

# UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Educación



*Una Institución Adventista*

Programa “Jugando en los sectores” para mejorar el desarrollo personal social en niños y niñas de 4 años del nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016

Por:

Rossy Mirian Quispe Otazú

Asesor:

Mg. María Elizabeth Minaya Herrera

Juliaca, diciembre de 2017

## DECLARACION JURADA DE AUTORIA DEL INFORME DE TESIS

Mg. Maria Elizabeth Minaya Herrera, de la Facultad de Ciencias de ciencias humanas y Educación, Escuela Profesional de Educación, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que el presente informe de investigación titulado: PROGRAMA “JUGANDO EN LOS SECTORES” PARA MEJORAR EL DESARROLLO PERSONAL SOCIAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DEL COLEGIO ADVENTISTA DEL TITICACA, JULIACA 2016, constituye la memoria que presenta la bachiller Rossy Mirian Quispe Otazú para aspirar al título Profesional de Licenciada en Educación ha sido realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

Las opiniones y declaraciones en este informe son de entera responsabilidad del autor, sin comprometer a la institución.

Y estando de acuerdo, firmo la presente declaración en Juliaca a los veintiocho días del mes de diciembre del año dos mil dieciocho.

  
Mg. María Elizabeth Minaya Herrera

Programa "Jugando en los sectores" para mejorar el desarrollo personal social en niños y niñas de 4 años del nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016

# TESIS

Presentada para optar el título profesional de Licenciada en Educación

## JURADO CALIFICADOR



Mg. Belinda Vasti Maquera Chambi

Presidenta



Mg. Marizol Chambi Mamani

Secretario



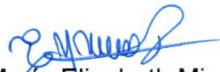
Mg. Lucy Puño Quispe

Vocal



Mg. Efrain Velásquez Mamani

Vocal



Mg. María Elizabeth Minaya Herrera

Asesora

Juliaca, 28 de diciembre de 2017

## **DEDICATORIA**

A mis padres Marcos Quispe Velizario, Mirian Ubalda Otazú Mamani por su apoyo incondicional, su comprensión en momentos de dificultad y por ser la motivación que me impulsó a culminar el estudio de investigación.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, fuente de sabiduría, por haberme permitido terminar mis estudios superiores.

A la Universidad Peruana Unión por darme la oportunidad de formar mi vida profesional, personal y sobre todo espiritual.

A los docentes de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación por educarme con principios y valores.

A mi asesora, la Mg. María Elizabeth Minaya Herrera, por su seguimiento y consejo en el desarrollo de esta tesis.

## TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	v
TABLA DE CONTENIDO .....	vi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
Resumen .....	xii
Abstract .....	xiii
Capítulo I .....	14
Problema de Investigación.....	14
1.1. Descripción del problema de investigación.....	14
1.2. Formulación del problema de investigación.....	15
1.2.1. Problema general.....	15
1.2.2. Problemas específicos .....	15
1.3. Objetivos de la investigación .....	15
1.4. Justificación y viabilidad. ....	15
Capítulo II .....	17
Revisión de la literatura .....	17
2.1. Antecedentes de la investigación .....	17
2.2. Marco bíblico filosófico .....	18
2.3. Marco histórico.....	19
2.4 . Marco teórico .....	22
2.4.1 El juego.....	22
2.4.2 Importancia del juego .....	22
2.4.3 Tipos de juegos.....	23
2.4.4 El juego en los sectores .....	24
2.4.5. Secuencia metodológica del juego en los sectores .....	24
2.4.6. Sectores de la hora del juego libre .....	25
2.4.7 Desarrollo del niño .....	26
2.4.8. Área Personal Social.....	26

2.4.8. Desarrollo social.....	28
2.5. Marco conceptual.....	28
Capítulo III .....	30
Metodología de la investigación.....	30
3.1 . Hipótesis de la investigación. ....	30
3.1.1. Hipótesis general .....	30
3.1.2. Hipótesis específicas.....	30
3.2. Variables de la investigación.....	30
3.2.1. Identificación de variables. ....	30
3.2.2. Operacionalización de variables.....	31
3.3. Tipo de investigación.....	34
3.4. Diseño de investigación. ....	34
3.5. Población y muestra.....	34
3.5.1. Población .....	34
3.5.2. Determinación de la muestra.....	34
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	34
3.6.1. Técnicas.....	34
3.6.2. Instrumentos .....	35
3.7. Proceso de recolección de datos.....	35
3.7.1. Procesamiento y análisis de datos .....	35
3.7.2. Descripción del experimento .....	35
Capítulo IV.....	36
Resultados y discusión .....	36
4.1. Resultados .....	36
4.2. Discusión .....	48
Capítulo V.....	49
Conclusiones y recomendaciones.....	49
5.1. Conclusiones.....	49
5.2. Recomendaciones.....	50

Referencias bibliográficas.....	51
---------------------------------	----



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estadística de fiabilidad .....	35
Tabla 2. Nivel de desarrollo personal social de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.....	37
Tabla 3. Analisis de comparación de medias para muestras relacionadas del desarrollo Personal social antes y después de la aplicación del programa “Jugando en los sectores” en niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca.....	37
Tabla 4. Prueba T de muestras relacionadas de desarrollo Personal social de niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016. ....	38
Tabla 5. Nivel de autorregulacion de emociones y comportamiento de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016 .....	39
Tabla 6. Analisis de comparación de medias para muestras relacionadas de la dimención Autorregulación de emociones y comportamiento antes y después de la aplicación del programa” jugando en los sectores” en niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio .....	40
Tabla 7. Prueba T de muestras relacionadas de Autorregulación de emociones y comportamiento en los niños y niñas de 4 años antes y después de la aplicación del programa “jugando en los sectores”.....	41
Tabla 8. Nivel de participación en actividades de juego libre de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.....	42
Tabla 9. Analisis de comparación de medias para muestras relacionadas de la dimención Participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno. Antes y después de la aplicación del programa” jugando en los sectores”.....	43
Tabla 10. Prueba T de muestras relacionadas: Participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno.....	44
Tabla 11. Nivel de convivencia de respeto asi mismo y a los demás de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016. ....	45
Tabla 12. Analisis de comparación de medias para muestras relacionadas de la dimencion convivencia de respeto a sí mismo y a los demás antes y después de la aplicación del programa” jugando en los sectores”.....	46
Tabla 13. Prueba T de muestras relacionadas: Convivencia de respeto a sí mismo y a los demás en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca 2016. ....	47

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Campos de acción del área personal social.....	27
--	----

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Instrumento .....	55
Anexo B. Matriz de consistencia .....	56
Anexo C. Nómina de estudiantes.....	58
Anexo D. Programa “jugando en los sectores”.....	59

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo: determinar la eficacia del Programa “Jugando en los Sectores” para mejorar el desarrollo personal social en niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016. El estudio pertenece al diseño pre-experimental, con pretest y postest. La muestra estuvo constituida por once niños y niñas de 4 años de edad, a la cual se le aplicó el programa “jugando en los sectores”. Se utilizó el análisis estadístico donde se muestran los niveles de desarrollo personal social que presentan los niños y niñas de 4 años. Los resultados obtenidos en la presente investigación manifiestan la efectividad del programa para mejorar el desarrollo personal social en niños y niñas de 4 años de edad al aplicar el pretest se obtuvo que el 90.9% de los niños y niñas presentaban un nivel bajo en el desarrollo personal social, mientras que el 9.1% presentaba un nivel medio y ningún niño o niña mostraba un nivel alto. Después de haber desarrollado el programa y haber aplicado el postest se observó que el 100% de los niños y niñas presentaban un nivel alto de desarrollo personal social. Tras la revisión de los resultados se concluyó que el programa “jugando en los sectores” es efectivo para mejorar del desarrollo personal social en los niños y niñas de 4 años.

**Palabras clave:** Juego libre, sectores, personal social.

## **Abstract**

The objective of this research was to determine the effectiveness of the "Playing in the Sectors" Program to improve the personal social development of 4-year-old boys and girls at the initial level of the Titicaca Adventist College, Juliaca 2016. The study belongs to the pre-experimental design, with pretest and posttest. The sample was constituted by eleven boys and girls of 4 years of age, to which the program "playing in the sectors" was applied. Statistical analysis was used where the levels of personal social development presented by children of 4 years are shown. The results obtained in this research show the effectiveness of the program to improve personal social development in children of 4 years of age when applying the pretest that 90.9% of the children had a low level of personal development social, while 9.1% had a medium level and no child showed a high level. After having developed the program and having applied the posttest, it was observed that 100% of the children had a high level of personal social development. After the review of the results, it was concluded that the "playing in the sectors" program is effective to improve personal social development in children of 4 years.

**Keywords:** Free play, sectors, social personnel.

## **Capítulo I**

### **Problema de Investigación**

#### **1.1. Descripción del problema de investigación**

El juego es una actividad importante para los niños y hoy en día más aun, puesto que es un derecho reconocido por organismos nacionales e internacionales, tal como lo señala la UNICEF (2006) en la Convención sobre los Derechos del Niño donde están plenamente estipulados en el artículo 31 que el niño debe participar libremente de actividades de juego propias de su edad tanto en el hogar como en la escuela, por lo que afecta en su desarrollo del niño el hecho de tener una idea equivocada, que el juego es una actividad innecesaria sin sentido (Silva, 2009).

Sin embargo, en los últimos años se está prestando gran interés por investigar y conocer los alcances pedagógicos del juego, de cuyos estudios ha surgido una amplia lista de estrategias educativas plasmadas a detalle al alcance de todos. No obstante, todavía existen inconvenientes que entorpecen y limitan a los docentes, el poder utilizar estas nuevas estrategias dentro del aula como son: inadecuada infraestructura y ausencia de materiales apropiados.

Es por ello que el Ministerio de Educación (2009) propone, a raíz de la importancia del juego, el momento pedagógico de la hora del juego libre en los sectores.

Así mismo en la práctica docente se observó que los niños del nivel inicial no logran relacionarse con sus pares dentro y fuera del aula, solamente juegan sin tener algo planificado u organizado en algunos casos cuando el niño juega sin cooperar o compartir sus ideas, es por ello que tienen dificultades para desarrollar su expresión y relacionarse con otros niños, debido a que en esta etapa se caracterizan por ser egocéntricos; esta situación puede superarse a través de la participación en juegos, porque a través de estos los niños pueden superar sus temores e inseguridades de una manera divertida, se conocerán mejor y descubrirán el mundo que los rodea, por causa de esta situación la importancia de la presente investigación (Cotrino, 2015).

Según Ministerio de Educación (2009). "jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones

neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita, sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a desarrollarse, aprender y a crecer mejor”.

## **1.2. Formulación del problema de investigación**

### **1.2.1. Problema general**

¿Es eficaz el programa “Jugando en los sectores” para mejorar el desarrollo personal social en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Es eficaz el programa “Jugando en los sectores” para mejorar la autoregulación de emociones y comportamiento en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016?

¿Es eficaz el programa “Jugando en los sectores” para mejorar la participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016?

¿Es eficaz el programa “Jugando en los sectores” para mejorar la convivencia de respeto a sí mismo y a los demás en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016?

## **1.3. Objetivos de la investigación**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la eficacia del programa “Jugando en los sectores” para mejorar el desarrollo Personal Social en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

### **1.3.2. Objetivos específicos.**

Determinar la eficacia del programa “Jugando en los sectores” para mejorar la autorregulación de emociones y comportamiento en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca - 2016.

Determinar la eficacia del programa “Jugando en los sectores” para mejorar la participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno en los niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

Determinar la eficacia del programa “Jugando en los sectores” para mejorar la convivencia de respeto a sí mismo y a los demás en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

## **1.4. Justificación y viabilidad.**

El propósito de esta investigación, programa “jugando en los sectores” es adecuado para mejorar el desarrollo personal social de niños y niñas en su relación con sus pares,

además pretende que cada niño y niña valore la importancia de desarrollar habilidades sociales en el hogar, la escuela y la sociedad.

Esta investigación es trascendental porque los niños y niñas a medida que van creciendo van adquiriendo nuevos conocimientos a través del juego, recomendaciones que hacen las organizaciones educativas, escritores y también maestros con amplia experiencia en la enseñanza de los niños y niñas del nivel inicial. El empleo de esta actividad es algo más que una técnica de apoyo para la convivencia, el respeto mutuo, y puede ser de gran interés para muchos campos de la didáctica en la educación inicial.

Los principales beneficiarios del programa serán los niños y niñas, al ser participes del juego en los sectores ellos descubrirá lo maravilloso que es jugar en armonía al socializar con sus pares. Así mismo este programa será una iniciativa para fortalecer su autoestima y entender su entorno que lo rodea.

La investigación es innovadora porque en el ámbito local se han hecho pocos estudios con relación al programa “jugando en los sectores” como un recurso pedagógico para la socialización en niños y niñas. Es por ello que el desarrollo de este estudio es de gran importancia porque su adecuada aplicación permitirá a los niños y niñas ser competentes en sus actividades en la escuela. Se considera que la investigación es original, porque al interior de la institución educativa no se han desarrollado investigaciones que resalten el programa “jugando en los sectores” en la educación inicial.

El presente estudio permitirá conocer cuánto pueden mejorar, los niños y niñas, en el área personal social. Además, es importante mencionar que la Institución cuenta con todas las herramientas necesarias para ejecutar las pautas que exige este programa.

Los resultados de esta investigación, proveerán a los docentes de Educación Inicial los conocimientos para evaluar y mejorar las habilidades sociales de los estudiantes. Por otra parte, será un aporte importante a la innovación educativa en el uso de estrategias para mejorar el desarrollo personal social, todo esto con la única finalidad de brindar una educación de calidad.



