



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



LOS JUEGOS GRUPALES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER CICLO DE LA I.E.P. N° 70620 CHULLUNI DE PUNO, 2019.

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA

Bach. LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PUNO – PERÚ

2021



DEDICATORIA

*Quiero dedicar este trabajo con amor,
cariño y gratitud a mis amados padres, por
dar razón a mi vida, por sus consejos, su
apoyo incondicional en cada momento
durante mi formación profesional y su
paciencia que me brindaron siempre, por
mostrarme el camino a la superación y
hacer de mí una mejor persona.*

Edgar Luis Pampacata Vilca



DEDICATORIA

Dedico de manera especial a mi padre, Jorge por su comprensión y apoyo incondicional, por enseñarme lo que se puede lograr en estos tiempos difíciles. A mi madre Casilda por sus consejos, sus valores y sobre todo por darme la oportunidad de poder vivir. Y a mis hermanos por la motivación constante que me brindaron.

Lidia Elizabeth Cansaya Fuentes



AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, a Dios, por habernos guiado y protegido en cada uno de nuestros pasos a lo largo de nuestra formación profesional, por la fortaleza en momentos de debilidad y por brindarnos una vida llena de aprendizajes.

A la Universidad Nacional del Altiplano Puno por brindarnos la oportunidad de formarnos profesionalmente.

A la escuela profesional de Educación Primaria y plana docente por guiarnos en nuestra formación profesional.

Al Dr. Fredy Sosa Gutiérrez y al Dr. Carlos Adolfo Rojas Mendoza, por sus sugerencias y valiosos aportes que nos brindaron, para el desarrollo y culminación del presente trabajo de investigación.

Al director, profesores y estudiantes de la IEP N° 70620 “Chulluni” por su colaboración incondicional para la realización de la presente investigación.

A nuestros padres por su apoyo incondicional y constante, durante todo el proceso de nuestra formación académica, personal y profesional.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 12

ABSTRACT..... 13

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 15

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA..... 16

1.2.1. Problema General 16

1.2.2. Problemas Específicos..... 16

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN..... 16

1.3.1. Hipótesis General 16

1.3.2. Hipótesis específicos 16

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO 17

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 18

1.5.1. Objetivo general 18

1.5.2. Objetivos específicos..... 18



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES.....	19
2.2. MARCO TEÓRICO.....	26
2.2.1. Juego.....	26
2.2.1.1. Teorías sobre el desarrollo del Juego.....	27
2.2.1.2. Características del Juego.....	31
2.2.1.3. Clasificación del Juego	32
2.2.1.4. El Juego como proceso Social	34
2.2.2. Juegos grupales.....	34
2.2.2.1. Definición de los juegos grupales.....	34
2.2.2.2. Características de los Juegos Grupales	35
2.2.2.3. Ejemplos de juegos grupales	36
2.2.3. Socialización.....	38
2.2.3.1. Características de la socialización	40
2.2.3.2. Tipos de socialización.....	41
2.2.3.3. Dimensiones de la socialización	42
2.2.3.4. Agentes de la socialización.....	46
2.2.3.5. Proceso de socialización	46
2.2.3.6. Periodos de socialización.....	47
2.2.3.7. Etapas de sociabilidad	48
2.2.4. Expresión oral.....	49



2.2.4.1. Desarrollo de la expresión Oral	51
2.2.4.2. Importancia de la expresión oral en el aprendizaje.....	52
2.3. MARCO CONCEPTUAL.....	53
2.3.1. El Juego	53
4.3.1.1. Juego grupal	53
4.3.2. Socialización.....	54
4.3.3. Expresión.....	55
CAPITULO III	
MATERIALES Y MÉTODOS	
3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	56
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO.....	56
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	56
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	56
3.4.1. Población	56
3.4.2. Muestra	57
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO.....	57
3.5.1. Tipo de investigación.....	57
3.5.2. Diseño de investigación.....	58
3.5.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	59
3.5.4. Diseño estadístico para probar la hipótesis.....	60
3.6. PROCEDIMIENTO	62
3.7. VARIABLES	63



3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS..... 63

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS 65

4.2. DISCUSIÓN 79

V. CONCLUSIONES..... 83

VI. RECOMENDACIONES 85

VII. REFERENCIAS 86

ANEXOS..... 93

Área: Gestión Curricular

Tema: Juegos Grupales para el proceso de socialización.

FECHA DE SUSTENTACIÓN: 04 /Mar /2021



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Comparación del nivel de socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”, según estrategia utilizada.....	66
Figura 2. Comparación para la dimensión socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”, según estrategia utilizada.....	68
Figura 3. Comparación para la dimension expresión oral en niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”, según estrategia utilizada.....	69
Figura 4. Comparación del proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 Chulluni, por dimensiones.....	72



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la muestra de niños y niñas del tercer ciclo de la Institución Educativa Primaria N° 70620 “Chulluni” Puno.....	57
Tabla 2. Baremo de Corrección.....	60
Tabla 3. Baremo para la evaluación individual del test para la evaluación del proceso de socialización.....	60
Tabla 4. Operacionalización de variables.....	63
Tabla 5. Comparación del nivel de socialización en niños del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”.....	65
Tabla 6. Comparación para la dimensión socialización en niños del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”.....	67
Tabla 7. Comparación para la dimensión expresión oral en niños del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”.....	69
Tabla 8. Estadísticos descriptivos sin taller de juegos grupales.....	70
Tabla 9. Estadísticos descriptivos con taller de juegos grupales.....	71
Tabla 10. Rangos con signo de Wilcoxon para el Proceso de socialización.....	74
Tabla 11. Estadístico de prueba de Wilcoxon para el Proceso de socialización.....	75
Tabla 12. Rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión Socialización.....	76
Tabla 13. Estadístico de prueba de Wilcoxon para la dimensión Socialización.....	77
Tabla 14. Rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión Expresión oral.....	78
Tabla 15. Estadístico de prueba de Wilcoxon para la dimensión Expresión oral.....	79



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

UNA	: Universidad Nacional del Altiplano
EPEP	: Escuela Profesional de Educación Primaria
IEP	: Institución Educativa Primaria
MINEDU	: Ministerio de Educación
DREP	: Dirección Regional de Educación Puno
UGEL	: Unidad de Gestión Educativa Local



RESUMEN

En la presente investigación “Los juegos grupales en el proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la I.E.P. N° 70620 Chulluni de Puno, 2019” tiene como objetivo general determinar la influencia de los juegos grupales como estrategia para mejorar el proceso de socialización. La investigación corresponde al enfoque cuantitativo, al tipo experimental y diseño pre experimental en tanto que busca explicar la influencia de los juegos grupales como estrategia en el proceso de socialización, donde se aplica un test al mismo grupo antes (pre-test) y después del tratamiento (post-test). La población la constituyen los estudiantes de la institución educativa referida y la muestra está conformada por 30 estudiantes entre varones y mujeres del tercer ciclo, en la cual se aplicó la técnica de la encuesta y como instrumento de recolección de datos el test sociométrico. Finalmente, se arribó a la siguiente conclusión: En esta tesis se determinó la influencia de los juegos grupales como estrategia para mejorar el proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo, puesto que las respuestas del instrumento de recolección de datos, computaron un puntaje medio de 45 para la variable dependiente “proceso de socialización” lo cual según el baremo de interpretación indica que, con taller de juegos grupales los niños y niñas objeto del experimento, pasaron de un proceso de socialización bajo a un proceso de socialización medio. Por ende, se determinó que los juegos grupales como estrategia influyen medianamente en la mejora del proceso de socialización, lo cual significa que los niños y niñas conversan, participan, juegan, expresan sus ideas y respetan a sus compañeros y compañeras.

Palabras Clave: Expresión oral, juegos grupales, oralidad y socialización.



ABSTRACT

In the present research “Group games in the socialization process in boys and girls of the third cycle of the I.E.P. N ° 70620 Chulluni de Puno, 2019” has the general objective of determining the influence of group games as a strategy to improve the socialization process. The research corresponds to the quantitative approach, to the experimental type and pre-experimental design in that it seeks to explain the influence of group games as a strategy in the socialization process, where a test is applied to the same group before (pre-test) and after the treatment (post-test). The population is made up of students from the aforementioned educational institution and the sample is made up of 30 students between men and women of the third cycle, in which the survey technique was applied and the sociometric test as a data collection instrument. Finally, the following conclusion was reached: In this thesis, the influence of group games was determined as a strategy to improve the socialization process in third cycle boys and girls, since the responses of the data collection instrument computed a score mean of 45 for the dependent variable "socialization process" which, according to the interpretation scale, indicates that, with a group game workshop, the boys and girls object of the experiment went from a low socialization process to a medium socialization process. Therefore, it was determined that group games as a strategy moderately influence the improvement of the socialization process, which means that boys and girls talk, participate, play, express their ideas and respect their peers.

Keywords: Oral Expression, group games, orality and socialization.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La presente investigación denominada, los juegos grupales en el proceso de socialización de niños y niñas del tercer ciclo de la I.E.P. N° 70620 Chulluni de Puno, 2019, aborda el proceso de socialización mediante juegos grupales.

La presente investigación está estructurada por capítulos:

En el capítulo I de Introducción, se incluye el planeamiento del problema de investigación en el que se describe, define el problema, considerando también la justificación, el objetivo general y específicos de la investigación e hipótesis general y específicos de la investigación, debidamente organizados.

El capítulo II de revisión de literatura, se presentan los diferentes antecedentes relacionados a la presente investigación, se evidencia el marco teórico vinculado a las dimensiones de investigación y marco conceptual.

En el capítulo III de materiales y métodos, se presentan el tipo y diseño de investigación, población- muestra de la investigación, ubicación y descripción de la población, material experimental, técnicas e instrumentos de recolección de datos, procedimiento del experimento, plan de tratamiento de datos y diseño estadístico para la prueba de hipótesis.

En el capítulo IV, se presenta los resultados, discusión de la investigación para así poder representar en los resultados toda la investigación realizada.

En el capítulo V, se da a conocer las conclusiones en función de los resultados obtenidos de acuerdo a lo que nos planteamos en la investigación.

En el capítulo VI, se da a conocer las recomendaciones, útiles no sólo a la población beneficiaria, sino también a poblaciones pertenecientes a otras realidades.



Finalmente, en el capítulo VII se da a conocer las referencias bibliográficas, según el estilo APA sexta edición.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El problema de la Investigación se basa en la realidad que se encuentran los niños y niñas del tercer ciclo de la Institución Educativa Primaria N° 70620 Chulluni de Puno, quienes exteriorizan dificultades para poder socializar con otros niños y niñas de su entorno y que muestran una actitud de aislamiento de sus pares, donde los niños y niñas no se comunican ni se integran en grupos de trabajo que se realizan en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta actitud que presentan estos educandos de la mencionada institución dificulta realizar adecuadamente el proceso de enseñanza aprendizaje, es por ello de la importancia de mejorar la socialización de los niños y niñas.

El problema se evidencia cuando los padres de familia y docentes en su mayoría no se interesan en el proceso de socialización de cada niño y niña, ya que solo se interesan por el avance académico, la asistencia y las buenas calificaciones. Los niños y niñas no pueden socializar cuando no reciben una comunicación constante, de tal modo, se sienten inseguros y carecen de confianza al expresar sus ideas frente a los demás en su vida cotidiana.

Muchas veces en el espacio familiar y educativo es donde se prohíbe y se priva a que los niños y niñas puedan socializar en los juegos con sus pares y muchas veces esto ocasiona que los niños actúen con timidez al socializar con otros niños y niñas.

Uno de los grandes retos de la Educación en el Perú, en época de globalización y de neoliberalismo, además del proceso formativo y desarrollador de competencias diversas, focalizadas en aprendizajes significativos, es el reto, consistente, en el desarrollo de la socialización plena de los niños y niñas desde la familia, institución educativa, los juegos y las habilidades sociales. Ciertamente, la socialización no es un proceso



automático ni espontáneo en el infante. Es producto de un aprendizaje, que los niños y niñas aprenden a lo largo de sus vidas y en diversos escenarios, donde se vinculan de diferentes maneras y con diversos propósitos, no solo con sus pares, sino, con los adultos, con los desconocidos y con diferentes patrones culturales.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

- ¿En qué medida influyen los juegos grupales como estrategia en el proceso de socialización en los niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 Chulluni de Puno?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿De qué manera influyen los juegos grupales como estrategia en la mejora del proceso de socialización de los niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 Chulluni de Puno?
- ¿De qué manera influyen los juegos grupales en la mejora de la expresión oral en los niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 Chulluni de Puno?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis General

Los juegos grupales influyen como estrategia en el proceso de socialización en los niños y niñas del tercer ciclo de la I.E.P. N° 70620 Chulluni de Puno, 2019.

1.3.2. Hipótesis específicos

- Los juegos grupales influyen en la mejora del proceso de la socialización en los niños y niñas del tercer ciclo.
- Los juegos grupales influyen en la mejora de la expresión oral en los niños y niñas del tercer ciclo.



1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Al observar e interactuar con los estudiantes en el aula gracias a las practicas pre profesionales, se detectó dificultades en la socialización de los niños y niñas del tercer ciclo de la I.E.P. N° 70620 Chulluni de la ciudad de Puno, las cuales se manifestaban de diferentes maneras en el aula y debilita las relaciones entre compañeros, que pueden afectar a futuro si no se da una solución al problema. Por tal motivo es necesario la aplicación de los juegos grupales como estrategia para la mejora del proceso de socialización, para que los niños y niñas a futuro sepan relacionarse y comunicarse correctamente con sus compañeros de estudio, ya sea en el nivel primario, secundario, superior e inclusive en el ámbito laboral. Dicho trabajo no solo pretende mejorar la socialización de los niños y niñas del tercer ciclo, también tiene el propósito de lograr que los maestros obtenga información para obtener estrategias que le permita mejorar el proceso de socialización y así optimizar el desempeño académico de los estudiantes.

El presente trabajo de investigación es de gran importancia porque los juegos grupales ejercitan la práctica de las relaciones sociales de los niños y niñas y desarrolla estrategias de cooperación y disputa de interacción- comunicación con sus iguales o con los adultos que se relacionan con él en situaciones de juego. Los resultados contribuirán en gran medida al proceso de socialización en los niños y niñas así contar con una estrategia adecuada de juegos grupales para la práctica de socialización entre los estudiantes; para esto se propone la aplicación de los juegos grupales (Pasando por el Obstáculo, acomodándonos en un lugar angosto, dibujando la palabra que escuchamos, teléfono malogrado y formando figuras) los cuales nos permitirá lograr en los niños niñas mejorar el proceso de socialización. Con los juegos grupales se puede lograr que los estudiantes sean más sociables y pierdan el temor de conversar e interactuar con sus pares,



el cual les permitirá, dentro del proceso de la formación educativa un mayor desenvolvimiento en las actividades permanentes dentro y fuera de la I.E.P.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

- Determinar la influencia de los juegos grupales como estrategia para mejorar el proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la I.E.P. N° 70620 Chulluni de Puno, 2019.

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de los juegos grupales en la mejora de la socialización en niños y niñas del tercer ciclo.
- Determinar la influencia de los juegos grupales en la mejora de la expresión oral en niños y niñas del tercer ciclo.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

Entre los estudios se han encontrado las siguientes investigaciones que se relacionan con el presente trabajo de investigación:

A nivel Local.

Condori y Huacca, (2017) en la tesis titulada “Los juegos dinámicos en el proceso de socialización de niños y niñas del 1er grado de la I.E.P. N° 70024 Laykakota de la ciudad de Puno – 2016” cuyo objetivo es demostrar la medida en que favorecen los juegos dinámicos el proceso de socialización de los niños niñas del 1er grado. La población de estudio es de 129 estudiantes entre varones y mujeres, La muestra de la investigación estuvo conformada, por dos grupos, en este caso dos secciones del primer grado, uno para el grupo control (el primer grado D) y otro para el grupo experimental (primer grado F) con un total de 42 niños. Para el desarrollo del presente trabajo se aplicó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos se utilizó la lista de cotejos y el test sociométrico. El tipo de la investigación es experimental, y su diseño es cuasi experimental debido a que consiste en experimentar los juegos dinámicos de animación, agrupación e integración en el proceso de socialización en los niños y niñas del primer grado de primaria. En este trabajo de investigación se llegó a la siguiente conclusión: Los juegos dinámicos influyen significativamente en el proceso de socialización en los niños y niñas del primer grado de la IEP N° 70024 Laykakota – Puno, ya que en la prueba estadística t – student la t calculada (13.077) es mayor a la t tabulada (1.7291).

A nivel Nacional.

Málaga (2019) en la tesis titulada “El juego libre en los sectores de aula y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “cuna hospital



Goyeneche” del distrito de Arequipa – 2018” tiene como objetivo determinar la eficacia del Programa juego libre en los sectores de aula, para incrementar el lenguaje oral en niños (as) de cinco años del II Ciclo de Educación Inicial. Corresponde a un tipo de investigación cuantitativa de alcance descriptivo, con un diseño cuasi-experimental, con pre prueba y post prueba, desarrollándose con 45 niños de ambos sexos, de los cuáles 22 niños conformaron el grupo control y 23 niños el grupo experimental. Con la finalidad de medir las variables objeto de estudio se administró la Prueba para la Evaluación del Lenguaje Oral- ELO como instrumento de evaluación. Concluyendo que todos los miembros del grupo experimental obtienen un mejor rendimiento que sus pares del grupo control determinando la eficacia del Programa juego libre en los sectores de aula orientado a mejorar el lenguaje oral ya que los niños (as) evidenciaron un progresivo incremento en las diferentes dimensiones. Lo cual valida la hipótesis evidenciando que el programa es efectivo.

Quispe y Paz (2018) en su tesis “Recuperación y aplicación de juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 56275 Túpac Amaru II de Velille - Chumbivilcas Cusco, 2018” cuyo objetivo es determinar en qué medida la aplicación de los juegos tradicionales favorece en las habilidades sociales de los estudiantes de 05 años. Esta investigación, es de carácter Cualitativo porque que trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones, siendo el trabajo de investigación de tipo Experimental y el diseño de investigación es modelo básico pre experimental es el diseño pre test – post test con un solo grupo. Se realizó la encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento de recolección de datos. La población está constituida por 62 estudiantes tomando como



muestra 19 estudiantes. Se concluye que, en referencia al pre test y los resultados de post test, los niveles de habilidades sociales han mejorado en el 35%.

