegos realizados en clase.	Coopera con sus compañeros durante el día.	Sigue con normalidad las reglas del juego.	Expresa sus necesidades en forma apropiada.	Muestra capacidad para socializarse con sus
		SOCIALIZACIÓN							
1	CINTHIA CARMEN	C	C	C	C	C	C	C	C
2	DINA MARIA	C	C	C	C	C	C	C	C
3	EDINSON	A	A	A	A	A	A	A	A
4	HERNAN HORACIO	C	C	C	C	C	C	C	C
5	CARLOS	C	B	B	B	C	B	B	C
6	VICTOR PAUL	C	C	C	C	C	C	C	C
7	PATRIK	C	C	C	C	C	C	C	C

8	CARLOS DAVID	A	B	A	A	A	B	A	A
9	JASMIN	B	C	B	B	B	C	B	B
10	JAMPIERE	C	C	C	C	C	C	C	C
Puntaje	A	2	1	2	2	2	1	2	2
	B	1	2	2	2	1	2	2	1
	C	7	7	6	6	7	7	6	7
Porcentaje	A	20%	10%	20%	20%	20%	10%	20%	20%
	B	10%	20%	20%	20%	10%	20%	20%	10%
	C	70%	70%	60%	60%	70%	70%	60%	70%

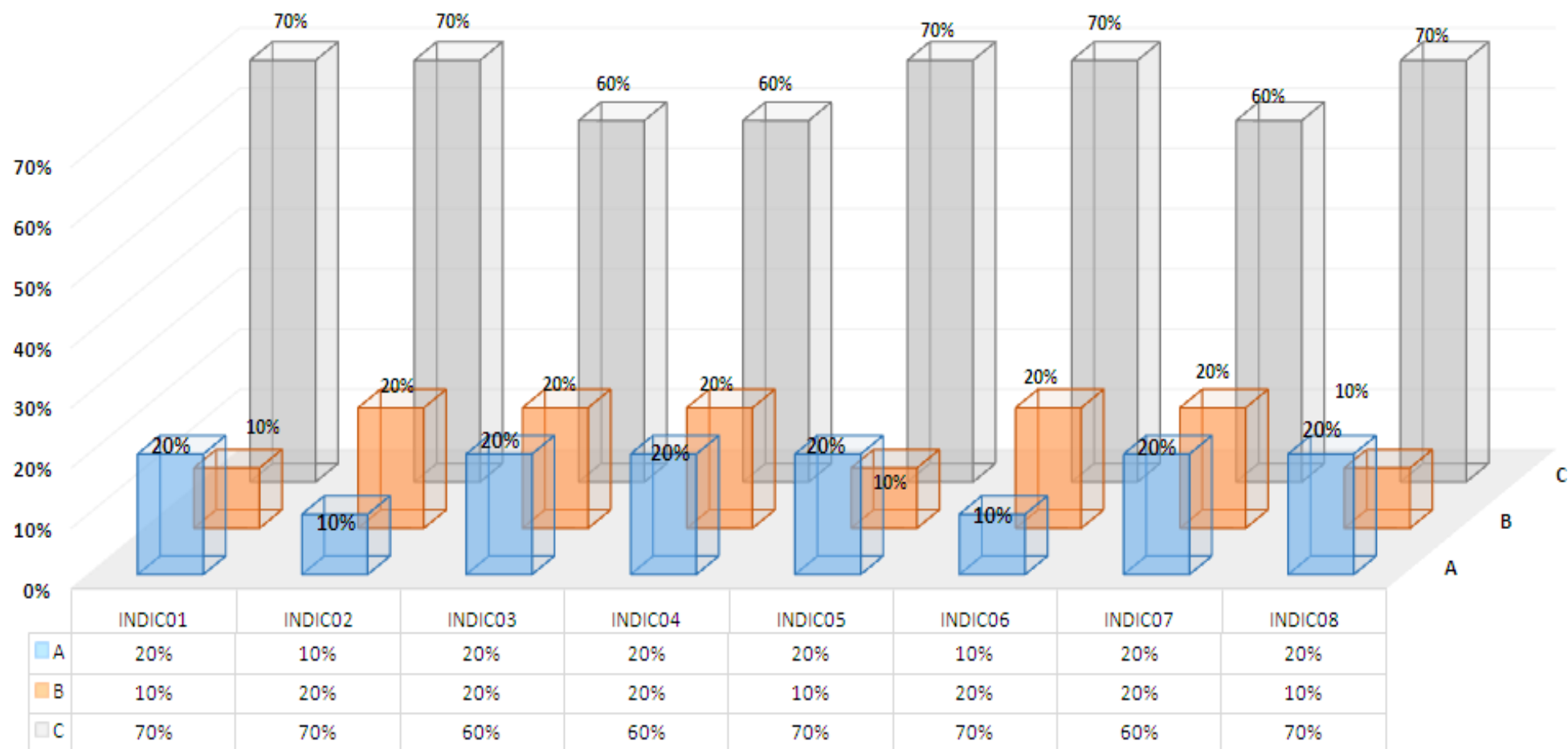
Fuente: Evaluación entrada mayo 2018

**CUADRO 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE
ENTRADA**

INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
SOCIALIZACIÓN	Juega con sus compañeros de clase.	2	20%	1	10%	7	70%	18%	16%	66%
	Realiza formas por resolver un problema.	1	10%	2	20%	7	70%			
	Recibe la Invitación de los demás niños para jugar.	2	20%	2	20%	6	60%			
	Participa con libertad en los juegos realizados en clase.	2	20%	2	20%	6	60%			
	Coopera con sus compañeros durante el día.	2	20%	1	10%	7	70%			
	Sigue con normalidad las reglas del juego.	1	10%	2	20%	7	70%			
	Expresa sus necesidades en forma apropiada.	2	20%	2	20%	6	60%			
	Muestra capacidad para socializarse con sus compañeros.	2	20%	1	10%	7	70%			

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada mayo 2018

GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada mayo 2018

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LOS INDICADORES

El cuadro N° 02 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de entrada, para medir el nivel de la socialización; en los niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N°10876 Caserío de Totoras Pampa Verde, Distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque; se puede notar un nivel bajo de logro en el aprendizaje.

En el logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 18%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 16% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 66%; todo con respecto a una población de 10 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de cuatro años los niños; juegan con sus compañeros de clase, realizan formas por resolver un problema, reciben la Invitación de los demás niños para jugar, participan con libertad en los juegos realizados en clase, cooperan con sus compañeros durante el día, siguen con normalidad las reglas del juego, expresan sus necesidades en forma apropiada, muestran capacidad para socializarse con sus compañeros.

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de que se requería aplicar un programa de juegos tradicionales cañarenses, encaminadas a mejorar el nivel del desarrollo de la socialización, niños del aula de 4 años.

2.2. Propuesta didáctica

2.2.1. Generalidades

a) Información General

- I.E.I. N° 10876 Del Caserío De Totoras Pampa Verde del Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque.
- Edad: 4 años
- Número de niños: 10 niños
- Docentes responsables: CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.
- Docente asesora: Mercy Paredes Aguinaga

b. Objetivo

Desarrollar el nivel de la socialización en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 10876 Del Caserío De Totoras Pampa Verde Del Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque, a través de la aplicación de un programa de juegos tradicionales cañarenses.

C. Programa

N°	JUEGOS TRADICIONALES CAÑARENSES
1	Juego: Los Pavitos
2	Juego: La Carretilla
3	Juego: Camiones de Piedra
4	Juego: La Pichana
5	Juego: La Pelota de Trapo
6	Juego: Wasi
7	Juego: La Yunta
8	Juego: Camión de Madera
9	Juego: Los Chanchitos
10	Juego: Limpia de Canal – La Palana
11	Juego: La Silunka
12	Juego: Arcilla de Barro
13	Juego: Caballo de Palo
14	Juego: La Macha
15	Juego: La Achupalla o Tuyu

2.2.2 Componente didáctico

Demostrar que al finalizar la aplicación de un programa de juegos tradicionales cañarenses, los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 10876 del Caserío de Totoras Pampa Verde del Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque, realizarán actividades.

Utilizar los juegos tradicionales Cañarenses como estrategia didáctica para desarrollar el nivel de la socialización en el área de personal social en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°10876 del Caserío de Totoras Pampa Verde Del Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque. El programa se encuentra distribuidos en 15 juegos tradicionales Cañarenses, dosificados y pertinentes para su edad.

Las actividades que se proponen tienen un sustento teórico manejado en este caso por el docente, pero cuando se trabaja con niños lo importante es la práctica característica del nivel inicial.

2.2.3. Modelo didáctico

Teniendo entendido que existe en la actualidad una variedad de modelos o esquemas de sesiones de enseñanza aprendizaje. Por tal sentido; existe una gran diversidad de modelos de como ordenar los componentes del proceso enseñanza aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación.

El problema radica que en muchos casos algunos esquemas no consideran algunos componentes, por diferentes razones. Pero si se trata de componentes básicos y sustanciales. Ninguno debe estar ausente. Bajo esta visión el modelo que aquí se propone es el modelo que hemos desarrollado en el transcurso de nuestros estudios de segunda especialidad y que se presenta a continuación:

Sesión de enseñanza – aprendizaje

Se ha elegido esta denominación pues consideramos que todo proceso implica la conjugación de la enseñanza y del aprendizaje. Además en todo proceso de enseñanza aprendizaje se ponen de manifiesto varios tipos de aprendizaje no solo el aprendizaje significado.

I. Parte Informativa

Se registran los datos institucionales donde se lleva a cabo la experiencia, la ubicación de los niños, las referencias curriculares, el tema y los autores.

II. Aspectos didácticos

Donde se ordenan los seis componentes básicos del proceso enseñanza aprendizaje.

2.1. Objetivo (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Contenido

En razón a sus elementos básicos:

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

Como se ha dicho, en el acápite de los conocimientos corresponde a el tema propuesto.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

Como se aprecia, la ruta establecida tomó en cuenta los seis componentes básicos del proceso enseñanza-aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros expresan la intencionalidad pedagógica en relación a que debe enseñarse y aprender (contenido) y para que se enseñe y se aprende (objetivo) y que van separados de los demás. Los cuatro restantes aparecen juntos dentro de lo que se denomina secuencia didáctica, tratando de mostrar en que momento y como deben ser desarrollados. Las sesiones tienen una duración aproximada de 50 minutos.

El componente método no solo abarca la metodología donde se muestra la secuencia de estrategias, métodos, técnicas y procedimientos que van a utilizarse, sino también, los momentos, en la medida que representan las grandes fases o etapas que debe seguir el desarrollo de la clase o sesión.

2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.

Siguiendo con el esquema diseñado se aplicaron quince sesiones de enseñanza aprendizaje, una para cada técnica propuesta y que se expresan a continuación.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N° 10876 Del Caserío Totoras Pampa Verde Distrito Cañaris, Ferreñafe, Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

1.4. Área Curricular : Personal social.

1.5. Denominación actividad : Juego: “Los pavitos”

1.6. Fecha : mayo 2018

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docentes

: CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de participar con sus compañeros de clase, mediante el juego “Los pavitos”, mostrando disposición con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Participa con sus compañeros de clase.	Juego: “Los pavitos”.	Muestra disposición con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente motiva a todos los niños invitándolos al campo, dando recomendaciones y realizando diferentes movimientos con su cuerpo, sin empujarse y estar atentos y respetarse unos a otros. La docente declara la actividad mediante el juego “Los pavitos”, dando a conocer el propósito de la sesión	Tizas Pandereta Hojas Lápiz Silbato.	10 min.	.
	ASAMBLEA Los niños y niñas se ubican en un	Fruto de		

	<p>unos minutos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <p>La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños quienes colorean la imagen de un pavito. Ficha de Trabajo N°01.</p>	trabajo		
CIERRE	<p>Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 min.	<p>Evalúa el trabajo realizado.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial** : N° 10876 Del Caserío Totoras
Pampa Verde Distrito Cañaris,
Ferreñafe, Lambayeque.
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Personal social.
- 1.5. Denominación actividad** : Juego: “La Carretilla”
- 1.6. Fecha** : mayo 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de decir formas por resolver un problema, mediante el juego “La carretilla”, mostrando disposición al participar con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Dice formas por resolver un problema.	Juego: “La carretilla”.	Muestra disposición al participar con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>La docente motiva a los niños a jugar al aire libre dando indicaciones de las normas de convivencia.</p> <p>La docente declara la actividad mediante el juego “La carretilla”, dando a conocer el propósito de la sesión.</p>	<p>Tizas</p> <p>Pandereta</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>Silbato.</p>	10 min.	Explora el material y diáloga sobre lo que harán.
PROCESO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños y niñas se ubican en media luna y se les presenta material, se pregunta: ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he traído? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo está elaborado?</p> <p>Con ayuda de los padres se construyen a través del empleo de ramas de árboles y algunas ruedas de madera o de bicicleta, luego del armado se coloca una manta o saco de arroz. (Confección realizada por los padres).</p> <p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>Todos los niños hacen un reconocimiento del espacio, y la</p>	<p>Carretilla</p> <p>Palos, saco de arroz</p> <p>rueda</p> <p>Silbato</p> <p>Pandereta</p>	30 min.	Ejecuta formas por resolver un problema.

	<p>docente entrega al grupo una carretilla.</p> <p>La docente invitará a todos los niños a formar un círculo para iniciar el juego. El juego inicia con un conductor y los pasajeros. Se pueden realizar competencias, colocándose un punto de partida y llegada.</p> <p>Termina el juego cuando todos los niños hayan participado</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>La docente pide a todos los niños que se sientan en pareja de espaldas y cierran sus ojos y se relaje, escuchando música, por unos minutos.</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICA</p> <p>La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños quienes colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N°02.</p>	Ficha de trabajo		
CIERRE	<p>Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades</p>		10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

	tuvieron? ¿Cómo se sintieron?			
--	-------------------------------	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial** : N° 10876 Del Caserío Totoras
Pampa Verde Distrito Cañaris,
Ferreñafe, Lambayeque.
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Personal social.
- 1.5. Denominación actividad** : Juego: “Camiones de piedra”
- 1.6. Fecha** : mayo 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de recibir la invitación de los demás niños para jugar, mediante el juego “Camiones de piedra”, mostrando disposición al participar con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Recibe la invitación de los demás niños para jugar.	Juego: “Camiones de piedra”.	Muestra disposición al participar con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>La docente motiva a todos los niños invitándolos al río, a recolectar piedra de los tamaños que ellos deseen, imaginándose que son camiones</p> <p>La docente declara la actividad mediante el juego “Camiones de piedra”, dando a conocer el propósito de la sesión</p>	<p>Tizas</p> <p>Pandereta</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>Silbato.</p>	10 min.	Explora el material y dialoga sobre lo que harán.
PROCESO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños y niñas se ubican en un círculo y con las piedras recogidas se les preguntará: ¿Qué podemos hacer con las piedras? ¿Qué forma tiene? ¿De qué manera podemos jugar?</p> <p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>Todos los niños hacen un</p>	<p>Silbato</p> <p>Pandereta</p> <p>Piedras con forma de camión</p> <p>Pitas de lana de carnero o lana</p>	30 min.	Recibe la invitación de los demás niños para jugar.