## **Capítulo II**

### **Revisión de la literatura**

#### **2.1. Antecedentes de la investigación**

Después de la revisión bibliográfica y recolección de trabajos de investigación referentes al tema de estudio, se reseñan los siguientes:

##### **A. Internacionales**

Según la investigación de Campos, Chacc y Gálvez (2006) en su trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”, en la Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales. El objetivo general fue: proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, permitan implementarlo como estrategia pedagógica. Dicho estudio es de tipo exploratorio con diseño metodológico mixto. La investigación fue realizada con niños y niñas entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacon, perteneciente a la comuna de Santiago- Chile. La recolección de datos se realizó a través de pruebas (pre y post test), listas de cotejo, registros de observación, registros anecdóticos y un plenario. Dichos autores llegan a la conclusión que el juego en la escuela les permitió interactuar innatamente mientras aprendían, pudiendo desenvolverse con naturalidad y expresar claramente aquellos aspectos de los juegos que no les satisfacían o que les eran menos entretenidos (p. 15).

##### **B. Nacionales**

Así mismo Camacho (2012) realiza un trabajo de investigación titulado “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales” en la Pontificia Universidad católica del Perú (PUCP), Facultad de Educación. Los objetivos que guiaron esta investigación es como sigue: vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades necesarias para la edad de 5 años, conocer qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años y conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales. La investigación es de tipo descriptiva donde se hizo uso de la lista de cotejo para la recolección de datos. La muestra estaba compuesta por dieciséis niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima. La autora llegó a la conclusión de que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes (p. 32).

Por otro lado, la investigación realizada por Jiménez y Muñoz (2012) titulada "Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre", en la universidad de España, Facultad de Educación- España. El objetivo de esta investigación fue identificar las creencias, correctas e incorrectas, que los profesores de Educación Infantil en formación tienen sobre el proceso creativo y el rol que el maestro debe desempeñar para fomentarlo mediante el juego libre. Para este estudio se contó con treina y seis estudiantes de tercer curso de Grado de Maestro en Educación Infantil fueron evaluados, antes y después del entrenamiento, mediante una encuesta de dieciséis ítems que incluía conocimientos teóricos y aplicados sobre el proceso creativo. El estudio es de tipo cuasi-experimental en el se comparó un grupo en la medición pre-tratamiento y la medición post-tratamiento. Los resultados evidenciaron un gran número de creencias incorrectas iniciales sobre todo de tipo práctico relacionadas con estrategias de diseño de la situación de juego libre para potenciar la creatividad, que fueron modificadas tras haber experimentado dicho programa formativo.

Otro estudio realizado por Jaramillo (2012), que lleva por título Programa "Jugando en los sectores" para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao, de la Escuela de Posgrado de la Universidad San Ignacio de Loyola, Facultad de Educación. Tuvo como objetivo general determinar la eficacia del programa jugando en los sectores para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 4 años. La muestra estuvo compuesta de veinte y cuatro niños y niñas cuyas edades fluctuan entre 4 y 5 años. El estudio es de tipo cuasi experimental en el cual se utilizó el instrumento prueba de capacidades matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4). Se concluyó en que existen diferencias sgnificativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa "jugando en los sectores" al compararlo con el grupo al que no se le aplicó.

## **2.2. Marco bíblico filosófico**

White (1971), manifiesta lo siguiente: no hay en la vida de Cristo un ejemplo de que se dedicase al juego, sin embargo, la autora menciona que la mejor manera para desarrollar las relaciones sociales en sus niños, dentro del contexto familiar y escolar, es acercarse a ellos, mostrar interés en sus actividades y aun en sus juegos de niños. Son pues los juegos en los niños una manera natural de desarrollar sus habilidades sociales.

Jesús apreciaba a los niños y les daba importancia dentro del contexto social. En Marcos 10:13-16, la Biblia registra una oportunidad en que los discípulos no quisieron que los niños tocaran a Jesús. Él "reprendió" a sus discípulos e invitó a los niños a que se le acercaran. Él sabía que darles amor, confianza y sobre todo la oportunidad para expresar sus deseos y opiniones eran las formas correctas de afianzar su desarrollo personal, social y espiritual.

En Proverbios 22:6, la Biblia dice: "Instruye al niño en su camino, y aun cuando fuere viejo no se apartará de él". Enseñarle a un niño implica impartirle varias lecciones que le ayuden a formar su autoestima, dominio propio, actuar asertivamente y con empatía, y sobre todo la resolución de conflictos personales y sociales.

### **2.3. Marco histórico**

A nivel histórico, el juego es una expresión de todas las civilizaciones; a lo largo de la historia el juego expresa conceptos tales como el rito, lo sagrado, expresa lo cultural, social de un pueblo.

El juego infantil estudiado desde el punto de vista educativo es relativamente reciente, pero desde la antigüedad el juego es estudiado como un fenómeno social; Platón (427-347 a.c.) en su obra "Las Leyes" señala que después de los tres años es conveniente que los futuros constructores utilicen juguetes auténticos a tamaño reducido, mostrando con esto el valor práctico del juego.

Se han encontrado tableros de juego en las sepulturas de reyes en Ur de la época del 2500 a.C. (Glönnegger, 1996). En las tumbas de altas personalidades, se han encontrado numerosos juegos, lo que hace referencia a la importancia que se le daba al juego para el viaje al más allá o muerte.

En el antiguo Egipto, se hacían muñecas de marfil, plata y oro, vestidas con hermosos trajes, pero sólo las podían tener las hijas de altos dignatarios. En el Egipto faraónico, existían artesanos que fabricaban muñecas para las niñas pobres, empleando como materia prima ciertas cañas de tallo resistente, color dorado que crecían a orillas del Río Nilo.

Díaz (1987) señala que para los niños había silbatos, figuras en miniatura y pelotas hechas de cuero y rellenas de afrecho. El caso es que existían juguetes para todos, hasta para el más grande, quien se podía recrear jugando el chatarunga, que significa cuatro-cuerpos, y que era un juego militar que posteriormente lo practicaron los persas, quienes lo darían a conocer en Europa. Para la Edad Media las piezas adquirieron los nombres con los que hoy las conocemos: el rey, la reina, las torres, los caballos, el alfil y los peones, que eran los símbolos de aquella época (p. 18).

En la Grecia Clásica también se puede observar juegos, así Homero relata en la Odisea cómo Ulises, arrojado por una tempestad a una isla, fue despertado por las risas de Nausica, la hija del rey de los Feacios, que jugaba a la pelota con sus doncellas. Según el relato, Ulises introdujo en Ítaca los juegos de pelota, que luego se extenderían por toda Grecia (Enciclopedia Larousse, 1981).

Tanto Platón como Aristóteles sugirieron que los niños deberían recibir herramientas de juguete, para entretenerse y preparar así sus mentes para las futuras actividades que como adultos tuvieran que desempeñar. Creían estos primitivos filósofos

que la sociedad podría de esta manera conformar las futuras actitudes de sus jóvenes ciudadanos o influir en ellas.

En Grecia los juegos olímpicos, que se realizaban en Olimpia, constituían el mecanismo para realizar tratados de paz o de alianzas, así como la realización de negociaciones comerciales; esto es la base de lo que conocemos hoy como las famosas olimpiadas.

La Roma imperial con sus famosos guerreros y deportistas van a ser la referencia para los juegos de esa época (Díaz, 1987, p. 22).

Los mosaicos del siglo IV de la plaza Armerina, en Sicilia, muestran que los niños de esos tiempos imitaban los juegos y los deportes. La práctica infantil se fortalecía bajo la expectativa de convertirse en un héroe, a quien se le idolatraba por sus victorias, que eran consideradas como verdaderas proezas, ya que muchas de éstas eran obtenidas ante una clara desventaja de condiciones, lo que apoyaba más el valor del triunfo.

Los jóvenes pronto imitaban los juegos y los deportes que fascinaban a sus mayores. Así como los cazadores adultos atrapaban toros y rinocerontes, los muchachos cazaban liebres con lanzas.

El furor de las carreras de carros se extendida también a los niños, que corrían por los patios de las villas de sus padres. Los muchachos más jóvenes, dice Horacio, podían ser vistos enganchando ratones a un pequeño carro. Tácito se lamentaba de que los jóvenes prefirieran estos juegos a los estudios, mientras tanto, las niñas eran educadas para el cumplimiento de las futuras labores del hogar. Los juguetes que se les obsequiaban eran vajillas de té, muñecas, silbatos, etc. Se les envolvía en un ambiente de sutilezas, que a la postre daba como resultado la delicadeza y el gusto refinado de la mujer romana.

En Europa durante la época Feudal, el juego de la baraja era una pasión en la corte, apostando fortunas completas, mostrando el despilfarro, lujo y ociosidad de los nobles (Díaz, 1987, p. 28).

En Francia, que después sería la cuna de las muñecas más bellas del mundo, nació en el Siglo XIV un hermoso bebé, llamado más tarde Fashion Baby. Este muñeco, elaborado algunas veces de pasta de cartón, era ataviado con las ropas francesas de última moda. En 1391, el rey Carlos VI de Francia envió algunos de estos bebés a la reina de Inglaterra, Ana de Bohemia, para mostrarle las últimas tendencias de la moda en la corte francesa. Algunos modistas parisienses siguieron el ejemplo del rey y continuaron enviando Fashion Babys o Petite Poupées a Inglaterra, para dar a conocer a los ingleses la moda francesa y abrir mercados.

Años después, las Fashion Doll llegaron a Venecia, y luego a las colonias americanas. A través de estas muñecas, el continente americano conoció la moda europea a la que pronto empezó a imitar.

Con el desarrollo del sistema capitalista los juguetes se producen en serie, siendo Alemania el país de los juguetes (Díaz, 1987, p. 34).

En el Siglo XV era la ciudad alemana de Nuremberg el gran centro para la fabricación de juguetes. Los fabricantes de juguetes de dicha ciudad pronto adquirieron fama mundial. Los artesanos especializados unieron sus esfuerzos en la fabricación de objetos que solían ser verdaderas obras de arte. Hacían uso de materiales como oro, plata, hierro, cobre, latón, plomo, níquel, madreperla, marfil, madera, seda, piel, trapos y catón. Tenían que ser, pintores, mecánicos, armadores, carpinteros, joyeros, sastres, zapateros y peinadores.

Los gremios de fabricantes de juguetes de los siglos XVI al XVIII, produjeron en Nuremberg, en Ulm y en Augsburgo maravillosas casas de muñecas, instrumentos musicales en miniatura y una variedad de juguetes interesantes. Los juguetes alemanes de madera, especialmente los de Oberammergau, eran muy solicitados en el Siglo XVII.

Es precisamente en Nuremberg, en 1578, donde se autorizó a los joyeros y fabricantes de vajillas la manufactura de reducciones para los niños, que obviamente correspondían a las clases más acomodadas.

La demanda de juguetes atractivos aumentó sustancialmente en el Siglo XVIII, debido al mejoramiento gradual de las condiciones de vida de los artesanos, quienes podían comprar para sus hijos, modestos juguetes producidos comercialmente. La gran divergencia entre los juguetes de los niños ricos y de los pobres, empezó a hacerse menor a partir de entonces, aunque obviamente aún había algunas extravagancias, como muñecas extraordinariamente equipadas, o ejércitos completos de soldados modelados.

Para este entonces, Nuremberg era muy conocida en Europa y América por la calidad de sus juguetes.

Para 1900 los juguetes alemanes encuentran a su principal comprador en Estados Unidos al llegar a América dichos objetos, que con anterioridad solamente habían podido ser adquiridos en Europa.

Actualmente los juguetes alemanes conservan un lugar muy importante en el campo de la producción en serie, ya sea por su calidad en el diseño, como por sus terminados.

Con el desarrollo del capitalismo y por ende la industrialización; los juguetes son producidos en forma masiva en todas las naciones industriales produciéndose juguetes de madera, metal, plástico, con mecanismos de movimiento y sonido. La mercadotecnia actual convirtió al juguete en un fenómeno comercial que, mediante la programación televisiva de personajes representados mediante juguetes, convirtió el juego en un éxito comercial a nivel mundial.

Después de haber revisado la historia del juego, podemos afirmar que las actividades de juego han tomado parte importante a lo largo del avance de la civilización.

Ha sido referente importante para desarrollar distintas capacidades sociales, emocionales, intelectuales y espirituales. Es por lo tanto importante considerar los grandiosos aportes que ofrece al desarrollo integral del ser humano.

## **2.4 . Marco teórico**

### **2.4.1 El juego**

Rousseau (1762), citado en Leyva (2011) menciona que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad”.

El juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones (Leyva, 2011).

Según Silva (2009) el juego “Es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa”.

### **2.4.2 Importancia del juego**

El juego es de suma importancia porque ofrece al niño nuevas oportunidades para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y de este modo obtener aprendizajes significativos y que serán de gran utilidad para su vida. Durante el juego se ha de utilizar tanto destrezas mentales como físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas en el niño (Camacho, 2012).

Según Silva (2009), “Jugar es una actividad esencial en la vida del niño, durante los primeros seis años de vida que se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es en esta etapa donde ocurren más conexiones. A través del juego el niño hace posible que sucedan estas conexiones. Se crean más conexiones neuronales cuando el juego es más constante en la vida del niño y por tanto se desarrolla mejor y aprende más”. “Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor”.

Ortega (1992), menciona que el juego en la etapa infantil es como una plataforma de acción entre los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y por lo tanto, es una oportunidad que propicia el aprendizaje y la comunicación. El niño, al jugar, va a tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va a aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas.