Mamani (2017) en su tesis titulada “Influencia de la técnica dinámica grupal en el aprendizaje significativo en el área de persona, familia y relaciones humanas en los alumnos de quinto año de educación secundaria de la institución educativa “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna en el año 2016” cuyo objetivo es determinar la influencia de la técnica dinámica grupal en el Aprendizaje Significativo en el área de Persona, Familia y Relaciones Humanas en los alumnos de quinto año de Educación Secundaria. La presente investigación tiene una importancia académica pues con el uso de la técnica dinámica grupal se busca lograr las habilidades sociales de interacción social y personal en el área de P.F.R.H. Así como el estudiante podrá responder a las exigencias de los contenidos curriculares y de los objetivos de la asignatura. El tipo de investigación es aplicada donde la variable independiente la Técnica dinámica grupal permitió elevar el Aprendizaje Significativo del área de Persona, Familia y Relaciones Humanas en los alumnos del Quinto año de Educación Secundaria de la Institución educativa Santa Teresita del Niño Jesús, siendo su diseño cuasi - experimental de grupos naturales. La población está constituida por todos los alumnos con un total de 300 alumnos, como muestra de este estudio se va a tomar los alumnos del quinto año “A” y “B” un total de 50 alumnos. Se concluye que la técnica de dinámica grupal eleva significativamente en el nivel de aprendizaje significativo de los alumnos del quinto año de Educación Secundaria.

Laura y Arenas (2017) en la tesis titulada “Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la institución educativa alto la punta, Mollendo, Arequipa – 2017” cuyo objetivo es determinar los efectos de la aplicación de los juegos simbólicos para estimular la sociabilización en niños de cinco años. La



población y muestra está conformado por 20 niños y niñas de cinco años de educación inicial. La técnica que se aplicó como procedimiento para acceder al conocimiento real de la investigación es la observación y como instrumento de recolección de datos se utilizó la lista de cotejos. El tipo de investigación es experimental, siendo su diseño una investigación pre experimental. En este trabajo de investigación se llegó a la siguiente conclusión: Se determinó el efecto de la aplicación de los juegos simbólicos estimulo significativamente la socialización en los niños de cinco años de edad, esta afirmación se apoya en los resultados de la prueba T de Student, aplicada para la constatación de la hipótesis de investigación, con un nivel de significación del 95% y un 0.05% de error.

Machaca (2016) en la tesis titulada “aplicación de la técnica grupal "juego de roles", para mejorar el nivel de comunicación oral en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de inglés de los estudiantes del 5to año de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna 2015” de la Universidad Nacional Jorge Basadre Tacna, cuyo objetivo es determinar el efecto de la técnica grupal “juego de roles” en el nivel de comunicación oral en el proceso de enseñanza- aprendizaje en el área de inglés, la población de estudio está constituida por un total de 142 estudiantes matriculados en el quinto año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Jorge Chávez, de la cual se seleccionó al azar de entre las cinco secciones de quinto año a la sección “E”, siendo esta muestra de estudio compuesto por 28 estudiantes. El tipo de investigación del presente trabajo de investigación es aplicativo, siendo su diseño pre experimental, con un solo grupo sometido a un pre test y un post test. La técnica utilizada fue la observación sistemática con su instrumento la ficha de observación (pre test) y (post test) para determinar el nivel de la comunicación oral en el área de inglés que presentan los estudiantes, antes y después de la aplicación de la técnica grupal “Juego de roles”. La segunda técnica fue la técnica grupal “Juego de roles con su instrumento la Ficha de



Observación, para conocer el desenvolvimiento de los estudiantes, en relación a la comunicación oral. Se ha llegado a la conclusión de que la técnica grupal “Juego de Roles”, sí resulta efectiva como estrategia didáctica; para mejorar las cualidades del aprendizaje del idioma inglés respecto a la comunicación oral.

Cama (2016) en la tesis titulada “Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Parroquial “Ave María”, del distrito de Cayma. año 2015”, cuyo objetivo es determinar la influencia del juego en el desarrollo de la atención de los niños y niñas de 4 años. Para la población se ha considerado al total de docentes (2) y niños y niñas (49) de 4 años y la muestra es de tipo censal. Las técnicas utilizadas en la investigación fueron la observación, entrevista y examen, por ende, los instrumentos fueron lista de cotejos, ficha de entrevista y la prueba escrita. El tipo de investigación es descriptiva, ya que el fin de dicho trabajo es clasificar, ponderar y describir las principales situaciones y eventos por las que pasan los estudiantes. En la cual se llegó a la siguiente conclusión: Se ha determinado la influencia del juego en desarrollo de la atención de los niños y niñas de 4 años; ya que el 51% presentan un nivel bajo de concentración y atención; además de que las docentes de nivel inicial no utilizan material lúdico, ni realizan juegos lúdicos.

Guevara y Mamani (2015) en la tesis “Dinámicas de socialización para mejorar las relaciones interpersonales de los niños de 5 años de la institución educativa inicial cuna jardín U.N.S.A. Arequipa. 2014”, cuyo objetivo es orientar desde la teoría interpersonal y psicosocial del desarrollo socio- afectivo a los niños y las niñas. La población de estudio es de 53 estudiantes entre varones y mujeres, la muestra de estudio con el que se desarrolló la aplicación está conformado por un total de 18 estudiantes de 5 años. La técnica que se aplicó como procedimiento para acceder al conocimiento real de la investigación es la observación y como instrumento de recolección de datos se utilizó



la lista de cotejos. El tipo de investigación es de carácter pre-experimental predominando aspectos objetivos, susceptibles de ser observados, de otro modo por su finalidad es aplicada ya que pretendemos manipular las variables con la utilización de Dinámicas grupales y juegos como estrategias para mejorar las relaciones interpersonales y el diseño que se asume es investigación pre-experimental pues es un método de control parcial, basado en la identificación de los factores que pueden intervenir en la validez interna y externa del mismo. En este trabajo de investigación se llegó a la siguiente conclusión: Al aplicar y luego al analizar el nivel de eficacia de las dinámicas de socialización para mejorar las relaciones interpersonales en los niños y niñas del nivel de educación Inicial, permitió descubrir cuáles son los factores que influyeron y no permitieron el desarrollo social y las relaciones interpersonales entre los niños y niñas.

Alata y Quenta (2015) en la tesis “El desarrollo de la socialización a través del juego en los niños y niñas de la Institución Educativa inicial de Palccoyo – Checacupe”, cuyo objetivo es promover el desarrollo de la socialización a través del juego en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial de Palccoyo. La población está conformada por la docente, alumnos y padres de familia de la Institución Educativa. El tipo de investigación en el presente trabajo es cuasi experimental, siendo su diseño descriptivo cuasi experimental de un solo grupo. En este trabajo de investigación se llegó a la siguiente conclusión: La adecuada utilización del juego influye y asegura el desarrollo de la relación interpersonal de los niños y niñas mediante la experiencia significativa, ya que se ha apreciado que mayor uso del juego programado y orientado por los docentes que produce mayor socialización; pues el niño empieza a trabajar la cooperación, el dialogo.

Valle (2011) en su tesis titulada “Logro de aprendizajes significativos en función de las dinámicas grupales en el área de historia, geografía y economía en los alumnos del tercer año de nivel secundario del distrito de ciudad nueva de la región de Tacna durante



el año 2009”, el objetivo es determinar el logro de aprendizajes significativos en función de las dinámicas grupales en el área de Historia, Geografía y Economía. La población estuvo constituida por los alumnos del tercer año de nivel secundario; los mismos que hicieron un total de 280 alumnos y la muestra representó el 34% del total de la población. La investigación realizada es de tipo aplicada y de diseño cuasi- experimental, y los datos han sido procesados haciendo uso de la estadística descriptiva e inferencial. La conclusión del trabajo permite afirmar que las dinámicas grupales influyen positivamente en el logro de aprendizajes significativos.

A nivel Internacional.

Astudillo (2015) en la tesis titulada “Actividades Educativas y Proceso de Socialización en niños de 2 a 3 años que asisten a la Unidad Educativa Bilingüe Jefferson en la ciudad de Guayaquil” Ecuador, 2015.” cuyo objetivo es caracterizar los estilos educativos y formativos que fomentan los procesos de socialización. La población y muestra está conformado por 20 niños y niñas de cinco años de educación inicial. Siendo el enfoque cualitativo y de tipo de investigación descriptiva. En este trabajo de investigación se llegó a la siguiente conclusión: El grado de socialización que cada niño alcance depende del estilo educativo que los padres ejercen; por lo tanto los padres que mostraron estilos educativos asertivo lograron mayor desarrollo en las habilidades sociales ya que presentaron características como la espontaneidad, el lograr adaptarse fácilmente a grupos nuevo, el seguir ordenes tanto de cuidadores como de los padres; mientras que los padres que mostraron estilos educativos exhibicionista, no mostraron un gran desarrollo en sus habilidades sociales, sus dificultades se evidenciaron al no poder adaptarse fácilmente a un grupo nuevo, la poca tolerancia para recibir órdenes y la poca espontaneidad para dar expresiones de afecto.



2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Juego

“Es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna haciéndola dialogar con el mundo externo del cual participa” (Bello, 2016, p.33), en el mismo sentido, Zapata (2015) declara que el juego es una actividad libre y espontáneo que se da en unos límites temporales y espaciales, que sigue reglas que son aceptadas libremente por el individuo que juega. Tiene un fin en sí misma, es decir, sin una meta preestablecida. Desde una revisión más clásica del concepto de juegos, el juego viene siendo una preparación para la vida adulta (hacia la madurez), por medio del perfeccionamiento constante de los instintos (Zorrilla, 2008). Así mismo se considera “la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido (Chamorro, 2010, p. 25).

“Es una actividad que permite aprender, relacionarse con los demás, desarrollar la capacidad de pensamiento y fantasía, en síntesis: comunicarse” (Mariotti, 2010, p.78).

El juego es una actividad de recreación, cuyo objetivo es el divertimento y la distracción de sus participantes, aunque en muchas ocasiones es utilizado con un papel educativo. El juego exige la participación de uno o más individuos para su desarrollo (Aráujo, 2014, p.89).

El juego es una actividad sobre todo en el niño a derivar en la ficción las actividades que no puede ejercerse en la realidad. Diversión o ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas en el que se gana o se pierde (Concepción, 2011).

Para Piaget (1980), el juego forma parte de la inteligencia del niño ya que vendría a representar la asimilación funcional de la realidad, dependiendo de la etapa evolutiva



en la que se encuentre. Resalta que el niño le da sentido a las cosas a través de la interacción que establece con el objeto. (Ortega, 1991).

Vigotsky (1996), sin embargo, establece que el juego es una actividad social. Destacando desde esta perspectiva el valor de la cultura y el contexto social. El autor ve el juego como desde un punto de vista socializador, donde el juego es una acción espontánea y libre de los niños y niñas para relacionarse con el medio que lo rodea y con otras personas con las que comparte y transmite diferentes valores y costumbres. En síntesis, el juego es la principal actividad que favorece el desarrollo integral de niños y niñas, interviene en el área física, cognitiva y psicosocial, reforzando el ámbito motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural. El juego permite, además que los niños y niñas desarrollen el lenguaje corporal y verbal, la motricidad y el trabajo en equipo.

Finalmente tenemos la definición de Montessori (1928) firma que el juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo.

2.2.1.1. Teorías sobre el desarrollo del Juego

El juego, además de la diversidad de definiciones que posee, también existen diferentes teorías desarrolladas a lo largo de los años que vienen definidas por distintos autores de gran trayectoria.

a) Teoría de la derivación por ficción

La teoría de Claparède (1932) pertenece al aspecto biológico, en el cuál el juego viene definido por quien juega, por su modo de interaccionar con la realidad. Recoge ciertos aspectos de la importante función que los juegos desempeñan en el desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo –emocional del niño y la niña. En este sentido, señala que el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida”. Este autor, demanda



que el juego es el instrumento más útil para movilizar al niño y la niña, en lo que podría considerarse como escuela activa. En su teoría, defiende que este persigue fines ficticios, para poder vivir las actividades que se realizan en la edad adulta y que los niños y niñas no pueden realizar, ya sea por que estén prohibidas; o, por no estar capacitadas para ellos y ellas, como puede ser el caso de los mayores.

b) Teoría de la interpretación del juego como asimilación de la realidad

La teoría de Piaget (1945) corresponde al aspecto psicológico, Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño y la niña, pues es la única forma que este tiene para interaccionar con la realidad, es decir, observa el juego como la forma en la que los niños y niñas nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget la acción lúdica supone una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas.

Para Piaget los juegos se clasifican en base a la evolución de los niños y las niñas:

- **Estadio sensorio motor:** Se percibe desde el nacimiento hasta los 2 años. Mediante el juego, el niño y la niña repiten las acciones que les resulten placenteras ya sea para sí mismo o porque la repetición le permite descubrir las causas de lo que sucede.
- **Estadio pre operacional:** Se descubre de los 2 a los 6 años. El menor actúa como si fuera otra persona y además intervendrá en lugares diferentes realizando acciones que son imposibles como es: volar, curar a una persona, conducir, etc.
- **Estadio operacional concreto:** Se manifiesta de los 6 a los 12 años. El niño y la niña están preparados para los juegos de reglas en los que asume una serie de normas propuestas por un grupo.



- **Estadio operacional formal:** Se presenta a partir de los 12 años, a través del juego reglado.

c) Teoría sociocultural del juego protagonizado

La teoría de Vygotsky (1996) corresponde al aspecto antropológico y sociocultural, en el cuál su teoría afirma que el juego es un proceso de sustitución, es decir, de realización imaginaria y deseos. Asimismo, se cree que el juego en el niño y la niña crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el significado que se le atribuye a cada palabra es la que determinará su conducta. El juego es como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus palabras "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "Zona de Desarrollo Próximo" "La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces"(p.56).

d) Teoría del aprendizaje cooperativo

La teoría de Johnson y Johnson (1999) corresponde al aspecto sociocultural, en la cual refieren que el juego corrobora al aprendizaje cooperativo. En los últimos años han hecho grandes contribuciones a la teoría de la Interdependencia Social que hoy se



constituye en uno de los fundamentos de la teoría del aprendizaje cooperativo (Arteaga y Fernández, 2009, p.97).

Según el autor de la teoría del aprendizaje cooperativo comprende tres tipos de grupos de aprendizaje, las cuales son:

- **Los grupos formales que funcionan durante un período que va de una hora a varias semanas de clase:** En estos grupos los estudiantes trabajan juntos para lograr objetivos comunes, asegurándose de que ellos mismos y sus compañeros completen la tarea de aprendizaje asignada.
- **Los grupos informales de aprendizaje cooperativo operan durante unos pocos minutos hasta una hora de clase:** El docente puede utilizarlos durante una actividad de enseñanza directa para centrar la atención de los alumnos, para asegurarse de que los alumnos procesen cognitivamente el material que se les está enseñando y para dar cierre a una clase.
- **Los grupos de base cooperativos:** Tienen un funcionamiento de largo plazo (por lo menos casi un año) y son grupos de aprendizaje heterogéneos, con miembros permanentes, cuyo principal objetivo es posibilitar que sus integrantes se brinden unos a otros el apoyo, la ayuda, el aliento que cada uno de ellos necesita para tener un buen rendimiento escolar. Estos grupos permiten que los componentes entablen relaciones responsables y duraderas que los motivarán a esforzarse en sus tareas y a tener un buen desarrollo cognitivo y social.

En el aprendizaje cooperativo cuando un estudiante realiza una tarea o logra una meta con el apoyo de un compañero, luego es capaz de hacerlo de manera independiente, lo cual indica que ha logrado maduración en sus procesos mentales, ya que “lo que un



niño es capaz de hacer hoy con la ayuda de alguien, mañana podrá hacerlo por sí solo” (Vygotsky, 1996).

e) Teoría del juego como afirmación placentera

La teoría de García (2017) corresponde al aspecto evolutivo, en dicha teoría se afirma que el juego proporciona más que un placer sensual, un placer moral. El juego es el único medio que tiene el niño y la niña para autoafirmarse, ya que nos certifica que jugando se puede desarrollar la capacidad intelectual al descubrir constantemente algo desconocido. Este autor, además, nos testifica que gracias al juego crece el alma y la inteligencia paulatinamente, siendo el juego este el centro de la infancia, con la disciplina de funciones tanto fisiológicas como psíquicas.

2.2.1.2. Características del Juego

Según Bello (2016) las características del juego son:

- a) El juego se considera una actividad voluntaria y libre, es decir, el juego se debe iniciar libremente sin que haya coacción, ya que este debe darse de manera espontánea y de forma autónoma.
- b) El juego se ejecuta dentro de unos límites espaciales y temporales, puesto que necesita de un tiempo y un espacio para realizarse.
- c) Es una fuente de placer y siempre se valora positivamente, ya que tiene la cualidad de satisfacer deseos inmediatos, produciendo en numerosas ocasiones bienestar en los individuos.
- d) Es universal e innato, dado que los niños y niñas juegan, aunque nadie les haya enseñado.
- e) Es necesario tanto para los adultos como para los niños y niñas. En estos últimos el juego adquiere un significado mucho más amplio puesto que es la



principal vía a través de la cual los niños y niñas empiezan a conocer su entorno e interactúan con él de un modo adaptativo.

- f) Es activo e implica cierto esfuerzo.
- g) Es una vía de descubrimiento del entorno y de uno mismo, de nuestros límites y deseos.
- h) Es el principal motor del desarrollo en los primeros años de vida del niño y la niña.
- i) El juego favorece la interacción social y la comunicación. Impulsa las relaciones entre ambos.

2.2.1.3. Clasificación del Juego

El juego se presenta como una actividad espontánea en los niños y niñas. Por ello, debe estar presente en todas las etapas de la vida humana, esencialmente en los niños y niñas, ya que además de ser una actividad divertida.

Según García (2013) lo clasifica en:

- **Juego configurativo:** El niño y la niña goza “dando forma”, de modo que el resultado depende más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada.
- **Juego de representación de personajes:** Mediante este juego el niño y la niña representa a un personaje o animal tomando como dato importante aquellas cualidades del personaje que le han llamado la atención.
- **Juego reglado:** Es aquel en el que la acción y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas normas, que limitan ciertamente la acción. Los niños y niñas suelen ser muy estrictos en la exigencia de las reglas, porque ven en el cumplimiento de estas, la garantía de que el juego sea viable,



asimismo, se debe destacar que este tipo de juegos es uno de los que más predominan, desde la infancia hasta la edad adulta.