	<p>reconocimiento del espacio, y la docente invita a jugar con su piedra imaginándose que son camiones de carga, lo hacen en forma libre y corren por el espacio previsto, ellos simulan recoger pasajeros y cargar de mercadería.</p> <p>Los palitos lo visten con los retazos de tela de diferentes colores para representar a las personas, diferenciándose los hombres de las mujeres. Las pitas pueden utilizar para amarrar la carga o también para jalar los camiones al gusto de cada niño.</p> <p>Termina el juego cuando todos los niños hayan participado.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>La docente pide a todos los niños que se sientan en pareja de espaldas y cierran sus ojos y se relaje, escuchando música, por unos minutos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <p>La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños quienes colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N°03.</p>	<p>industrial.</p> <p>Palitos, retazos de telas</p> <p>Hojas, frutos silvestres, piedritas pequeñas</p> <p>Ficha de trabajo</p>		
--	--	---	--	--

CIERRE	<p>Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 min.	Evalúa el trabajo realizado.
---------------	---	--	---------	------------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial** : N° 10876 Del Caserío Totoras Pampa Verde Distrito Cañaris, Ferreñafe, Lambayeque.
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Personal social.
- 1.5. Denominación actividad** : Juego: “La Pichana”
- 1.6. Fecha** : mayo 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de participar con libertad en los juegos realizados en clase, mediante el juego “La Pichana”, mostrando disposición al participar con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Participa con libertad en los juegos realizados en clase.	Juego: “La Pichana”.	Muestra disposición al participar con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>La docente invita a los padres de familia a llevar una rama del árbol pichana, para realizar la actividad. Se motiva a los niños a participar por todo el campo libre, donde los niños encontrarán las ramas y se les pregunta: ¿Qué encontramos?, ¿Qué podemos hacer con ellos?.</p> <p>La docente declara la actividad mediante el juego “La Pichana”,</p>	Silbato.	10 min.	Explora el material y dialoga sobre lo que harán.
	<p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños y niñas se ubican en un círculo para recordar las normas de convivencia ¿Qué será lo que</p>	<p>Silbato</p> <p>Rama de pichana</p>	30 min.	

CIERRE	<p>Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 min.	Evalúa el trabajo realizado.
---------------	---	--	---------	------------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial** : N° 10876 Del Caserío Totoras Pampa Verde Distrito Cañaris, Ferreñafe, Lambayeque.
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Personal social.
- 1.5. Denominación actividad** : Juego: “La Pelota de Trapo”
- 1.6. Fecha** : mayo 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de recibir invitación de sus compañeros mediante el juego “La Pelota de Trapo”, mostrando disposición al intervenir en la actividad

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Recibe invitación de sus compañeros.	Juego: “La Pelota de Trapo”.	Muestra disposición al intervenir en la actividad.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>La docente motiva a todos los niños invitándolos al campo libre, dando recomendaciones y realizando diferentes movimientos con su cuerpo, sin empujarse y estar atentos y respetarse unos a otros.</p> <p>La docente declara la actividad mediante el juego “La pelota de trapo”.</p>	<p>Tizas</p> <p>Pandereta</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>Silbato.</p>	10 min.	Explora el material y dialoga sobre lo que harán.
PROCESO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Se les presenta una pelota de trapo elaborado por sus padres, en una caja sorpresa se les presenta y cantando la canción ¿Qué será? se les pregunta; ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he traído? ¿Qué podemos hacer? ¿Qué</p>	Caja de sorpresa	30 min.	Asiste con sus compañeros durante el día

	<p>forma tiene?</p> <p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>Todos los niños hacen un reconocimiento del espacio, y la docente entrega material a cada niño.</p> <p>La docente invitará a todos los niños a formar un círculo para iniciar el juego se realiza de manera grupal. Se da inicio con la competencia de tirar con la mano, patear y gana el que llegue más lejos o logre pasar la meta trazada.</p> <p>Termina el juego cuando todos los niños hayan participado.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>La docente pide a todos los niños que se sientan en pareja de espaldas y cierran sus ojos y se relajan, escuchando música, por unos minutos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <p>La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños quienes colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N°05.</p>	<p>Pelotas con retazos de tela</p>		
		<p>Ficha de trabajo</p>		

CIERRE	<p>Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 min.	Evalúa el trabajo realizado.
---------------	---	--	---------	------------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial** : N° 10876 Del Caserío Totoras
Pampa Verde Distrito Cañaris,
Ferreñafe, Lambayeque.
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Personal social.
- 1.5. Denominación actividad** : Juego: "Wasi"
- 1.6. Fecha** : Junio 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de cumplir normas expresando sus necesidades mediante el juego “Wasi”, mostrando disposición al participar con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Cumple normas expresando sus necesidades.	Juego: “Wasi”.	Muestra disposición al participar con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente motiva a todos los niños invitándolos al campo libre, dando recomendaciones y realizando diferentes movimientos con su cuerpo, sin empujarse y estar atentos y respetarse unos a otros. La docente declara la actividad mediante el juego Wasi”, dando a conocer el propósito de la sesión	Tizas Pandereta Hojas Lápiz Silbato.	10 min.	Explora el material y dialoga sobre lo que harán.
	ASAMBLEA Se les presenta material concreto, preguntándoles: ¿Qué será lo que			Cumple normas

	La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños quienes dibujan y colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N°06.			
CIERRE	<p>Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial** : N° 10876 Del Caserío Totoras Pampa Verde
Distrito Cañaris, Ferreñafe, Lambayeque.
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Personal social.
- 1.5. Denominación actividad** : Juego: “La Yunta”
- 1.6. Fecha** : Junio 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de demostrar socialización activa mediante el juego “La Yunta”, identificando lo que más le gusta.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Demuestra socialización activa	Juego: “La Yunta”	Identifica lo que más le gusta.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>La docente motiva a todos los niños a través de una canción “del toro” ¿De qué hemos cantado, ¿Qué hace el toro? ¿Cómo trabaja el toro?.</p> <p>La docente declara la actividad mediante el juego “La Yunta”, dando a conocer el propósito de la sesión</p>	<p>Tizas</p> <p>Pandereta</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>Silbato.</p>	10 min.	Explora el material y dialoga sobre lo que harán.
	<p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños y niñas se ubican en un círculo y se les presenta material concreto, se pregunta: ¿Qué será</p>	<p>Palo de horqueta</p> <p>cordeles de lana de</p>	30 min.	Demuestra socialización

<p>PROCESO</p>	<p>lo que he traído? ¿Para qué lo he traído? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo lo haremos?</p> <p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente invitará a todos los niños a formar un círculo para iniciar el juego, los niños se organizan y forman grupos de tres, se distribuye el material a cada grupo: dos palitos con horqueta que les servirá de toros, un palito que tiene la forma de arado, un palito que sirve de yugo, dos cordeles para que amarren en los cachos de los toros; en este caso sería en la horqueta de los palitos (yunta), un cordel que sirve de chicote.</p> <p>Primero; enyugan sus toros, luego colocan el arado, un niño jala los toros con un cordel y el otro coge el arado y el chicote y simulan a arar la tierra, después que ya han arado, otro niño participa en la siembra de cualquier producto que ellos hayan elegido. Después, que han terminado desenyugan sus toros y los llevan al pasto.</p> <p>Termina el juego cuando todos los</p>	<p>oveja, de cabuya seca o lana industrial</p> <p>palos en forma de arado</p> <p>Ficha de trabajo</p>		<p>activa</p>
-----------------------	--	---	--	---------------

	<p>niños hayan participado.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>La docente pide a todos los niños que se sientan en pareja de espaldas y cierran sus ojos y se relaje, escuchando música, por unos minutos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <p>La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños quienes colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N°07.</p>			
CIERRE	<p>Terminado la docente preguntando sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial** : N° 10876 Del Caserío Totoras Pampa Verde
Distrito Cañaris, Ferreñafe, Lambayeque.
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Personal social.
- 1.5. Denominación actividad** : Juego: “Camión de Madera”
- 1.6. Fecha** : Junio 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de tener capacidad para socializarse con sus compañeros, mediante el juego “Camión de Madera”, mostrando disposición al participar con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Tiene capacidad para	Juego: “Camión de	Muestra disposición al

socializarse con sus compañeros.	Madera”.	participar con sus compañeros.
----------------------------------	----------	--------------------------------

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>La docente motiva la actividad a través de un pequeño cuento, luego se les interroga: ¿De qué trató el cuento?, ¿En dónde viajaba Panchito?, ¿Qué traía panchito en el camión?, ¿Desean ser como Panchito?.</p> <p>La docente declara la actividad mediante el juego “Camión de Madera”</p>	<p>Tizas</p> <p>Pandereta</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>Silbato.</p>	10 min.	Explora el material y dialoga sobre lo que harán.
PROCESO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Se les solicita a los padres la ayuda en la confección de camiones de madera y también que faciliten materiales de la zona como por ejemplo: hojas de plantas que representen el dinero</p> <p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>Todos los niños hacen un</p>	<p>Silbato</p> <p>Pandereta</p> <p>Hojas de plantas</p> <p>Charango</p> <p>Caja</p> <p>Dulzaina.</p> <p>Retazos de</p>	30 min.	Muestra capacidad para socializarse con sus compañeros

	<p>reconocimiento del espacio, y la docente entrega su camión de madera (traído por los padres)</p> <p>La docente invitará a todos los niños al campo libre para iniciar el juego. Los niños se identifican y representan las funciones de chofer del camión y del vendedor.</p> <p>El vendedor de animales contrata al camionero para llevar su producto al centro poblado más cercano, donde a la vez se está llevando a cabo una fiesta patronal y agropecuaria para vender sus animales.</p> <p>Para la ejecución de este juego, el chofer y el vendedor participarán desde un lugar determinado, mientras que la feria estará a una distancia de unos 3 a 5 metros, donde los músicos tocan y danzan para alegrar la fiesta, otros aprovechan para negociar la venta de animales.</p> <p>Termina el juego cuando todos los niños hayan participado</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>La docente pide a todos los niños que se sienten en pareja de espaldas y cierran sus ojos y se</p>	<p>madera</p> <p>Ficha de trabajo</p>		
--	--	---------------------------------------	--	--

	<p>relaje, escuchando música, por unos minutos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <p>La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños quienes colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N°08.</p>			
CIERRE	<p>Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial** : N° 10876 Del Caserío Totoras Pampa Verde
Distrito Cañaris, Ferreñafe, Lambayeque.
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Personal social.
- 1.5. Denominación actividad** : Juego: “Los Chanchitos”
- 1.6. Fecha** : Junio 2018

1.7. Duración : 50 Minutos

1.8. Docentes : CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de jugar con sus compañeros de clase, mediante el juego “Los Chanchitos”, mostrando disposición al participar con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Juega con sus compañeros de clase.	Juego: “Los Chanchitos”.	Muestra disposición al participar con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente motiva a todos los niños con el cuento de los chanchitos se les pregunta: ¿De qué trata el cuento? ¿Cuántos hermanos eran? ¿Qué les pasó a los chanchitos? Les gustaría jugar a los chanchitos. La docente declara la actividad	Tizas Pandereta Hojas Lápiz Silbato.	10 min.	Explora el material y dialoga sobre lo que harán.

	unos minutos. EXPRESIÓN GRÁFICA La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños quienes colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N°09.			
CIERRE	Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?		10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial** : N° 10876 Del Caserío Totoras Pampa Verde
Distrito Cañaris, Ferreñafe, Lambayeque.
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Personal social.
- 1.5. Denominación actividad** : Juego: “Limpia de Canal – La Palana”
- 1.6. Fecha** : Junio 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos

1.8. Docentes

: CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ejecutar formas por resolver un problema, mediante el juego “Limpia de Canal – La Palana”, mostrando disposición al participar con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Ejecuta formas por resolver un problema.	Juego: “Limpia de Canal – La Palana”	Muestra disposición al participar con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>La docente presenta una lámina de un paisaje, donde los niños observan y se les pregunta. ¿Qué observamos? ¿Qué están haciendo las personas? ¿Cómo está el canal? ¿Qué podemos hacer para que el canal esté limpio.</p> <p>La docente declara la actividad mediante el juego “Limpia de Canal – La Palana”,</p>	Lámina	10 min.	Explora el material y dialoga sobre lo que harán.

<p>PROCESO</p>	<p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños y niñas se ubican en un círculo y se les presenta material concreto, se pregunta: ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he traído? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo lo haremos?</p> <p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente invitará a todos los niños a formar un círculo para iniciar el juego. Este juego consiste en practicar un trabajo colaborativo para niños y niñas del nivel inicial, se les solicita a los padres su ayuda en la confección de los materiales de madera.</p> <p>Se invita a los niños a identificarse en los roles de: palaneros, caporal, músicos para limpia de canal</p> <p>Se inicia la limpia de canal en un lugar previsto por las docentes</p> <p>Los músicos acompañan con el toque de sus instrumentos musicales.</p> <p>Terminada dicha labor comparten un almuerzo de comuneros (niños de cuatro años).</p>	<p>Planas de madera</p> <p>Picos de madera</p> <p>Machetes de madera</p> <p>Dulzaina, Charango, Caja dulzainas</p>	<p>30 min.</p>	<p>Ejecuta formas por resolver un problema</p>
-----------------------	---	--	----------------	--

	<p>RELAJACIÓN</p> <p>La docente pide a todos los niños que se sienten en pareja de espaldas y cierran sus ojos y se relajan, escuchando música, por unos minutos.</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICA</p> <p>La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños quienes colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N°10.</p>	Ficha de trabajo		
CIERRE	<p>Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N° 10876 Del Caserío Totoras Pampa Verde
Distrito Cañaris, Ferreñafe, Lambayeque.