Para Saracho (1998), el juego proporciona a los niños y niñas situaciones sociales, aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar conflictos sociales. Lo que les obliga a pensar, a considerar los puntos de vista de los demás, hacer juicios morales, desarrollar habilidades sociales y adquirir conceptos de amistad.

Para Campos, Chacc y Gávez (2006) El juego del niño es una actividad en la que le acompaña durante toda su etapa de desarrollo, ya sea en el ámbito cognitivo, afectivo, psicológico y social, por ello, se constituye en una herramienta fundamental que debe ser eficientemente manejada por los educadores en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **2.4.3 Tipos de juegos**

Existen distintas clasificaciones de los tipos de juegos, sin embargo, nos basaremos en la clasificación de la guía de la hora del juego libre en los sectores.

#### **Juego motor**

Según Silva (2009) “El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar en el niño” (p. 14). Estos movimientos pueden ser como saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros.

Silva (2009) menciona que los niños “Disfrutan mucho del juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo, además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos” (p. 14).

#### **Juego cognitivo**

Según Silva (2009) “El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño”. Este tipo se inicia cuando el bebé entra en contacto con los objetos para busca explorar y manipular, cuando ya es infante se interesa por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia.

#### **Juego social**

Según Silva (2009) “El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño”.

Silva (2009) nos a conocer que estos juegos sociales les ayudan a relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura.

#### **Juego simbólico**

Según Silva (2009) “El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real en contraste con el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos” (p. 16).

Como menciona Silva (2009). Al realizar el juego simbolico logra la capacidad de pensamiento en la que sustituye el niño lo real o irreal y lo representa en sus acciones (p. 17).

#### **2.4.4 El juego en los sectores**

Silva (2009) menciona “la hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente”.

Permite al niño relacionarse con otros niños y a su vez con la maestra de aula. Este momento pedagógico tiene una duración de sesenta minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo según sea el espacio Silva (2009).

#### **2.4.5. Secuencia metodológica del juego en los sectores**

De acuerdo al Ministerio de Educación según Silva (2009) la secuencia metodológica del juego en los sectores es la siguiente:

- **Planificación**

Según Silva (2009) para el momento de la planificación los niños y las niñas juntamente con la maestra buscan un lugar donde realizaran una pequeña asamblea esto se realizará por un tiempo aproximado a 10 minutos, en el cual se lleva a cabo un diálogo y conversa sobre tres aspectos, ¿Qué van a jugar?, ¿Con quién van a jugar?, ¿Cómo van a jugar?, seguidamente la maestra recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar (p. 50).

- **Organización**

Para organizar Silva (2009) menciona que los niños y las niñas van a sus sectores de juego y se agrupan en el sector elegido, estos grupos pueden estar conformados por 3 o 4 niños, luego de haberse ubicado los niños organizan su juego libre de manera autónoma y respetando las normas establecidas en el aula (p. 50).

- **Ejecución o desarrollo**

En el momento del desarrollo nos indica Silva (2009) que los niños una vez instalados en sus sectores empiezan a desarrollar sus ideas y negociaciones con sus pares dándose distintos roles o pueden llegar a jugar, ya que ellos eligen jugar se acuerdo lo que más les llama la atención (p. 51).

- **Orden**

Según Silva (2009) el momento de orden se da ya para concluir la hora del juego libre en los sectores en el que la maestra con anticipación a 10 minutos da la orden de que el juego ya va a terminar, por ello los niños y niñas deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Por lo que Silva (2009) menciona que “Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante, es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez, además, contribuye al buen hábito del orden” (p. 51).



- **Socialización**

Seguidamente Según Silva (2009) nos indica en su guía, una vez culminado todos vuelven como al inicio y cuentan sus experiencias en su juego este momento es muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan y desean.

La autora Silva (2009) nos da algunos ejemplos “si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que Daniel se puso a cocinar” (p. 52).

- **Representación**

Finalmente para Silva (2009) “La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días” (p. 52).

#### **2.4.6. Sectores de la hora del juego libre**

En nuestra guía que nos proporciona el ministerio de educación a todos los docentes del nivel Inicial nos dan a conocer distintos sectores de juego libre por ello citaremos algunos.

- **Hogar**

Sector hogar Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa la cocina, comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje (Silva, 2009).

- **Construcción**

En el sector construcción los niños arman puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos (Silva, 2009).

- **Dramatización**

Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto, en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional (Silva, 2009).

- **Biblioteca**

Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector.

Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados (Silva, 2009).

#### **2.4.7 Desarrollo del niño**

Todas las dimensiones del desarrollo en el ser humano se combinan entre sí y existen al mismo tiempo. Ninguna es más importante que otra, y tampoco existe uno independiente del resto. Es así, que el desarrollo social en el niño evoluciona junto a otras dimensiones (Cotrina, 2015).

Aprender a interactuar con otros es parte importante en el desarrollo integral del niño, y el círculo social del niño se amplía cuando ingresa a una institución Inicial, puesto que ahí conoce nuevas personas.

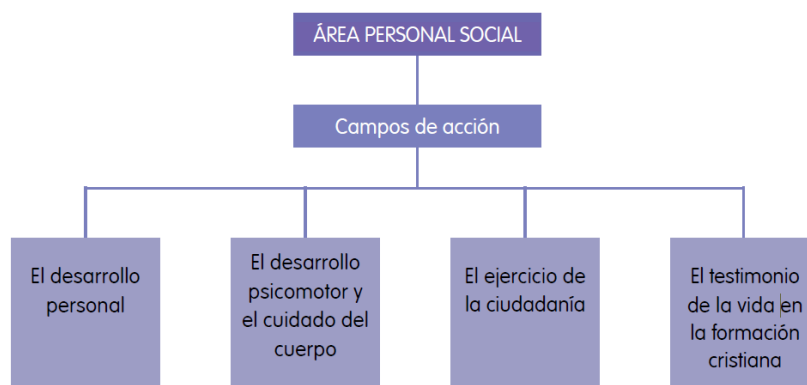
Por lo cual Berk (1998) señala que “Vigotsky creía que todos los procesos cognitivos superiores se desarrollan a partir de la interacción social” (p.332). Por tanto, dicha interacción se lograría con actividades que va realizando con otros con propias experiencias vividas.

Aguilera y Díaz (2010) en su investigación menciona que el desarrollo infantil está vinculado con el juego, ya que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de este, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras, en general le proporciona las experiencias que tendrán trascendencias en su vida futura.

#### **2.4.8. Área Personal Social**

En el fascículo de Rutas de Aprendizaje del Ministerio de Educación (2015) El área personal social busca contribuir al desarrollo integral de los estudiantes como personas autónomas que desarrollan su potencial, y como miembros conscientes y activos de la sociedad.

Por otro lado, Ministerio de Educación (2015) El área personal social considera el desarrollo del niño desde sus dimensiones personal (como ser individual, en relación consigo mismo) y social (como ser en relación con otros). Ello involucra cuatro campos de acción que combinan e integran saberes de distinta naturaleza, lo que permite que el niño estructure su personalidad teniendo como base el desarrollo personal, el cual se manifiesta en el equilibrio entre su cuerpo, su mente, afectividad y espiritualidad, como se muestra en la figura 1.



*Figura 1.* Campos de acción del área personal social. Obtenido de Ministerio de educación (2015).

Además, el área personal social está dividida en diversas competencias, algunas vinculadas al desarrollo personal, otras al desarrollo y cuidado del cuerpo, y otras al ejercicio de la ciudadanía (Ministerio de Educación, 2015).

Teniendo en cuenta la competencia vinculada al desarrollo personal en relación a sus capacidades, se toma como relevante por ser la primera dimensión a la capacidad autorregula sus emociones y comportamiento (Ministerio de Educación, 2015).

#### **Autorregula sus emociones y comportamiento**

Esta capacidad permite aprender a modular su comportamiento, de acuerdo con su proceso de desarrollo, en favor de su bienestar y el de los otros. Cuando hablamos de autorregulación, pensamos en un niño capaz de tomar conciencia de la existencia del “otro” en la interacción con otros niños y los adultos. En este sentido, creemos en la necesidad de que vayan autorregulándose con la ayuda del adulto, así como de las normas y límites que se establecen, y de que logren ser conscientes del bienestar o no de ese “otro” que está descubriendo en su cotidianidad (Ministerio de Educación, 2015).

La siguiente competencia está orientada al desarrollo y valoración del cuerpo, a partir del movimiento, la acción y el juego, que le permitan al niño adquirir progresivamente autonomía para sentirse competente en el mundo y reconocerse como un ser activo y saludable. Por ello se elige a la capacidad de participa en actividades de juego en interacción con el entorno (Ministerio de Educación, 2015).

#### **Participa en actividades de juego libre en interacción con el entorno**

Esta capacidad está orientada a favorecer la participación de los niños en las actividades físicas en las que pueda relacionarse, utilizando sus destrezas motrices y cognitivas para jugar con otros, resolver problemas, proponer ideas o plantear estrategias en el juego. De igual manera, promueve la incorporación y respeto de las normas, así como la solidaridad en los juegos y actividades que comparte (Ministerio de Educación, 2015).

Por último el Ministerio de Educación( 2015) nos da a conocer las competencias vinculadas al ejercicio de la ciudadanía en la que se desenvuelvan como ciudadanos conscientes de que tienen derechos y deberes cívicos, los cuales les permiten convivir y participar cívicamente con apertura intercultural, dialogar sobre asuntos de interés público, así como cumplir con sus responsabilidades y deberes en la vida social, comprendiendo las dinámicas económicas y con el desarrollo de una conciencia histórica y ambiental.

### **Convive respetándose a sí mismo y a los demás**

Convivir en cualquier contexto o circunstancia, y con todas las personas sin distinción alude a una forma particular de vivir con los otros. Esto implica que el estudiante construya relaciones sociales desde la condición que tenemos como sujetos de derecho y desde el cumplimiento de nuestros deberes ciudadanos. En ese sentido, involucra establecer relaciones de respeto, solidaridad y equidad que promueven el diálogo intercultural.

También es importante que el estudiante, a través de esta competencia, aprenda a manejar conflictos de manera constructiva y a comprometerse, partiendo de la reflexión sobre principios democráticos, con acuerdos y normas que permitan el bienestar de la sociedad y el cuidado del ambiente y los espacios públicos (Ministerio de Educación, 2015).

### **2.4.8. Desarrollo social**

Los juegos y juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con otros y les prepara para su integración social.

Mence (2000) refiere que el desarrollo social “se caracteriza por la pérdida del egocentrismo. Se constata un mayor grado de colaboración y cooperación con los compañeros y con los adultos que lo rodean, su grupo de iguales ganan importancia así van naciendo el espíritu de equipo”.

### **Proceso de socialización en los niños de 4 años**

Hacia los 4 años, Papalia (2005) señala que el egocentrismo disminuye y toma gradualmente conciencia de los derechos de los demás. Entonces aprende a compartir, a esperar su turno y a divertirse en compañía de otros.

Los amigos van cobrando importancia: le gusta jugar con los otros. Sobre los 4 o 5 años se desarrollan sus habilidades sociales; aprende entonces el compartir sus juegos con otros niños y descubre las alegrías de la amistad.

## **2.5. Marco conceptual**

### **2.5.1. Juego**

Es una actividad vital para todo ser humano la cual ayuda a desarrollar las capacidades físicas, mentales y sociales.

### **2.5.2. Desarrollo social**

Es un proceso de mejoramiento de la calidad de vida de la sociedad. Implica una evolución o cambio positivo en las relaciones de individuos, grupos e instituciones en una sociedad.

### **2.5.3. Juego libre en sectores**

Es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos días como una actividad permanente, que se desarrolla preferentemente dentro del aula.

### **2.5.4. Desarrollo**

Corresponde a un aumento de complejidad. Una progresión ordenada y continua en la cual el niño adquiere conocimientos, comportamientos y habilidades en un grado mayor de refinamiento.