- **Juego Grupal:** Son aquellos que se pueden desarrollar con un grupo, es decir, con un conjunto de personas, por ejemplo, el fútbol, el baloncesto, la escondida y otros. Este puede ser planeado. El juego planeado es aquel en el cual se realiza una estrategia o una formación antes de comenzar.

Según Piaget (1945) lo clasifica en:

- **Juego de ejercicio:** Son característicos del periodo sensorio - motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños y las niñas repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer. Les gusta la repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro constituirá un juego típico para bebés de pocos meses.
- **Juegos simbólicos:** Son característicos de la etapa pre conceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará a esta nueva capacidad de representación. El niño y la niña empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones.
- **Juego de construcción o montaje:** Marca una posición intermedia en la etapa anterior, es decir, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas.



- **Juego de reglas:** Aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los 4 - 7 años. Su inicio depende del medio en el que se mueve el/a menor, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos/as mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño y la niña hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de 7 – 11 años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas. Generalmente, a partir de los 12 años, el juego es más independiente, ya que se basa en combinaciones y razonamientos lógicos, en hipótesis y estrategias (ajedrez, damas, cartas, juegos deportivos).

2.2.1.4. El Juego como proceso Social

Para Pérez (1994), el juego en el proceso social que pasa por tres etapas:

- a) Etapa del rechazo:** Para el niño sólo existe su mundo y su yo, inclusive imagina que sus compañeros y compañeras son como cualquier objeto, es decir no se implica en el proceso de los juegos.
- b) Etapa de aceptación y utilización:** El niño utiliza a sus compañeros y compañeras con condiciones para que consientan a sus estimulaciones, logrando así hacerlos amigos y compartir alegrías solo con ellos.
- c) Etapa de cooperación:** Es cuando nace la necesidad de que dos o más niños puedan efectuar una actividad en común, donde todo el grupo formado interactúe en el proceso de juegos, en donde todos los niños y niñas colaboren y participen de manera independiente y apasionado (p.24)

2.2.2. Juegos grupales

2.2.2.1. Definición de los juegos grupales

Según Barreto (2011) el juego grupal es una forma específica que tienen los niños de relacionarse con otros seres humanos de manera grupal. Los juegos grupales se



diferencias de los demás juegos por su desarrollo con un grupo, es decir, con un conjunto de individuos. En ese mismo sentido, Claparède (1932) afirma que el juego grupal es considerado como juego planeado, porque se emplea una estrategia o una formación antes de comenzar a jugar. Para realizar esto hay que tener una buena comunicación y coordinación con todos los integrantes del grupo.

Siguiendo a Quispe y Paz (2018) afirma que “se trata de los tipos de juego más complejos desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparte labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. Por ejemplo, jugar al supermercado exigirá asumir roles (comprador, vendedor y cajero) y realizar acciones o cumplir funciones orientadas por el tema (comprar y pagar, ir a casa, volver al supermercado y reponer la mercadería). En este sentido, “El juego grupal se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva” (Málaga, 2019, p.76).

“Los juegos grupales son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización cooperación, comunicación y solidaridad” (Linares, 2009, p.23).

“Los juegos grupales facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos grupales sobre las metas individuales” (Candía y Maquera, 2017, p.34)

2.2.2.2. Características de los Juegos Grupales

Según García (2013) afirma que el juego grupal posee 5 características:

- El juego grupal genera socialización entre los individuos que participan en el juego.
- El juego grupal incide a la cooperación de sus integrantes
- El juego grupal conlleva a la práctica de la expresión oral.



- El juego grupal permite crear una situación inherente de solidaridad.
- El juego grupal logra que todos se involucren en el juego.

2.2.2.3. Ejemplos de juegos grupales

Según Barreto (2011) tenemos los siguientes juegos grupales:

a) Pasando por el Obstáculo.

Materiales: Cuerda.

Lugar: Salón o campo abierto

Procedimiento: Se forman dos o más equipos de niños y niñas.

El educador coloca la cuerda de un extremo a otro extremo y a una altura determinada.

Se ubican ambos equipos de jugadores en lugares distintos. Se organizan los equipos con el objetivo de que todos los integrantes del grupo puedan pasar al otro extremo de la cuerda. Logra ganar el equipo que cumpla con pasar al otro extremo de la cuerda con todos sus integrantes sin rozar la cuerda.

b) Acomodándonos en un lugar angosto.

Materiales. - Cuerdas del tamaño grande, mediano y pequeño.

Lugar: Salón o campo abierto

Procedimiento: Se forman dos o más grupos de estudiantes. El educando extiende las cuerdas de tamaño grande para ambos grupos; Los integrantes de ambos grupos deben ingresar dentro del círculo de la cuerda. Seguidamente el juego grupal se va acomplejando cuando la cuerda es más pequeña. Logra ganar el equipo que permanezca durante cinco segundos en el interior de la cuerda pequeña sin rozar la cuerda.

c) Dibujando la palabra que escuchamos.

Materiales. -Papel Bond, lápices y sillas.

Lugar: Salón o campo abierto



Procedimiento: Se forman dos o más grupos de estudiantes. Cada grupo forma una columna de cinco estudiantes con sus respectivas sillas y nombran a un estudiante para trazar el dibujo final. El juego grupal empieza cuando el educando menciona el objeto a dibujar al primer estudiante de la columna. Luego de haber escuchado el estudiante dibuja la palabra que escucho y así sucesivamente con los demás estudiantes. Logra ganar el grupo que dibuja el objeto correcto que el educando menciona al primer estudiante.

d) El teléfono malogrado

Lugar: Salón o campo abierto

Mientras más niños participen será más divertido. Para iniciar el juego, los pequeños deben formar una fila, el primer niño deberá decir una palabra o frase, en voz baja y al oído, al niño siguiente. El mensaje deberá ser transmitido de niño a niño hasta llegar al último que tendrá que decir lo que habló el primero. Si la palabra es correcta, el niño primero ocupará el último lugar de la fila, siendo el segundo niño el que empieza el juego. Si el último niño falla, se preguntará a cada niño qué palabra escuchó hasta encontrar al niño que se equivocó. Luego, de oír la palabra todos le dirán: teléfono malogrado. Éste recibirá un castigo y ocupará el lugar del último para jugar de nuevo.

e) Formando Figuras

Lugar: Salón o campo abierto

Procedimiento: Se forman dos o más grupos de 5 a 10 estudiantes.

El juego grupal empieza cuando el docente le indica a cada grupo la figura que deben de formar entre todos los estudiantes de grupo. Logra ganar el grupo que forme primero la figura mencionada por el docente.



2.2.3. Socialización

La socialización es un desarrollo del ser humano, por cuyo medio el individuo aprende a interiorizar en el proceso de su vida (Kmanisky, 1991). En este sentido, “la socialización es un proceso del individuo y un proceso de la sociedad. Por tanto, son dos procesos complementarios en su meta final, pero distintos en su origen, intereses, y mecanismos de actuación” (Suria, 2010, p.34).

La socialización “es un proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos y se adapta así al entorno social en el que vive” (Rocher, 1993, p.90).

La socialización es el proceso que explica los diversos modos de acceso, integración y permanencia de un sujeto en un grupo social, tanto en el sentido de captar lo característico de su grupo y de quienes lo componen, como el dominio de las normas, las formas de expresión, los modos de comunicación y el control de los vínculos afectivos (Yubero, 2004, p.45).

La socialización se inicia en el momento del nacimiento y perdura durante toda la vida. Es un proceso en el cual las personas en la interacción con otras personas aprenden e interiorizan los valores, las actitudes, las expectativas y los comportamientos característicos de la sociedad en la que han nacido y que le permiten desenvolverse en ella (Giddens, 2001, p.24).

La socialización va muy ligada a establecer buenas y sanas relaciones interpersonales, así que la timidez en muchos casos podría deberse a problemas de socialización o de interacción ausente o escasa en los niños y niñas. Es fundamental que el padre – madre de familia, ayude a formar la personalidad de su hijo (a), para



encaminarlos hacia el éxito. En gran parte los padres de familia, tienen en sus manos el poder de criar hijos exitosos, es tiempo ya de empezar a trabajar en la construcción de una personalidad definida en los niños y niñas (Calderón, 2009, p.34).

Entonces, se puede decir, siguiendo a Suria (2010), que la socialización es un proceso del individuo y un proceso de la sociedad que el ser humano aprende a interiorizar en el transcurso de su vida.

Los estudiantes se socializan, en las relaciones que establecen con los otros y otras, así, van desarrollando una serie de vínculos que les permiten interiorizar las reglas y los valores de su cultura. La primera socialización se da con la familia, esto influye sustancialmente en el desarrollo de habilidades interpersonales y es de vital importancia en el desarrollo y construcción de la confianza del niño en su entorno cultural, además, el niño aprende conductas, actitudes y se desenvuelve con su entorno familiar y comunal para posteriormente formar parte de la comunidad educativa donde ampliará sus habilidades de interacción social. En una segunda etapa, los lazos se mantienen, estabilizan y profundizan vínculos (Morris, 2005, p.25).

El niño socializa al crecer, el mundo social se amplía; juega con sus hermanos, hace amigos; asiste a la escuela. La personalidad se forma y desarrolla, en parte, por medio de los contactos sociales con otras personas. Este proceso de socialización se inicia en la niñez y progresa a medida que se crece y se aprende hasta que se llega a actuar, pensar y sentir, así como a evaluar las cosas más o menos como lo hacen quienes conforman el entorno (Vega 2011.p.56).

La socialización no debe considerarse como moldeamiento de la persona porque, sigue patrones estándar y los individuos se ven sujetos a una serie de combinaciones diferentes de presiones de socialización y reaccionarán de manera diferente a éstas. Por



lo tanto, los procesos de socialización pueden producir diferencias específicas entre las personas, así como similares entre ellas (Velásquez, 2014.p.10).

2.2.3.1. Características de la socialización

Sobre las características de la socialización, Suria (2010) afirma:

- **La socialización como capacidad para relacionarse:** El ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que, si careciera de esta relación de períodos fundamentales de su evolución, no podría vivir con normalidad en nuestra sociedad.
- **La socialización como vías de adaptación a las instituciones:** Al menos, para no desentonar gravemente en la comunidad de manera que, según la psicología social, no es idéntica en todos los grupos, sino que se estructura en función de las exigencias sociales.
- **La socialización es una inserción social:** Esto es así, puesto que introduce al individuo en el grupo y le convierte en un miembro del colectivo, en tanto que su conducta no sea des adaptativa de la conducta más frecuente en sus componentes o se respeten las normas de tolerancia y de convivencia.
- **La socialización es convivencia con los demás:** Sin ella, el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental. Esta convivencia cumple con el objetivo de llenar las necesidades fundamentales de afecto, de protección, de ayuda, etc.
- **La socialización cooperativa para el proceso de personalización:** Porque el «yo» se relaciona con los otros y construye la «personalidad social» en el desempeño de los roles asumidos dentro del grupo.
- **La socialización es aprendizaje:** El hombre es un ser social, y en virtud de actividades socializadoras se consigue la relación con los demás. Las



habilidades sociales son el resultado de predisposiciones genéticas y de las respuestas a las estimulaciones ambientales. Dada la importancia que tiene para la Psicología Social esta última característica, el siguiente apartado lo dedicaremos a examinar la socialización como aprendizaje (p.23).

La socialización no debe considerarse como moldeamiento de la persona porque, sigue patrones estándar y los individuos se ven sujetos a una serie de combinaciones diferentes de presiones de socialización y reaccionarán de manera diferente a éstas. Por lo tanto, los procesos de socialización pueden producir diferencias específicas entre las personas, así como similares entre ellas (Velásquez, 2014,p.10).

2.2.3.2. Tipos de socialización

Según Berger y Luckmann (1995), refiere que existen dos tipos de socialización, que a continuación se explican.

a) La socialización primaria

La socialización primaria o enculturación es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez; por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. El responsable de esta socialización es la familia, el entorno más afectivo y primario del individuo. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico- evolutivo. El individuo llega a ser lo que los otros significantes lo consideran (son los adultos los que disponen las reglas del juego, porque el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellos casi automáticamente) sin provocar problemas de identificación. La socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo. A esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo (Yubero, 2004, p.78).



b) La socialización secundaria

La socialización secundaria o aculturación es cualquier proceso posterior que introduce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Se realiza dentro de los grupos secundarios: amigos, instituciones no escolares, medios de comunicación, asociaciones y grupos de ocio. La socialización secundaria se inicia en la etapa posterior de la niñez, cuando los niños comienzan a interactuar más frecuentemente con entornos distintos a los de la familia, con personas distintas a sus padres o cuidadores habituales. La interacción con otros niños y con los maestros en el colegio da lugar a un nuevo modo de comunicación. Se empieza a aprender un amplio espectro de habilidades sociales y un conocimiento más detallado de los roles fuera de la familia (Berger y Luckmann, 1995).

2.2.3.3. Dimensiones de la socialización

En la literatura sobre la socialización, se explica que está se va configurando a partir de determinadas dimensiones como: integración, adaptación, aceptación, comunicación, entre otros.

a) Integración social

“La integración social es una forma de pertenecer a una sociedad en la cual se comparten normas, valores, bienes y servicios de la misma” (Suriá, 2010, p.45)

Según Linguido y Zorraindo (1981) afirma lo siguiente:

La integración social implica que alguien se incluya en el grupo y que sea aceptado. Integrar socialmente a alguien quiere decir aceptarlo en la sociedad como una persona activa, productiva y capaz de expresar sus propias ideas y conocimientos. La integración social debe realizarse desde los niños primeramente en la escuela y otros ámbitos, y debe promoverse también en la adolescencia y adultez.



La integración como hecho social, implica la interacción del individuo en su entorno, la permanencia a un grupo social con espíritu de solidaridad y respeto, e interviniendo en su propia realidad con posibilidades de transformarla para su beneficio y el de la colectividad. Estar integrado socialmente significa, satisfacer las aspiraciones y necesidades, tanto personales como sociales, asumiendo la responsabilidad y las obligaciones que como miembro de una sociedad le corresponde.

La integración del niño, resulta fundamental para su correcta adaptación. Por ejemplo, a través de juegos, los niños irán conociendo el nombre de sus compañeros e irá aprendiendo hacer nuevos amigos. De esta manera, el niño va aprendiendo a vivir socialmente con sus compañeros, porque tiene la oportunidad de asociarse con otros niños (p.78).

b) Adaptación

Betts y Rottemberg, (2007) citados por Londoño y González (2013), mencionan que:

La adaptación escolar como el grado en el cual el niño se interesa, se compromete, se siente cómodo y satisfecho en el contexto escolar.

La adaptación surge en la interacción entre el niño y su medio, lo que provoca una acomodación de sus condiciones internas a la realidad circundante, implicando una asimilación de esta, que permite su desarrollo, por la vía de la aplicación creativa de las reglas sociales interiorizadas. En la literatura, se hace referencia a dos tipos de adaptación: la escolar y la social.

La primera se refiere a la habilidad de manejar y aceptar las exigencias académicas, participar en las actividades escolares y convertirse en alumno independiente; la segunda, se refiere a la habilidad para construir relaciones positivas y significativas con los docentes y compañeros de clase (p.67)



En la edad preescolar, el niño se separa de la madre y empieza a formar parte de un grupo en el Jardín de Infantes sin sufrir demasiado. En este sentido, la adaptación supone que el niño aprende a ir movilizándose de manera independiente, a utilizar su lenguaje, controlar sus esfínteres, capacidad de ir al baño y comer sin ayuda, incorporándose a un ambiente nuevo, va aceptando a la maestra, aprende a jugar con los demás y va logrando ejercer un cierto control sobre sus impulsos y deseos (Linguido y Zorraindo, 1981, p.34).

Adaptación es la sintonía del niño con el contexto institucional, la acomodación de su mundo interior a las demandas del personal docente y el grupo de coetáneos, a la vez que interviene activamente en la vida de los otros y en el contexto referido (Yaque, 2001).

En la población pre escolar, hay aproximadamente hay entre el 20% y 30% de niños que experimentan problemas de adaptación en el salón de clase y se encuentran en riesgo de presentar dificultades interpersonales y emocionales en sus futuras interacciones (Ladd, 1990; citado por Londoño y González, 2013).

c) Aceptación

Becerra (2013), citado por Martínez, Piqueras, Rivera, Espada, y Orgilés (2014), sostiene que la necesidad de aceptación social es la función de agrandar y pertenecer a un grupo social, que es una de las necesidades básicas del ser humano. Lo contrario a la aceptación es el rechazo social.

En los niños de preescolar, la aceptación implica la disposición para establecer relaciones satisfactorias con sus iguales dentro de un grupo, sobre todo al momento de la escolarización. “La aceptación está unida a la adaptación social y requiere una reciprocidad” (Gutiérrez, 2010).



El estudio de García-Bacete et al. (2008), citado por Martínez, Piqueras, Rivera, Espada y Orgilés (2014), se explica que 1 de cada 10 alumnos son rechazados por sus compañeros, otros estudios han sostenido que el 14% de alumnos del primer curso de educación primaria son rechazados, convirtiéndose aproximadamente la mitad de ellos en niños rechazados crónicos (Marande, 2011).

d) Comunicación

Marande, (2011) declara que:

La comunicación es un proceso innato en el hombre, una necesidad básica, para la que venimos determinados biológicamente. El niño desde que nace se está comunicando a través de diferentes códigos.

La comunicación es un acto de relación humana en el que dos o más participantes intercambian un mensaje mediante un lenguaje o forma de expresión. Este proceso es interactivo y social. El sistema de comunicación específicamente humano es el lenguaje. La lengua materna es un sistema de signos adquiridos con propósitos de comunicación, a través del cual los individuos de una comunidad se interrelacionan; es adquirida por el niño en contacto con la generación que le precede en un contexto sociocultural particular.