1.2. Nivel Educativo : Inicial

1.3. Sección : Única

- 1.4. Área Curricular** : Personal social.
- 1.5. Denominación actividad** : Juego: “La Silunka”
- 1.6. Fecha** : Julio 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de recibir la invitación de los demás niños para jugar, mediante el juego “La Silunka”, mostrando disposición al participar con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Recibe la invitación de los demás niños para jugar.	Juego: “La Silunka”	Muestra disposición al participar con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente motiva a todos los niños a recoger semillas en forma de bolitas. Se le pregunta ¿Qué	Semillas de silunka.		Explora el material y dialoga sobre

	<p>son? ¿Qué forma tiene? ¿De qué color es? ¿Qué podemos hacer con ellos? ¿Cómo se juega?.</p> <p>La docente declara la actividad mediante el juego “La Silunka”, dando a conocer el propósito de la sesión</p>		10 min.	lo que harán.
PROCESO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños y niñas se ubican en un círculo con sus semillas y se hace recordar las normas de convivencia</p> <p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente invitará a todos los niños a formar un círculo para iniciar el juego, para realizar este juego, primero realizamos algunos acuerdos, por ejemplo:</p> <p>1ro. Se sortea quien es el primer niño en tirar la silunka. Y así sucesivamente debe haber un orden para tirar y poder jugar ordenadamente.</p> <p>2do. El niño que ha comenzado el juego tiene que seguir</p> <p>3ro. Pero si un niño llega a poner</p>	Ficha de trabajo	30 min.	Juega con sus compañeros de clase

	<p>la silunka en el huequito, será el niño ganador y se hace acreedor a una silunka.</p> <p>4to. No debe chocar entre silunkas sino pierde definitivamente el juego.</p> <p>Termina el juego cuando todos los niños hayan participado.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>La docente pide a todos los niños que se sienten en pareja de espaldas y cierran sus ojos y se relaje, escuchando música, por unos minutos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <p>La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños quienes dibujan y colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N°11.</p>			
CIERRE	<p>Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial** : N° 10876 Del Caserío Totoras Pampa Verde
Distrito Cañaris, Ferreñafe, Lambayeque.
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Personal social.
- 1.5. Denominación actividad** : Juego: “Arcilla de Barro”
- 1.6. Fecha** : Julio 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de participar con libertad en los juegos realizados en clase, mediante el juego “Arcilla de Barro”, mostrando disposición al participar con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Participa con libertad en los juegos realizados en clase.	Juego: “Arcilla de Barro”.	Muestra disposición al participar con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>La docente motiva a todos los niños a mover las manos a través de la canción “saco mis manitos” ¿Qué hemos movido? ¿ Qué podemos hacer con nuestras manos?.</p> <p>La docente declara la actividad mediante el juego “Arcilla de Barro”, dando a conocer el propósito de la sesión</p>	<p>Tizas</p> <p>Pandereta</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>Silbato.</p>	10 min.	Explora el material y dialoga sobre lo que harán.
PROCESO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños y niñas se ubican en un círculo y se les presenta material concreto, se pregunta: ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he traído? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo lo haremos?</p> <p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente invitará a todos los niños a formar un círculo para iniciar el juego con el empleo de arcilla de diversos colores: blanco, oscuro y marrón. Se inicia la competencia de elaborar un material de la zona.</p> <p>Con la arcilla, se le echa agua y se inicia a realizar la masa, luego se</p>	<p>Silbato</p> <p>Pandereta</p> <p>Arcilla de varios colores</p>	30 min.	Participa con libertad en los juegos realizados en clase

	<p>confeccionan ollitas, cucharas, camiones, vaca, etc.</p> <p>Termina el juego cuando todos los niños hayan participado.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>La docente pide a todos los niños que se sientan en pareja de espaldas y cierran sus ojos y se relajan, escuchando música, por unos minutos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <p>La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños quienes dibujan y colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N°12.</p>	Ficha de trabajo		
CIERRE	<p>Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial : N° 10876 Del Caserío Totoras Pampa Verde
 Distrito Cañaris, Ferreñafe, Lambayeque.

- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Personal social.
- 1.5. Denominación actividad** : Juego: “Caballo de Palo”
- 1.6. Fecha** : Julio 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de cooperar con sus compañeros durante el día, mediante el juego “Caballo de Palo”, mostrando disposición al participar con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Coopera con sus compañeros durante el día.	Juego: “Caballo de Palo”.	Muestra disposición al participar con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN

INICIO	<p>La docente motiva a todos los niños invitándolos al campo a jugar trotando, corriendo, saltando, luego se les pregunta: ¿Qué hemos hecho? ¿Qué animales trotan? ¿Quiénes son los animales más al trotar?, ¿Cómo se transportan sus padres a otros caseríos?.</p> <p>La docente declara la actividad mediante el juego “Caballo de Palo”, dando a conocer el propósito de la sesión.</p>		10 min.	Explora el material y dialoga sobre lo que harán.
PROCESO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Se les pide a los padres con anterioridad para que lleven caballos de palo confeccionados. Se les hace recordar las normas de convivencia.</p> <p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>Los niños se organizan para jugar. Cada niño tiene que tener su palo que le servirá de caballo. Los cordeles los amarran en una punta del palo y montan sujetándose bien de los cordeles que le sirven de bozal o jáquima.</p> <p>Luego, juegan a la competencia de carreras, a la chacra a traer sus alimentos, de paseo a un caserío vecino o de visita a un familiar.</p>	<p>Silbato, cordeles pitas de lana de oveja o lana industrial, pitas, saco, cordeles de cabuya.</p>	30 min.	Coopera con sus compañeros durante el día.

	<p>Después, de realizar sus actividades les dan agua a sus caballos, los llevan al pasto y los amarran.</p> <p>Termina el juego cuando todos los niños hayan participado.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>La docente pide a todos los niños se echen cogido de las manos y cerrando los ojos y se relajen, escuchando música, por unos minutos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <p>La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños quienes colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N°13.</p>	Ficha de trabajo		
CIERRE	<p>Terminado, la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial** : N° 10876 Del Caserío Totoras Pampa Verde
Distrito Cañaris, Ferreñafe, Lambayeque.
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Personal social.
- 1.5. Denominación actividad** : Juego: “La Macha”
- 1.6. Fecha** : Julio 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de seguir con normalidad las reglas del juego, mediante el juego “La Macha”, mostrando disposición al participar con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Sigue con normalidad las reglas del juego.	Juego: “La Macha”.	Muestra disposición al participar con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
----------------	--------------------	----------------------------	---------------	----------------------------------

INICIO	<p>La docente motiva a todos los niños realizando diferentes movimientos con su cuerpo, sin empujarse y estar atentos y respetarse unos a otros.</p> <p>La docente, declara la actividad mediante el juego “La Macha”, dando a conocer el propósito de la sesión: Seguir con normalidad las reglas del juego.</p>	<p>Tizas</p> <p>Pandereta</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>Silbato.</p>	10 min.	Explora el material y dialoga sobre lo que harán.
PROCESO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños y niñas se ubican en un círculo y se les presenta material concreto, se pregunta: ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he traído? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo lo haremos?</p> <p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente invitará a todos los niños a formar un círculo para iniciar el juego. Para comenzar a jugar con estos materiales, lo primero se recoge los frutos de la macha: grandes, medianos y pequeños.</p> <p>Luego, nos agrupamos con otros niños para jugar amarrando las vacas, toros, ovejas, terneros.</p> <p>Uno de los niños realiza la actividad para ordeñar, otro para</p>	<p>Silbato</p> <p>Pandereta</p> <p>Fruto de la macha, palitos pequeños, hilos</p>	30 min.	Sigue con normalidad las reglas del juego

	<p>amarrar los toros al pasto y otros para llevarlos a pastear.</p> <p>Con este juego el niño pone mucho interés en la clasificación, conteo y socialización.</p> <p>Termina el juego cuando todos los niños hayan participado.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>La docente pide a todos los niños que se sientan en pareja de espaldas y cierran sus ojos y se relaje, escuchando música, por unos minutos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <p>La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños quienes dibujan y colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N°14.</p>	Ficha de trabajo		
CIERRE	<p>Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial** : N° 10876 Del Caserío Totoras Pampa Verde
Distrito Cañaris, Ferreñafe, Lambayeque.
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Sección** : Única
- 1.4. Área Curricular** : Personal social.
- 1.5. Denominación actividad** : Juego: “La Achupalla O Tuyu”
- 1.6. Fecha** : Julio 2018
- 1.7. Duración** : 50 Minutos
- 1.8. Docentes** : CARRILLO LEONARDO, LUCILA.
SEGUNDO QUISPE, PATRICIO.

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de expresar sus necesidades en forma apropiada, mediante el juego “La Achupalla O Tuyu”, mostrando disposición al participar con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Expresa sus necesidades en forma apropiada.	Juego: “La Achupalla O Tuyu”.	Muestra disposición al participar con sus compañeros.

2.3.-Secuencia Didáctica:

MOMENTO	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>La docente motiva a todos los niños realizando diferentes movimientos con su cuerpo, sin empujarse y estar atentos y respetarse unos a otros.</p> <p>La docente declara la actividad mediante el juego “La Achupalla O Tuyu”, dando a conocer el propósito de la sesión.</p>	<p>Tizas</p> <p>Pandereta</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>Silbato.</p>	10 min.	Explora el material y dialoga sobre lo que harán.
	<p>ASAMBLEA</p> <p>Los niños y niñas se ubican en un círculo y se les presenta material concreto. Se pregunta: ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he</p>	<p>Silbato</p> <p>Pandereta</p> <p>Piedras (para la cocina),</p>	30 min.	Expresa sus necesidades en forma

<p>PROCESO</p>	<p>traído? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo lo haremos?</p> <p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente invitara a todos los niños a formar un círculo para iniciar el juego, para realizar este juego los niños se organizan por grupos y eligen el juego que van a realizar con los tuyus.</p> <p>Los niños que van a utilizar los tuyus como gallinas se separan a un lado del espacio previsto.</p> <p>Ahí hacen sus corrales circulándolo con las ramas de las plantas que han juntado, los colocan a los tuyus dentro del corral, clasificándolos en gallos, gallinas y pollitos, les dan de comer maíz, les dan de tomar agua en sus depósitos. Seguidamente, les hacen dormir en las ramas de las plantas que están en su alrededor.</p> <p>Los niños que juegan en la preparación de tamales, hacen su canchón para su cocina, luego utilizan el tuyu, lo rompen en pedazos, los amarran con las pitas y lo colocan en tinas. A continuación en la olla para</p>	<p>palos secos (leña).</p> <p>Ramas de árboles</p> <p>Tinas, platos, porongos, ollitas (juguetes), agua, maíz, pitas (hilos de saco).</p> <p>Ficha de trabajo</p>		<p>apropiada.</p>
-----------------------	---	---	--	-------------------

	<p>simular que están cocinando.</p> <p>Termina el juego cuando todos los niños hayan participado.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>La docente pide a todos los niños que se sienten en pareja de espaldas y cierran sus ojos y se relaje, escuchando música, por unos minutos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <p>La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños quienes dibujan y colorean lo que hicieron en la actividad. Ficha de Trabajo N°15.</p>			
CIERRE	<p>Terminado la docente pregunta sobre su producción y los niños exponen sus trabajos.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 min.	Evalúa el trabajo realizado.

2.3. Evaluación de salida

CUADRO 03: EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Juega con sus compañeros de clase.	Realiza formas por resolver un problema.	Recibe la Invitación de los demás niños para jugar.	Participa con libertad en los juegos realizados en clase.	Coopera con sus compañeros durante el día.	Sigue con normalidad las reglas del juego.	Expresa sus necesidades en forma apropiada.	Muestra capacidad para socializarse con sus compañeros.
----	--------------------------	------------------------------------	--	---	---	--	--	---	---

		SOCIALIZACIÓN							
1	CINTHIA CARMEN	A	A	A	A	A	A	A	A
2	DINA MARIA	A	A	A	A	A	A	A	A
3	EDINSON	A	A	A	A	A	A	A	A
4	HERNAN HORACIO	A	A	A	B	A	A	A	A
5	CARLOS	A	A	A	A	A	A	A	A
6	VICTOR PAUL	A	A	A	A	A	A	A	A
7	PATRIK	A	A	A	A	A	A	A	A
8	CARLOS DAVID	A	A	A	A	A	A	A	A
9	JASMIN	A	A	A	A	A	A	A	A
10	JAMPIERE	B	B	B	C	B	B	B	B
Puntaje	A	9	9	9	8	9	9	9	9
	B	1	1	1	1	1	1	1	1
	C	0	0	0	1	0	0	0	0
	A	90%	90%	90%	80%	90%	90%	90%	90%

Porcentaje	B	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
	C	0%	0%	0%	10%	0%	0%	0%	0%

Fuente: Evaluación salida julio 2018

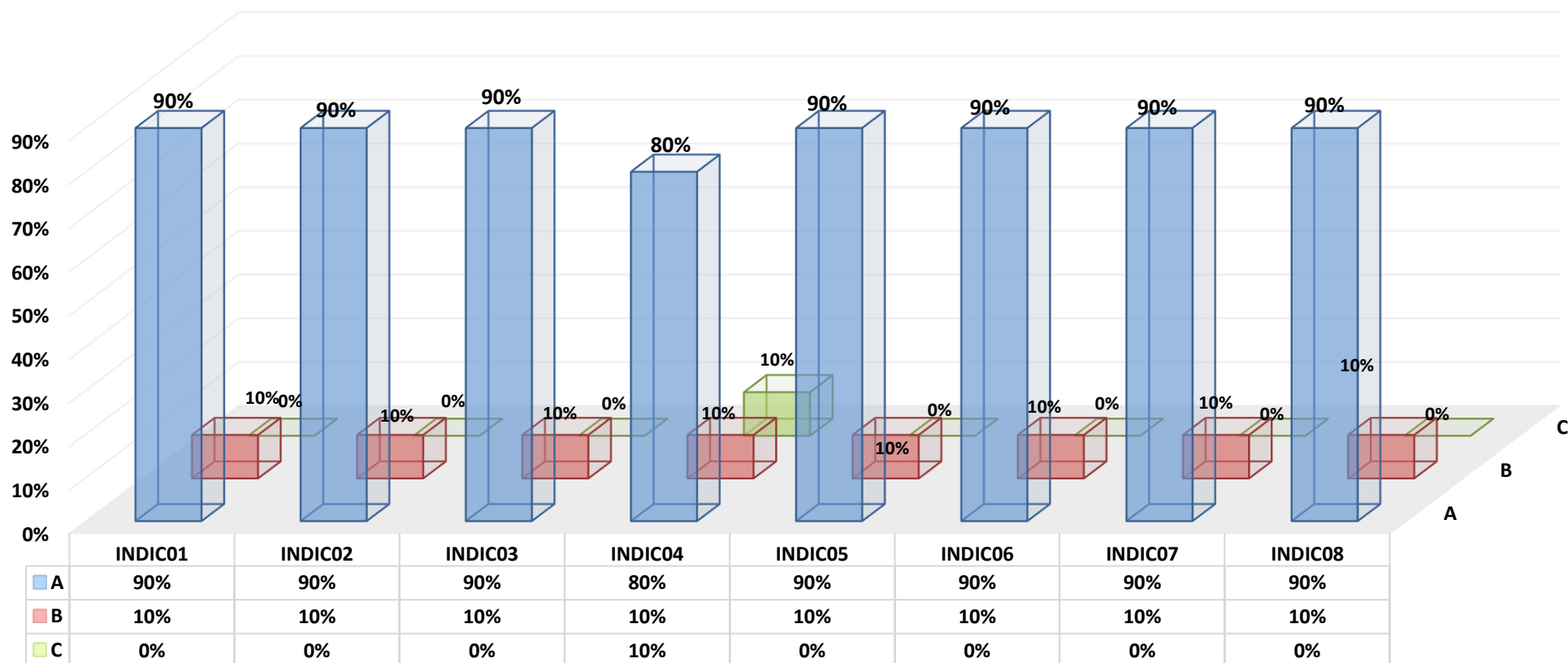
CUADRO 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

INDICADORES		EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
SOCIALIZACIÓN	Juega con sus compañeros de clase.	9	90%	1	10%	0	0%	89%	10%	1%
	Realiza formas por resolver un problema.	9	90%	1	10%	0	0%			
	Recibe la Invitación de los demás niños para jugar.	9	90%	1	10%	0	0%			

	Participa con libertad en los juegos realizados en clase.	8	80%	1	10%	1	10%			
	Coopera con sus compañeros durante el día.	9	90%	1	10%	0	0%			
	Sigue con normalidad las reglas del juego.	9	90%	1	10%	0	0%			
	Expresa sus necesidades en forma apropiada.	9	90%	1	10%	0	0%			
	Muestra capacidad para socializarse con sus compañeros.	9	90%	1	10%	0	0%			

Fuente: Resumen de la evaluación de salida julio 2018

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen de la evaluación de salida julio 2018

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA DE LOS INDICADORES

En el cuadro N° 04 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de salida, para medir el nivel de la socialización; luego de haberse aplicado el programa de juegos tradicionales cañarenses, en los niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N°10876 Caserío de Totoras Pampa Verde, Distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque; se puede notar los logros alcanzados en un nivel alto.