## **Capítulo III**

### **Metodología de la investigación**

#### **3.1. Hipótesis de la investigación.**

##### **3.1.1. Hipótesis general**

El programa “Jugando en los sectores” es eficaz para mejorar el desarrollo personal social en los niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

##### **3.1.2. Hipótesis específicas**

El programa “Jugando en los sectores” es eficaz para mejorar la autorregulación de sus emociones y comportamiento en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

El programa “Jugando en los sectores” es eficaz para mejorar la participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

El programa el programa “Jugando en los sectores” es eficaz para mejorar la convivencia de respeto a sí mismo y a los demás en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

#### **3.2. Variables de la investigación**

##### **3.2.1. Identificación de variables.**

Variable Independiente:

- Programa “Jugando en los sectores”

Variable Dependiente:

- Desarrollo Personal Social

**3.2.2. Operacionalización de variables.**

TÍTULO	VARIABLES	OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA	EVALUACIÓN
<p>Eficacia del programa “Jugando en los sectores”, para mejorar el desarrollo personal social en estudiantes de 4 años del nivel inicial del colegio Adventista del Titicaca</p>	<p><b>INDEPENDIENTE</b> Programa “Jugando en los sectores”</p>	<p><b>Objetivo General</b> Desarrolla capacidades del área de Personal Social</p> <p><b>Objetivo Específicos</b> Logra autorregular sus emociones y comportamiento Desarrolla la participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno Desarrolla la convivencia, respetándose a sí mismo y hacia los demás</p>	<p><b>Unidad I.</b> Autorregula sus emociones y comportamiento</p> <p><b>Unidad II.</b> Participa en actividades de juego libre en interacción con el entorno</p> <p><b>Unidad III.</b> Convive respetándose a sí mismo y hacia los demás.</p>	<p>Se propone una metodología activa, basada en el enfoque comunicativo, cuyas estrategias son utilizadas de acuerdo al ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes, creando un ambiente motivador en el desarrollo de cada una de las sesiones</p>	<p>Pretest Postest</p>

### 3.2.3. Matriz instrumental

Variable	Dimensiones	Indicadores	Items	Valoración	Definición operacional
	Autorregulación de emociones y comportamiento.	Sentimientos	Expresa sus sentimientos de alegría y enojo respetando a su compañero	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nunca</li> <li>2. Pocas veces</li> <li>3. Algunas veces</li> <li>4. Casi siempre</li> <li>5. Siempre</li> </ol>	La sumatoria a obtener tiene un valor entre 5 y 25 puntos. A mayor valor, mayor autoregulación. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nunca (1 punto)</li> <li>2. Pocas veces (2 puntos)</li> <li>3. Algunas veces (3 puntos)</li> <li>4. Casi siempre (4 puntos)</li> <li>5. Siempre (5 puntos)</li> </ol>
		Acepta disculpas	Acepta disculpas de su compañero		
		Pide Matriz instrumental disculpas	Pide disculpas a su compañero		
		Interactúa	Interactúa activamente con sus compañeros		
		Acuerdos	Cumple los acuerdos establecidos en la asamblea		
	Participación en actividades de juego	Dialoga	Participa en diálogos con sus compañeros en la hora de juego	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nunca</li> <li>2. Pocas veces</li> <li>3. Algunas veces</li> <li>4. Casi siempre</li> <li>5. Siempre</li> </ol>	La sumatoria a obtener tiene un valor entre 4 y 20 puntos. A mayor valor, mayor participación en actividades de juego. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nunca (1 punto)</li> <li>2. Pocas veces (2 puntos)</li> <li>3. Algunas veces (3 puntos)</li> <li>4. Casi siempre (4 puntos)</li> </ol>
		Juegos grupales	Participa en juegos grupales con autonomía		
		Comparte	Comparte los materiales de los sectores con sus compañeros		
		Cuidado	Participa en el cuidado de su aula, materiales y espacios que utiliza en los sectores de juego.		



					5. Siempre (5 puntos)
Convivencia consigo mismo y los demás	Indiferencia	Muestra indiferencia frente a las dificultades de sus compañeros	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nunca</li> <li>2. Pocas veces</li> <li>3. Algunas veces</li> <li>4. Casi siempre</li> <li>5. Siempre</li> </ol>	<p>La sumatoria a obtener tiene un valor entre 6 y 30 puntos. A mayor valor, mayor convivencia consigo mismo y los demás.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nunca (1 punto)</li> <li>2. Pocas veces (2 puntos)</li> <li>3. Algunas veces (3 puntos)</li> <li>4. Casi siempre (4 puntos)</li> <li>5. Siempre (5 puntos)</li> </ol>	
	Interés	Le interesa lo que le sucede a su compañero			
	Pide ayuda	Pide ayuda a sus compañeros usando la palabra por favor			
	Agradece	Agradece cuando es ayudado por un compañero			
	Iniciativa	Muestra iniciativa para realizar diferentes juegos			
	Turno	Espera su turno			

### **3.3. Tipo de investigación.**

El presente trabajo de investigación es de tipo experimental, con diseño pre-test y post- test de un solo grupo.

Al mismo grupo se le aplica un pre test al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el programa “El juego libre en los sectores” y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento. Este diseño ofrece una ventaja: hay un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en la variable dependiente antes del estímulo. En donde, hay un seguimiento del grupo es decir hay una fase de tratamiento del grupo (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

### **3.4. Diseño de investigación.**

El presente trabajo de investigación corresponde al diseño pre experimental, con diseño pre prueba y post prueba con un solo grupo, siendo que hay un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo de las variables dependientes antes de la aplicación del programa “Jugando en los sectores” (Sampiere, 2014).

G O1 X O2

G= Grupo

O1= pretest

X= Programa

O2= posttest

### **3.5. Población y muestra.**

#### **3.5.1. Población**

La población de estudio está constituida por 80 niños y niñas del nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca de la ciudad de Juliaca, matriculados en el año académico 2016.

#### **3.5.2. Determinación de la muestra**

Para la determinación de la muestra, se realizó la técnica de muestreo no probabilístico de tipo intencional, debido a que, en la muestra de este tipo, se elige a los casos porque no tienen la misma probabilidad de ser elegidos, sino de la decisión del investigador que recolecta los datos. La muestra consta de 11 niños y niñas de 4 años de edad que son del salón “B” del Colegio Adventista del Titicaca.

### **3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.6.1. Técnicas**

La técnica que se empleó para recolectar la información necesaria fue la observación sistemática en los estudiantes de 4 años, con el objetivo de lograr mejorar el desarrollo personal social.

### 3.6.2. Instrumentos

El instrumento que se elaboró fue la ficha de observación, tomando en cuenta los criterios para evaluar el área personal social, teniendo en cuenta las capacidades y competencias del área según rutas de aprendizaje del ministerio de educación, la ficha de observación estuvo conformada por 15 ítems, divididos en tres dimensiones, una vez elaborado el instrumento se solicitó el juicio de expertos especialistas en el área, a la Lic. Luz Delia Ortiz Guillen, Lic. Elida Tejada Zegarra y la especialista Sheyla Virginia Andrade Zambrano, que son docentes del nivel inicial de la UGEL San Román, cabe resaltar que el instrumento obtuvo en el análisis de fiabilidad, un alfa de Cronbach según se muestra en la tabla N° 1.

Tabla 1.

#### *Estadística de fiabilidad*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,949	15

En la tabla 1, se puede observar que el valor de  $\alpha = 0.949$  muestra un alto grado de confiabilidad para datos de índole social, garantizando la consistencia de los resultados, independiente de la ocasión que evalúe a los mismos participantes siempre se obtendrán puntuaciones semejantes.

### 3.7. Proceso de recolección de datos

Los datos se recogieron a través de la ficha de observación del área de personal social, que fue ejecutada en dos tiempos, pre-test y post-test.

#### 3.7.1. Procesamiento y análisis de datos

Para procesar los datos recogidos se hizo uso del programa Excel y del programa SPSS 24 para ver el resultado de este programa en la mejora del desarrollo personal social. Finalmente se procedió al análisis e interpretación.

#### 3.7.2. Descripción del experimento

Se inicia con la ejecución de un pre-test a los participantes del estudio a fin de obtener un diagnóstico. Luego se pone en marcha el programa de mejora a través del desarrollo de doce sesiones monitoreadas. Al fin de la ejecución de las sesiones se aplica el post-test para obtener los nuevos resultados que indican la eficacia del programa.

## Capítulo IV

### Resultados y discusión

#### 4.1. Resultados

##### 4.1.1. Resultados en relación al objetivo general: Personal Social

- **Prueba T para muestras relacionadas de Personal Social**

Las diferencias observadas constituyen una muestra aleatoria a una población con una distribución normal de diferencias que pudieron generarse bajo las mismas circunstancias.

##### **Prueba de Hipótesis**

Ho: El programa “Jugando en los sectores” no es eficaz para mejorar el desarrollo personal social en los niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

H1: El programa “Jugando en los sectores” es eficaz para mejorar el desarrollo personal social en los niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

Tabla 2.

*Nivel de desarrollo personal social de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.*

		Grupo			
			Pre	Post	Total
Desarrollo personal social	Bajo	Recuento	10	0	10
		% dentro de Grupo	90,9%	0,0%	45,5%
		% del total	45,5%	0,0%	45,5%
	Medio	Recuento	1	0	1
		% dentro de Grupo	9,1%	0,0%	4,5%
		% del total	4,5%	0,0%	4,5%
	Alto	Recuento	0	11	11
		% dentro de Grupo	0,0%	100,0%	50,0%
		% del total	0,0%	50,0%	50,0%
Total	Recuento	11	11	22	
	% dentro de Grupo	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	50,0%	50,0%	100,0%	

La tabla 2 muestra los niveles de desarrollo personal social que presentan los niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, y se aprecia que antes de la aplicación del programa jugando en los sectores el 90.9% de los niños y niñas presentan un nivel bajo de desarrollo personal social, el 9.1% presenta un nivel medio y ningún niño o niña presenta un nivel alto; luego de la aplicación del programa jugando en los sectores se aprecia que el 100% de los niñas y niños presentan un nivel alto de desarrollo personal social.

Tabla 3.

*Análisis de comparación de medias para muestras relacionadas del desarrollo Personal social antes y después de la aplicación del programa "Jugando en los sectores" en niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca.*

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
PRETEST	30,55	11	7,090	2,138
POSTEST	69,18	11	5,307	1,600

Fuente: Elaboración a partir de la ficha de observación a niños y niñas.

En la tabla 3, se muestra la media y la desviación estandar del puntaje de desarrollo personal social de niños y niñas de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, antes y después de la aplicación del programa "jugando en los sectores", y se aprecia una media de 30.55 antes de la aplicación del programa con una desviación estándar de 7.090; sin embargo, después de ejecutar el programa se obtuvo una media de 69.18 con una desviación estándar de 5.307.

Tabla 4.

*Prueba T de muestras relacionadas de desarrollo Personal social de niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.*

Desarrollo Personal social	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
PRE – POST	-38,636	8,066	2,432	Inferior -44,055	Superior -33,218	-15,887	10	,000

En la tabla 4, para demostrar la efectividad del programa “jugando en los sectores” en el desarrollo personal social en los niños y niñas de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, se utilizó el análisis estadístico de prueba T para muestras relacionadas teniendo como respuesta una diferencia promedio de -38.636 en un antes y después de la aplicación del programa.

Además, se puede demostrar la efectividad del programa por el análisis del Sig. =,000 que es menor que el valor de prueba (p=0.05), por lo que se concluye la aceptación de la hipótesis alterna, se demuestra la efectividad del programa “jugando en los sectores” en el desarrollo personal social.

#### 4.1.2. Resultados en relación al primer objetivo

##### Autorregulación de emociones y comportamiento

- Prueba T para muestras relacionadas la primera dimensión: Autorregulación de emociones y comportamiento

Las diferencias observadas constituyen una muestra aleatoria a una población con una distribución normal de diferencias que pudieron generarse bajo las mismas circunstancias.

##### Prueba de Hipótesis

Ho: El programa “Jugando en los sectores” no es eficaz para mejorar la autoregulación de emociones y comportamiento en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

Ha1: El programa “Jugando en los sectores” es eficaz para mejorar autoregulación de emociones y comportamiento en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

Tabla 5.

*Nivel de autorregulación de emociones y comportamiento de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.*

			Grupo		
			Pre	Post	Total
Autorregulación de emociones y comportamiento	Bajo	Recuento	8	0	8
		% dentro de Grupo	72,7%	0,0%	36,4%
		% del total	36,4%	0,0%	36,4%
	Medio	Recuento	3	0	3
		% dentro de Grupo	27,3%	0,0%	13,6%
		% del total	13,6%	0,0%	13,6%
	Alto	Recuento	0	11	11
		% dentro de Grupo	0,0%	100,0%	50,0%
		% del total	0,0%	50,0%	50,0%
Total	Recuento	11	11	22	
	% dentro de Grupo	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	50,0%	50,0%	100,0%	

La tabla 5 muestra los niveles de autorregulación de emociones y comportamiento que presentan los niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, y se aprecia que antes de la aplicación del programa “jugando en los sectores” el 72.7% de los estudiantes presentan un nivel bajo de autorregulación de emociones y comportamiento, el 27.3% presenta un nivel medio y ningún niño o niña presenta un nivel alto; luego de la aplicación del programa jugando en los sectores se aprecia que el 100% de los niñas y niños presentan un nivel alto de autorregulación de emociones y comportamiento.

Tabla 6

*Analisis de comparación de medias para muestras relacionadas de la dimensión Autorregulación de emociones y comportamiento antes y después de la aplicación del programa "jugando en los sectores" en niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio*

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
PRETEST	10,73	11	3,319	1,001
POSTEST	23,00	11	1,949	,588

Fuente: Elaboración a partir de la ficha de observación a niños y niñas.

En la tabla 6 se muestra la media y la desviación estándar del puntaje de autorregulación de emociones y comportamiento de niños y niñas de 4 años del Colegio Adventita del Titicaca, antes y después de la aplicación del programa "Jugando en los sectores" se aprecia una media de 10.73 antes de la aplicación del programa con una desviación estándar de 3.319; sin embargo, después de ejecutar el programa se obtuvo una media de 23,00 con una desviación estándar de 1.949.



Tabla 7.

*Prueba T de muestras relacionadas de Autorregulación de emociones y comportamiento en los niños y niñas de 4 años antes y después de la aplicación del programa “jugando en los sectores”*

Autorregula emociones y comportamiento	Diferencias emparejadas							Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	
				Inferior	Superior			
PRE - POST	-12,273	3,744	1,129	-14,788	-9,757	-10,872	10	,000

En la tabla 7 para demostrar la efectividad del programa “jugando en los sectores” en la autorregulación de sus emociones y comportamiento de los niños y niñas de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, se utilizó el análisis estadístico de prueba T para muestras relacionadas teniendo como respuesta una diferencia promedio de -12.273 antes y después de la aplicación del programa.

Además, se puede determinar la efectividad del programa por el análisis del Sig. =,000 que es menor que el valor de prueba ( $p=0.05$ ), por lo que se concluye la aceptación de la hipótesis alterna, se demuestra la efectividad del programa “jugando en los sectores” en la dimencion de autorregula sus emociones y comportamiento.