La comunicación es el acto por el cual un individuo establece con otro un contacto que le permite transmitir una información. La comunicación eficaz entre dos personas se produce cuando el receptor interpreta el mensaje en el sentido que pretende el emisor (p.35)



2.2.3.4. Agentes de la socialización

Para Coloma (2001), sostiene que los agentes más importantes que cumple un papel socializador destacado son:

a) La Familia

En la Infancia y Etapa Escolar predominan la familia y escuela respectivamente. La familia es el primer grupo social donde el niño recibe una serie de influencias de decisivas que van a permitirle o no un desarrollo normal de su socialización. Es el grupo de referencia en el cual el individuo puede hacer sus primeras experiencias sociales.

b) La escuela

En la Infancia y adolescencia. La escuela intervine cuando el niño cuenta ya con un conjunto de comportamientos internalizados, es decir asumidos como suyos, cuenta una cierta orientación personal de base.

c) Los medios de comunicación

Filtrada por la familia en los primeros años de la vida, y filtrada por la propia ideología en la edad adulta y vejez. Desde la prensa hasta la televisión, pasando por los carteles, cómics, vallas publicitarias, fotonovelas estos medios contribuyeron a la socialización del niño con una acción cuyas características son muy distintas y en más de un aspecto, apuestas los demás agentes (p.35).

2.2.3.5. Proceso de socialización

Para Suria (2010) plantea que el proceso de socialización es:

Un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social. Este desarrollo se observa no solo en las distintas etapas entre la infancia y la vejez, sino también en personas que cambian de una cultura a otra, o de un status social a otro, o de una ocupación a



otra. La socialización es vista por los sociólogos como el proceso mediante el cual se inculca la cultura a los miembros de la sociedad, a través de él, la cultura se va transmitiendo de generación en generación, los individuos a medida que se socialicen aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado. La socialización es un proceso del individuo y un proceso de la sociedad. Los dos procesos son complementarios en su meta final, pero distintos en su origen, intereses, y mecanismos de actuación. Uno es el interés de la sociedad y otro el del individuo.

Por eso el fenómeno de la socialización es estudiado tanto desde la Sociología como desde la Psicología, aunque de hecho no estudian los mismos contenidos. Así, se define este fenómeno como "El Proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad" (p.45).

2.2.3.6. Periodos de socialización

De acuerdo con la teoría psicogenética de Piaget (1980), quien distingue 4 periodos en el progreso de las estructuras cognitivas, íntimamente unidas en el desarrollo de la afectividad y la socialización del niño, las cuales consisten en orientarse hacia las siguientes etapas:

a) Sensorio motriz

Llega hasta los 14 meses durante este periodo todos lo sentido y lo percibido se asimilará a la actividad infantil. El mismo cuerpo infantil no está dissociado del mundo exterior, razón por la cual Piaget habla de un egocentrismo integral.



b) Preoperatorio

Llega hasta los 6 años al cumplir los 18 meses puede imitar algunos modelos de la parte del cuerpo esto es imitación diferenciada. pero a medida que desarrollan imitación y representación, el niño puede realizar los llamados actos simbólicos. La función simbólica tiene un gran desarrollo entre los 3 y 7 años (juegos simbólicos) en las que el niño toma conciencia del mundo que lo rodea.

c) Operaciones concretas

De 7 a 11 años este periodo señala un gran avance en cuanto a la socialización y objetivación del pensamiento “el niño se limita al acumulo de informaciones, sino que las relaciones entre sí, y las diferentes personas, adquieren conciencia de su propio pensamiento con respecto al de los otros. el pensamiento del niño se objetiva en gran parte al intercambio social.

d) Operaciones formales

Piaget atribuye la máxima importancia, al desarrollo de los procesos cognitivos y a unas nuevas relaciones sociables que esto hacen posibles. La adolescencia es una etapa difícil debido a que el muchacho es incapaz de tener en cuenta contradicciones de la vida humana, personal, social pero en cuanto al niño, el juego simbólico es un medio de adaptación tanto intelectual como afectiva (p.46).

2.2.3.7. Etapas de sociabilidad

Siguiendo a Wallon (1997) decimos que:

El ser vivo se adapta a un cierto medio según sus necesidades y según los medios de satisfacer las que se encuentran a su disposición, en el curso de la existencia del niño, el medio juega un rol primordial. El medio comienza por ser para todos los seres vivos, un medio físico, lo que caracteriza esencialmente a la especie



humana, es que ella ha sustituido o superpuesto al medio físico un medio social (p.34)

Ciertos autores como Piaget (1980) afirma que:

Han considerado que el niño comenzaba por no vivir si no en sí mismo, presentando eso que se llama autismo, es decir, un estado de sensibilidad casi únicamente vegetativa donde las relaciones no son más que una resonancia psíquica. A los 5 años el considero que el niño se socializa. Esta socialización del niño le sirve para explicar la aparición de lo que él llama la inteligencia propiamente dicha, es decir la comprensión de las relaciones que pueden existir, no solamente de persona a persona y entre los miembros de la sociedad, sino también entre los diferentes objetos o entre las diferentes nociones sobre las que el niño puede razonar (p.45).

2.2.4. Expresión oral

“La expresión oral son capacidades que tiene una persona para comunicarse con otra, expresándose sin límites de cualquier tema, utilizando gestos. Se define la expresión oral como una destreza que tiene el ser humano para hablar y expresarse en diferentes lenguajes” (Velásquez, 2017, p.56)

“La expresión oral es una proposición explicativa acerca de cómo ocurriría el proceso que conduce al surgimiento del lenguaje y de cuáles serían las condiciones que harían posible que ese proceso se dé” (Ibáñez, 2000, p.78)

Aprender a hablar requiere que las personas (niños, jóvenes y adultos) puedan asumir distintas posiciones: el que contesta, el que formula la pregunta, el que explica, el que plantea cuestionamientos, el que resume, el que informa, el que concluye, etc. En pocas palabras: el que reelabora lo escuchado y lo integra a su propio discurso. He aquí



el trabajo constante del docente, permitir estos espacios para la construcción de la oralidad (Arias y Tolmos, 2016, p.52)

La actividad oral está condicionada de modo muy destacado por factores temporales. Es una forma de lenguaje producida de manera espontánea, que va acompañada de falsos comienzos, repeticiones, autocorrecciones, y que en circunstancias normales desaparece sin que quede constancia de ella, excepto en la memoria. Además, va dirigida a un destinatario concreto, en una situación comunicativa en que tanto emisor como receptor están presentes y el primero puede obtener información del segundo en lo que se refiere a la comprensión del mensaje por parte de este (Araujo, 2017, p.13)

Díaz citado por Vega (2017), escribió: En lingüística, la expresión oral es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad; es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa. La expresión oral es una habilidad comunicativa que se ejecuta durante el proceso de interacción social, mediante la emisión oral de un mensaje, con el propósito de exteriorizar y transmitir significados, que adquiere características propias y diferentes en cada persona, acorde a sus saberes y necesidades. (p.27)

El lenguaje oral es una habilidad comunicativa que adquiere significado cuando la persona lo comprende e interpreta lo escuchado, implica la interacción con más personas en un contexto semejante y en una situación en la que intervienen los significados del lenguaje; por tanto, es un proceso, una acción, basada en destrezas expresivas e interpretativas, por lo que la expresión oral debe entenderse como tal, junto a la comprensión oral, la lectura y la escritura (Maggiolo y Varela, 2014, p.29).

Según el Ministerio de Educación del Perú (2016) la expresión oral es la forma correcta de expresar ideas, opiniones, pensamientos y saber cuándo debemos expresarlas y cuando no. También nos indica que el buen manejo de la pronunciación y léxico se



extiende en tener un lenguaje utilitario, estratégico y locuaz. Pedagógicamente debemos lograr que el alumno asuma la importancia de la expresión oral logrando que al comunicarse exprese clara y correctamente sus ideas sabiendo el para qué y porqué lo dice mostrando coherencia en lo que comunica.

2.2.4.1. Desarrollo de la expresión Oral

Según Flores (2017) afirma que:

Los niños que hablan normalmente y que, por lo general, se le supedita a este patrón de consideración estándar, la edad específica en que comiencen a hablar puede variar. En esto intervienen las particularidades individuales dependientes del estado y función del aspecto anatómico y sistema nervioso, del aspecto psicológico, de las condiciones de educación y de las características del lenguaje de las personas que rodean al niño. Así, algunos niños empiezan a hablar temprano y de "golpe", otros un poco más tarde y, también, hay unos que se rezagan considerablemente, inquietando al principio a sus padres con su silencio tenaz y asombrándolos, luego, con su excesiva locuacidad.

Ciertos retrasos pueden atribuirse a la herencia, debido a que hay familias donde los niños empiezan a hablar más tarde que en otras. Pero también hay casos, en gran medida, generados por el medio ambiente, en especial por el hogar, en el que los padres no suelen estimular adecuadamente la adquisición y el desarrollo del habla de sus niños. Es el caso, a veces, del hijo único, cuyos padres sólo hablan lo indispensable, quizás para decir a más: "¿Está preparado el desayuno?" y creen innecesario decirle algo a su niño antes de que éste pueda "comprender" y responder. También se tiene como ejemplo el caso de los hijos de padres sordomudos, quienes por falta de conversación en el hogar empiezan a hablar



mucho más tarde que los otros niños de su misma edad, aunque ellos mismos no sean ni sordos ni mudos.

En cambio, los niños que crecen rodeados y estimulados lingüísticamente por sus hermanos, o a quienes sus padres les han hablado aun antes de que puedan comprender el sentido de las palabras, aprenden fácilmente a hablar en comparación a los niños antes señalados. De esa forma la familia cumple una función importante en la aparición y en el ritmo del desarrollo del lenguaje verbal del niño. Si éste se siente emocionalmente seguro y lingüísticamente estimulado, se desarrollará normal y óptimamente, superando las dificultades de las distintas etapas en el tiempo esperado; pero cuando la familia es conflictiva e indiferente con él, esto obstaculizará y retardará su evolución y, muchas veces, con consecuencias negativas para su comportamiento de ajuste posterior. (p.66)

Gómez (2015) comenta que la expresión oral durante el desarrollo de su vida, incluyendo dentro de su colegio, ya que le permite dialogar y enfrentarse a situaciones problemáticas desde pequeños. Sabemos que por ser niños no hablan de una manera correcta, pero si pueden expresarse y pensar de manera crítica, el lenguaje está envuelto en el aprendizaje de ellos. Es importante enseñar a los niños las lenguas de nuestra cultura para enriquecernos en lo nuestro conservando nuestra identidad, integración, bienestar social y cultural de nuestra Sociedad.

2.2.4.2. Importancia de la expresión oral en el aprendizaje

La importancia de la expresión oral en el aprendizaje son los siguientes: Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa. Los estudiantes aprenden a través del habla. La apropiación de las ideas implica decir las con las propias palabras. Los estudiantes (y toda persona en proceso de aprendizaje) formalizan los conceptos confusos cuando pueden traducirlos y expresarlos en palabras.



Esta expresión de los 33 conceptos en palabras facilita su retención en la memoria. Los rótulos de los conceptos proporcionan asideros para poder manejarlos con fluidez (Maggiolo y Varela, 2014, p.30).

Todos los seres humanos utilizamos la comunicación verbal, donde el dialogo se forma parte de nuestra rutina diaria socializando con los seres humanos, la expresión oral es fundamental en nuestra vida ya que expresamos nuestro sentir, necesidades, penas, felicidad entre otro. También es importante dentro de los estudios porque permite expresar lo aprendido, al comunicarnos con las personas expresamos nuestra molestia, hambre, sueño e incluso la comunicación es un medio importante en nuestra vida, porque lo necesitamos para adquirir conocimientos. Todo lo mencionado se logra a través de la expresión oral; cuando hay casos donde los estudiantes no se expresan o comunican suele pasar rechazo de partes de otras personas. La expresión oral, es indispensable para la vida de un individuo, sin ello se vuelve un ser cohibido y callado (Alvares, 2015, p.80).

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. El Juego

El juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria, el juego es en sí mismo un motivo de exploración (Málaga, 2019). En este sentido, podemos decir que el juego no sucede al azar o, por casualidad, al contrario, se desarrolla en función de algo a lo que he llamamos “escenario” es una forma de idealización de la vida (Mamani, 2017).

4.3.1.1. Juego grupal

“Los juegos grupales promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de niños, promoviendo un clima adecuado en el aula” (Valle, 2011, p.56)



4.3.2. Socialización

Es un proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos y se adapta así al entorno social en el que vive”. (Cama, 2016, p.65)

La socialización es el proceso que explica los diversos modos de acceso, integración y permanencia de un sujeto en un grupo social, tanto en el sentido de captar lo característico de su grupo y de quienes lo componen, como el dominio de las normas, las formas de expresión, los modos de comunicación y el control de los vínculos afectivos. (Guevara y Mamani, 2015, p.97)

La socialización se inicia en el momento del nacimiento y perdura durante toda la vida. Es un proceso en el cual las personas en la interacción con otras personas aprenden e interiorizan los valores, las actitudes, las expectativas y los comportamientos característicos de la sociedad en la que han nacido y que le permiten desenvolverse en ella. (Alata y Quenta, 2015, p.75)

La socialización va muy ligada a establecer buenas y sanas relaciones interpersonales; así que la timidez en muchos casos podría deberse a problemas de socialización o de interacción ausente o escasa en los niños y niñas. Es fundamental que el padre y madre de familia, ayude a formar la personalidad de su hijo (a), para encaminarlos hacia el éxito. En gran parte los padres de familia, tienen en sus manos el poder de criar hijos exitosos, es tiempo ya de empezar a trabajar en la construcción de una personalidad definida en los niños y niñas. (Laura y Arenas, 2017, p.98)



4.3.3. Expresión

“Es una actividad por la cual el individuo comunica y expresa ideas haciendo uso de las palabras. Para ello es necesario trabajar la expresión oral ya que permite la entonación y pronunciación correcta” (Condori, 2018, p.38)

“La expresión es una realidad un tanto compleja desde la articulación de las palabras, ya que no se pronuncia adecuadamente el mensaje se puede distorsionar” (Barrera, 2019, p.48)



CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El proyecto de investigación se llevó a cabo I.E.P. N° 70620 Chulluni de Puno. El centro educativo está ubicado Av. Uros Chulluni, en el Barrio Nueva esperanza, distrito y provincia de Puno. Está ubicada en latitud: -16.2474" S y longitud: -69.76241" O y la altitud sobre el nivel del mar: 3825 m.

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El presente estudio tuvo una duración de tres meses del año escolar 2019, la cual se desarrolló en la Institución Educativa Primaria N° 70620 “Chulluni” de la provincia y departamento de Puno.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

En la aplicación de los juegos grupales para el proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo, se utilizó los siguientes materiales:

- Lápices
- Hojas de colores
- Plumones
- Papel bon
- Cinta adhesiva
- Cuerdas

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población

La población o universo es un conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones. Las poblaciones deben situarse claramente por sus características de contenido, lugar y tiempo (Hernández, 2014, p.206)

La población de estudio para la presente investigación está conformada por todos los estudiantes de 1ro a 6to grado, con un total de 74 estudiantes entre niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70620 Chulluni Puno.

3.4.2. Muestra

“La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (Hernández, 2014, p.207).

Tabla 1.

Distribución de la muestra de niños y niñas del tercer ciclo de la Institución Educativa Primaria N° 70620 “Chulluni” Puno.

GRADO	SECCIÓN	N° DE ALUMNOS		TOTAL
		M	F	
PRIMERO	ÚNICA	9	10	19
SEGUNDO	ÚNICA	7	4	11
TOTAL	2	16	14	30

Fuente: Registro de matrícula de la Institución Educativa Primaria N°70620 “Chulluni” Puno.

La muestra de estudio está constituida por los estudiantes que cursan el tercer ciclo, el tipo de muestreo es intencional o por conveniencia en la medida que, son menor cantidad de niños. En el primer y segundo grado se encuentran matriculados 30 estudiantes, por lo cual se tomó las únicas secciones que corresponden al tercer ciclo.

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

3.5.1. Tipo de investigación

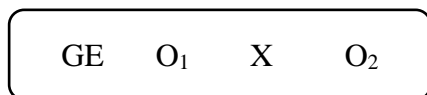
El trabajo de investigación es experimental, puesto que se manipula la variable independiente, con la finalidad de comprobar la influencia de los “juegos grupales” como estrategia para mejorar el proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la IEP. N° 70620 Chulluni de Puno, 2019.

De acuerdo a la utilidad y finalidad de la investigación, esta es aplicada cuya orientación es a mejorar la calidad educativa (Hernández, 2014). En el presente trabajo de investigación se ejecutó talleres de los juegos grupales para el proceso de socialización de los niños y niñas del tercer ciclo de la Institución Educativa Primaria N° 70620 Chulluni Puno, 2019.

3.5.2. Diseño de investigación

El diseño de investigación es pre experimental, se llama así porque su grado de control es mínimo. Diseño de pre-prueba/post-prueba con un solo grupo: A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. En este diseño existe un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo. Es decir, hay un seguimiento del grupo. (Hernández, 2014)

El esquema que le corresponde es de la siguiente forma:



Donde:

GE= Grupo experimental (grupo donde se realiza el pre test aplicación del experimento y el post test correspondiente)

O1 = Aplicación de pre test

X = Aplicación de los talleres de Juegos grupales

O2 = Aplicación del post test.



3.5.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

a) Técnica

- **La Encuesta:** Serie de preguntas que se hace a muchas personas para reunir datos o para detectar la opinión pública sobre un asunto determinado.
- **La observación:** Se utiliza los sentidos, especialmente la vista para realizar las observaciones y acumular hechos que ayudaran a la identificación y seguimiento de los indicadores establecidos en el proceso del taller de juegos grupales. Se observó a cada niño y niña en el desarrollo de los juegos grupales para el proceso de socialización.

b) Instrumentos

- **Test Sociométrico (pre test):** Es un instrumento diseñado para analizar las relaciones humanas de carácter social, consiste en unas preguntas formuladas a cada estudiante. Fue aplicado al inicio para verificar el nivel de socialización en el que se encuentra los niños y niñas.
- **Test Sociométrico (post test):** Fue aplicado al final de la ejecución de los talleres, para conocer los resultados obtenidos del experimento de los juegos grupales como estrategia para el proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la I.E.P. N° 70620 “Chulluni” Puno.
- **Lista de Cotejos:** El instrumento se utilizó durante el proceso de las actividades programadas (talleres de los juegos grupales)

Los baremos de corrección y puntuación elaborados y utilizados en el presente trabajo de investigación, se muestran en los siguientes cuadros:



Tabla 2.