En el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 89%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 10%; y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 1%, todo con respecto a una población de 10 niños (100%).

Constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes: juegan con sus compañeros de clase, realizan formas por resolver un problema, reciben la Invitación de los demás niños para jugar, participan con libertad en los juegos realizados en clase, cooperan con sus compañeros durante el día, siguen con normalidad las reglas del juego, expresan sus necesidades en forma apropiada, muestran capacidad para socializarse con sus compañeros.

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de juegos tradicionales cañarenses, encaminados a mejorar el desarrollo del nivel de la socialización de los niños de cuatro años.

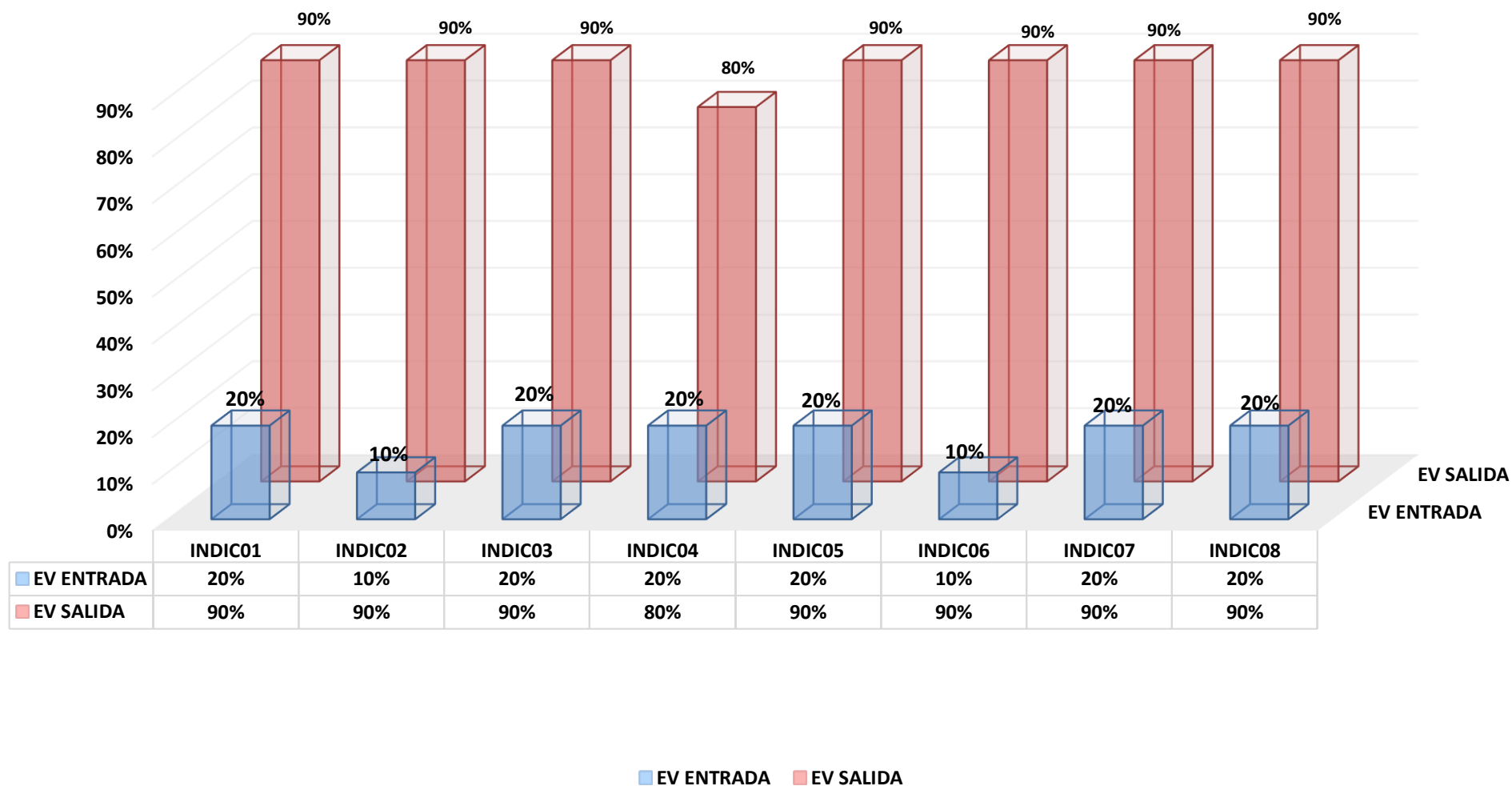
2.4. Resultados Finales

CUADRO 05: RESULTADOS FINALES EN LA EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA

INDICADORES		EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
		F	%	F	%	
SOCIALIZACIÓN	Juega con sus compañeros de clase.	2	20%	9	90%	70%
	Realiza formas por resolver un problema.	1	10%	9	90%	80%
	Recibe la Invitación de los demás niños para jugar.	2	20%	9	90%	70%
	Participa con libertad en los juegos realizados en clase.	2	20%	8	80%	60%
	Coopera con sus compañeros durante el día.	2	20%	9	90%	70%
	Sigue con normalidad las reglas del juego.	1	10%	9	90%	80%
	Expresa sus necesidades en forma apropiada.	2	20%	9	90%	70%
	Muestra capacidad para socializarse con sus compañeros.	2	20%	9	90%	70%
PROMEDIO						71%

Fuente: Evaluación de entrada y salida mayo - julio 2018

GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Evaluación de entrada y salida mayo - julio 2018

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DE LOS INDICADORES EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA

En el cuadro N° 05 el cual es complementado con el gráfico N° 03, se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de juegos tradicionales cañarenses, resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 71%.

Se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 18%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 89%, ambos respecto de una población de 10 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 71%, de esta manera los niños quienes: juegan con sus compañeros de clase, realizan formas por resolver un problema, reciben la Invitación de los demás niños para jugar, participan con libertad en los juegos realizados en clase, cooperan con sus compañeros durante el día, siguen con normalidad las reglas del juego, expresan sus necesidades en forma apropiada, muestran capacidad para socializarse con sus compañeros.

En los indicadores evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el nivel del desarrollo de la socialización, entre el 10% al 20%; sin embargo luego de la aplicación del programa de juegos tradicionales cañarenses, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los indicadores con logros entre 80% y 90%.

Según los resultados obtenidos, los 10 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de la socialización.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

III. Conclusiones y recomendaciones

3.1. Conclusiones

- Al iniciar la intervención se pudo observar, que el desarrollo del nivel en la socialización en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°10876 Caserío de Totoras Pampa Verde, Distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque, presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio (escala valorativa bajo)

- Se diseñó y aplicó un programa de juegos tradicionales cañarenses, basado en la Teoría del desarrollo de Jean Piaget, que implica establecer un programa didáctico y como parte de él, la correcta ubicación dentro del componente didáctico al que corresponde dichos juegos tradicionales cañarenses para desarrollar el nivel de la socialización.

- Al finalizar el trabajo académico, se evidenció que el desarrollo de la socialización, después de aplicar la evaluación de salida, el logro de aprendizaje se obtuvo en un nivel de aprendizaje logrado (escala valorativa alta) estos logros se deben a la aplicación de un programa de juegos tradicionales cañarenses, donde los niños: Juegan con sus compañeros de clase, reciben la Invitación de los demás niños para jugar, participan con libertad en los juegos realizados en clase, cooperan con sus compañeros durante el día, expresan sus necesidades en forma apropiada y muestran capacidad para socializarse con sus compañeros.

- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente pues el porcentaje de mejora alcanza un promedio del 71%; esto se debe a la aplicación de un programa de juegos tradicionales Cañarenses, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

3.2. Recomendaciones

- A los docentes de la Institución Educativa Inicial N°10876 Caserío de Totoras Pampa Verde, Distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque, se le sugiere aplicar el programa de juegos tradicionales Cañarenses, en el proceso de desarrollo de la socialización, con la finalidad de que el niño interactúe con sus compañeros, fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental.
- El programa de juegos tradicionales Cañarenses, son necesarias para mejorar el nivel de socialización, porque ayudan al niño a expresar sus vivencias y emociones, adquiriendo nuevos aprendizajes como interiorizar normas costumbres, valores y pautas, gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente.
- El papel de los adultos para facilitar el aprendizaje de la socialización, es proporcionar un ambiente adecuado donde el niño conviva con los demás, darle seguridad, protección y un desarrollo afectivo.
- Llevar a la reflexión crítica, sobre las ventajas de la aplicación del programa de juegos tradicionales Cañarenses, para el desarrollo de la socialización, ya que es posible el mejoramiento del presente trabajo y por lo que se considera que aún quedan pendiente muchas orientaciones por investigar en aras de alcanzar conocimientos que enriquezcan este tema de estudio.

Bibliografía

- Angulo, J.F. (1992): Descentralización y evaluación en el sistema educativo español. Algunas claves para el pesimismo. Málaga. Dpto. Didáctica y Organización Escolar. Univ. Málaga.
- Barberá Albalat, v. (1990): Método para evaluación de Centros. Madrid. Escuela Española.
- Cam. Guernika Gocoratuz (1998). Caja de Herramientas, versión P. Curso internacional de capacitación para el entrenamiento de conflictos.
- Casamayor, Gregorio (COORD.) (2007). Cómo dar respuesta a los conflictos. La disciplina en la Enseñanza Secundaria. Barcelona
- Casanova, M.A. (1992): La evaluación, garantía de calidad para el Centro Educativo. Zaragoza. Edelvives.
- Crary, E. (1994). Crecer sin peleas. Cómo enseñar a los niños a resolver conflictos con inteligencia emocional. Barcelona: Integral.
- Davis, G.A. Y Thomas, M.A. (1992): Escuelas eficaces y maestros eficaces. Madrid. La Muralla.
- De Miguel, M; Madrid, V; Noriega, J., Rodríguez, B. (1994): Evaluación para la calidad de los Institutos de Educación Secundaria. Madrid. Escuela Española
- Dukheim Emily (1976) Educación como socialización edición sígueme España.
- Elliot, J. (1992): ¿Son los indicadores de rendimiento indicadores de la calidad educativa?. Cuadernos de Pedagogía, 206, pp.56-60.
- Escudero Escorza, T. (1979): La evaluación de los centros educativos. Tesis Doctoral. Universidad de Zaragoza. ICE.
- Fritzen, S.J. (1988) "70 ejercicios prácticos de dinámicas de grupo". Ed.Sal Térrea. Santander.
- Foucault, Michel (2005): Vigilar y castigar. Madrid: Siglo XXI.
- García Ferrando, M; Ibáñez, J. Y Alvira, F. (1989). El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación. Madrid: Alianza.
- Gento Palacios, S. (1996): Instituciones educativas para la calidad total. Madrid. La Muralla.
- Gómez Dacal, G. (1992): Centros educativos eficientes. Barcelona. PPU
- Johnstone, J.N. (1981): Indicators for education systems. London. Korgan Page.

Luján Castro, J. Y Puente Azcutia, J. (1996): Evaluación de centros docentes. El Plan EVA. Madrid. M.E.C.

Marchesi, A. (1992): Indicadores educativos. El Proyecto de la OCDE. Cuadernos de Pedagogía, 199. pp. 13-17.

Martínez Aragón, L. Y Pérez Juste, R. (1989): Evaluación de centros y calidad educativa. Madrid. Cincel.

Mialaret, G. (1980): ¿Qué es la calidad en educación? Revista de Educación, 264. pp. 5-13. Madrid.

Ministerio De Educación Y Ciencia. (1994): Centros educativos y calidad de la enseñanza. Madrid. Secretaría de Estado de Educación.

Moos, R.H. Y OTROS (1989). Escalas de clima social: familia, trabajo, instituciones penitenciarias, centro escolar. Madrid. TEA.

Mortimore, P. (1992): Quality control in Education and Schools. British Journal of Education Study.

Muñoz Victoria, F. (1997): Indicadores educativos: Modelos y ejemplos. Cuadernos de Pedagogía, 256, pp. 54-61. Barcelona. Praxis.

Page, A. (1992): El Proyecto de la OCDE. Indicadores educativos. Cuadernos de Pedagogía, 199. pp. 13-17.

Pérez Juste, R. Y Martínez Aragón, L. (1989): Evaluación de centros y calidad educativa. Madrid, Cincel.

Proppe, O. (1990): La investigación de la evaluación como una forma de potenciar el desarrollo en las escuelas y el profesionalismo de los profesores.

Rodríguez Díez, B. (1990): Modelo para la evaluación externa de los centros escolares de EGB. Tesis Doctoral. Universidad de Oviedo.

Ruiz Ruiz, J.M. (1996): Cómo hacer una evaluación de centros educativos. Madrid. Narcea.

Santos Guerra, M.A. (1993): La evaluación: un proceso de diálogo, comprensión y mejora. Málaga, Aljibe.

Santos Plaza, F. (1986): Modelo de evaluación cualitativa de un centro docente. Tesis Doctoral. Universidad de Málaga. Fac. de Filosofía y Letras

Sescovich Rojas. Sonia (2012, 09). Proceso De Socialización. *Club Ensayos.com*. - Chile.

Stufflebeam, D. L. Y Sinkfield, A.J. (1987): Evaluación sistemática. Guía teórica y práctica. Barcelona. Paidós MEC

- Tiana Ferrer, A. (1997): Indicadores educativos: Una propuesta para el sistema español. Planteamientos y criterios. Cuadernos de Pedagogía, 256, pp. 66-68. Barcelona. Praxis
- Tiller, T. (1992): La evaluación en un sistema educativo descentralizado. ¿Dónde nos encontramos? ¿Hacia dónde nos dirigimos? Revista de Educación, 299. pp. 81-94. Madrid.
- Vidorreta, C. (1989): Memoria anual de centro. Madrid. Escuela Española.
- Walker, R. (1990): Métodos de investigación para el profesorado. Madrid. Morata.
- Wilson, J.D. (1992): Cómo valorar la calidad de la enseñanza. Barcelona. Paidós.
- Woods, P. (1987): La escuela por dentro. Barcelona. Paidós-MEC

ANEXOS

ANEXO N° 01

**EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA PARA EVALUAR EL DESARROLLO
DE LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS**

Nombre: _____

INDICADORES		VALORACIÓN		
		A	B	C
SOCIALIZACIÓN	Juega con sus compañeros de clase.			
	Realiza formas por resolver un problema.			
	Recibe la Invitación de los demás niños para jugar.			
	Participa con libertad en los juegos realizados en clase.			
	Coopera con sus compañeros durante el día.			
	Sigue con normalidad las reglas del juego.			
	Expresa sus necesidades en forma apropiada.			
	Muestra capacidad para socializarse con sus compañeros.			