**4.1.3. Resultados en relación al segundo objetivo: Para participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno**

- **Prueba T para muestras relacionadas de la segunda dimensión: Participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno.**

Las diferencias observadas constituyen una muestra aleatoria a una población con una distribución normal de diferencias que pudieron generarse bajo las mismas circunstancias.

**Prueba de Hipótesis**

Ho: El programa “Jugando en los sectores” no es eficaz para mejorar la participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

H1: El programa “Jugando en los sectores” es eficaz para mejorar la participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

Tabla 8.

*Nivel de participación en actividades de juego libre de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.*

		Grupo			
		Pre	Post	Total	
Participación en actividades de juego libre	Bajo	Recuento	10	0	10
		% dentro de Grupo	90,9%	0,0%	45,5%
		% del total	45,5%	0,0%	45,5%
	Medio	Recuento	1	0	1
		% dentro de Grupo	9,1%	0,0%	4,5%
		% del total	4,5%	0,0%	4,5%
	Alto	Recuento	0	11	11
		% dentro de Grupo	0,0%	100,0%	50,0%
		% del total	0,0%	50,0%	50,0%
Total	Recuento	11	11	22	
	% dentro de Grupo	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	50,0%	50,0%	100,0%	

La tabla 8 muestra los niveles de participación en actividades de juego libre que presentan los niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, y se aprecia que antes de la aplicación del programa jugando en los sectores el 90.9% de los estudiantes presentan un nivel bajo de desarrollo personal y social, el 9.1% presenta un nivel medio y ningún niño o niña presenta un nivel alto; luego de la aplicación del programa jugando en los sectores se aprecia que el 100% de los niñas y niños presentan un nivel alto de desarrollo personal.

Tabla 9.

*Analisis de comparación de medias para muestras relacionadas de la dimensión Participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno. Antes y después de la aplicación del programa "jugando en los sectores".*

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
PRETEST	8,00	11	1,612	,486
POSTEST	18,36	11	1,804	,544

Fuente: Elaboración a partir de la ficha de observación a niños y niñas.

En la tabla 9, se muestra la media y la desviación estándar del puntaje de participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno en niños y niñas de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, antes y después de la aplicación del programa "jugando en los sectores", y se aprecia una media de 8.00 antes de la aplicación del programa con una desviación estándar de 1.612; sin embargo, después de ejecutar se obtuvo una media de 18.36 con una desviación estándar de 1,804.

Tabla 10.

*Prueba T de muestras relacionadas: Participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno.*

Participa en actividades de juego libre	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
PRE – POST	-10,364	2,292	,691	-11,904	-8,824	-14,995	10	,000	

En la tabla 10, para demostrar la efectividad del programa “jugando en los sectores” en la participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno de los niños y niñas de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, se utilizó el análisis estadístico de prueba T para muestras emparejadas; teniendo como respuesta una diferencia promedio de -10.364 antes y después de la aplicación del programa.

Además, se puede determinar la efectividad del programa por el análisis del Sig. =,000 que es menor que el valor de prueba ( $p=0.05$ ), por lo que se concluye la aceptación de la hipótesis alterna, favoreciendo a la efectividad del programa “jugando en los sectores” en la dimensión de participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno.

**4.1.4. Resultados en relación al tercer objetivo: Convivencia de respeto a sí mismo y a los demás**

- **Prueba T para muestras relacionadas la tercera dimensión Convivencia de respeto a sí mismo y a los demás.**

Las diferencias observadas constituyen una muestra aleatoria a una población con una distribución normal de diferencias que pudieron generarse bajo las mismas circunstancias.

**Pruebas de Hipótesis**

Ho: El programa “Jugando en los sectores” no es eficaz para mejorar la convivencia de respeto a sí mismo y a los demás en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

H1: El programa “Jugando en los sectores” es eficaz para mejorar la convivencia de respeto a sí mismo y a los demás en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.

Tabla 11.

*Nivel de convivencia de respeto así mismo y a los demás de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca 2016.*

			Grupo		
			Pre	Post	Total
Convivencia de respeto a sí mismo y a los demás	Bajo	Recuento	10	0	10
		% dentro de Grupo	90,9%	0,0%	45,5%
		% del total	45,5%	0,0%	45,5%
	Medio	Recuento	1	0	1
		% dentro de Grupo	9,1%	0,0%	4,5%
		% del total	4,5%	0,0%	4,5%
	Alto	Recuento	0	11	11
		% dentro de Grupo	0,0%	100,0%	50,0%
		% del total	0,0%	50,0%	50,0%
Total	Recuento	11	11	22	
	% dentro de Grupo	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	50,0%	50,0%	100,0%	

La tabla 11 muestra los niveles de convivencia Convivencia de respeto a sí mismo y a los demás que presentan los niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, y se aprecia que antes de la aplicación del programa jugando en los sectores el 90.9% de los estudiantes presentan un nivel bajo de desarrollo personal y social, el 9.1% presenta un nivel medio y ningún niño o niña presenta un nivel alto; luego de la aplicación del programa jugando en los sectores se aprecia que el 100% de los niñas y niños presentan un nivel alto de desarrollo personal.

Tabla 12.

*Analisis de comparación de medias para muestras relacionadas de la dimencion convivencia de respeto a sí mismo y a los demás antes y después de la aplicación del programa "jugando en los sectores".*

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
PRETEST	11,82	11	2,601	,784
POSTEST	27,82	11	2,316	,698

En la tabla 12, se muestra la media y la desviación de estándar del puntaje de convivencia de respeto a sí mismo y a los demás en niños y niñas de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, antes y después de la aplicación del programa "jugando en los sectores", y se aprecia una media de 11.82 antes de la aplicación del programa con una desviación estándar de 2.601; sin embargo, después de ejecutar programa se obtuvo una media de 27.82 con una desviación estándar de 2.316.

Tabla 13.

*Prueba T de muestras relacionadas: Convivencia de respeto a sí mismo y a los demás en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca 2016.*

Convive respetándose a sí mismo y los demás	Diferencias emparejadas							Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	
				Inferior	Superior			
PRE – POST	-16,000	3,130	,944	-18,103	-13,897	-16,951	10	,000

En la tabla 13, para demostrar la efectividad del programa “jugando en los sectores” en la convivencia de respeto a sí mismo y a los demás niños y niñas de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, se utilizó el análisis estadístico de prueba T para muestras emparejadas; teniendo como respuesta una diferencia promedio de -16.000 antes el después de la aplicación del programa.

Además, se puede determinar la efectividad del programa por el análisis del Sig. =,000 que es menor que el valor de prueba ( $p=0.05$ ), por lo que se concluye la aceptación de la hipótesis alterna, favoreciendo a la efectividad del programa “jugando en los sectores” en la dimencion de Convivencia de respeto a sí mismo y a los demás.

## 4.2. Discusión

Después del análisis de los resultados obtenidos en el presente estudio de investigación, los niños y niñas presentan niveles altos de desarrollo personal social, pues el 100% de los niños y niñas obtuvieron niveles altos, lo cual quiere decir que el programa influye significativamente en la mejora del desarrollo personal social de los niños y niñas de 4 años, lo que se traduce en una mejoría de la autorregulación de sus emociones y comportamiento, participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno y convivencia de respeto así mismo y a los demás. Los resultados son similares a los que fueron obtenidos por Camacho (2012) “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales”, tuvo como objetivo vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades necesarias para la edad de 5 años y llegó a la conclusión de que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

Por otro lado, la investigación de Jiménez y Muñoz (2012) que lleva por título: “Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre”. Por ello tuvo como resultados que evidenciaron un gran número de creencias incorrectas iniciales sobre todo de tipo práctico relacionadas con estrategias de diseño de la situación de juego libre para potenciar la creatividad, que fueron modificadas tras haber experimentado dicho programa formativo.

Otro estudio realizado por Jaramillo (2011), que lleva por título: Programa "Jugando en los sectores" para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao el instigador concluyó que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “jugando en los sectores”. Tal igual como encontramos en el trabajo de investigación.



## Capítulo V

### Conclusiones y recomendaciones

#### 5.1. Conclusiones

En conformidad a los resultados obtenidos en el análisis de datos podemos afirmar las siguientes conclusiones:

**Primera:** El programa jugando en los sectores es eficaz, puesto que se aprecia que antes de la aplicación del programa jugando en los sectores el 90.9% de los estudiantes presentan un nivel bajo de desarrollo personal social, el 9.1% presenta un nivel medio y ningún niño o niña presenta un nivel alto; luego de la aplicación del programa jugando en los sectores se aprecia que el 100% de los niñas y niños presentan un nivel alto de desarrollo personal.

**Segundo:** El programa “jugando en los sectores” fue efectivo en la mejora de la autorregulación de sus emociones y comportamiento en los niños y niñas de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca. por lo que los resultados , se aprecia que antes de la aplicación del programa “jugando en los sectores” el 72.7% de los estudiantes presentan un nivel bajo de autorregulación de emociones y comportamiento, el 27.3% presenta un nivel medio y ningún niño o niña presenta un nivel alto; luego de la aplicación del programa jugando en los sectores se aprecia que el 100% de los niñas y niños presentan un nivel alto de autorregulación de emociones y comportamiento.

**Tercera:** El programa “jugando en los sectores” fue efectivo en la mejora de la participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno en niños y niñas de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, por que los resultados, se aprecia que antes de la aplicación del programa jugando en los sectores el 90.9% de los estudiantes presentan un nivel bajo de desarrollo personal y social, el 9.1% presenta un nivel medio y ningún niño o niña presenta un nivel alto; luego de la aplicación del programa jugando en los sectores se aprecia que el 100% de los niñas y niños presentan un nivel alto de desarrollo personal.

**Cuarta:** El programa “jugando en los sectores” fue efectivo en la mejora de la convivencia de respeto a sí mismo y a los demás en los niños y niñas de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, por lo que los resultados se aprecia que antes de la aplicación del programa jugando en los sectores el 90.9% de los estudiantes presentan un nivel bajo de desarrollo personal y social, el 9.1% presenta un nivel medio y ningún niño o niña presenta un nivel

alto; luego de la aplicación del programa jugando en los sectores se aprecia que el 100% de los niñas y niños presentan un nivel alto de desarrollo personal.

## **5.2. Recomendaciones**

Al concluir esta investigación, se formula las siguientes recomendaciones:

**Primera:** Se recomienda a los docentes del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca e instituciones privadas y públicas, organizar programas de los sectores en el aula para mejorar la socialización de los niños.

**Segunda:** Los docentes deben tener la responsabilidad de incentivar la aplicación de los sectores como estrategia frente a los estudiantes para su socialización.

**Tercera:** Realizar investigaciones en otros ámbitos de estudio teniendo como variable el juego en los sectores. De este modo conocer ampliamente las ventajas que ofrece en el campo educativo en las distintas áreas como Matemáticas, Comunicación y Ciencia y ambiente.

## Referencias bibliográficas

- Aguilera Castro, M. G., & Damián Díaz, M. (2010). Importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 24.
- Aguinaca Espinoza, E. S. (2012). *Desarrollo Psicomotor En Estudiantes De 4 años de una Institucion Educativa inicial de Carmen de la Legua y Reynoso*. Lima.
- Alban, A. T. (2005). *Estudio Comparativo Del Desarrollo Psicomotor Grueso En Dos Instituciones Educativas De La Ciudad De Quito Comprendido En Edades De 2 - 4 Años*. Quito.
- Aragón García, M., & Jiménez Galán, Y. (2009). Diagnóstico de los estilos de aprendizaje en los estudiantes: Estrategia docente para elevar la calidad educativa. *Redalyc*(9), 1-21.
- Berk, L. (1998). *Desarrollo del niño y del adolescente*. México: Prentice Hall.
- Bonilla, A. (2010). *Modelo de los cuadrantes cerebrales en línea*. Obtenido de <http://naxoseduccion.blogspot.mx/>
- Cadwallader, E. (2010). *Principios de la Educación Adventista en el Pensamiento De Elena White*. México: Universitaria Iberoamericana.
- Calderon Lupercio, K. A. (2012). *Analisis de la importancia de la expresion corporal en el desarrollo psicomotor de los niños 4 a 5 años*.
- Camacho Medina, L. J. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Lima.
- Camacho, L. Y. (Diciembre de 2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades. *El juego cooperativo como promotor de habilidades*. San Miguel.
- Campos Rocha, M., Chacc Espinoza, I., & Gávez González, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Santiago.
- campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. *el juego como estrategia pedagógica*. Santiago, Chile.
- Castillo Fonseca, D., & Peña Sánchez. (2014). *Programa Pujllay para mejorar las relaciones de convivencia democrática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Jardín de niños N° 215, de la Ciudad de Trujillo*. Trujillo.
- Cedeño Anchundia, M. V., & Lucas Mantuano, M. L. (2010). *Desarrollo de la motricidad fina como base para el aprendizaje de la preescritura en los niños/as de la sala N°4 del Centro de Desarrollo Infantil Mama Ines del Canton Manta año lectivo 2009 - 2010*. Ecuador.