Baremo de Corrección.

Alternativas de Respuestas	Valor
Si	3
A veces	2
No	1

Fuente: (Serrano, 2013)

Tabla 3.

Baremo para la evaluación individual del test para la evaluación del proceso de socialización.

Proceso de socialización	Puntajes		Nivel
	Dimensión Socialización	Dimensión Expresión Oral	
48 – 60	24 – 30	24 – 30	Alto
34 – 47	17 – 23	17 – 23	Medio
20 – 33	10 – 16	10 – 16	Bajo

Fuente: Elaboración propia

La valoración para cada dimensión se obtiene de la cantidad de preguntas en el instrumento de recolección de datos y del puntaje que le asignamos a cada pregunta. En el instrumento se evidencia 20 preguntas y el puntaje mínimo es 1 entonces es 20, y el puntaje máximo es 3 por cada pregunta, entonces por 20 preguntas sería 60 puntos, por lo cual se divide utilizando el criterio de proporcionalidad.

3.5.4. Diseño estadístico para probar la hipótesis

Prueba de hipótesis

Puesto que la variable en investigación, proceso de socialización es una variable cualitativa para probar la hipótesis se utilizó la prueba de Wilcoxon.

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon es una prueba no paramétrica para comparar el rango medio de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias

entre ellas. Se utiliza como alternativa a la prueba t de Student cuando no se puede suponer la normalidad de dichas muestras. Debe su nombre a Frank Wilcoxon, que la publicó en 1945. Es una prueba no paramétrica de comparación de dos muestras relacionadas y por lo tanto no necesita una distribución específica. Usa más bien el nivel ordinal de la variable dependiente. Se utiliza para comparar dos mediciones relacionadas y determinar si la diferencia entre ellas se debe al azar o no (en este último caso, que la diferencia sea estadísticamente significativa).

Planteamiento

Suponga que se dispone de n pares de observaciones, denominadas (x_i, y_i) . El objetivo del test es comprobar si puede dictaminarse que los valores x_i e y_i son o no iguales.

Supuestos

1. Si $z_i = y_i - x_i$, entonces los valores z_i son independientes.
2. Los valores z_i tienen una misma distribución continua y simétrica respecto a una mediana común θ .

Método

La hipótesis nula es $H_0: \theta = 0$. Retrotrayendo dicha hipótesis a los valores (x_i, y_i) originales, ésta vendría a decir que son en cierto sentido del mismo tamaño.

Para verificar la hipótesis, en primer lugar, se ordenan los valores absolutos $|z_1|, \dots, |z_n|$ y se les asigna su rango R_i . Entonces, el estadístico de la prueba de los signos de Wilcoxon, W^+ , es

$$W^+ = \sum_{z_i > 0} R_i$$

Es decir, la suma de los rangos R_i correspondientes a los valores positivos de z_i .



La distribución del estadístico W^+ puede consultarse en tablas para determinar si se acepta o no la hipótesis nula.

En ocasiones, esta prueba se usa para comparar las diferencias entre dos muestras de datos tomados antes y después del tratamiento, cuyo valor central se espera que sea cero. Las diferencias iguales a cero son eliminadas y el valor absoluto de las desviaciones con respecto al valor central son ordenadas de menor a mayor. A los datos idénticos se les asigna el lugar medio en la serie. La suma de los rangos se hace por separado para los signos positivos y los negativos. S representa la menor de esas dos sumas. Comparamos S con el valor proporcionado por las tablas estadísticas al efecto para determinar si rechazamos o no la hipótesis nula, según el nivel de significación elegido.

3.6. PROCEDIMIENTO

Los procedimientos de esta investigación son los siguientes:

Primero: Se coordinó la autorización mediante una solicitud, para la realización del experimento a la autoridad de la Institución Educativa Primaria N° 70620 “Chulluni” Puno.

Segundo: Se aplicó el pre test antes de realizar los talleres de los juegos grupales.

Tercero: Se aplicó los talleres de los juegos grupales para el proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo. Por un tiempo de 3 meses.

Cuarto: Se aplicó el post test para conocer los logros obtenidos de la experimentación, logrando la mejora en el proceso de socialización en los niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70620 Chulluni de Puno.

3.7. VARIABLES

Tabla 4.

Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	BAREMO	ESCALA
Variable Independiente JUEGOS GRUPALES	Pasando por el Obstáculo.	- Participa activamente en el juego grupal. - Se integra con facilidad al grupo.		
	Acomodación en un lugar angosto	- Participa con voluntad. - Se interesa por participar en el juego grupal.		
	Dibujando la palabra que escuchamos.	- Tiene curiosidad por el juego grupal. - Siente seguridad al participar en el juego grupal.	SI NO	Ordinal
	El teléfono malogrado	- Participa de manera autónoma. - Mantiene el orden durante el juego grupal.		
	Formando Figuras	- Respeta las opiniones de sus compañeros. - Dialoga sobre la importancia del juego.		
		- Juego con mis compañeros y compañeras. - Siento alegría cuando participo en juegos grupales. Respeto las reglas de los juegos. - Participó activamente en los juegos grupales. - Respeto a mis compañeros cuando juego. - Me interesa hacer nuevos amigos. - Me gusta formar grupos para jugar. - Busco ayuda de mis compañeros cuando lo requiero. - Comparto anécdotas en el salón de clases. - Cuando surge un problema soy capaz de resolverlo conversando.	SI (3) A VECES (2) NO (1)	
		- Converso con todos mis compañeros y compañeras de clase. - Acepto las opiniones de mis compañeros. - Puedo mantener una conversación en grupo. - Soy capaz de iniciar conversaciones. - Brindo comentarios sobre algún juego que realizo.		
		- Comparto anécdotas en el salón de clases. - Respondo a un compañero si me pregunta algo durante el recreo. - Respondo las preguntas que me hace mi profesor. - Expreso mis ideas con claridad. - Soy capaz de ayudar a un compañero si se siente triste. - Expresé mis quejas en el salón de clases.	SI (3) A VECES (2) NO (1)	Ordinal
	Variable Dependiente: PROCESO DE SOCIALIZACIÓN			

Elaboración: Propia

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Los datos fueron analizados utilizando la estadística descriptiva, a través de cuadros de distribución de frecuencias y gráficos, su interpretación permitió determinar el nivel de socialización de los niños y niñas.

Los estadígrafos utilizados fueron:

La Media Aritmética: Medida de tendencia central que nos permitió encontrar el promedio de los datos obtenidos de los grupos de estudio.



$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

Dónde:

$\sum X_i$ = Sumatoria de los datos a considerarse.

n = Tamaño de muestra.

X_i = Dato a considerarse.

La Desviación Estándar Muestral: Nos indica cómo se comportan los datos alrededor de una medida de tendencia central, en este caso la media aritmética. Tiene dos modificaciones con respecto a la poblacional, ya que se utiliza la media aritmética muestral y el tamaño de la muestra menos 1, quedando la fórmula de la siguiente manera.

$$s = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Donde:

n = Tamaño de muestra.

X_i = Elemento de la muestra

\bar{X} = Media aritmética muestral.

s = Desviación Estándar Muestral

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Análisis de resultados a nivel descriptivo

Para corroborar el cumplimiento de los objetivos planteados en la presente investigación, los resultados se obtuvieron con ayuda del software estadístico SPSS Versión 25, este programa permitió el proceso de los cuadros y gráficos estadísticos cuyos resultados se muestran a continuación:

Distribución de frecuencias para la muestra en estudio

De acuerdo a los objetivos de la investigación para verificar el comportamiento de la variable dependiente o respuesta denominada proceso de socialización en los niños y niñas del tercer ciclo antes y después del tratamiento, y considerando los baremos de corrección para la interpretación obtenemos los siguientes cuadros:

Tabla 5.

Comparación del nivel de socialización en niños del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”, según estrategia utilizada.

Nivel de socialización	Estrategia utilizada			
	Sin juegos grupales		Con juegos grupales	
	N°	%	N°	%
Bajo	19	63%	3	10%
Medio	8	27%	17	57%
Alto	3	10%	10	33%
Total	30	100%	30	100%

Fuente: Elaboración propia

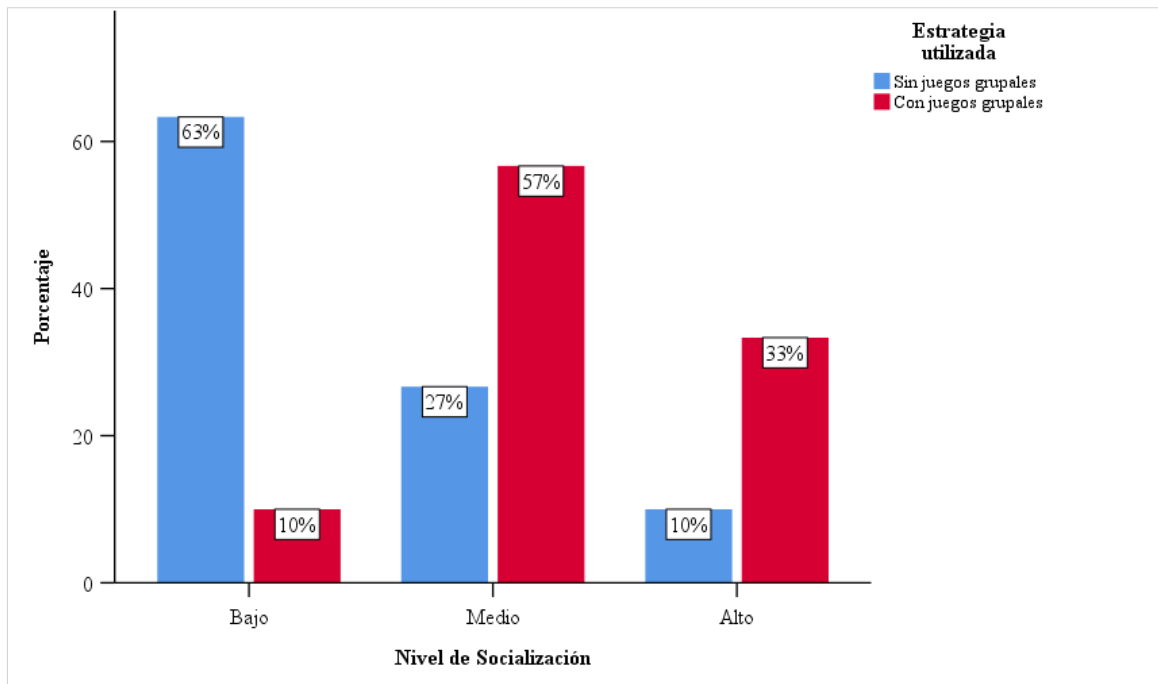


Figura 1. Comparación del nivel de socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”, según estrategia utilizada.

La tabla 5 y figura 1 permite observar la comparación de los resultados sobre el nivel de socialización de niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni” en la cual se afirma que sin los talleres de juegos grupales la mayoría de niños y niñas presentan niveles de socialización bajo, representado por un 63% del total, seguido del nivel medio representado por el; 27% del total, y solamente un 10% del total presentan nivel de socialización alto; luego del análisis teórico podemos decir que estos resultados se dan por que la socialización no es un proceso automático en los niños y niñas, es por ello que es necesario la aplicación de estrategias para la mejora de la socialización. Haciendo la comparación después de aplicar los talleres de juegos grupales, la mayoría de niños presentan nivel de socialización medio, representado por el 57% del total, seguido del nivel alto representado por el 33% del total, y solamente una minoría presentan nivel de socialización bajo. Esto demuestra nivel descriptivo que el nivel de socialización pasó de un nivel bajo a un nivel medio luego del experimento. Estos



resultados se dan porque el juego grupal permite mejorar la socialización por la constante interacción de los estudiantes en el juego. En consecuencia, podemos afirmar que los juegos grupales como estrategia mejora el proceso de socialización.

Análisis de resultados por dimensiones

Para corroborar los resultados generales para el nivel de socialización, realizamos el análisis por dimensiones, los resultados fueron los siguientes:

Tabla 6.

Comparación para la dimensión socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”, según estrategia utilizada.

Socialización	Estrategia utilizada			
	Sin juegos grupales		Con juegos grupales	
	N°	%	N°	%
Bajo	18	60%	3	7%
Medio	9	30%	16	53%
Alto	3	10%	12	40%
Total	30	100%	30	100%

Fuente: Elaboración propia

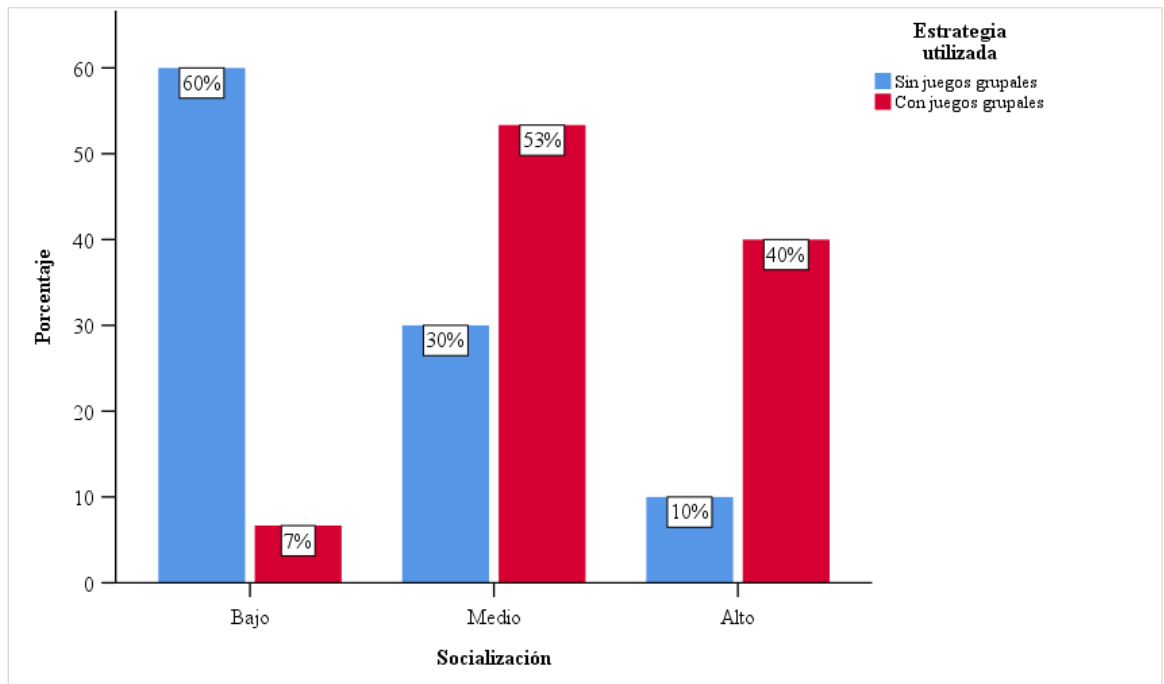


Figura 2. Comparación para la dimensión socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”, según estrategia utilizada.

La tabla 6 y figura 2 permiten observar los resultados obtenidos luego de realizar la comparación entre, sin los talleres de juegos grupales y con talleres grupales respecto a la dimensión de socialización, en la cual observamos que sin talleres grupales la mayoría de niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 Chulluni, presentan nivel bajo para la dimensión socialización representado por un 60% del total, seguido del nivel medio representado por el 30% del total, y solamente un 10% del total presentan nivel alto; teniendo como referencia al marco teórico de la presente tesis, podemos decir que el resultado negativo se da porque la familia, la escuela y los medios de comunicación no se involucran en la socialización de los niños y niñas de la mencionada institución. haciendo la comparación después de aplicar los talleres de juegos grupales, la mayoría de niños presentan nivel medio para la dimensión socialización, representado por el 53% del total, seguido del nivel alto representado por el 40% del total, y solamente una minoría presentan nivel bajo para la dimensión socialización representado por el 7% del total. Esto demuestra a nivel descriptivo que la dimensión socialización pasó de un nivel bajo

a un nivel medio luego del experimento. Este resultado positivo se da porque se promueve el proceso de socialización mediante los juegos grupales.

Tabla 7.

Comparación para la dimensión expresión oral en niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”, según estrategia utilizada.

Expresión oral	Estrategia utilizada			
	Sin juegos grupales		Con juegos grupales	
	N°	%	N°	%
Bajo	16	53%	3	10%
Medio	9	30%	9	30%
Alto	5	17%	18	60%
Total	30	100%	30	100%

Fuente: Elaboración propia

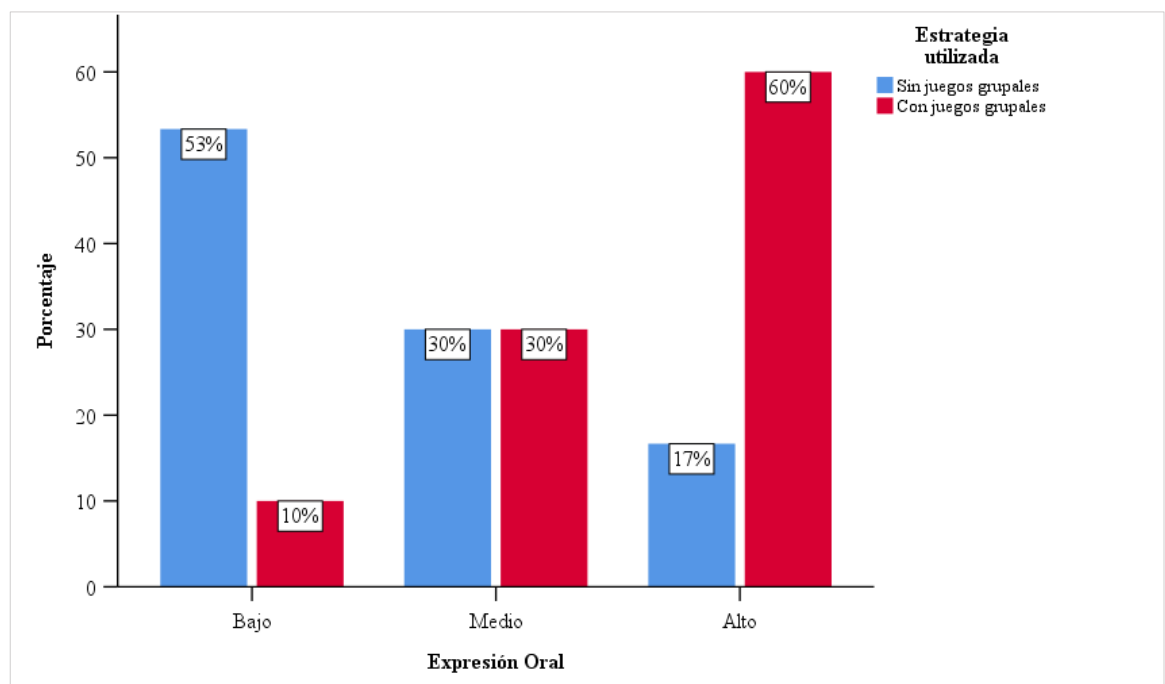


Figura 3. Comparación para la dimensión expresión oral en niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”, según estrategia utilizada.