Tabla de Valoración

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL	ESCALA VALORATIVA
LOGRO APRENDIZAJE	A	ALTO
PROCESO DE APRENDIZAJE	B	MEDIO
INICIO DEL APRENDIZAJE	C	BAJO

ANEXO N° 02: FICHAS DE TRABAJO

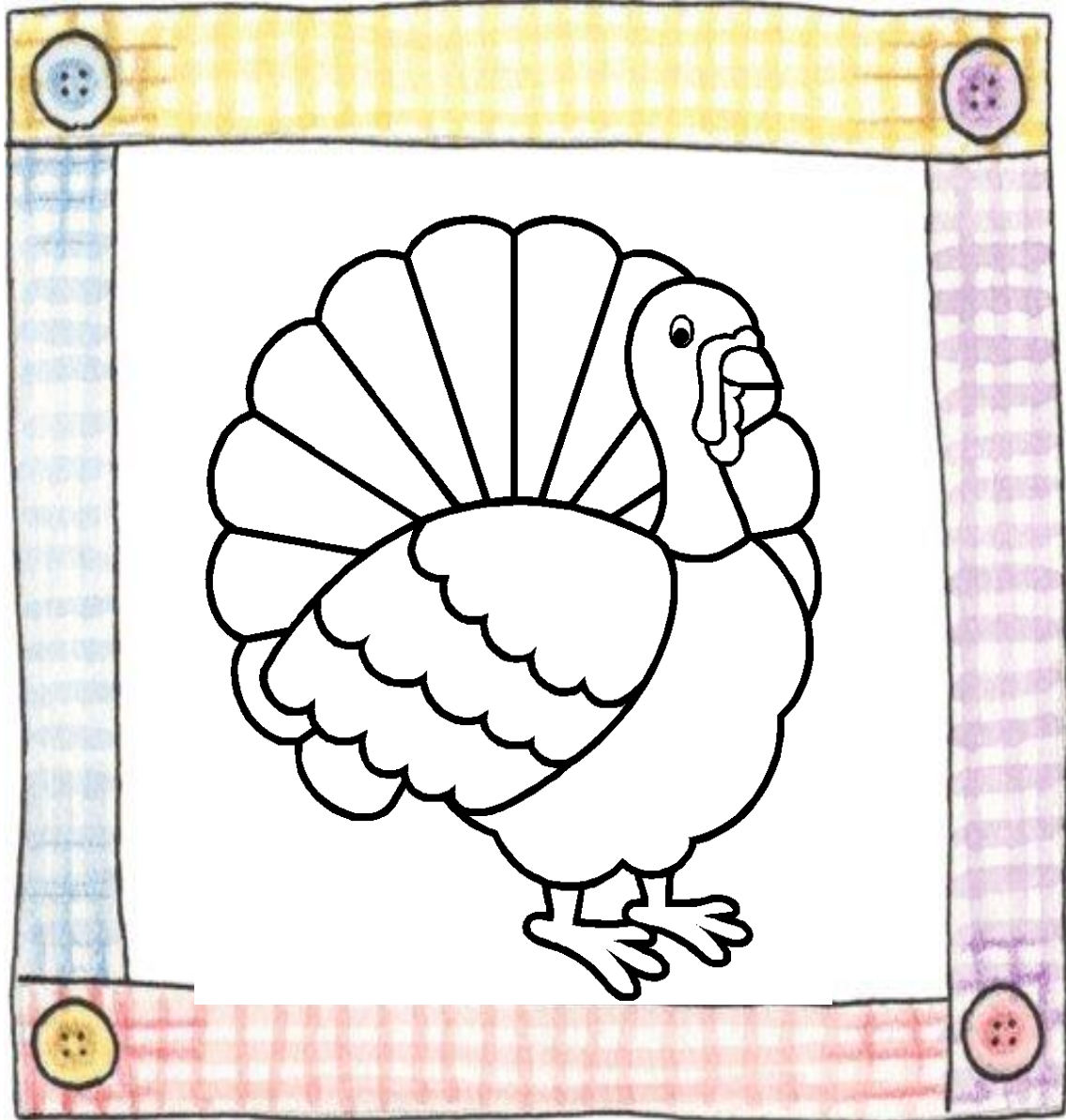
FICHA DE TRABAJO N°01

JUEGO: “LOS PAVITOS”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Colorea la siguiente imagen



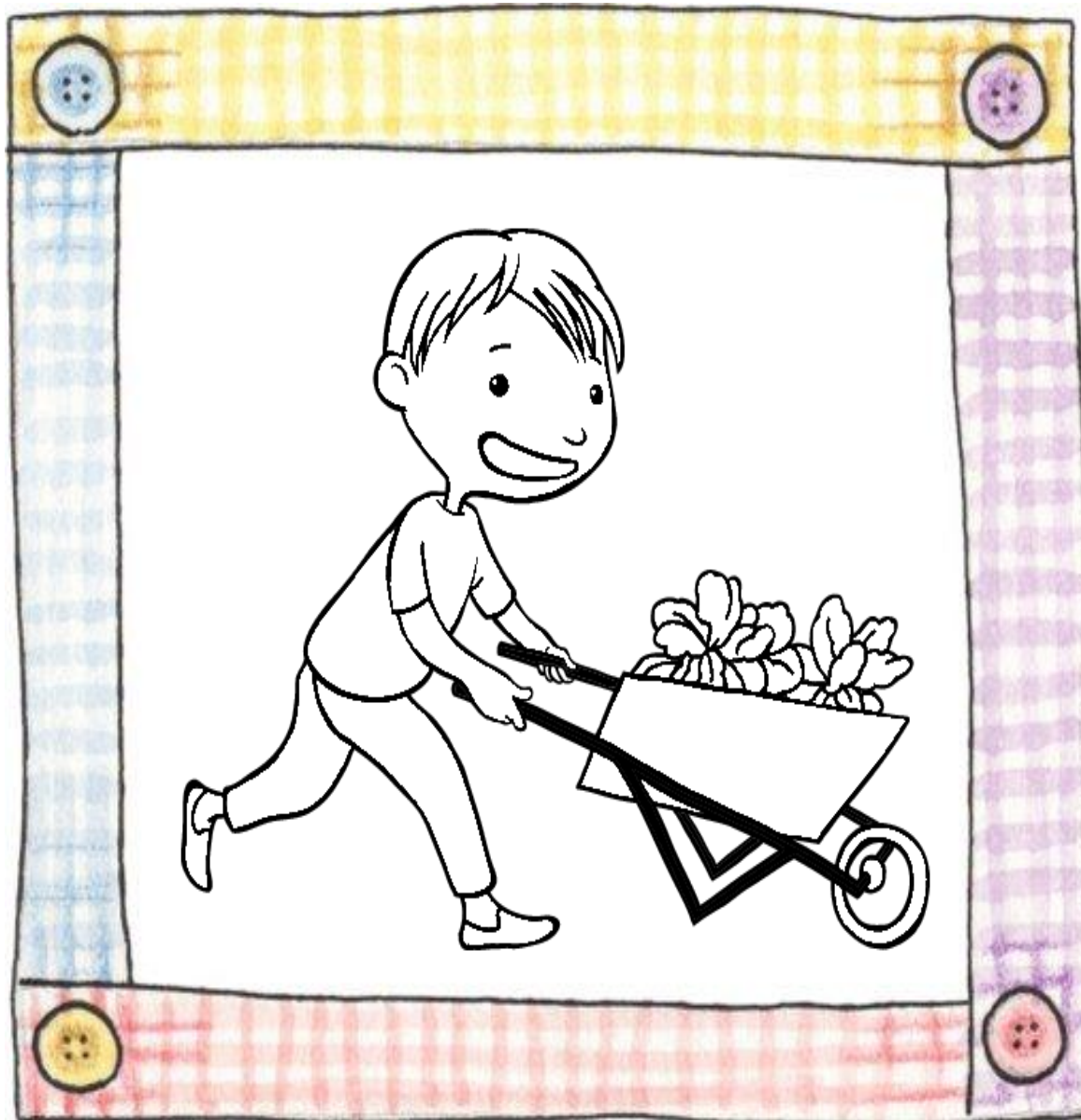
FICHA DE TRABAJO N°02

JUEGO: “LA CARRETILLA”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Colorea la siguiente imagen



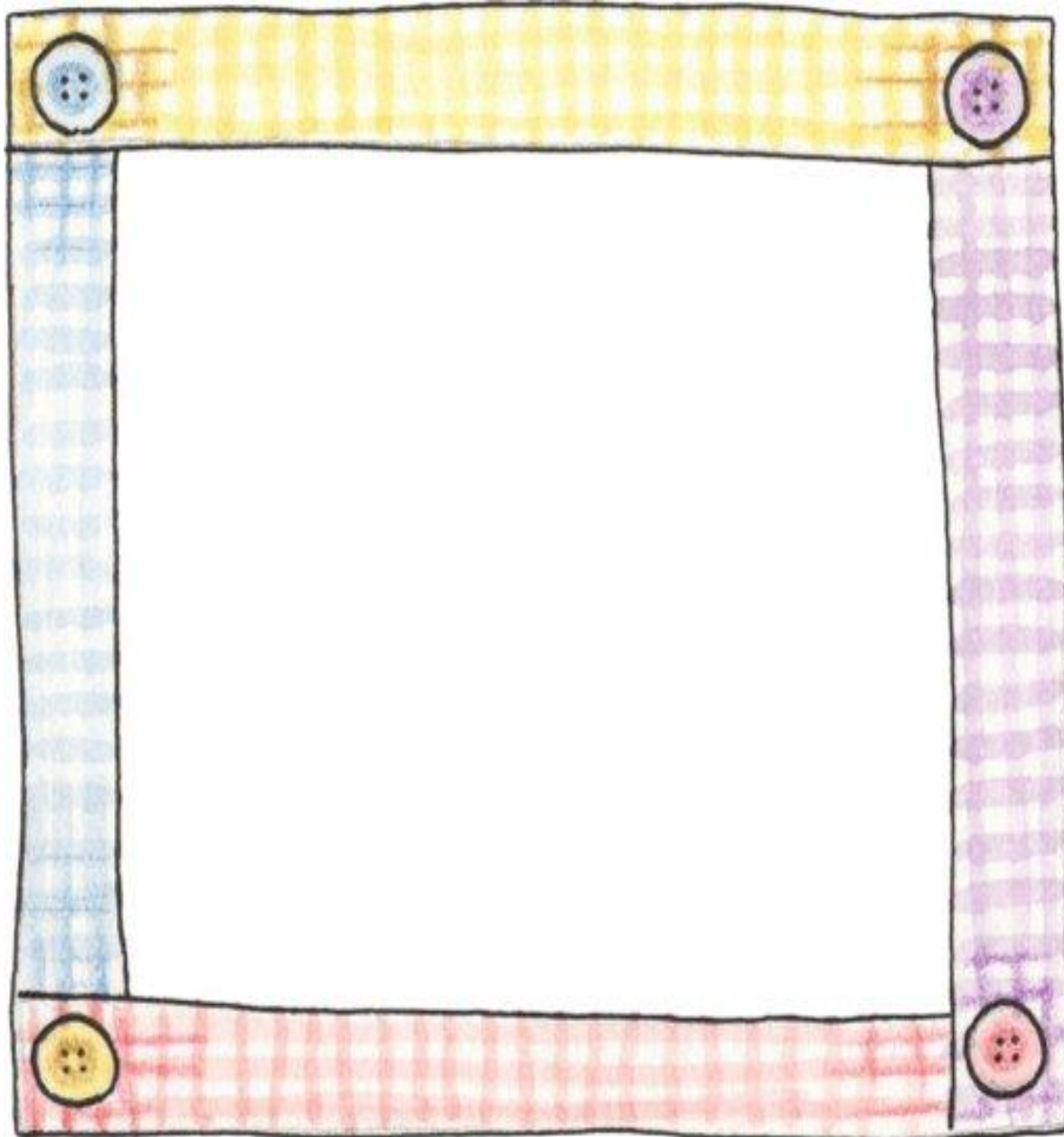
FICHA DE TRABAJO N°03

JUEGO: “CAMIÓN DE PIEDRA”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Dibuja lo que más te ha gustado de la actividad



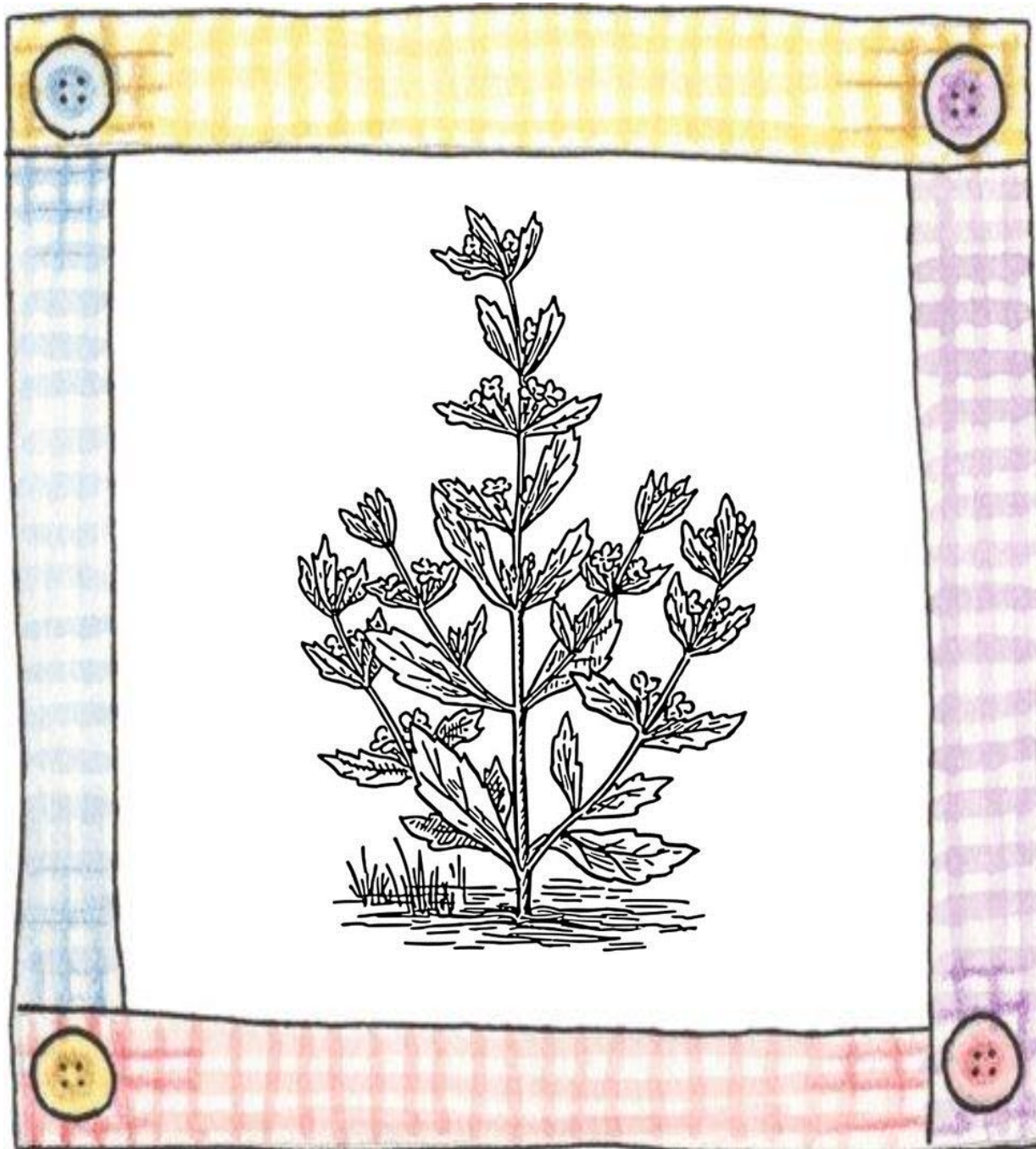
FICHA DE TRABAJO N°04

JUEGO: “LA PICHANA”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Colorea la siguiente imagen