- Cerdas Nuñez, J., Polanco Hernandez, A., & Rojas Nuñez, P. (2002). El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo lingüístico. *Redalyc.org*, 169 - 182.
- Chavez Guerrero, E. B., & Guamunshi Adriano, R. M. (2011). *El aprestamiento escolar en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela "jose joaquin del olmedo", de la comunidad de bayanag, parroquia sibambe, canton alausi, provincia de chimbo*. Bolivia.
- Cotrina Cerdán, S. B. (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego*. Lima.
- Coutiño Leon, B. (2002). Desarrollo Psicomotor. *Medicina Física y Rehabilitación*.
- educación, M. d. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima: Navarrete.
- Educación, M. d. (2016). *Entorno educativo de calidad en Educación Inicial*. Lima, Perú: Amauta Impresiones Comercial S.A.C.
- Euceda Amaya, T. M. (2010). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. Tegucigalpa.
- Ferland, F. (2005). *¿jugamos?: El juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea.
- G. de White, E. (1971). *Consejos para los maestros*.
- Gil Madrona, P., & Contreras Jordan, O. (01 de Julio de 2008). *Ebsco*. Recuperado el Martes de Julio de 2008, de Ebsco:  
<https://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=5&sid=7f14b59b-9c9d-48ad-a338-f2ca8e42b62e%40sessionmgr114&hid=107>
- Haeussler, M., & Marchant, T. (2009). TEST de Desarrollo Psicomotor 2 - 5 años. *TEPSI*.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2014- 6ta edición). *Metodología de la investigación*. Colombia: Panamerica formas e impresos.
- Hernandez, J., Fernandez, J., & Baptista, J. (2008). *Metodología de la investigación* (Vol. II). Mexico DF: Mac Drwan-Interamericana.
- Hernandez, S. R., Fernandez, C., & Batista, M. (2010). *Metodología de la investigación* (5ta Edición ed.). México: Mexicana.
- Herrera, J. (2012). *La sobreprotección de los padres en el desarrollo social en la institución de los niños y niñas de tres a cinco años de edad del centro de educación inicial pueblo blanco ii barrio del carmen durante el año lectivo 2010-2011*. Ecuador.
- Incarbone, O. (2005). *Juguemos en el Jardín. El juego y la actividad física en la educación inicial 2 a 6 años*. Buenos Aires: Stadium S.R.L.
- Incarbone, O. (s.f.). *Juguemos en el jardín ,El juego y la actividad física en la educación inicial*. Stadium S.R.L.

- Jaramillo, A. S. (2011). *Programa "Jugando en los sectores" para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una institución Educativa del Callao*. Callao.
- Jiménez, L., & Muñoz, M. (2012). *Educación en creatividad: un programa formativo para los maestros de educación infantil basado en el juego libre*. España: EOS.
- Leyva Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá.
- López, F. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Caracas: Editorial Laboratorio Educativo.
- Mence, J. (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente compendio para educadores*. México: D.F Mac Graw Hill.
- Michelet, A. (1986). *el maestro y el juego. Perspectivas XVI*.
- MINEDU. (2011). *Diseño Curricular Nacional*. Lima.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de Aprendizaje, ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?* Lima: Metrocolor S.A.
- Montano Lazo, J. (s.f.). *consideraciones funcionales el desarrollo psicomotriz*.
- Muñoz, C. (2011). *Habilidades Sociales*. Madrid: Paraninfo.
- Palau, E. (2004). *Aspectos básicos del desarrollo infantil*. España: Planeta de Agustini Profesional Y Formación.
- Papali, D. (2005). *"Niñez Temprana" :En su Desarrollo Humano (Novena ed.)*. México D. F: Mc Graw.
- Papalia, D., Wendkos, S., & Dskin, R. (2000). *Desarrollo Humano*. Bogotá: Mc Graw Hill.
- Sadurni, M., & Sordan, C. (2002). *El desarrollo de los niños paso a paso*. Lima: UOC Páginas de crédito.
- Saracho, O. N. (1998). *What is stylish about play?*
- Schonhaut, L., & Chonstedt, M. (2010). *Desarrollo Psicomotor en niños de nivel socioeconómico medio - alto*. Scielo.
- Silva Panes, G. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima: Navarrete.
- Sonyi Brigitte del Rosario, C. C. (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de*. San Miguel - Perú.
- Vericat, A. (2010). *Herramientas de screening del Desarrollo Psicomotor en Latinoamericana. Revista Chilena de pediatría*.

# **ANEXOS**



*Una Institución Adventista*

## ANEXO A. Instrumento

# UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

## FICHA DE OBSERVACIÓN PARA PREESCOLARES DE 4 Y 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL

### INSTRUCCIONES

Este instrumento tiene como objetivo obtener información sobre la hora del juego libre en sectores (Área Personal Social) que es parte del momento pedagógico para el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes de los estudiantes de 4 años del nivel inicial del Colegio Adventista del Titicaca, de la ciudad de Juliaca. Con anterioridad se le agradece su valiosa colaboración en el desarrollo de esta evaluación.

### I.- DATOS GENERALES

#### 1. Nombre:

.....

### II.-ESCALA DE EVALUACIÓN

El puntaje obtenido de acuerdo al nivel de logro siguiente :

ESCALA DE CALIFICACIÓN				
NUNCA	POCAS VECES	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

AUTORREGULA SUS EMOCIONES Y COMPORTAMIENTO	1.Nunca	2. Pocas veces	3.Algunas veces	4.Casi siempre	5. Siempre
Expresa sus sentimientos de alegría y enojo respetando a su compañero					
Acepta disculpas de su compañero					
Pide disculpas a su compañero					
Interactúa activamente con sus compañeros					
Cumple los acuerdos establecidos en la asamblea					
<b>PARTICIPA EN ACTIVIDADES DE JUEGO LIBRE EN INTERACCIÓN CON EL ENTORNO</b>					
Participa en diálogos con sus compañeros en la hora de juego					
Participa en juegos grupales con autonomía					
Comparte los materiales de los sectores con sus compañeros					
Participa en el cuidado de su aula, materiales y espacios que utiliza en los sectores de juego.					
<b>CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y HACIA LOS DEMÁS</b>					
Participa emocionalmente ante las acciones que le afectan.					
Le interesa lo que le sucede a su compañero					
Pide ayuda a sus compañeros usando la palabra por favor					
Agradece cuando es ayudado por un compañero					
Muestra iniciativa para realizar diferentes juegos					
Espera su turno					

### ANEXO B. Matriz de consistencia

Título	Planteamiento del problema	Objetivos	Hipótesis	Tipo y diseño	Conceptos centrales
<p style="text-align: center;">PROGRAMA "JUGANDO EN LOS SECTORES" PARA MEJORAR EL DESARROLLO PERSONAL SOCIAL DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE EDAD DEL NIVEL INICIAL DEL COLEGIO ADVENTISTA DEL TITICACA DE JULIACA, 2016</p>	<p><b>General</b></p> <p>¿El programa "Jugando en los sectores" es eficaz para mejorar el desarrollo Personal Social de los estudiantes de 4 años de edad del Colegio Adventista del Titicaca de Juliaca, 2016?</p>	<p><b>General</b></p> <p>Determinar la eficacia del programa "Jugando en los sectores" para mejorar el desarrollo Personal Social de los estudiantes de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca - 2016</p>	<p><b>General</b></p> <p>El programa "Jugando en los sectores" es eficaz para mejorar el desarrollo Personal Social de los estudiantes de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca - 2016</p>	<p>Tipo: Pre-Experimental</p> <p>Diseño Experimental</p> <p>Corte: Longitudinal</p> <p>P= Población T1= pre-test T2= post-test X= aplicación del programa</p> <p>P= T1----x----T2</p>	<p>Desarrollo personal social</p> <p>Dimensiones: -Autorregulación. -Participación en juego libre -convivencia</p>
	<p><b>Específicos</b></p> <p>¿El programa "Jugando en los sectores" es eficaz para mejorar la autorregulación de sus emociones y comportamiento de los estudiantes de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca - 2016?</p> <p>¿El programa "Jugando en los sectores" es eficaz para mejorar la participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno de los estudiantes de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca - 2016?</p>	<p><b>Específicos</b></p> <p>Determinar la eficacia del programa "Jugando en los sectores" para mejorar la autorregulación de sus emociones y comportamiento de los estudiantes de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca - 2016</p> <p>Determinar la eficacia del programa "Jugando en los sectores" para mejorar la participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno de los estudiantes de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca - 2016</p> <p>Determinar la eficacia del programa "Jugando en los sectores" para mejorar la convivencia respetándose a sí mismo y a los demás de los estudiantes de 4 años</p>	<p><b>Específicas</b></p> <p>El programa "Jugando en los sectores" es eficaz para mejorar la autorregulación de sus emociones y comportamiento de los estudiantes de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca -2016</p> <p>El programa del programa "Jugando en los sectores" es eficaz para mejorar la participación en actividades de juego libre en interacción con el entorno de los estudiantes de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca - 2016</p> <p>El programa "Jugando en los sectores" es eficaz para mejorar la convivencia respetándose a sí mismo y a</p>		



---

	¿El programa “Jugando en los sectores” es eficaz para mejorar la convivencia respetándose a sí mismo y a los demás de los estudiantes de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca - 2016?	del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca - 2016	los demás de los estudiantes de 4 años del Colegio Adventista del Titicaca, Juliaca - 2016		
--	--	---	--	--	--

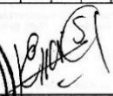
### ANEXO C. Nómina de estudiantes

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

Resumen	
Hombres	8
Mujeres	2
<b>Total</b>	<b>10</b>

  
**ROSSY MIRIAN OTAZU**  
 Responsable de la matrícula  
 Firma - Post Firma



  
**JHON EMERSON**  
 Director General de la Institución Educativa  
 San Román, Chullunqui, Cotacachi, Bolívar, Ecuador  
 Director General - CAT

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
N° 0110	15	04	2016

**ANEXO D. Programa “jugando en los sectores”.**

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

Programa para mejorar el desarrollo Personal Social



Programa Educativo “Jugando en los sectores”

Por

Rossy Mirian Quispe Otazú

Lima, Perú

2016

## **I. DATOS INFORMATIVOS**

1. Universidad Peruana Unión
2. UGEL: San Román
3. Institución Educativa Adventista: Colegio Adventista del Titicaca
4. Participantes: Estudiantes de 4 años "Enoc"
5. N° de Estudiantes: 11 estudiantes
6. Duración: 12 sesiones
7. Fecha de inicio: 31 de octubre de 2016
8. Fecha de término: 16 de diciembre de 2016
9. Horario de trabajo: 5 horas semanales
10. Investigadora: Rossy Mirian Quispe Otazú
11. Asesor: Mg. Maria Elizabeth Minaya Herrera

## **II. JUSTIFICACIÓN**

El programa "jugando en los sectores" está basada en la propuesta del ministerio de educación (2009) la hora del juego libre en los sectores.

La denominación del programa "juego libre en los sectores" se debe a la identificación en nuestros estudiantes del nivel inicial y especialmente el en Colegio Adventista Titicaca, ya que los estudiantes en esta edad les cuesta compartir con sus pares puesto que recién ellos están saliendo de la etapa del egocentrismo.

Es por ello que se aplicara el juego libre en los sectores con toda la secuencia metodológica que el Ministerio de Educación (2009) esta metodología permite relacionar al estudiante consigo mismo, con los otros niños e incluso con la maestra y los materiales de juego.

Es por ello que el ministerio de Educación propone esta actividad durante 60 min aproximadamente, y se debe realizar de manera rutinaria todos los días, haciendo uso de espacios en el aula.

### **III. OBJETIVOS**

#### **Objetivo general**

Desarrollar las capacidades del área personal sociales en los niños y niñas de 4 años sección "B" del nivel inicial.

#### **Objetivo específico**

Logra autorregular sus emociones y comportamiento

Participa en actividades de juego libre en interacción con el entorno

Convive respetándose a sí mismo y hacia los demás

### **IV. ORGANIZACIÓN TEMÁTICA**

El programa educativo que se realizará en el aula y cuya aplicación se dará mediante las sesiones de aprendizaje donde los estudiantes realizaran los juegos de manera libre por sectores.

#### **Unidad I –Autorregula sus emociones y comportamiento**

1. Mis emociones
2. ¿Soy cortés?
3. Jugando con mis amigos
4. Cumpliendo acuerdos

#### **Unidad II –Participa en actividades de juego libre en interacción con el entorno**

5. Me comunico
6. Tomo decisiones
7. Compartiendo soy feliz
8. Cuido mis sectores

#### **Unidad III – Convive respetándose a si mismo y hacia los demás.**

9. Uso el dialogo
10. Soy empático
11. Por favor, gracias
12. Respeto, me respetan

## **V. METODOLOGÍA**

Se propone una metodología activa, basada en el enfoque comunicativo, cuyas estrategias son utilizadas de acuerdo al ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes, creando un ambiente motivador en el desarrollo de cada una de las sesiones. En la primera unidad el tema está relacionado autorregula sus emociones y comportamiento se desarrolla 4 sesiones: Mis emociones, ¿Soy cortés?, Participo en juego, Cumpliendo acuerdos.

La segunda unidad se desarrollará cuatro sesiones relacionadas participa en actividades de juego libre en interacción con el entorno con sus respectivas sesiones: Me comunico, Tomo decisiones, Compartiendo soy feliz, Cuido mis sectores.

La tercera unidad sobre Convive respetándose hacia sí mismo y hacia los demás, abarcando 4 sesiones. Uso el dialogo; Soy empático; Por favor, gracias; Respeto, me respetan.

Cada sesión tiene una duración de 60 minutos, 5 veces por semana en un grupo experimental siendo un sub total de 12 sesiones.

En cada sesión son efectuadas actividades de representación de imágenes, videos, representación de títeres, juego de roles, dramatizaciones. Y en todo momento se motiva a los estudiantes para crear una actitud positiva ante las actividades propuestas.

## **VI. EVALUACIÓN**

El desarrollo del programa fue evaluado de la siguiente manera.

Evaluación de entrada (prueba de entrada), se realizó a través de la ficha de observación de Personal Social, para poder evaluar el grado de dificultades sociales que tiene los estudiantes en cuanto a la hora de juego.

Evaluación de salida (prueba de salida). Al término de todas las unidades, se aplica la prueba de salida con la finalidad medir el grado de la efectividad del programa "Jugando en los sectores".