La tabla 7 y figura 3 permiten observar los resultados obtenidos luego de realizar la comparación entre, sin los talleres de juegos grupales y con talleres grupales respecto a la dimensión expresión oral, en la cual observamos que sin talleres grupales la mayoría



de niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”, presentan nivel bajo para la dimensión expresión oral representado por un 53% del total, seguido del nivel medio representado por el 30% del total, y solamente un 17% del total presentan nivel alto; haciendo un análisis en base al marco teórico podemos decir que estos resultados negativos se dan a consecuencia de que el educador y los padres de familia no generan espacios de práctica para la mejora de la expresión oral. Haciendo la comparación después de aplicar los talleres de juegos grupales, la mayoría de niños presentan nivel alto para la dimensión expresión oral, representado por el 60% del total, seguido del nivel medio representado por el 30% del total, y solamente una minoría presentan nivel bajo para la dimensión expresión oral representado por el 10% del total. Esto demuestra a nivel descriptivo que la dimensión expresión oral pasó de un nivel bajo a un nivel alto luego del experimento. Este resultado positivo se da porque se generó espacios de práctica para mejorar la expresión oral mediante lo juegos grupales.

De las tablas anteriores podemos obtener el siguiente resumen.

Tabla 8.

Estadísticos descriptivos sin taller de juegos grupales.

Dimensión	N°	Mínimo	Máximo	Mediana	Nivel
Socialización	30	12	25	16	Bajo
Expresión oral	30	11	25	16	Bajo
Proceso de Socialización	30	26	50	32	Bajo

Fuente: Encuestas aplicadas

En la tabla 8 se puede observar que, de acuerdo a las respuestas del instrumento de recolección de datos, computaron un puntaje medio de 32 para la variable dependiente proceso de socialización, lo cual según el baremo de interpretación indica que, sin juegos grupales los niños y niñas objeto del experimento, desarrollaban un proceso de

socialización bajo. Debido a que los agentes de la socialización no generan ni impulsan la socialización en los niños y niñas.

Respecto al comportamiento de las dimensiones, sin aplicar la estrategia de juegos grupales podemos apreciar para la socialización un puntaje medio de 16, el cual según el baremo de interpretación se ubica en el nivel bajo, indicando que esta dimensión no desarrolla de forma adecuada. Además, para la expresión oral la tabla muestra un puntaje medio también de 16, este valor según el baremo cae en el nivel bajo.

Tabla 9.

Estadísticos descriptivos con taller de juegos grupales

Dimensión	Nº	Mínimo	Máximo	Mediana	Nivel
Socialización	30	12	27	21	Medio
Expresión oral	30	13	30	24	Alto
Proceso de Socialización	30	26	56	45	Medio

Fuente: Encuestas aplicadas

En la tabla 9 podemos observar que, de acuerdo a las respuestas del instrumento de recolección de datos, computaron un puntaje medio de 45 para la variable dependiente proceso de socialización, lo cual según el baremo de interpretación indica que, con taller de juegos grupales los niños y niñas objeto del experimento, pasaron a un proceso de socialización medio.

Respecto al comportamiento de las dimensiones, aplicando la estrategia de juegos grupales podemos apreciar para la socialización un puntaje medio de 21, el cual según el baremo de interpretación se ubica en la categoría medio, indicando que esta dimensión pasó a desarrollarse en forma adecuada. En cambio, para la expresión oral la tabla muestra un puntaje medio de 24, este valor según el baremo cae en el nivel alto.

Nuestra investigación tuvo importancia debido a que los niños y niñas accedieron al desarrollo y mejoramiento del proceso de socialización, con la estrategia de los juegos

grupales, es así que se evidencian los resultados positivos, de la misma forma esta investigación sirve de base para posteriores estudios que se realicen al respecto.

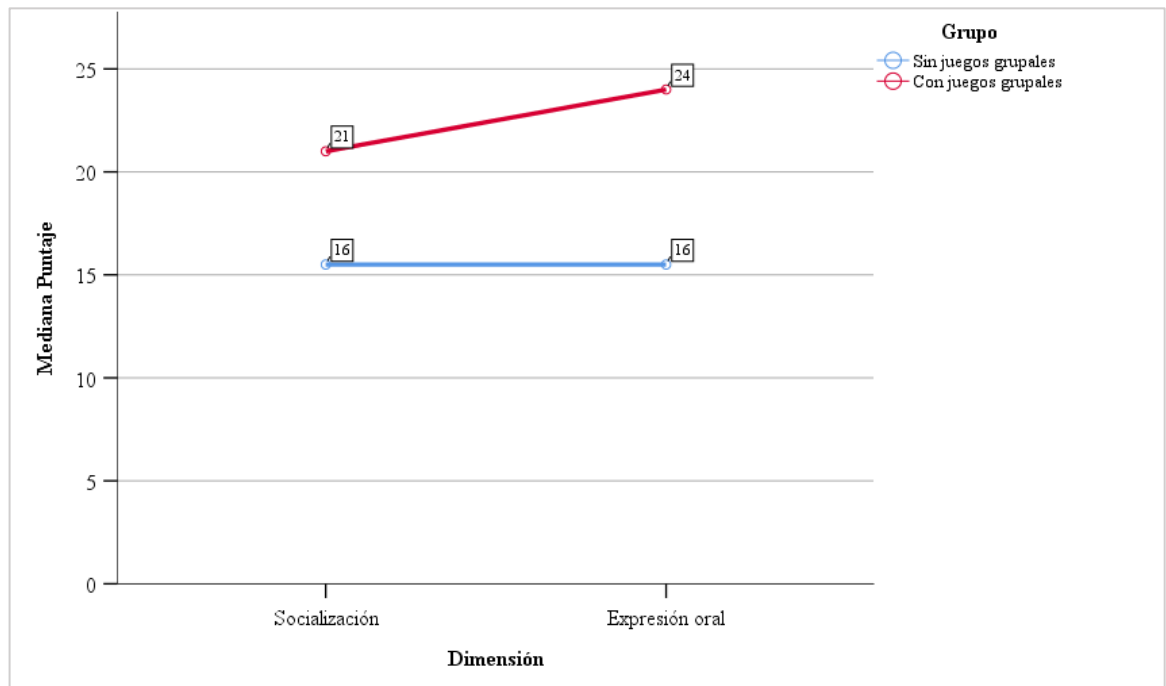


Figura 4. Comparación del proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 Chulluni, por dimensiones.

En la tabla 9 y figura 4 se observa la comparación de las dimensiones del proceso de socialización sin y con taller de juegos grupales, en la cual podemos observar que:

En ambas dimensiones se mejoró el puntaje, llegando a un nivel mediano empleando la estrategia de los juegos grupales, para la dimensión expresión oral en mayor cantidad logrando aumentar un promedio de 8 puntos, lo que conlleva a pasar de un nivel de expresión oral bajo a alto, y para la dimensión socialización aumento un promedio de 5 puntos logrando pasar de un nivel de socialización bajo a medio. Teniendo en cuenta estos resultados podemos afirmar que los juegos grupales como estrategia influyen medianamente en el proceso de socialización.



Análisis inferencial

Para comprobar la hipótesis planteada en la presente investigación, utilizamos una prueba no paramétrica para muestras relacionadas pues se trata solamente de una muestra en estudio, es decir se aplica la estrategia al mismo grupo de estudiantes, la prueba de Wilcoxon para comparación de dos muestras relacionadas, además la variable en estudio es el nivel de socialización (con juegos grupales y sin juegos grupales) que es una variable cualitativa ordinal categorizada en niveles.

PROCEDIMIENTO PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

1. Planteamiento de hipótesis:

H₀: No existe diferencia significativa entre el puntaje medio de socialización antes (sin juegos grupales) y después del tratamiento (con juegos grupales).

H₁: Existe diferencia significativa entre el puntaje medio de socialización antes (sin juegos grupales) y después del tratamiento (con juegos grupales).

- **Hipótesis de investigación:**

Los juegos grupales como estrategia influyen en el proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la I.E.P. N° 70620 “Chulluni” –Puno, 2019.

2. Nivel de significancia: $\alpha = 5\%$

3. Estadístico de prueba: En este caso, como se trata de muestras pequeñas utilizamos la prueba de Rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas.

4. **Regla de decisión:** Para definir la regla de decisión se utilizó el criterio del *p-valor* o *nivel de significancia*, siendo la regla;
- Si *p-valor* < α entonces se rechaza H_0 y se acepta H_1
 - Si *p-valor* $\geq \alpha$ entonces se acepta H_0 y se rechaza H_1
5. **Cálculos:** Se realizó en el SPSS, el cual primero nos muestra la siguiente tabla:

Tabla 10.

Rangos con signo de Wilcoxon para el Proceso de socialización.

		Rangos		
		Nº	Rango promedio	Suma de rangos
Proceso de socialización con juegos grupales –	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	26 ^b	13,50	351,00
Proceso de socialización sin juegos grupales	Empates	4 ^c		
Total		30		

a. Proceso de socialización con juegos grupales < Proceso de socialización sin juegos grupales

b. Proceso de socialización con juegos grupales > Proceso de socialización sin juegos grupales

c. Proceso de socialización con juegos grupales = Proceso de socialización sin juegos grupales

En la tabla 10 se observa que de la diferencia de los puntajes totales de socialización (con juegos grupales) con los puntajes totales de socialización (sin juegos grupales) la mayoría de estas diferencias son positivas arrojando un rango promedio de 13.50 lo cual indica que estos juegos grupales influyen en el proceso de socialización.

Seguidamente nos muestra el estadístico de prueba para el contraste de rangos con signo de Wilcoxon en la que observamos el valor de significancia o p-valor.

Tabla 11.

Estadístico de prueba de Wilcoxon para el Proceso de socialización.

Estadísticos de prueba ^a	
	Proceso de socialización con juegos grupales – Proceso de socialización sin juegos grupales
Z	-4,461 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,000008

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

- 6. Decisión:** Como el p-valor para la prueba de rangos con signo de Wilcoxon es, $p\text{-valor} = 0,000008 < \alpha = 0.05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- 7. Conclusión:** A un nivel de confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa entre la media de los puntajes del proceso de socialización antes del tratamiento (sin juegos grupales) y después del tratamiento (con juegos grupales).
Con lo cual se demuestra que los juegos grupales como estrategia influyen en el proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”.

PRUEBAS DE HIPÓTESIS INDIVIDUALES PARA LAS DIMENSIONES DEL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN

Prueba de hipótesis para la dimensión socialización

1. Planteamiento de hipótesis:

H₀: No existe diferencia significativa entre el puntaje medio de socialización sin juegos grupales y el puntaje medio con juegos grupales.

H₁: Existe diferencia significativa entre el puntaje medio de socialización sin juegos grupales y el puntaje medio con juegos grupales.

- **Hipótesis específica de investigación:**

Los juegos grupales influyen en la dimensión socialización para niños y niñas del III ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”.

2. **Nivel de significancia:** $\alpha = 5\%$

3. **Estadístico de prueba:** En esta investigación como se trata de muestras pequeñas utilizamos la prueba de Rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas.

4. **Regla de decisión:**

- Si $p\text{-valor} < \alpha$ entonces se rechaza H_0 y se acepta H_1
- Si $p\text{-valor} \geq \alpha$ entonces se acepta H_0 y se rechaza H_1

5. **Cálculos:** Realizado el proceso en el SPSS, primero nos muestra la tabla de Rangos, con los siguientes resultados:

Tabla 12.

Rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión Socialización.

Rangos				
		N°	Rango promedio	Suma de rangos
Socialización con juegos grupales - Socialización sin juegos grupales	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	23 ^b	12,00	276,00
	Empates	7 ^c		
	Total	30		

a. Socialización con juegos grupales < Socialización sin juegos grupales

b. Socialización con juegos grupales > Socialización sin juegos grupales

c. Socialización con juegos grupales = Socialización sin juegos grupales

En la tabla 12. Se observa que, para la dimensión socialización, al realizar la diferencia de los puntajes con juegos grupales y sin juegos grupales, la mayoría de las diferencias son positivas, arrojando un rango promedio de 12.00 lo cual indica que los resultados de esta dimensión influyen en el proceso de socialización.

Seguidamente nos muestra el estadístico de prueba para el contraste de rangos con signo de Wilcoxon en la que observamos el valor de significancia o p-valor.

Tabla 13.

Estadístico de prueba de Wilcoxon para la dimensión Socialización.

Estadísticos de prueba^a	
	Socialización con juegos grupales - Socialización sin juegos grupales
Z	-4,204 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,000026

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

- 6. Decisión:** Como el p-valor para la prueba de rangos con signo de Wilcoxon es, $p\text{-valor} = 0,000026 < \alpha = 0.05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- 7. Conclusión:** A un nivel de confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa entre los puntajes para la dimensión socialización antes del tratamiento (sin juegos grupales) y después del tratamiento (con juegos grupales).

Con lo cual se demuestra que los juegos grupales influyen en la dimensión socialización, en niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni” de Puno, 2019.

PRUEBA DE HIPÓTESIS PARA LA DIMENSIÓN EXPRESIÓN ORAL

1. Planteamiento de hipótesis:

H₀: No existe diferencia significativa entre el puntaje medio de expresión oral sin juegos grupales y el puntaje medio con juegos grupales.

H₁: Existe diferencia significativa entre el puntaje medio de socialización sin juegos grupales y el puntaje medio con juegos grupales.

- **Hipótesis específica de investigación:**

Los juegos grupales influyen significativamente en la dimensión expresión oral para niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”.

2. Nivel de significancia: $\alpha = 5\%$

3. Estadístico de prueba: En esta investigación como se trata de muestras pequeñas utilizamos la prueba de Rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas.

4. Regla de decisión:

- Si $p\text{-valor} < \alpha$ entonces se rechaza H_0 y se acepta H_1
- Si $p\text{-valor} \geq \alpha$ entonces se acepta H_0 y se rechaza H_1

5. Cálculos: Realizado el proceso en el SPSS, primero nos muestra la tabla de Rangos, con los siguientes resultados:

Tabla 14.

Rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión Expresión oral.

Rangos				
		N°	Rango promedio	Suma de rangos
Expresión oral con juegos grupales –	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	22 ^b	11,50	253,00
Expresión oral sin juegos grupales	Empates	8 ^c		
	Total	30		

a. Expresión oral con juegos grupales < Expresión oral sin juegos grupales

b. Expresión oral con juegos grupales > Expresión oral sin juegos grupales

c. Expresión oral con juegos grupales = Expresión oral sin juegos grupales

En la tabla 14. Observamos que, para la dimensión expresión oral, en la diferencia de los puntajes con juegos grupales y sin juegos grupales, la mayoría de las diferencias son positivas arrojando un rango promedio de 11.50, lo cual indica que los resultados de esta dimensión influyen en el proceso de socialización.

Seguidamente nos muestra el estadístico de prueba para el contraste de rangos con signo de Wilcoxon en la que observamos el valor de significancia o p-valor.

Tabla 15.

Estadístico de prueba de Wilcoxon para la dimensión Expresión oral.

Estadísticos de prueba^a	
	Expresión oral con juegos grupales - Expresión oral sin juegos grupales
Z	-4,118 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,000038

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

8. Decisión: Como el p-valor para la prueba de rangos con signo de Wilcoxon es, $p\text{-valor} = 0,000038 < \alpha = 0.05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

7. Conclusión: A un nivel de confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa entre los puntajes para la dimensión expresión oral antes del tratamiento (sin juegos grupales) y después del tratamiento (con juegos grupales).

Con lo cual se demuestra que los juegos grupales influyen significativamente en la dimensión expresión oral en niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 Chulluni.

4.2. DISCUSIÓN

Los resultados de esta investigación coinciden con diversos autores, quienes, a través de sus investigaciones, han mejorado los procesos de socialización, implementando la estrategia de los juegos grupales. Por consiguiente, los juegos grupales en el proceso de socialización de niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 Chulluni de la ciudad de Puno – 2019, también se suma a la mejora del proceso de socialización, ya que se



evidencio que, al aplicar los juegos grupales, los niños mejoran su socialización en un porcentaje aceptable.

Por qué ser sociable en el Área de Comunicación juega un papel esencial en un mundo que está en constante cambio, donde se innova constantemente. La socialización es una forma de “pertenecer a una sociedad en la cual se comparten normas, valores, bienes y servicios de la misma” (Suriá, 2010). La integración del niño, resulta fundamental para su correcta adaptación e integración a los grupos de trabajo que se realizan en clase. Por ejemplo, a través de juegos, los niños irán conociendo el nombre de sus compañeros e irá aprendiendo hacer nuevos amigos. De esta manera, el niño va aprendiendo a vivir socialmente con sus compañeros, porque tiene la oportunidad de asociarse con otros niños (Linguido y Zorraindo, 1981). El conocimiento de la dinámica de relaciones del grupo clase, mediante cuestionarios socio métricos ágiles, unido a la intervención basada en tareas motrices cooperativas y sistemas de distribución-agrupación que contemplen la diversidad y la afiliación, son herramientas muy útiles para que el maestro pueda optimizar las relaciones de su grupo de clase. (Andueza, y Lavega, 2017).

También se puede decir que la adecuada utilización del juego influye y asegura el desarrollo de la relación interpersonal de los niños y niñas mediante la experiencia significativa, ya que se ha apreciado que mayor uso del juego programado y orientado por los docentes que produce mayor socialización; pues el niño empieza a trabajar la cooperación y el dialogo.