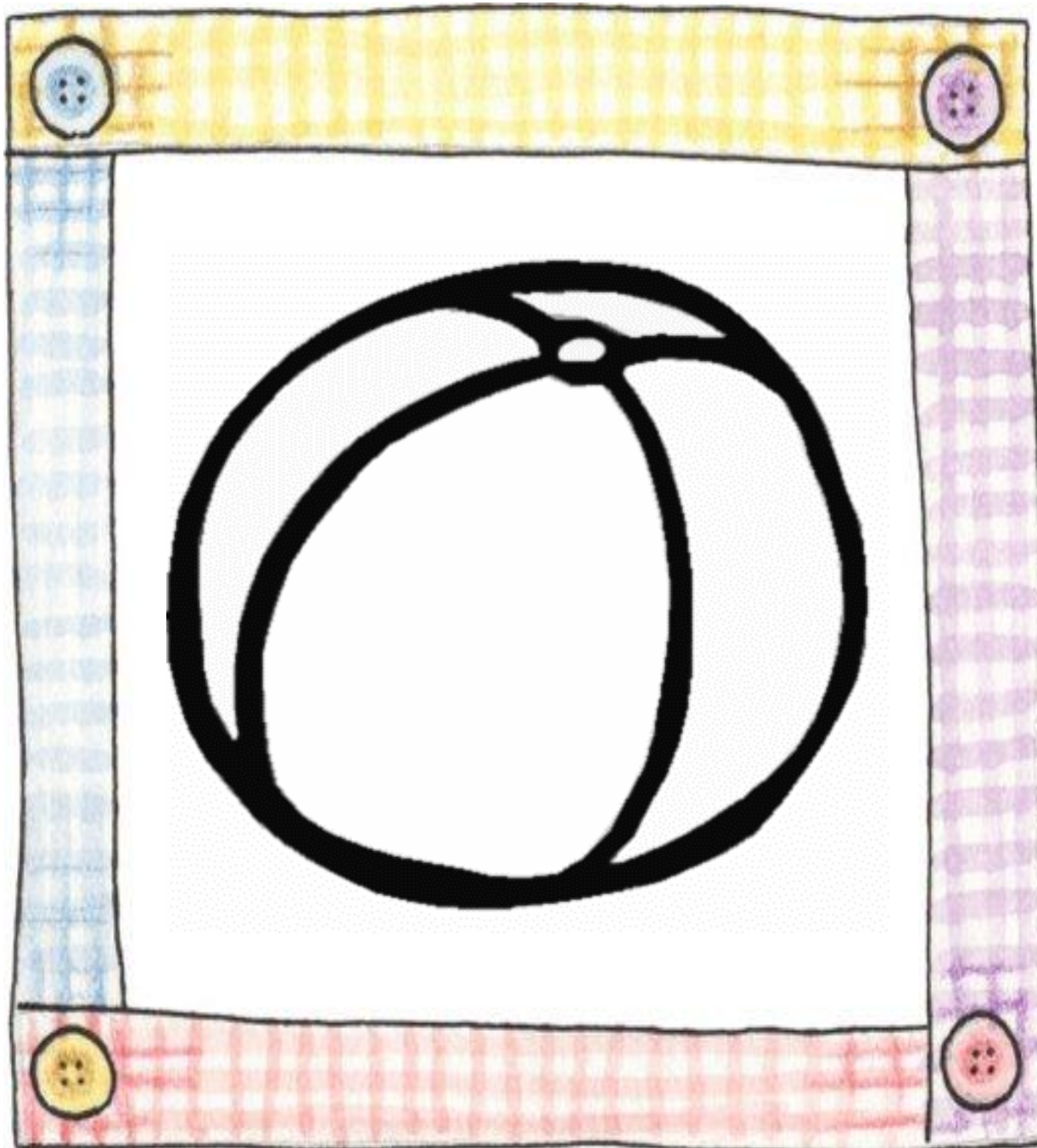
FICHA DE TRABAJO N°05

JUEGO: “LA PELOTA DE TRAPO”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Colorea la siguiente imagen



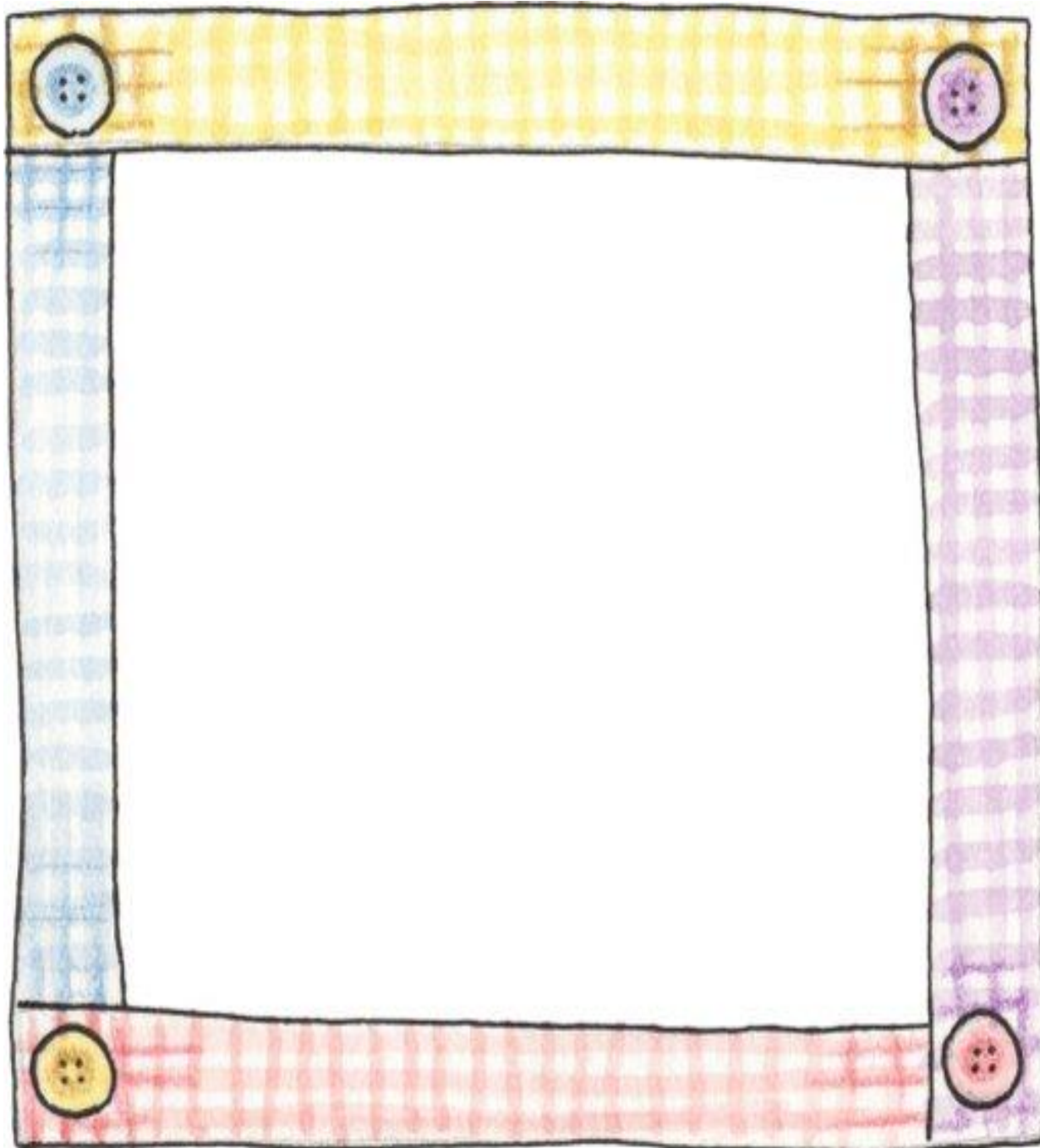
FICHA DE TRABAJO N°06

JUEGO: “WASI”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Dibuja y Colorea lo que más te gusto de la actividad



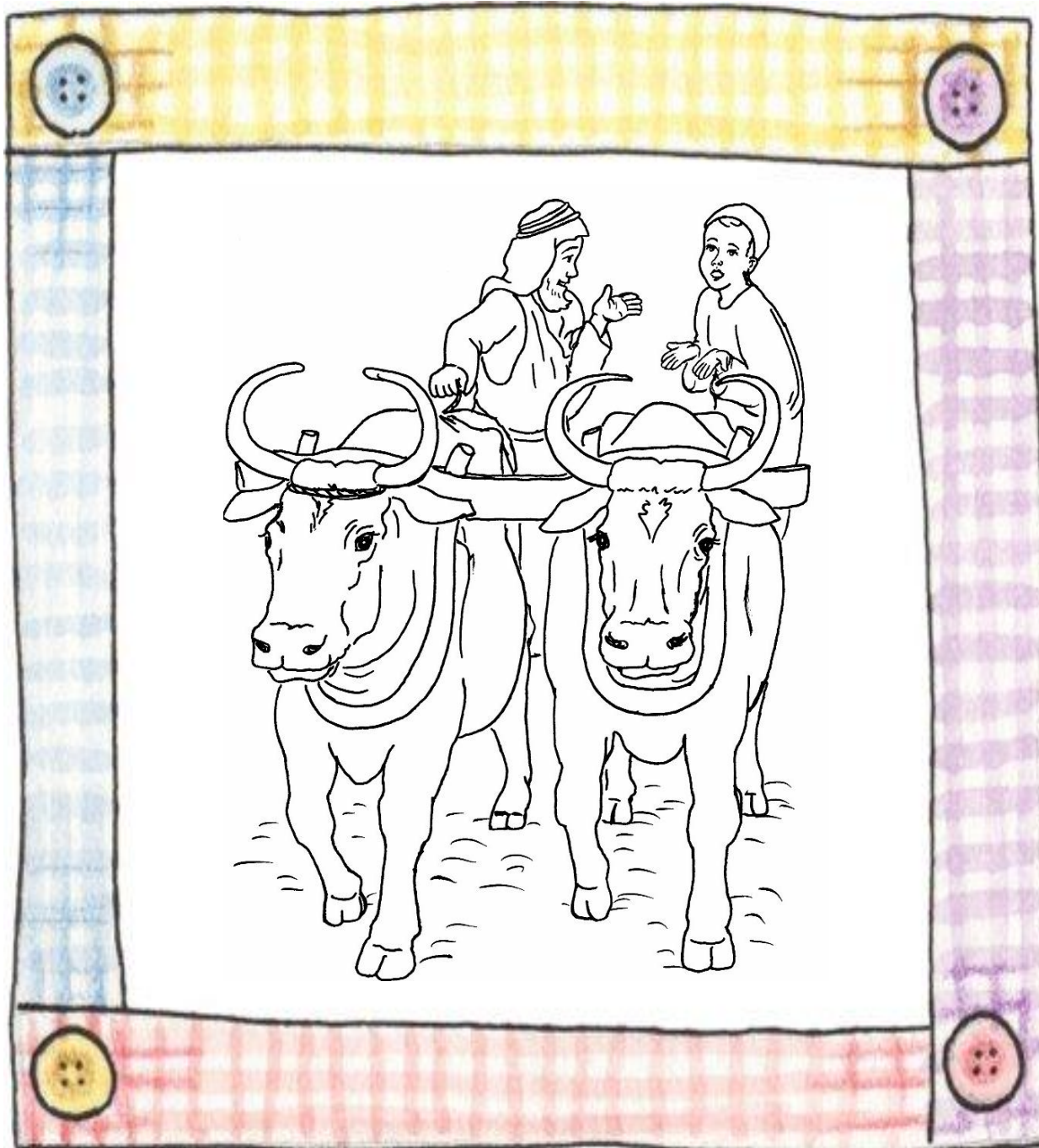
FICHA DE TRABAJO N°07

JUEGO: “LA YUNTA”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Colorea la siguiente imagen



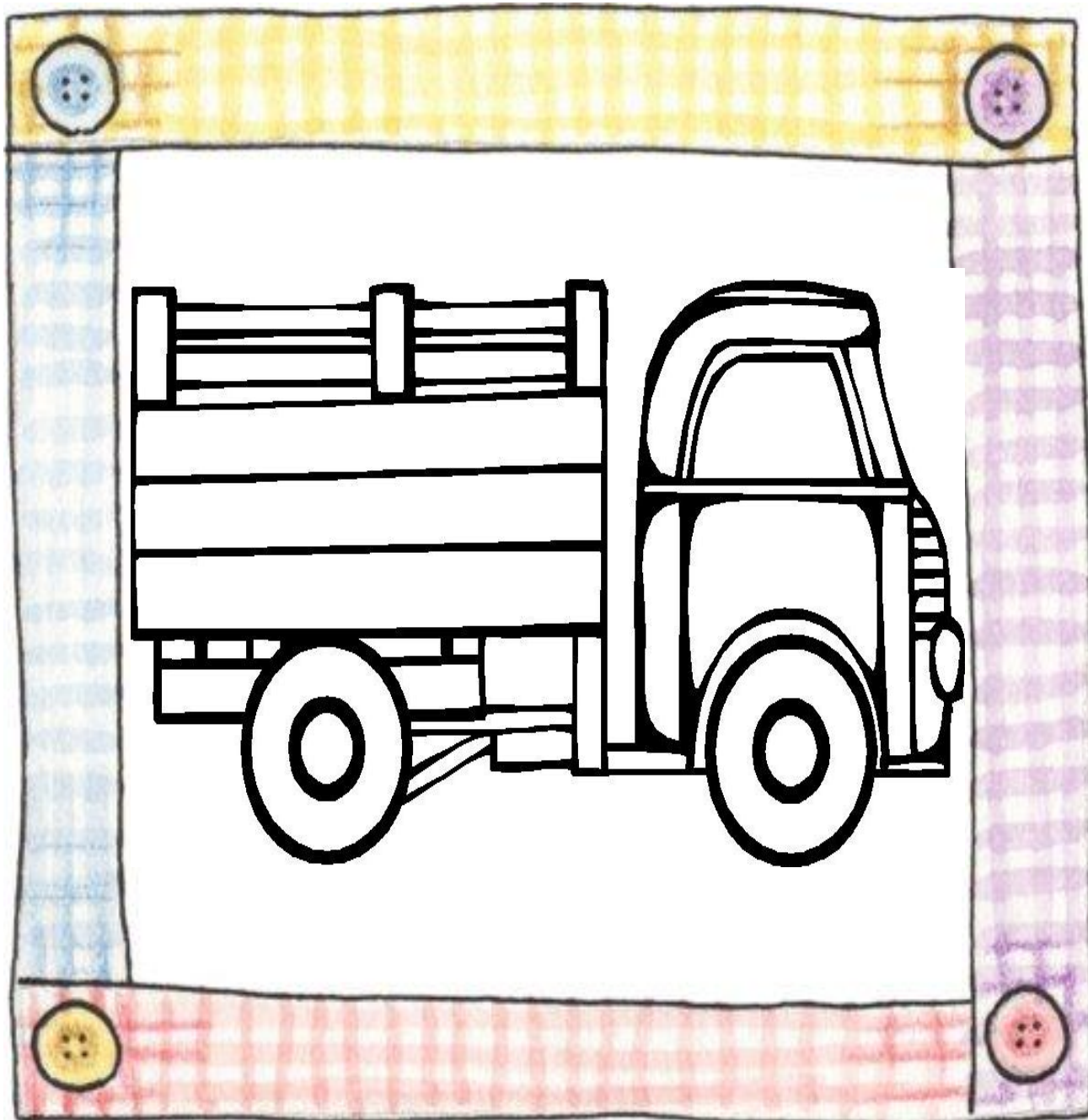
FICHA DE TRABAJO N°08

JUEGO: “CAMIÓN DE MADERA”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Colorea la siguiente imagen