### **Responsable de la ejecución del programa**

Prof: Rossy Mirian Quispe Otazú

### **Pautas para el maestro**

El ambiente físico. Un salón amplio, iluminado y ventilado.

Edad de los participantes. Las actividades deben estar de acuerdo con la edad de los estudiantes, siendo la edad promedio 4 años.

Actitudes. Se debe promover una actitud optimista durante el desarrollo de las actividades, motivándolos en todo momento.

Las consignas. Se deben emplear palabras sencillas y claras al explicar las instrucciones de las actividades, además, éstas deben ser realizadas en el idioma entendible.

Valores. En todo momento se debe tener presente el respeto, la responsabilidad y la cooperación; tanto en el docente como entre los estudiantes.

Materiales. Deben ser seleccionados de acuerdo a los sectores y las actividades propuestas.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

### “Mis emociones”

**Competencia:** Afirma su identidad


**Capacidad.** Autorregula sus emociones y comportamiento

**Indicador:** Expresa sus sentimientos de alegría y enojo respetando a su compañero

**Duración.** 60’

**Versículo motivador:** El corazón alegre hermosea el rostro; Más por el dolor del corazón el espíritu se abate. Proverbios 15:13

#### Desarrollo de la sesión

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	Materiales
<b>Motivación</b>	<p>La maestra mostrara una caja sorpresa en la cual estará las caras de emociones, mostrara una cara triste y los estudiantes mencionaran cuando ponemos una cara triste, feliz, enojado, sorprendido. Seguidamente los estudiantes mencionan como les gustaría sentirse durante la hora de juego.</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p><b>Indicaciones:</b></p> <p>La sesión se repite durante 5 días y la motivación solo se lleva acabo el primer día.</p>	
<b>Planificación 10 min</b>	<p><b>Asamblea:</b> Nos ubicamos en media luna. Seguidamente se le muestra el cartel planificación. Para que unos minutos piensen en que sector jugaran, ¿A que van a jugar y con quien va a jugar? Y expresen su elección colocándose su medalla del color que corresponde el sector elegido, así mismo deberá poner su nombre en el cuadro de los sectores que va a jugar. Es importante respetarla decisión del niño y porningún motivo se debe formar grupos fijos. Esta actividad se realiza en orden, en esta oportunidad Comenzaremos del lado izquierdo de la media luna.</p>	Materiales de cada sector
<b>Organización o desarrollo 30 min</b>	<p>Los estudiantes juegan en los sectores respetando las reglas establecidas. La maestra observa como realizan sus juegos los estudiantes.</p>	
<b>Orden 10min</b>	<p>La maestra hace un anuncio 10 min antes, en estos momentos los estudiantes deben guardar los materiales y juguetes en su lugar ya que es muy importante para su desarrollo, ante la consigna: “Dejo todo como lo he encontrado”.</p>	
<b>Socialización 5min</b>	<p>En un círculo los estudiantes realizan una pequeña asamblea y cuentan a que jugaron, con quien jugaron, como fue su experiencia, como se sintieron y que paso.</p>	
<b>Representación 5 min</b>	<p>La maestra da oportunidad para que los niños en forma individual o grupal, representen mediante un dibujo.</p>	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nº 02

“¿Soy cortes?”

**Competencia:** Afirma su identidad

**Capacidad.** Autorregula sus emociones y comportamiento

**Indicador:** Acepta y pide disculpas de su compañero

**Duración.** 60'

**Versículo motivador:** Antes sed benignos unos con otros, misericordiosos, perdonándoos unos a otros, como Dios también os perdonó a vosotros en Cristo. Efesios 4:32

### Desarrollo de la sesión

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	Materiales
<b>Motivación</b>	<p>La maestra mostrara un video acerca de la importancia de pedir disculparse y disculparse cuando se comete un error (Caleb y Sofía - hay que perdonar) y reflexionan sobre sus propios comportamientos en tales situaciones.</p> <p><b>Indicaciones</b> La sesión se repite durante 5 días y la motivación solo se lleva acabo el primer día.</p>	
<b>Planificación 10 min</b>	<p><b>Asamblea:</b> Nos ubicamos en media luna. Seguidamente se le muestra el cartel planificación. Para que unos minutos piensen en que sector jugaran, a que van a jugar y con quien van a jugar y expresen su elección colocándose su medalla del color que corresponde el sector elegido, así mismo deberá poner su nombre en el cuadro de los sectores que va a jugar. Es importante respetar la decisión del niño y por ningún motivo se debe formar grupos fijos. Esta actividad se realiza en orden, en esta oportunidad comenzaremos del lado izquierdo de la media luna.</p>	Materiales de cada sector
<b>Organización o desarrollo 30 min</b>	<p>Los estudiantes juegan en los sectores respetando las reglas establecidas. La maestra observa como realizan sus juegos los estudiantes.</p>	
<b>Orden 10min</b>	<p>La maestra hace un anuncio 10 min antes, en estos momentos los estudiantes deben guardar los materiales y juguetes en su lugar, ya que es muy importante para su desarrollo, ante la consigna: “Dejo todo como lo he encontrado”.</p>	
<b>Socialización 5min</b>	<p>En un círculo los estudiantes realizan una pequeña asamblea y cuentan a que jugaron, con quien jugaron, como fue su experiencia, como se sintieron y que paso.</p>	
<b>Representación 5 min</b>	<p>La maestra da oportunidad para que los niños en forma individual o grupal, representen mediante un dibujo.</p>	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

“Jugando con mis amigos”

**Competencia:** Afirma su identidad

**Capacidad.** Autorregula sus emociones y comportamiento

**Indicador:** Interactúa activamente con sus compañeros

**Duración.** 60'

**Versículo motivador:** Amados, amémonos unos a otros; porque el amor es de Dios.

Todo el que ama, es nacido de Dios, y conoce a Dios. 1 Juan 4:7

### Desarrollo de la sesión

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	Materiales
<b>Motivación</b>	<p>Las maestras con los estudiantes cantarán la canción “toco la cabeza” en la cual los estudiantes se darán muchos abrazos entre sus compañeros. Seguidamente la maestra preguntara ¿Quiénes son nuestros amigos? ¿Será el televisor? ¿El juguete más bonito? ¿A quién debo amar? Los estudiantes darán sus respuestas.</p> <p><b>Indicaciones</b> La sesión se repite durante 5 días y la motivación solo se lleva acabo el primer día.</p>	
<b>Planificación 10 min</b>	<p><b>Asamblea:</b> Nos ubicamos en media luna. Seguidamente se le muestra el cartel planificación. Para que unos minutos piensen en que sector jugaran, a que van a jugar y con quien van a jugar y expresen su elección colocándose su medalla del color que corresponde el sector elegido, así mismo deberá poner su nombre en el cuadro de los sectores que va a jugar.</p> <p>Es importante respetar la decisión del niño y por ningún motivo se debe formar grupos fijos.</p> <p>Esta actividad se realiza en orden, en esta oportunidad comenzaremos del lado izquierdo de la media luna.</p>	Materiales de cada sector
<b>Organización o desarrollo 30 min</b>	Los estudiantes juegan en los sectores respetando las reglas establecidas. La maestra observa como realizan sus juegos los estudiantes.	
<b>Orden 10min</b>	La maestra hace un anuncio 10 min antes, en estos momentos los estudiantes deben guardar los materiales y juguetes en su lugar, ya que es muy importante para su desarrollo, ante la consigna: “Dejo todo como lo he encontrado”.	
<b>Socialización 5min</b>	En un círculo los estudiantes realizan una pequeña asamblea y cuentan a que jugaron, con quien jugaron, como fue su experiencia, como se sintieron y que paso.	
<b>Representación 5 min</b>	La maestra da oportunidad para que los niños en forma individual o grupal, representen mediante un dibujo.	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

“Cumpliendo acuerdos”

**Competencia:** Afirma su identidad

**Capacidad.** Autorregula sus emociones y comportamiento

**Indicador:** Cumple los acuerdos establecidos en la asamblea

**Duración.** 60’

**Versículo motivador:** No debáis a nadie nada, sino amaros unos a otros; porque el que ama al prójimo ha cumplido la ley, Romanos 13:8

### Desarrollo de la sesión

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	Materiales
<b>Motivación</b>	<p>La maestra mostrara un video los niños que no respetaban las reglas. Los estudiantes reflexionan de las actitudes de los niños que no respetaban las reglas del aula, casa.</p> <p><b>Indicaciones</b> La sesión se repite durante 5 días y la motivación solo se lleva acabo el primer día.</p>	
<b>Planificación 10 min</b>	<p><b>Asamblea:</b> Nos ubicamos en media luna. Seguidamente se le muestra el cartel planificación. Para que unos minutos piensen en que sector jugaran, a que van a jugar y con quien van a jugar y expresen su elección colocándose su medalla del color que corresponde el sector elegido, así mismo deberá poner su nombre en el cuadro de los sectores que va a jugar.</p> <p>Es importante respetar la decisión del niño y por ningún motivo se debe formar grupos fijos.</p> <p>Esta actividad se realiza en orden, en esta oportunidad comenzaremos del lado izquierdo de la media luna.</p>	Materiales de cada sector
<b>Organización o desarrollo 30 min</b>	<p>Los estudiantes juegan en los sectores respetando las reglas establecidas. La maestra observa como realizan sus juegos los estudiantes.</p>	
<b>Orden 10min</b>	<p>La maestra hace un anuncio 10 min antes, en estos momentos los estudiantes deben guardar los materiales y juguetes en su lugar, ya que es muy importante para su desarrollo, ante la consigna: “Dejo todo como lo he encontrado”.</p>	
<b>Socialización 5min</b>	<p>En un círculo los estudiantes realizan una pequeña asamblea y cuentan a que jugaron, con quien jugaron, como fue su experiencia, como se sintieron y que paso.</p>	
<b>Representación 5 min</b>	<p>La maestra da oportunidad para que los niños en forma individual o grupal, representen mediante un dibujo.</p>	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nº 05

“Me comunico”

**Competencia:** Participa en actividades de juego libre en interacción con el entorno

**Capacidad.** Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas, que son considerados medios formativos.

**Indicador:** Participa en diálogos con sus compañeros en la hora de juego

**Duración.** 60'

**Desarrollo de la sesión**

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	Materiales
<b>Motivación</b>	<p>La maestra contara una historia de un niño que no podía hablar, pero a pesar de su discapacidad este niño se comunicaba con gestos, los estudiantes reflexionan sobre sus facultades de poder hablar y expresar sus emociones y sentimiento de manera asertiva con sus compañeros.</p> <p><b>Indicaciones</b> La sesión se repite durante 5 días y la motivación solo se lleva acabo el primer día.</p>	
<b>Planificación 10 min</b>	<p><b>Asamblea:</b> Nos ubicamos en media luna. Seguidamente se le muestra el cartel planificación. Para que unos minutos piensen en que sector jugaran, a que van a jugar y con quien van a jugar y expresen su elección colocándose su medalla del color que corresponde el sector elegido, así mismo deberá poner su nombre en el cuadro de los sectores que va a jugar. Es importante respetar la decisión del niño y por ningún motivo se debe formar grupos fijos. Esta actividad se realiza en orden, en esta oportunidad comenzaremos del lado izquierdo de la media luna.</p>	Materiales de cada sector
<b>Organización o desarrollo 30 min</b>	<p>Los estudiantes juegan en los sectores respetando las reglas establecidas. La maestra observa como realizan sus juegos los estudiantes.</p>	
<b>Orden 10min</b>	<p>La maestra hace un anuncio 10 min antes, en estos momentos los estudiantes deben guardar los materiales y juguetes en su lugar, ya que es muy importante para su desarrollo, ante la consigna: “Dejo todo como lo he encontrado”.</p>	
<b>Socialización 5min</b>	<p>En un círculo los estudiantes realizan una pequeña asamblea y cuentan a que jugaron, con quien jugaron, como fue su experiencia, como se sintieron y que paso.</p>	
<b>Representación 5 min</b>	<p>La maestra da oportunidad para que los niños en forma individual o grupal, representen mediante un dibujo.</p>	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

“Tomo decisiones”

**Competencia:** Participa en actividades de juego libre en interacción con el entorno  
**Capacidad.** Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.

**Indicador:** Participa en juegos grupales con autonomía

**Duración.** 60'

### Desarrollo de la sesión

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	Materiales
<b>Motivación</b>	<p>La maestra mostrara un video de los niños que nunca decían lo que pensaban, los estudiantes reflexionan que deben tomar decisiones con autonomía y de esa manera realizar sus juegos en los sectores.</p> <p><b>Indicaciones</b>                      La sesión se repite durante 5 días y la motivación solo se lleva acabo el primer día.</p>	
<b>Planificación 10 min</b>	<p><b>Asamblea:</b> Nos ubicamos en media luna. Seguidamente se le muestra el cartel planificación. Para que unos minutos piensen en que sector jugaran, a que van a jugar y con quien van a jugar y expresen su elección colocándose su medalla del color que corresponde el sector elegido, así mismo deberá poner su nombre en el cuadro de los sectores que va a jugar. Es importante respetar la decisión del niño y por ningún motivo se debe formar grupos fijos.                      Esta actividad se realiza en orden, en esta oportunidad comenzaremos del lado izquierdo de la media luna.</p>	Materiales de cada sector
<b>Organización o desarrollo 30 min</b>	<p>Los estudiantes juegan en los sectores respetando las reglas establecidas. La maestra observa como realizan sus juegos los estudiantes.</p>	
<b>Orden 10min</b>	<p>La maestra hace un anuncio 10 min antes, en estos momentos los estudiantes deben guardar los materiales y juguetes en su lugar, ya que es muy importante para su desarrollo, ante la consigna: “Dejo todo como lo he encontrado”.</p>	
<b>Socialización 5min</b>	<p>En un círculo los estudiantes realizan una pequeña asamblea y cuentan a que jugaron, con quien jugaron, como fue su experiencia, como se sintieron y que paso.</p>	
<b>Representación 5 min</b>	<p>La maestra da oportunidad para que los niños en forma individual o grupal, representen mediante un dibujo.</p>	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nº 07

“Compartiendo soy feliz”

**Competencia:** Participa en actividades de juego libre en interacción con el entorno  
**Capacidad.** Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.