Debemos indicar que los niños y niñas del tercer ciclo de la I.E..P. N°70620 “Chulluni” Puno, al principio presentaban dificultades en socializarse con sus compañeros ya después de aplicar los talleres de los juegos grupales, los niños y niñas mejoraron su socialización.



Según el análisis que se realizó se pudo identificar las causas de porque no socializan el grupo de niños, llegando a las siguientes explicaciones: el estilo de crianza de la familia, a veces, protección exagerada de los padres, lo que produce inmadurez en el niño; el medio social en el que se desenvuelven los niños, las características del medio escolar o el rol que cumple el docente de aula. En el caso, de la investigación, se intuye que podría ser el papel proteccionista de los padres (así lo manifestó la docente de aula de la IEP Chulluni) o al desempeño docente, pues se deduce que no genera espacios y actividades didácticas que favorezcan la socialización de los niños.

El juego grupal es una estrategia que propicia “la socialización y la expresión oral a través de los diferentes lenguajes verbales y no verbales, brindando un ámbito confiable que ofrezca oportunidades para adquirir seguridad en los recursos propios, en la relación con los otros” es decir, les ayuda a ser más sociables. Y sobre todo en la educación primaria, el juego grupal resulta una estrategia clave porque para los niños seis años, este tipo de juego constituye casi una necesidad.

Lo anterior ha sido comprobado a través de otros estudios realizados con niños de educación inicial. Ortega (1990) demostró que, a mayor nivel y calidad de juego infantil, existe mayor nivel de socialización en los niños y niñas, sosteniendo que el juego infantil favorece su desarrollo social, emocional y cognitivo. Pérez (1994) demostró que la integración del juego grupal ayuda en gran medida al proceso de socialización de los niños, pues les ayuda a ir exteriorizando su propio mundo.

La aplicación de talleres de los juegos grupales mejoró las relaciones interpersonales. Tal como se constata el juego grupal constituye una estrategia didáctica que tiene un conjunto de bondades para el desarrollo socio-emocional de los niños. El juego no sólo es una necesidad natural del niño, sino que también es un proceso



socializante que contribuye al progreso de todas las dimensiones del desarrollo, en especial la dimensión socio afectiva, aún más cuando el niño tiene entre 3 a 5 años, pues a esta edad, el juego se va convirtiendo paulatinamente en una actividad social y comunitaria (Prieto, 2005).

La socialización es un proceso muy largo de la vida, proceso continuo y no automático a diferencia de lo que suponen la gente de a pie sin ningún fundamento teórico, que va de las relaciones primarias con los familiares, pasando por las relaciones secundarias con los compañeros y amigos, para llegar a las relaciones con personas que la forman y desarrollan holísticamente. Uno de los principales factores que contribuyen con el desarrollo de la socialización luego de un profundo análisis, es la familia, que brinda vínculos de afecto, protección, alimentación, educación, y salud, entre otros, por lo que se hace necesario indagar de qué manera la familia desarrolla a sus integrantes y en especial la socialización, para que, conforme a su evolución, se traslade a espacios nuevos y diferentes con nuevos actores sociales. Otro factor, es justamente, la escuela, entendida como la institución educativa donde los niños y niñas, se relacionan de manera selectiva, para elegir a sus compañeros y amigos ajenos al componente familiar.

En consecuencia, la investigación permitió constatar que el juego grupal es una de las estrategias más acertadas para el desarrollo de la socialización y la expresión oral del niño, dado que es a través del juego que el niño socializa con sus pares. Y se sostiene lo anterior, porque después de culminar la investigación se evidencian diferencias entre la situación social de los niños al principio y la situación después de participar en las experiencias didácticas centradas en el juego grupal.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: En esta tesis se determinó la influencia de los juegos grupales como estrategia para mejorar el proceso de socialización en los niños del tercer ciclo de la IEP N° 70620 Chulluni de Puno – 2019, puesto que en la tabla 9, según las respuestas del instrumento de recolección de datos, computaron un puntaje medio de 45 para la variable dependiente proceso de socialización, lo cual según el baremo de interpretación indica que, con taller de juegos grupales los niños y niñas objeto del experimento, pasaron de un proceso de socialización bajo a un proceso de socialización medio. Por ende, se determinó que los juegos grupales como estrategia influyen medianamente en la mejora del proceso de socialización, lo cual significa que los niños y niñas conversan, participan, juegan, expresan sus ideas y respetan a sus compañeros y compañeras.

SEGUNDA: En esta tesis se determinó la influencia de los juegos grupales en la mejora de la socialización, puesto que en la tabla 6 podemos observar que sin los talleres de juegos grupales, la mayoría de niños y niñas del tercer ciclo de la IEP N° 70620 “Chulluni”, presentan nivel bajo para la dimensión socialización representado por un 60% del total, seguido del nivel Medio representado por el 30% del total, y solamente un 10% del total presentan nivel alto; haciendo la comparación después de aplicar los taller de juegos grupales, la mayoría de niños presentan nivel medio para la dimensión socialización, representado por el 53% del total, seguido del nivel alto representado por el 40% del total, y solamente una minoría presentan nivel bajo para la dimensión socialización representado por el 7% del total. Esto demuestra a nivel descriptivo que la dimensión socialización pasó de un



nivel bajo a un nivel medio luego del experimento, el cual significa que los juegos grupales influyen satisfactoriamente a mejorar la socialización.

TERCERA: En esta tesis se determinó la influencia de los juegos grupales en la mejora de la expresión oral, puesto que en la tabla 7 podemos observar después de aplicar los talleres de juegos grupales, la mayoría de niños y niñas presentan nivel alto para la dimensión expresión oral, representado por el 60% del total, seguido del nivel medio representado por el 30% del total, y solamente una minoría presentan nivel bajo para la dimensión expresión oral representado por el 10% del total. Esto demuestra a nivel descriptivo que la dimensión socialización pasó de un nivel bajo a un nivel alto luego del experimento, el cual significa que el juego grupal influye significativamente para la mejora de la expresión oral.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A los docentes de la Institución Educativa N° 70620 “Chulluni” de la ciudad de Puno, se sugiere aplicar los juegos grupales en el desarrollo de las sesiones para mejorar la socialización entre los niños y niñas puesto que la socialización es un proceso muy importante para el desenvolvimiento de los niños y niñas.

SEGUNDA: A la Institución Educativa como segundo agente de la socialización se sugiere realizar talleres empleando el juego grupal (Pasando por el obstáculo) para fortalecer la socialización de los niños y niñas, por lo que con el juego grupal antes mencionado se logró afianzar la comunicación de los niños y niñas del tercer ciclo.

TERCERA: Se sugiere a los docentes aplicar el juego grupal (acomodándonos en un lugar angosto) para que los niños y niñas se agrupen, integren, construyan una amistad y confíen en sus pares para así mejorar el desarrollo de sus sesiones y la socialización entre los niños y niñas.



VII. REFERENCIAS

- Alata, F. y Qquenta, A. (2015). *El desarrollo de la socialización a traves del juego en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial de Palccoyo – Checacupe*. retrieved from. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/unsa/5327/edsalcafb.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Álvarez. Y. (2015). “*Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa de la Institución Educativa Técnico Industrial Mariscal Sucre, Tujan 2015*”. Tesis para optar el título de Magíster en Lingüística. Recuperado de <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1513/1/TGT-149.pdf>
- Araujo, J. (2017). *Actividades abiertas con vacío de información y juegos de roles en la enseñanza de la expresión oral en lengua extranjera*. Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura, 22(3), 404-425. <https://dx.doi.org/10.17533/udea.ikala.v22n03a03>
- Araujo, J. (2014). *Juegos de música y expresión corporal*. Madrid España: S.L.
- Arias, M. y Tolmos D. (2016). *La actividad metaverbal en la enseñanza de la argumentación oral en niños de tercer grado de básica primaria*. Zona Próxima, (25), 49-69. <https://dx.doi.org/10.14482/zp.22.5832>
- Arteaga, V y Fernández, M. (2009). *El trabajo cooperativo como estrategia de intervención pedagógica para el desarrollo de competencias ciudadanas en el área de ciencias sociales*. Bogotá: Delfín.
- Andueza, J. y Lavega, P. (2017). *Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales*. Movimiento, 23(1), 213-227. [fecha de Consulta 16 de



Noviembre de 2020]. ISSN: 0104-754X. Disponible
en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1153/115350608016>

Astudillo, M. (2015). *Actividades Educativas y Proceso de Socialización en niños de 2 a 3 años que asisten a la Unidad Educativa Bilingüe Jefferson en la ciudad de Guayaquil, 2015*. Recuperado el 22 de Octubre del 2020, de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/13317>

Barreto, A. (2011). *Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria*. Lima: Alcalá

Barrera, V. (2019). *La competencia escrita, oral y gráfica en el currículo educativo*. Lima: torred.

Baster, J. (2011). *Exposición verbal de resultados científicos*. *Revista Cubana de Salud Pública*, 37(2) Recuperado en 22 de junio de 2019, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S08643466201100020015&lng=es&tlng=es

Bello, S. (2016). *Reivindicación del juego libre para el proceso de socialización en el nivel de primaria*. Bogotá: Barcón.

Berger, P. y Luckmann, T (1995). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu. Disponible en: <https://zoonpolitikonmx.files.wordpress.com/2014/09/la-construccic3b3n-social-de-la-realidad-berger-luckmann.pdf>

Calderón, N. (2009). *La socialización como elemento fundamental en la vida*. Madrid: Alianza.

Cama, G. (2016). *Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Parroquial "Ave María", del distrito de Cayma. año 2015(tesis de maestría)*. Universidad Nacional San Augustin de



Arequipa.

- Chamorro, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria. Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Claparede, E. (1932). *Psicología del niño y pedagogía experimental*. Madrid: Fonder.
- Concepción, H. (2011). *Juegos para educar*. Madrid: Alcalá.
- Coloma, G. (2001). *Agentes de la socialización*. Lima - Perú: Trillas.
- Condori, L. Z. (2018). *Fortalecimiento de la expresión oral a través de los juegos verbales en estudiantes de la institución educativa inicial n° 338 Juliaca*. Puno: Universidad San Ignacion de Loyola.
- Condori, I. Huacca, K. (2017). *Los juegos dinámicos en el proceso de socialización de niños y niñas del 1er grado de la iep n° 70024 "Laykakota" de la ciudad de Puno – 2016(tesis de licenciatura)*. Universidad Nacional del Altiplano Puno.
- Flores, A. (2017). Importancia de las dinámicas grupales en la socialización de los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial. <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1550/T.A.FLORES%20OLIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, G. (2013). *El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar Universidad de la Rioja*. Disponible en: https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000405.pdf
- Giddens, A. (2001). *Sociología*. Madrid: Alianza.
- Gómez, G. (2015). *El desarrollo de la expresión Oral*. Yucatán: Azteca.
- Guevara, R. Mamani, Y. (2015). *Dinámicas de socialización para mejorar las relaciones interpersonales de los niños de 5 años de la Institución Educativa*



Inicial cuna jardín U.N.S.A Arequipa. 2014. retrieved from

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/unsa/1964/edguvers.pdf?sequence=1&isallowed=y>

Gutiérrez, A. (2010). *Cómo favorecer el desarrollo social en los niños y niñas*. Revista Innovación y Experiencias Educativas, 1-8.

Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill Education

Ibáñez, S. (2000). *El lenguaje en el niño: una nueva mirada*. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, (26), 51-67. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052000000100004>

Johnson, D y Johnson, R. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.

Kmanisky, G. (1991). *Socialización*. México: Trillas.

Laura, C. Arenas, G. (2017). *aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa - 2017*. retrieved from

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/unsa/6402/edclaarcy.pdf?sequence=1&isallowed=y>

Londoño, M., & González, M. (2013). *La adaptación escolar y social en niñas de preescolar: un análisis a partir de las relaciones de aceptación y rechazo en el grupo de pares*. Obtenido de Intellectum, Repositorio Institucional de la Universidad de la Sabana: <http://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/6>

898



- Linguado, M., & Zorraindo, M. (1981). *El proceso de socialización en la etapa preescolar*. *Revista de Psicología*, 26-31.
- Luque, M. y Roque, E. (2018). *Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños (as) bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. N° 201 de Capachica en el periodo 2018*. retrieved from <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/unap/8165>
- Maggiolo, L. Varela, M. (2014). *Dificultades de lenguaje en niños preescolares con antecedente de prematuridad extrema*. *Revista chilena de pediatría*, 85(3), 319-327. <https://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062014000300008>
- Mariotti, F. (2010). *Juegos y recreación*. México: Trillas.
- Machaca, B. (2016). *Aplicación de la técnica grupal “juego de roles”, para mejorar el nivel de comunicación oral en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de inglés de los estudiantes del 5to año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Jorge Cháves, Tacna*.
- Malaga, R. (2019). *El juego libre en los sectores de aula y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Cuna Hospital Goyeneche” del distrito de Arequipa – 2018*. retrieved from <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/unsa/9123/psmmaarrn.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Mamani, A. (2017). *“Influencia de la técnica dinámica grupal en el aprendizaje significativo en el área de persona, familia y relaciones humanas en los alumnos de quinto año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santa Teresita del niño Jesús” de Tacna en el año 2016”*



- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.
- Montessori, M. (1928). *Ideas Generales sobre mi método*. Madrid: Escuela viva.
- Morris, C. (2005). *Introducción a la Psicología*. México: Prentice Hall. p.131.
- Ortega, R. (1990). *La naturaleza psicológica del juego*. Lima - Perú: concytec.
- Pérez, G. (1994). *Adaptación en los niños*. España: La muralla.
- Pérez, J. (2013). *Los juegos dinámicos*. Madrid: Ibergarceta.
- Pisano, J. (2010). *Dinámicas de grupo para la comunicación*. Buenos Aires. Novedades Educativas.
- Piaget, J. (1980). *Seis estudios de Psicología*. México: Seix Barral.
- Prieto, M. (2005). *Desarrollo de juegos*. México: Alfaomega.
- Quispe, B. Paz, T. (2018). *Recuperación y aplicación de juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de 05 años de la Institución Educativa Inicial n° 56275 tupac amaru ii de Vellile - Chumbivilcas Cusco, 2018*.
- Romero, P. (2008). *Pensamiento hábil y creativo*. México: Ibergarceta.
- Rosado, M. (1997). *Dinámicas de grupo y orientación educativa*. México: Trillas.
- Rocher, G. (1993). *Introducción a la sociología general*. Barcelona: Herder.
- Serrano, A. (2013). *Diseño y validación de un cuestionario para medir la autoestima infantil*. Córdoba: Rabanales.
- Silvino, F. (1999). *Juegos para dinámicas de grupos*. Buenos Aires, Argentina:trillax.
- Simkin, Hugo, & Becerra, Gastón. (2013). *El proceso de socialización: Apuntes para su exploración en el campo psicosocial*. Ciencia, docencia y tecnología, (47), 00. Recuperado el 25 de mayo de 2018, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17162013000200005&lng=es&tlng=es.



- Tripero, A. (2011). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. Innova: Eustker.
- Valle, G. (2011). *Logro de aprendizajes significativos en función de las dinámicas grupales en el área de historia, geografía y economía en los alumnos del tercer año de nivel secundario del distrito de ciudad nueva de la región de Tacna durante el año 2009*. <https://doi.org/10.1089/jwh.2007.0383>
- Vega, J. (2017). *La expresión oral*. Lima: Muster.
- Vega, L. (2011). *La socialización en los niños de preescolar mediante en desarrollo de competencias sociales*. México: Tricle.
- Velásquez, J. (2014). *"Sociabilidad del niño en el área Urbana y Rural (Estudio realizado en el municipio de Nuevo San Carlos, Retalhuleu)"*. Tesis de Licenciatura en psicología. Universidad Rafael Landívar. campus de Quetzaltenango, Guatemala.
- Velázquez, R. (2017). *Importancia del desarrollo de la expresión oral en el contexto escolar*. Recuperable de: http://rosal_v.lacoctelera.net/post09/20/importancia-del-desarrollo-laexpresion-oral-el-contexto.
- Vygotsky, L. (1996). *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Wallon, T. (1997). *El niño preescolar*. Morelia: Duce.
- Yubero, S. (2004). *Socialización y aprendizaje social*. Madrid: Pearson Educación.
- Zapata, T. (2015). *El juego en la Educación Infantil*. España: Universiti.
- Zorrilla, M. (2008). *El juego en la infancia*. Revista Chilena de pediatría, 79(5), 44-549.



ANEXOS



ANEXO A

PRE TEST

TEST PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER CICLO DE LA IEP N° 70620 “CHULLUNI”

DATOS INFORMATIVOS:

Nombres y Apellidos.....

Grado: Sección: Sexo: Edad:

INSTRUCCIONES:

Estimado niño (a) a continuación te presentamos veinte preguntas, las que debes leer detenidamente y luego marca con una (x) dentro del cuadro la respuesta que consideres conveniente.

N°	Items	No (1)	A veces (2)	Si (3)
01	Juego con mis compañeros y compañeras.			
02	Converso con todos mis compañeros y compañeras de clase.			
03	Respeto las reglas de los juegos.			
04	Acepto las opiniones de mis compañeros.			
05	Respeto a mis compañeros cuando juego.			
06	Puedo mantener una conversación en grupo.			
07	Me gusta formar grupos para jugar.			
08	Soy capaz de iniciar conversaciones.			
09	Busco ayuda de mis compañeros cuando lo requiero.			
10	Brindo comentarios sobre algún juego que realizo.			
11	Comparto anécdotas en el salón de clases.			
12	Respondo a un compañero si me pregunta algo durante el recreo.			
13	Cuando surge un problema soy capaz de resolverlo conversando.			
14	Respondo las preguntas que me hace mi profesor.			
15	Siento alegría cuando participo en juegos grupales.			
16	Expreso mis ideas con claridad.			
17	Me interesa hacer nuevos amigos.			
18	Soy capaz de ayudar a un compañero si se siente triste.			
19	Participó activamente en los juegos grupales.			
20	Expresó mis quejas en el salón de clases.			
Suma parcial				
Suma total				

Gracias.

Tabla de valoración:

Si: Alto nivel de socialización (41- 60)

A veces: Medio nivel de socialización (21-40)

No: Bajo nivel de socialización (00- 20)



POST TEST

TEST PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER CICLO DE LA IEP N° 70620 “CHULLUNI”

DATOS INFORMATIVOS:

Nombres y Apellidos.....