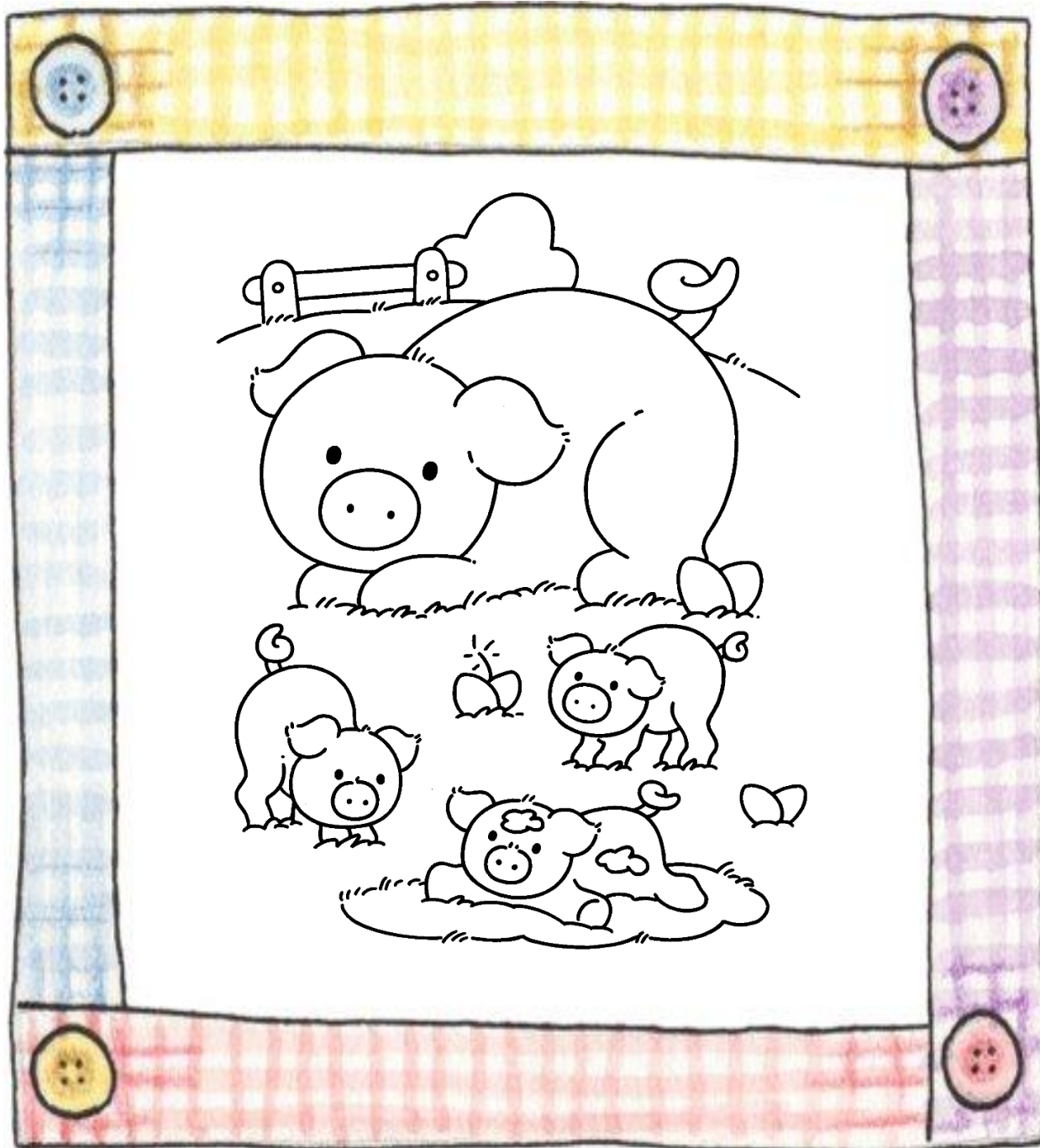
FICHA DE TRABAJO N°09

JUEGO: “LOS CHANCHITOS”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Colorea la siguiente imagen



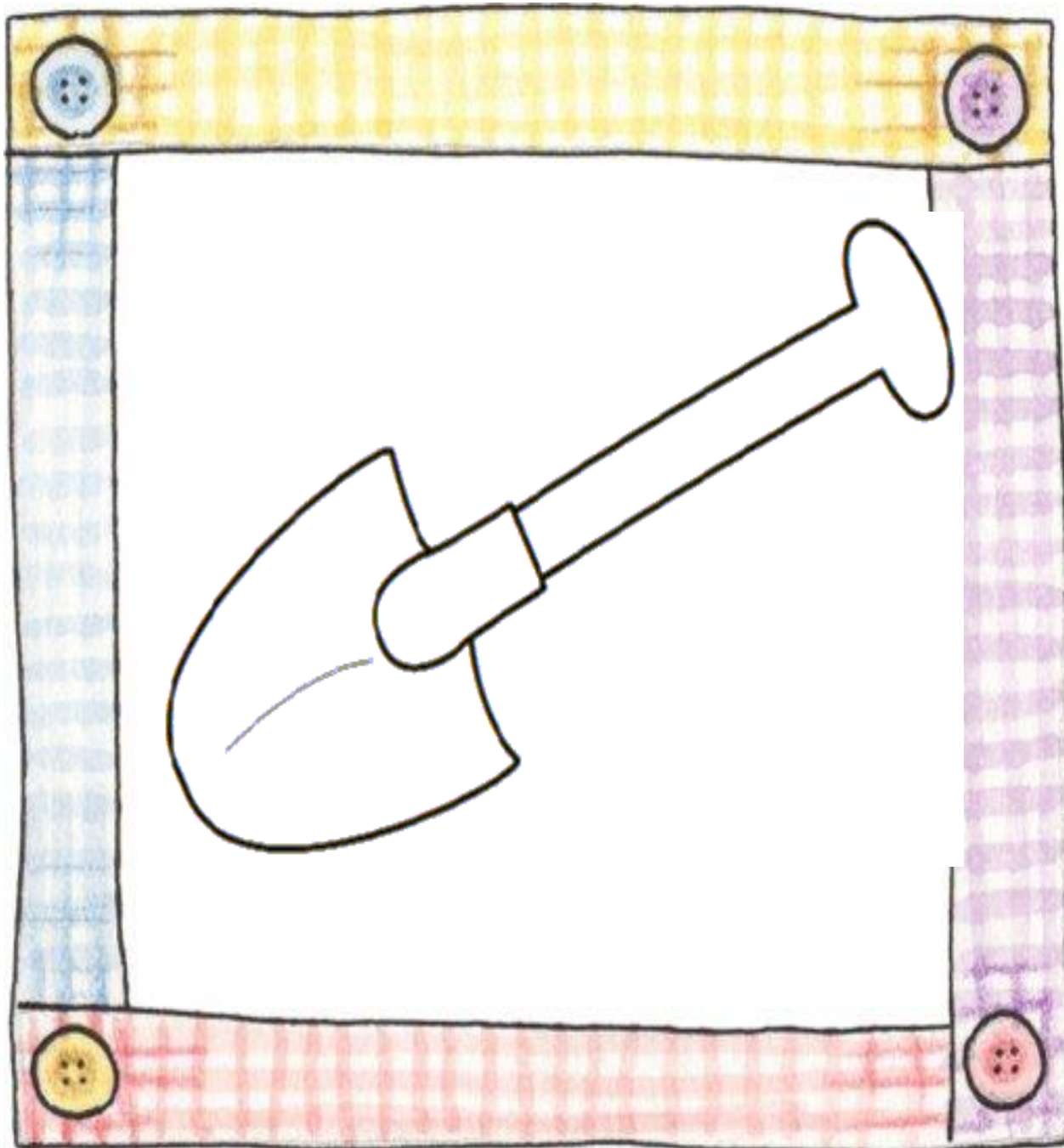
FICHA DE TRABAJO N°10

JUEGO: “LIMPIA DE CANAL – LA PALANA”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Colorea la siguiente imagen



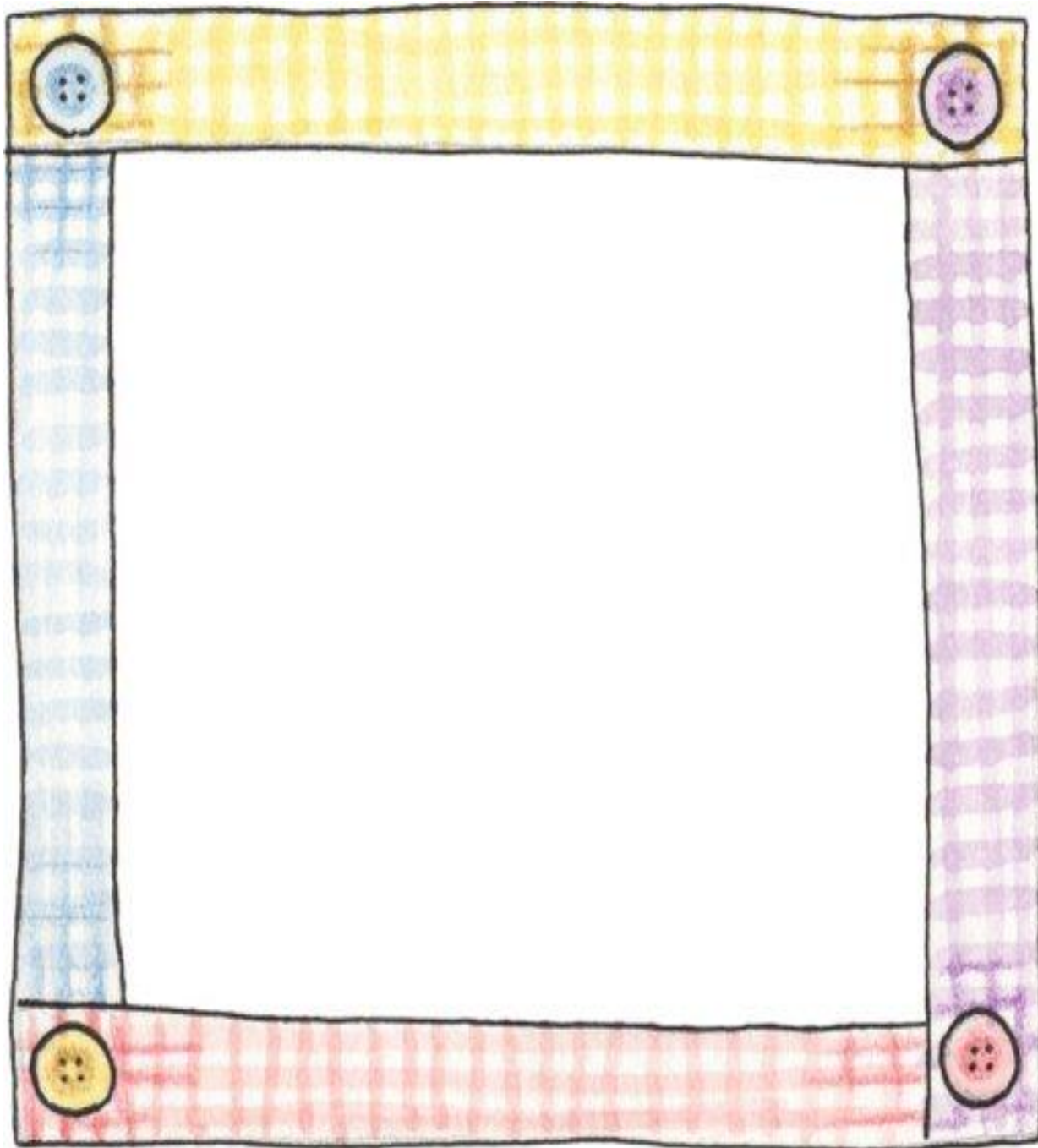
FICHA DE TRABAJO N°11

JUEGO: “LA SILUNKA”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Dibuja y Colorea lo que más te gusto de la actividad



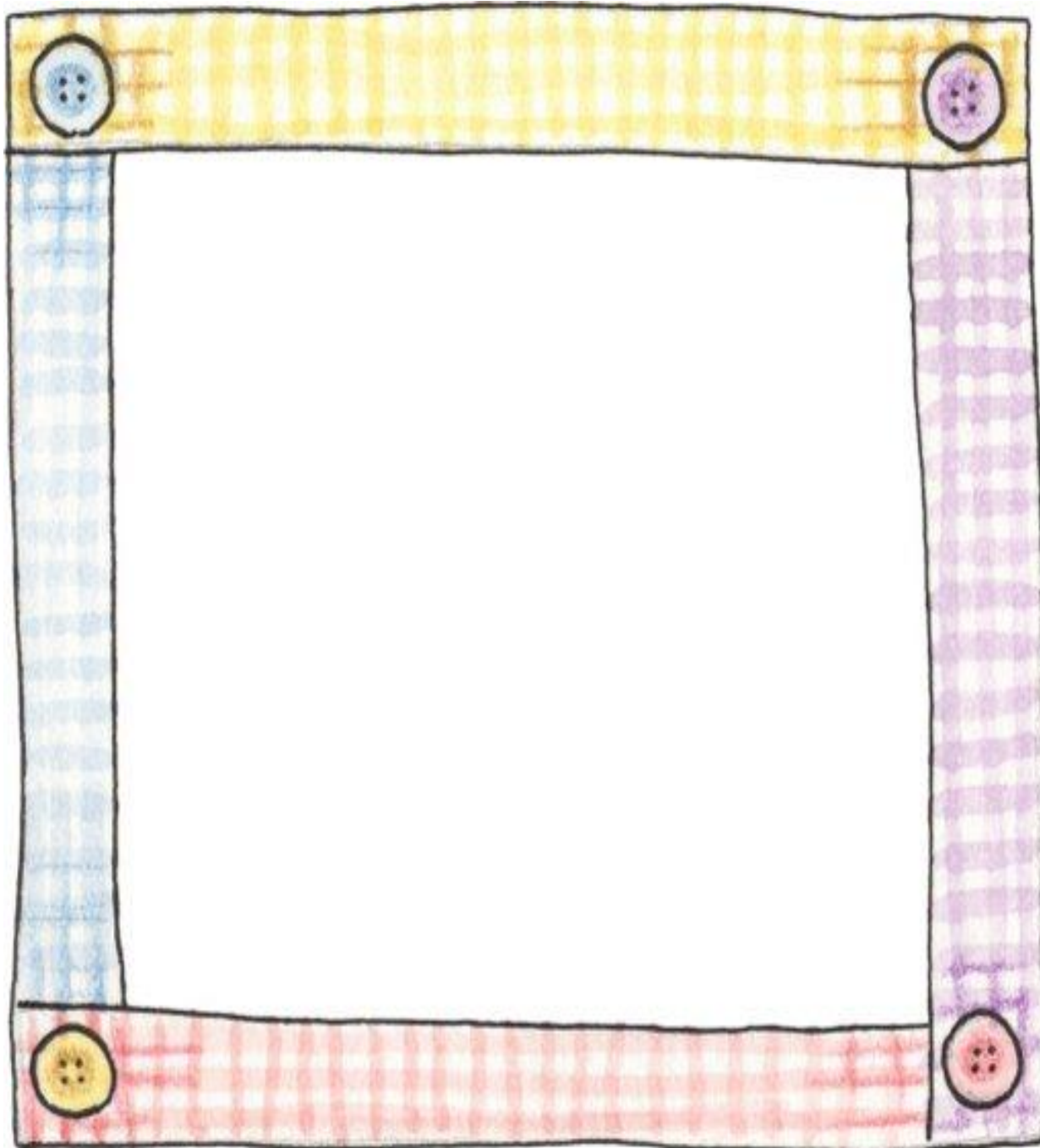
FICHA DE TRABAJO N°12

JUEGO: “ARCILLA DE BARRO”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Dibuja y Colorea lo que más te gusto de la actividad