**Indicador:** Comparte los materiales de los sectores con sus compañeros

**Duración.** 60’

### Desarrollo de la sesión

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	Materiales
<b>Motivación</b>	<p>La maestra mostrará un video de la importancia de compartir los materiales de los sectores para lo cual se realizará una dramatización. En la cual se prepara a dos parejas una de ellas que no les gusta compartir, por jalar el juguete lo llegan a romper, y la otra pareja que si comparte y dialogan de manera asertiva.</p> <p><b>Indicaciones</b>                      La sesión se repite durante 5 días y la motivación solo se lleva acabo el primer día.</p>	
<b>Planificación 10 min</b>	<p><b>Asamblea:</b> Nos ubicamos en media luna. Seguidamente se le muestra el cartel planificación. Para que unos minutos piensen en que sector jugaran, a que van a jugar y con quien van a jugar y expresen su elección colocándose su medalla del color que corresponde el sector elegido, así mismo deberá poner su nombre en el cuadro de los sectores que va a jugar.                      Es importante respetar la decisión del niño y por ningún motivo se debe formar grupos fijos.                      Esta actividad se realiza en orden, en esta oportunidad comenzaremos del lado izquierdo de la media luna.</p>	Materiales de cada sector
<b>Organización o desarrollo 30 min</b>	<p>Los estudiantes juegan en los sectores respetando las reglas establecidas. La maestra observa como realizan sus juegos los estudiantes.</p>	
<b>Orden 10min</b>	<p>La maestra hace un anuncio 10 min antes, en estos momentos los estudiantes deben guardar los materiales y juguetes en su lugar, ya que es muy importante para su desarrollo, ante la consigna: “Dejo todo como lo he encontrado”.</p>	
<b>Socialización 5min</b>	<p>En un círculo los estudiantes realizan una pequeña asamblea y cuentan a que jugaron, con quien jugaron, como fue su experiencia, como se sintieron y que paso.</p>	
<b>Representación 5 min</b>	<p>La maestra da oportunidad para que los niños en forma individual o grupal, representen mediante un dibujo.</p>	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

“Cuido mis sectores”

**Competencia:** Participa en actividades de juego libre en interacción con el entorno  
**Capacidad.** Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.

**Indicador:** Participa en el cuidado de su aula, materiales y espacios que utiliza en los sectores de juego.

**Duración.** 60'

### Desarrollo de la sesión

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	Materiales
<b>Motivación</b>	<p>La maestra realiza una dramatización una vez ubicados en media luna saca los juguetes y empieza a tirar los juguetes del sector construcción y los mezcla con los libros del sector biblioteca y les dice hora vamos a jugar en los sectores, pero antes se realizará una pregunta                      ¿Les gustara jugar en el sector biblioteca? ¿Por qué? Los estudiantes dan sus respuestas a partir de ellos surge la reflexión del cuidado de los materiales de los sectores.</p> <p><b>Indicaciones</b>                      La sesión se repite durante 5 días y la motivación solo se lleva a cabo el primer día.</p>	
<b>Planificación 10 min</b>	<p><b>Asamblea:</b> Nos ubicamos en media luna. Seguidamente se le muestra el cartel planificación. Para que unos minutos piensen en que sector jugaran, a que van a jugar y con quien van a jugar y expresen su elección colocándose su medalla del color que corresponde el sector elegido, así mismo deberá poner su nombre en el cuadro de los sectores que va a jugar.                      Es importante respetar la decisión del niño y por ningún motivo se debe formar grupos fijos.                      Esta actividad se realiza en orden, en esta oportunidad comenzaremos del lado izquierdo de la media luna.</p>	Materiales de cada sector
<b>Organización o desarrollo 30 min</b>	Los estudiantes juegan en los sectores respetando las reglas establecidas. La maestra observa como realizan sus juegos los estudiantes.	
<b>Orden 10min</b>	La maestra hace un anuncio 10 min antes, en estos momentos los estudiantes deben guardar los materiales y juguetes en su lugar, ya que es muy importante para su desarrollo, ante la consigna: “Dejo todo como lo he encontrado”.	
<b>Socialización 5min</b>	En un círculo los estudiantes realizan una pequeña asamblea y cuentan a que jugaron, con quien jugaron, como fue su experiencia, como se sintieron y que paso.	
<b>Representación 5 min</b>	La maestra da oportunidad para que los niños en forma individual o grupal, representen mediante un dibujo.	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

“Uso el dialogo”

**Competencia:** Convive respetándose a sí mismo y hacia los demás

**Capacidad:** Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de derecho y tienen deberes

**Indicador:** Participa emocionalmente ante las acciones que le afectan.

**Duración.** 60'

### Desarrollo de la sesión

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	Materiales
<b>Motivación</b>	<p>La maestra muestra una imagen de un niño llorando, y la imagen de una maestra, seguidamente los estudiantes sacan sus propias hipótesis de lo que pudo haber pasado según la imagen, como debemos solucionar los problemas o conflictos ¿Será con llanto? O ¿dialogando? De esa manera los estudiantes reflexionan para solucionar los conflictos.</p> <p><b>Indicaciones</b> La sesión se repite durante 5 días y la motivación solo se lleva a cabo el primer día.</p>	
<b>Planificación 10 min</b>	<p><b>Asamblea:</b> Nos ubicamos en media luna. Seguidamente se le muestra el cartel planificación. Para que unos minutos piensen en que sector jugaran, a que van a jugar y con quien van a jugar y expresen su elección colocándose su medalla del color que corresponde el sector elegido, así mismo deberá poner su nombre en el cuadro de los sectores que va a jugar.</p> <p>Es importante respetar la decisión del niño y por ningún motivo se debe formar grupos fijos.</p> <p>Esta actividad se realiza en orden, en esta oportunidad comenzaremos del lado izquierdo de la media luna.</p>	Materiales de cada sector
<b>Organización o desarrollo 30 min</b>	Los estudiantes juegan en los sectores respetando las reglas establecidas. La maestra observa como realizan sus juegos los estudiantes.	
<b>Orden 10min</b>	La maestra hace un anuncio 10 min antes, en estos momentos los estudiantes deben guardar los materiales y juguetes en su lugar, ya que es muy importante para su desarrollo, ante la consigna: “Dejo todo como lo he encontrado”.	
<b>Socialización 5min</b>	En un círculo los estudiantes realizan una pequeña asamblea y cuentan a que jugaron, con quien jugaron, como fue su experiencia, como se sintieron y que paso.	
<b>Representación 5 min</b>	La maestra da oportunidad para que los niños en forma individual o grupal, representen mediante un dibujo.	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

“Soy empático”

**Competencia:** Convive respetándose a sí mismo y hacia los demás

**Capacidad. Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados**

**Indicador:** Le interesa lo que le sucede a su compañero

**Duración.** 60'

**Desarrollo de la sesión**

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	Materiales
<b>Motivación</b>	<p>La maestra mostrará un video acerca de ser empático con los demás (los niños que no les importa los demás) ¿Estará bien lo que hacían esos niños? ¿Por qué? ¿Qué debemos hacer?</p> <p><b>Indicaciones</b> La sesión se repite durante 5 días y la motivación solo se lleva a cabo el primer día.</p>	
<b>Planificación 10 min</b>	<p><b>Asamblea:</b> Nos ubicamos en media luna. Seguidamente se le muestra el cartel planificación. Para que unos minutos piensen en que sector jugaran, a que van a jugar y con quien van a jugar y expresen su elección colocándose su medalla del color que corresponde el sector elegido, así mismo deberá poner su nombre en el cuadro de los sectores que va a jugar.</p> <p>Es importante respetar la decisión del niño y por ningún motivo se debe formar grupos fijos.</p> <p>Esta actividad se realiza en orden, en esta oportunidad comenzaremos del lado izquierdo de la media luna.</p>	Materiales de cada sector
<b>Organización o desarrollo 30 min</b>	Los estudiantes juegan en los sectores respetando las reglas establecidas. La maestra observa como realizan sus juegos los estudiantes.	
<b>Orden 10min</b>	La maestra hace un anuncio 10 min antes, en estos momentos los estudiantes deben guardar los materiales y juguetes en su lugar, ya que es muy importante para su desarrollo, ante la consigna: “Dejo todo como lo he encontrado”.	
<b>Socialización 5min</b>	En un círculo los estudiantes realizan una pequeña asamblea y cuentan a que jugaron, con quien jugaron, como fue su experiencia, como se sintieron y que paso.	
<b>Representación 5 min</b>	La maestra da oportunidad para que los niños en forma individual o grupal, representen mediante un dibujo.	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

“Por favor, gracias”

**Competencia:** Convive respetándose a sí mismo y hacia los demás

**Capacidad. Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de derecho y tienen deberes**

**Indicador:** Pide ayuda a sus compañeros usando la palabra por favor, Agradece cuando es ayudado por un compañero

**Duración.** 60'

**Versículo motivador:** Dad gracias en todo, porque esta es la voluntad de Dios para con vosotros en Cristo Jesús. 1 Tesalonicenses 5:18

### Desarrollo de la sesión

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	Materiales
<b>Motivación</b>	<p>La maestra mostrara un video del niño Caleb que no les gustaba pedir por favor, ni gracias. ¿Está bien lo que hizo Caleb? ¿Es bueno usar esas palabras de cortesía? ¿Por qué?</p> <p><b>Indicaciones</b></p> <p>La sesión se repite durante 5 días y la motivación solo se lleva acabo el primer día.</p>	
<b>Planificación 10 min</b>	<p><b>Asamblea:</b> Nos ubicamos en media luna. Seguidamente se le muestra el cartel planificación. Para que unos minutos piensen en que sector jugaran, a que van a jugar y con quien van a jugar y expresen su elección colocándose su medalla del color que corresponde el sector elegido, así mismo deberá poner su nombre en el cuadro de los sectores que va a jugar.</p> <p>Es importante respetar la decisión del niño y por ningún motivo se debe formar grupos fijos.</p> <p>Esta actividad se realiza en orden, en esta oportunidad comenzaremos del lado izquierdo de la media luna.</p>	Materiales de cada sector
<b>Organización o desarrollo 30 min</b>	<p>Los estudiantes juegan en los sectores respetando las reglas establecidas. La maestra observa como realizan sus juegos los estudiantes.</p>	
<b>Orden 10min</b>	<p>La maestra hace un anuncio 10 min antes, en estos momentos los estudiantes deben guardar los materiales y juguetes en su lugar, ya que es muy importante para su desarrollo, ante la consigna: “Dejo todo como lo he encontrado”.</p>	
<b>Socialización 5min</b>	<p>En un círculo los estudiantes realizan una pequeña asamblea y cuentan a que jugaron, con quien jugaron, como fue su experiencia, como se sintieron y que paso.</p>	
<b>Representación 5 min</b>	<p>La maestra da oportunidad para que los niños en forma individual o grupal, representen mediante un dibujo.</p>	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

“Respeto, me respetan”

**Competencia:** Convive respetándose a sí mismo y hacia los demás

**Capacidad.** Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos

**Indicador:** Espera su turno

**Duración.** 60'

### Desarrollo de la sesión

SECUENCIA	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	Materiales
<b>Motivación</b>	<p>La maestra mostrara un video acerca del niño que no respetaba su turno, que empujan y que siempre quieren ser los primeros sin importarles que no lleguen primero. ¿Qué harías tú? Escuchamos las respuestas de los estudiantes.</p> <p><b>Indicaciones</b></p> <p>La sesión se repite durante 5 días y la motivación solo se lleva acabo el primer día.</p>	
<b>Planificación 10 min</b>	<p><b>Asamblea:</b> Nos ubicamos en media luna. Seguidamente se le muestra el cartel planificación. Para que unos minutos piensen en que sector jugaran, a que van a jugar y con quien van a jugar y expresen su elección colocándose su medalla del color que corresponde el sector elegido, así mismo deberá poner su nombre en el cuadro de los sectores que va a jugar.</p> <p>Es importante respetar la decisión del niño y por ningún motivo se debe formar grupos fijos.</p> <p>Esta actividad se realiza en orden, en esta oportunidad comenzaremos del lado izquierdo de la media luna.</p>	Materiales de cada sector
<b>Organización o desarrollo 30 min</b>	<p>Los estudiantes juegan en los sectores respetando las reglas establecidas. La maestra observa como realizan sus juegos los estudiantes.</p>	
<b>Orden 10min</b>	<p>La maestra hace un anuncio 10 min antes, en estos momentos los estudiantes deben guardar los materiales y juguetes en su lugar, ya que es muy importante para su desarrollo, ante la consigna: “Dejo todo como lo he encontrado”.</p>	
<b>Socialización 5min</b>	<p>En un círculo los estudiantes realizan una pequeña asamblea y cuentan a que jugaron, con quien jugaron, como fue su experiencia, como se sintieron y que paso.</p>	
<b>Representación 5 min</b>	<p>La maestra da oportunidad para que los niños en forma individual o grupal, representen mediante un dibujo.</p>	



Sector pintura



Jugando con la granja



Jugando al hogar



Jugando a construir



Jugando en la casita