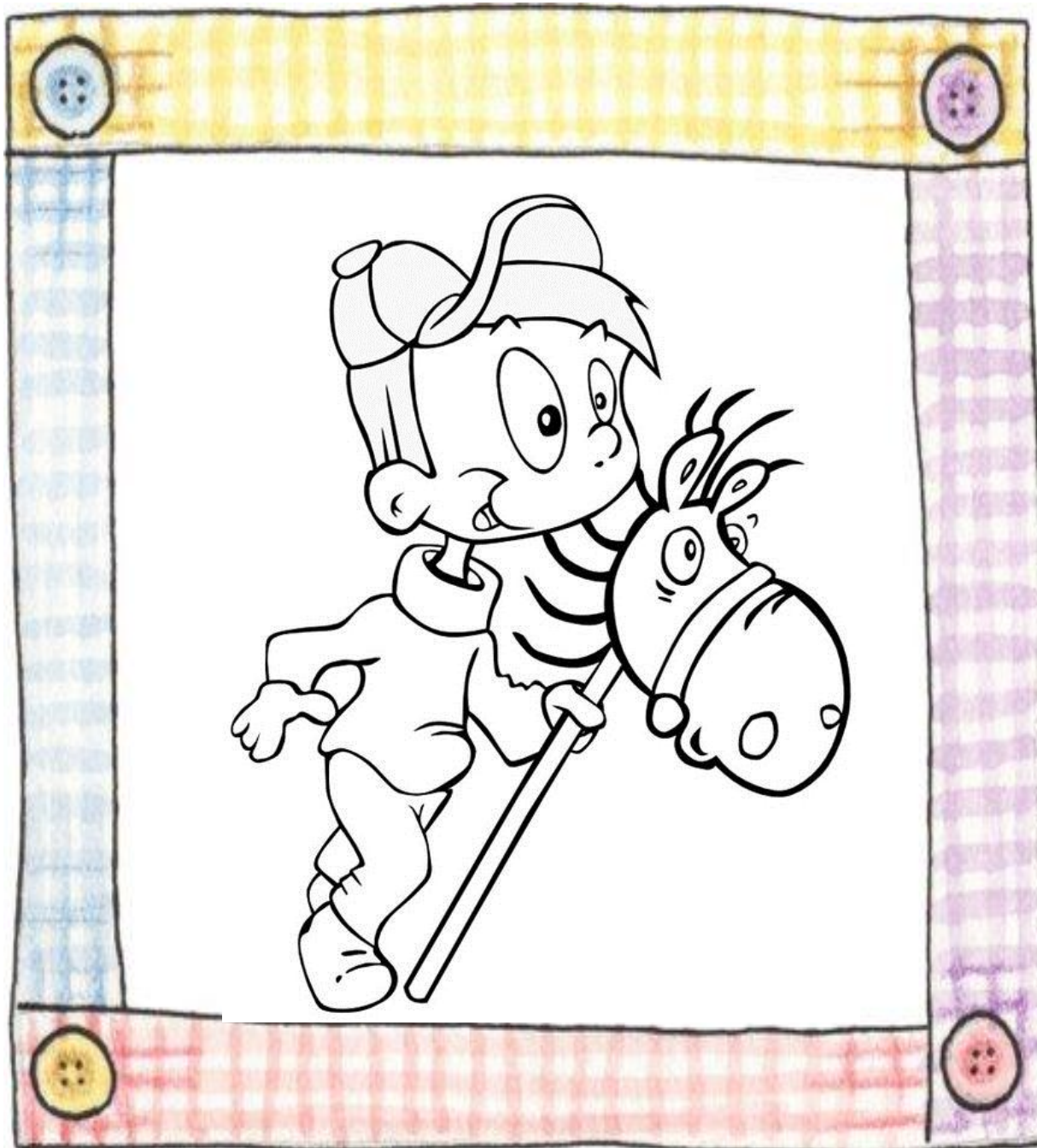
FICHA DE TRABAJO N°13

JUEGO: "CABALLO DE PALO"

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Colorea la siguiente imagen.



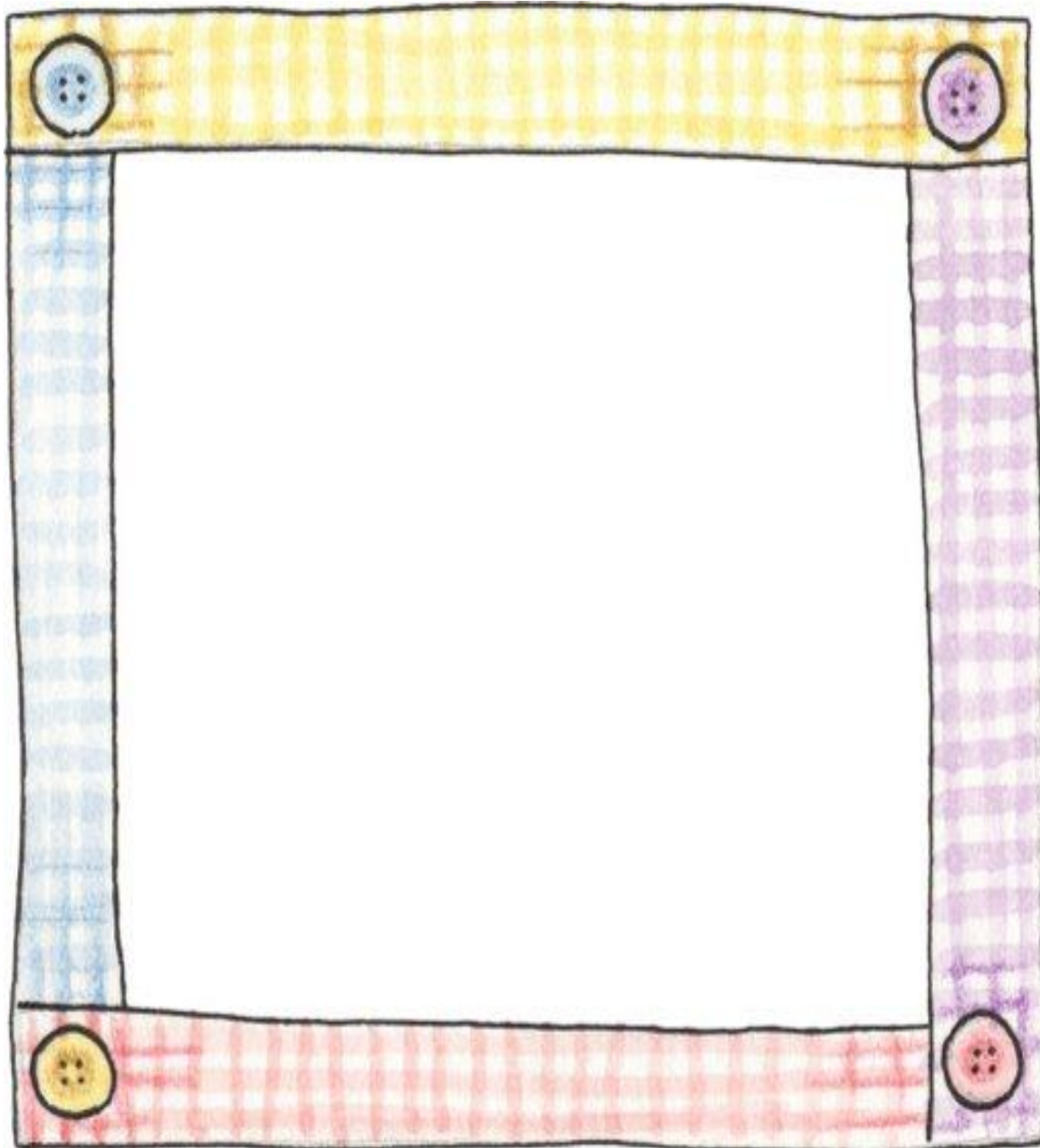
FICHA DE TRABAJO N°14

JUEGO: “LA MACHA”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Dibuja y Colorea lo que más te gusto de la actividad



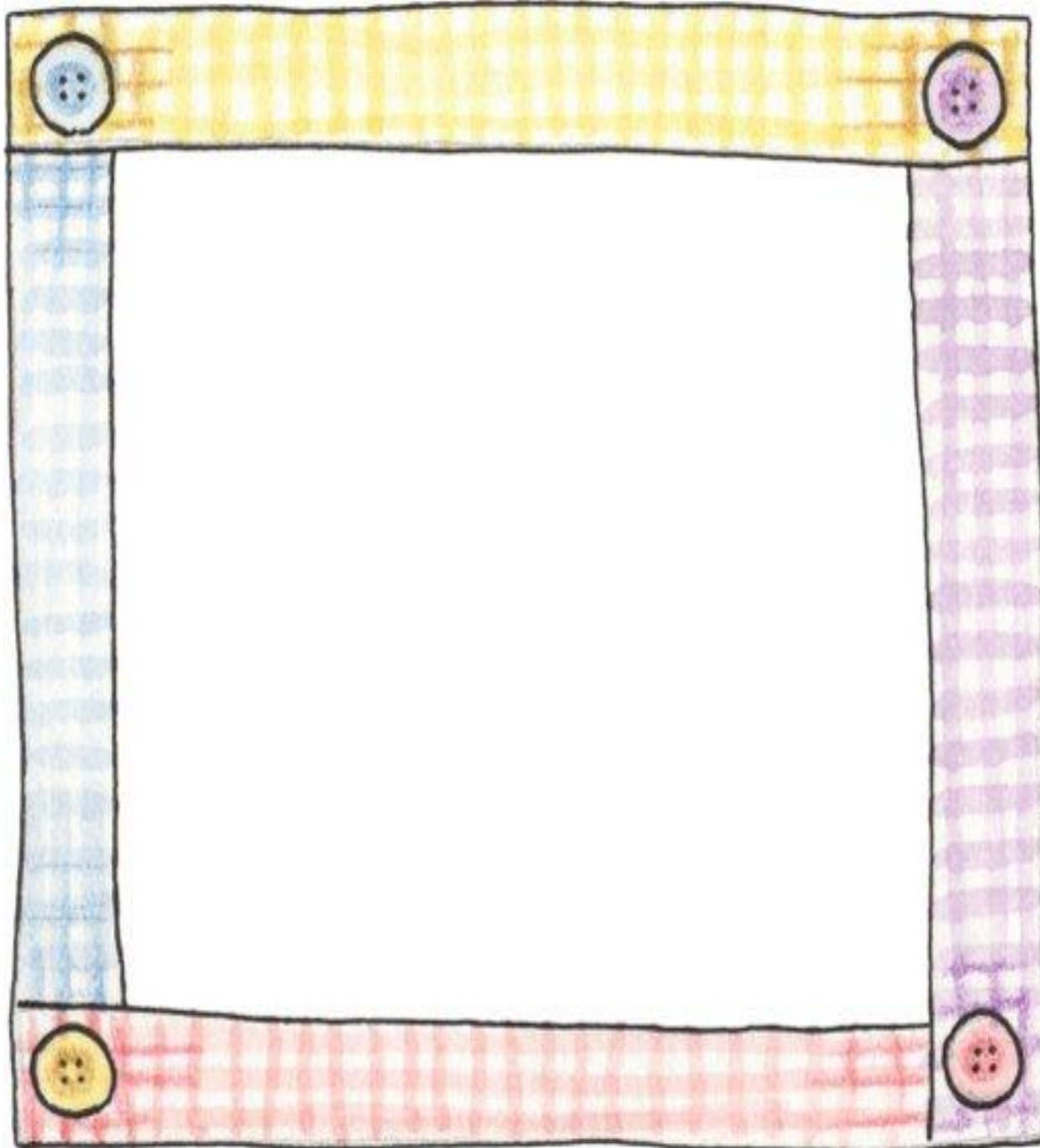
FICHA DE TRABAJO N°15

JUEGO: “LA ACHUPALLA O TUYU”

NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Dibuja y Colorea lo que más te gusto de la actividad



ANEXO N° 03: GALERÍA FOTOGRÁFICA



Niños realizando el juego “Caballo de Palo”



Niños realizando el juego “Camión de Piedra”



Niños realizando el juego “Arcilla de Barro”



Niños realizando el juego “La Carretilla”



Niños realizando el juego “Limpia de Canal”



Niños realizando el juego “Wasi”

CONSTANCIA



I.E.N° 10876 TOTORAS PAMPA VERDE-KAÑARIS

CÓD.LOC: 282250. CÓD. MOD. I: 1591692 P: 0555409 S: 1183631

Email: tpv10876@hotmail.com/ Telf. 74110



“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Totoras Pampa Verde 26 de julio de 2018.

CONSTANCIA

POR MEDIO DE LA PRESENTE Y A SOLICITUD DE PARTE INTERESADA, EL DIRECTOR DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10876 “TOTORAS PAMPA VERDE”-KAÑARIS; HACE CONSTAR QUE:

Docente: **CARRILLO LEONARDO LUCILA**, identificada con DNI N° **17583666**; y docente de nivel primaria; quien ha desarrollado un programa denominado: “**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES CAÑARENSES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I E N° 10876 DEL CASERÍO DE TOTORAS PAMPA VERDE DEL DISTRITO DE CAÑARIS-PROVINCIA FERREÑAFE-REGIÓN LAMBAYEQUE**”

El mismo fue aplicado en los meses de mayo a julio del presente año, contribuyendo de esta manera al mejoramiento de la calidad educativa.

Sin otro particular me suscribo de usted.

Atentamente;

Proj. Francisco Lucero De La Cruz
DIRECTOR



I.E. N° 10876 TOTORAS PAMPA VERDE-CAÑARIS

CÓD. LOC: 282250. CÓD. MOD. I: 1591692 P: 0555409 S: 1183631

Email: tpv10876@hotmail.com / Telf. 74110



"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Totoras Pampa Verde 26 de julio de 2018.

CONSTANCIA

POR MEDIO DE LA PRESENTE Y A SOLICITUD DE PARTE INTERESADA, EL DIRECTOR DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10876 "TOTORAS PAMPA VERDE"-CAÑARIS; HACE CONSTAR QUE:

Docente: **SEGUNDO QUISPE PATRICIO**, identificado con DNI N° **40890201**; y de la especialidad del área de Comunicación, ha desarrollado un programa denominado:

"APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES CAÑARENSES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I E N° 10876 DEL CASERÍO DE TOTORAS PAMPA VERDE DEL DISTRITO DE CAÑARIS-PROVINCIA FERREÑAFE-REGIÓN LAMBAYEQUE"

El mismo fue aplicado en los meses de mayo a julio del presente año, contribuyendo de esta manera al mejoramiento de la calidad educativa.

Sin otro particular me suscribo de usted.

Atentamente;