Grado: Sección: Sexo: Edad:

INSTRUCCIONES:

Estimado niño (a) a continuación te presentamos veinte preguntas, las que debes leer detenidamente y luego marca con una (x) dentro del cuadro la respuesta que consideres conveniente.

N°	Items	No (1)	A veces (2)	Si (3)
01	Juego con mis compañeros y compañeras.			
02	Converso con todos mis compañeros y compañeras de clase.			
03	Respeto las reglas de los juegos.			
04	Acepto las opiniones de mis compañeros.			
05	Respeto a mis compañeros cuando juego.			
06	Puedo mantener una conversación en grupo.			
07	Me gusta formar grupos para jugar.			
08	Soy capaz de iniciar conversaciones.			
09	Busco ayuda de mis compañeros cuando lo requiero.			
10	Brindo comentarios sobre algún juego que realizo.			
11	Comparto anécdotas en el salón de clases.			
12	Respondo a un compañero si me pregunta algo durante el recreo.			
13	Cuando surge un problema soy capaz de resolverlo conversando.			
14	Respondo las preguntas que me hace mi profesor.			
15	Siento alegría cuando participo en juegos grupales.			
16	Expreso mis ideas con claridad.			
17	Me interesa hacer nuevos amigos.			
18	Soy capaz de ayudar a un compañero si se siente triste.			
19	Participó activamente en los juegos grupales.			
20	Expresó mis quejas en el salón de clases.			
Suma parcial				
Suma total				

Gracias.

Tabla de valoración:

Si: Alto nivel de socialización (41- 60)

A veces: Medio nivel de socialización (21-40)

No: Bajo nivel de socialización (00- 20)



ANEXO B

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, CARLOS ADOLFO ROJAS MENDOZA, con documento de identidad N° 01264297 de profesión SOCIÓLOGO con Grado de DOCTOR EN CIENCIAS SOCIALES

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación los instrumentos de recolección de datos, a los efectos de su aplicación en el proyecto denominado **LOS JUEGOS GRUPALES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER CICLO DE LA I.E.P. N°70620 "CHULLUNI" DE PUNO, 2019.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Después de haber evaluado el instrumento, se declara APTO (X), NO APTO () para su aplicación.

Fecha: 30 de mayo del 2019.

Dr. Carlos Adolfo Rojas Mendoza
CSP N°1130



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, JUAN ALEXANDER CONDORI P., con documento de identidad N° 40039723 de profesión DOCENTE con Grado de MAGISTER EN EBI y GERENCIA EDUCATIVA.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación los instrumentos de recolección de datos, a los efectos de su aplicación en el proyecto denominado **LOS JUEGOS GRUPALES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER CICLO DE LA I.E.P. N°70620 "CHULLUNI" DE PUNO, 2019.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Después de haber evaluado el instrumento, se declara APTO , NO APTO () para su aplicación.

Fecha: 30 de mayo del 2019.


M.Sc. Juan Alexander Condori Palomino
DOCENTE - UNIVERSITARIO
E.R.E.P. - FCEDUC - UMA - PUNO.
CPPS. N° 2240039723.



ANEXO C

TALLER DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS GENERALES			
1.1.I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2.CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3.DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4.PROFESORA DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5.EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6.FECHA	15/07/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	PASANDO POR EL OBSTÁCULO(juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.	• Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente.	1.-Observación -Lista de Cotejos



III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar.</p> <p style="text-align: center;">PASANDO POR EL OBSTÁCULO</p> <p>Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal.</p> <p>DESARROLLO: Procedimiento. -Se forman dos o más equipos de niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El educador coloca la cuerda de un extremo a otro extremo y a una altura determinada. ✓ Se ubican ambos equipos de jugadores en lugares distintos. ✓ Se organizan los equipos con el objetivo de que todos los integrantes del grupo puedan pasar al otro extremo de la cuerda. ✓ Logra ganar el equipo que cumpla con pasar al otro extremo de la cuerda con todos sus integrantes sin rozar la cuerda. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusta? ✓ ¿Qué es lo que no les agrada? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudo a socializar con sus compañeros? 	Cuerda de 4 metros

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: PASANDO POR EL OBSTÁCULO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Participa activamente en el juego grupal		Se integra con facilidad al grupo		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS GENERALES			
1.1. I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2. CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3. DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4. PROFESORA DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5. EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6. FECHA	17/07/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	ACOMODACIÓN EN UN LUGAR ANGOSTO(juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Adecúa su texto oral a la situación comunicativa y a sus interlocutores considerando el propósito comunicativo, utilizando recursos no verbales (gestos y movimientos corporales y recurriendo a su experiencia y tipo textual.	1.-Observación -Lista de Cotejos



III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar. Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal.</p> <p>DESARROLLO: Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se forman dos o más grupos de estudiantes. ✓ El educando extiende las cuerdas de tamaño grande para ambos grupos. ✓ Los integrantes de ambos grupos deben ingresar dentro del círculo de la cuerda. ✓ Seguidamente el juego grupal se va acomplejando cuando la cuerda es más pequeña. ✓ Logra ganar el equipo que permanezca durante cinco segundos en el interior de la cuerda pequeña sin rozar la cuerda. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusta? ✓ ¿Qué es lo que no les agrada? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudó a socializar con sus compañeros? 	Cuerdas del tamaño grande, mediano y pequeño

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: ACOMODACIÓN EN UN LUGAR ANGOSTO


N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Participa con voluntad		Se interesa por participar en el juego grupal		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS GENERALES			
1.1. I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2. CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3. DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4. PROFESOR DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5. EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6. FECHA	22/07/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	DIBUJANDO LA PALABRA QUE ESCUCHAMOS (juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente.	1.-Observación -Lista de Cotejos

III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
<p>PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)</p>	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar. DIBUJANDO LA PALABRA QUE ESCUCHAMOS.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal.</p> <p>DESARROLLO: Procedimiento: Se forman dos o más grupos de estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cada grupo forma una columna de cinco estudiantes con sus respectivas sillas y nombran a un estudiante para trazar el dibujo final. <input type="checkbox"/> El juego grupal empieza cuando el educando menciona el objeto a dibujar al primer estudiante de la columna. <input type="checkbox"/> Luego de haber escuchado el estudiante dibuja la palabra que escucho y así sucesivamente con los demás estudiantes. <input type="checkbox"/> Logra ganar el grupo que dibuja el objeto correcto que el educando menciona al primer estudiante. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusto? ✓ ¿Qué es lo que no les agrado? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudo a socializar con sus compañeros? 	<p>Papel Bond, lápices y sillas.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: DIBUJANDO LA PALABRA QUE ESCUCHAMOS.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Tiene curiosidad por el juego grupal		Siente seguridad al participar en el juego grupal		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS GENERALES			
1.1.I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2.CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3.DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4.PROFESORA DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5.EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6.FECHA	24/07/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	EL TELEFONO MALOGRADO(juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1.CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Recupera información explícita de los textos orales que escucha (nombres de personas y personajes, acciones, hechos, lugares y fechas) y que presentan vocabulario de uso frecuente.	1.-Observación -Lista de Cotejos



III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar. Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal.</p> <p>DESARROLLO: Procedimiento: Los participantes se alinean hombro con hombro, ya sea en pie o sentados; esta formación representa la línea telefónica. El participante que se encuentra al principio de la línea susurra un mensaje en forma de frase u oración; comúnmente es el adulto que organiza el juego quien dice el mensaje inicial, pero puede ser el mismo primer participante a quien se le ocurra el mensaje que va a ser transmitido. Quien haya oído el mensaje inicialmente se lo comunica en igual forma a quien está a su lado, y así, de manera consecutiva, el receptor del mensaje murmura el mensaje a quien le sigue en la línea de modo que el mensaje llegue hasta el otro extremo, o sea, al último participante. El último jugador dice en voz alta, para que todos los participantes puedan oírlo, el contenido de la comunicación tal como ha llegado hasta él, la cual puede haber quedado tan distorsionada respecto al mensaje original que puede resultar graciosa al compararla con dicho mensaje original.</p> <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusta? ✓ ¿Qué es lo que no les agrada? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudó a socializar con sus compañeros? 	Sillas

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: EL TELEFONO MALOGRADO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Participa de manera autónoma		Mantiene el orden durante el juego grupal		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS GENERALES			
1.1.I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2.CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3.DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4.PROFESORA DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5.EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6.FECHA	29/07/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	FORMANDO FIGURAS(juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema.	1.-Observación -Lista de Cotejos



III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Recuerdan el juego denominado el teléfono malogrado? ✓ ¿Qué es lo que les gusta del juego? ✓ ¿Les parece correcto las reglas del juego? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar quienes asumen el liderazgo y a quienes se les otorga el mismo – Analizar como fluye la comunicación en el grupo – Observar la interacción grupal cuando deben cumplir con un objetivo. <p>DESARROLLO: Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se forman dos o más grupos de 5 a 10 estudiantes. ✓ El juego grupal empieza cuando el docente le indica a cada grupo la figura que deben de formar entre todos los estudiantes de grupo. ✓ Logra ganar el grupo que forme primero la figura mencionada por el docente. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusta? ✓ ¿Qué es lo que no les agrada? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudo a socializar con sus compañeros? 	

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: FORMANDO FIGURAS.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Respeto las opiniones de sus compañeros		Dialoga sobre la importancia del juego		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS GENERALES			
1.1.I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2.CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3.DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4.PROFESORA DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5.EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6.FECHA	31/07/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	PASANDO POR EL OBSTÁCULO(juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.	<ul style="list-style-type: none">• Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente.	1.-Observación -Lista de Cotejos



III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar.</p> <p style="text-align: center;">PASANDO POR EL OBSTÁCULO</p> <p>Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal.</p> <p>DESARROLLO: Procedimiento. -Se forman dos o más equipos de niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El educador coloca la cuerda de un extremo a otro extremo y a una altura determinada. ✓ Se ubican ambos equipos de jugadores en lugares distintos. ✓ Se organizan los equipos con el objetivo de que todos los integrantes del grupo puedan pasar al otro extremo de la cuerda. ✓ Logra ganar el equipo que cumpla con pasar al otro extremo de la cuerda con todos sus integrantes sin rozar la cuerda. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusta? ✓ ¿Qué es lo que no les agrada? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudo a socializar con sus compañeros? 	Cuerda de 4 metros

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: PASANDO POR EL OBSTÁCULO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Participa activamente en el juego grupal		Se integra con facilidad al grupo		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS GENERALES					
1.1.I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI				
1.2.CICLO	III	1.2.1. Grado y Sección	1ro "única"	1.2.2. Turno	Diurno
1.3.DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI				
1.4.PROFESORA DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES				
1.5.EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES				
1.6.FECHA	05/08/2019				

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	ACOMODACIÓN EN UN LUGAR ANGOSTO(juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1.CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Adecúa su texto oral a la situación comunicativa y a sus interlocutores considerando el propósito comunicativo, utilizando recursos no verbales (gestos y movimientos corporales y recurriendo a su experiencia y tipo textual.	1.-Observación -Lista de Cotejos



III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar. Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal.</p> <p>DESARROLLO: Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se forman dos o más grupos de estudiantes. ✓ El educando extiende las cuerdas de tamaño grande para ambos grupos. ✓ Los integrantes de ambos grupos deben ingresar dentro del círculo de la cuerda. ✓ Seguidamente el juego grupal se va acomplejando cuando la cuerda es más pequeña. ✓ Logra ganar el equipo que permanezca durante cinco segundos en el interior de la cuerda pequeña sin rozar la cuerda. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusta? ✓ ¿Qué es lo que no les agrada? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudo a socializar con sus compañeros? 	Cuerdas del tamaño grande, mediano y pequeño

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: ACOMODACIÓN EN UN LUGAR ANGOSTO.


N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Participa con voluntad		Se interesa por participar en el juego grupal		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS GENERALES			
1.1. I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2. CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3. DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4. PROFESOR DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5. EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6. FECHA	07/08/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	DIBUJANDO LA PALABRA QUE ESCUCHAMOS (juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente..	1.-Observación -Lista de Cotejos

III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
<p>PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)</p>	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar. DIBUJANDO LA PALABRA QUE ESCUCHAMOS.</p>  <p>Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal.</p> <p>DESARROLLO: Procedimiento: Se forman dos o más grupos de estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cada grupo forma una columna de cinco estudiantes con sus respectivas sillas y nombran a un estudiante para trazar el dibujo final. <input type="checkbox"/> El juego grupal empieza cuando el educando menciona el objeto a dibujar al primer estudiante de la columna. <input type="checkbox"/> Luego de haber escuchado el estudiante dibuja la palabra que escucho y así sucesivamente con los demás estudiantes. <input type="checkbox"/> Logra ganar el grupo que dibuja el objeto correcto que el educando menciona al primer estudiante. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusto? ✓ ¿Qué es lo que no les agrado? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudo a socializar con sus compañeros? 	<p>Papel Bond, lápices y sillas.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: DIBUJANDO LA PALABRA QUE ESCUCHAMOS.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Tiene curiosidad por el juego grupal		Siente seguridad al participar en el juego grupal		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS GENERALES			
1.1. I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2. CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3. DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4. PROFESORA DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5. EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6. FECHA	12/08/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	EL TELEFONO MALOGRADO(juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Recupera información explícita de los textos orales que escucha (nombres de personas y personajes, acciones, hechos, lugares y fechas) y que presentan vocabulario de uso frecuente.	1.-Observación -Lista de Cotejos



III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar. Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal.</p> <p>DESARROLLO: Procedimiento: Los participantes se alinean hombro con hombro, ya sea en pie o sentados; esta formación representa la línea telefónica. El participante que se encuentra al principio de la línea susurra un mensaje en forma de frase u oración; comúnmente es el adulto que organiza el juego quien dice el mensaje inicial, pero puede ser el mismo primer participante a quien se le ocurra el mensaje que va a ser transmitido. Quien haya oído el mensaje inicialmente se lo comunica en igual forma a quien está a su lado, y así, de manera consecutiva, el receptor del mensaje murmura el mensaje a quien le sigue en la línea de modo que el mensaje llegue hasta el otro extremo, o sea, al último participante. El último jugador dice en voz alta, para que todos los participantes puedan oírlo, el contenido de la comunicación tal como ha llegado hasta él, la cual puede haber quedado tan distorsionada respecto al mensaje original que puede resultar graciosa al compararla con dicho mensaje original.</p> <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusta? ✓ ¿Qué es lo que no les agrada? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudó a socializar con sus compañeros? 	Sillas

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: EL TELEFONO MALOGRADO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Participa de manera autónoma		Mantiene el orden durante el juego grupal		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS GENERALES			
1.1. I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2. CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3. DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4. PROFESORA DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5. EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6. FECHA	14/08/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	FORMANDO FIGURAS(juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema.	1.-Observación -Lista de Cotejos



III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Recuerdan el juego denominado el teléfono malogrado? ✓ ¿Qué es lo que les gusta del juego? ✓ ¿Les parece correcto las reglas del juego? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar quienes asumen el liderazgo y a quienes se les otorga el mismo – Analizar como fluye la comunicación en el grupo – Observar la interacción grupal cuando deben cumplir con un objetivo. <p>DESARROLLO: Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se forman dos o más grupos de 5 a 10 estudiantes. ✓ El juego grupal empieza cuando el docente le indica a cada grupo la figura que deben de formar entre todos los estudiantes de grupo. ✓ Logra ganar el grupo que forme primero la figura mencionada por el docente. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusta? ✓ ¿Qué es lo que no les agrada? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudo a socializar con sus compañeros? 	

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: FORMANDO FIGURAS.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Respeto las opiniones de sus compañeros		Dialoga sobre la importancia del juego		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS GENERALES			
1.1. I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2. CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3. DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4. PROFESORA DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5. EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6. FECHA	19/08/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	PASANDO POR EL OBSTÁCULO(juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.	• Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente.	1.-Observación -Lista de Cotejos



III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar. PASANDO POR EL OBSTÁCULO</p> <p>Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal.</p> <p>DESARROLLO: Procedimiento. -Se forman dos o más equipos de niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El educador coloca la cuerda de un extremo a otro extremo y a una altura determinada. ✓ Se ubican ambos equipos de jugadores en lugares distintos. ✓ Se organizan los equipos con el objetivo de que todos los integrantes del grupo puedan pasar al otro extremo de la cuerda. ✓ Logra ganar el equipo que cumpla con pasar al otro extremo de la cuerda con todos sus integrantes sin rozar la cuerda. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusta? ✓ ¿Qué es lo que no les agrada? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudo a socializar con sus compañeros? 	<p>Cuerda de 4 metros</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: PASANDO POR EL OBSTÁCULO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Participa activamente en el juego grupal		Se integra con facilidad al grupo		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS GENERALES					
1.1. I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI				
1.2. CICLO	III	1.2.1. Grado y Sección	1ro "única"	1.2.2. Turno	Diurno
1.3. DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI				
1.4. PROFESORA DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES				
1.5. EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES				
1.6. FECHA	21/08/2019				

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	ACOMODACIÓN EN UN LUGAR ANGOSTO(juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Adecúa su texto oral a la situación comunicativa y a sus interlocutores considerando el propósito comunicativo, utilizando recursos no verbales (gestos y movimientos corporales y recurriendo a su experiencia y tipo textual.	1.-Observación -Lista de Cotejos



III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar. Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal.</p> <p>DESARROLLO: Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se forman dos o más grupos de estudiantes. ✓ El educando extiende las cuerdas de tamaño grande para ambos grupos. ✓ Los integrantes de ambos grupos deben ingresar dentro del círculo de la cuerda. ✓ Seguidamente el juego grupal se va a complejizando cuando la cuerda es más pequeña. ✓ Logra ganar el equipo que permanezca durante cinco segundos en el interior de la cuerda pequeña sin rozar la cuerda. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusta? ✓ ¿Qué es lo que no les agrada? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudó a socializar con sus compañeros? 	Cuerdas del tamaño grande, mediano y pequeño

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: ACOMODACIÓN EN UN LUGAR ANGOSTO.


N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Participa con voluntad		Se interesa por participar en el juego grupal		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS GENERALES			
1.1. I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2. CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3. DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4. PROFESOR DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5.EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6.FECHA	26/08/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	DIBUJANDO LA PALABRA QUE ESCUCHAMOS (juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente..	1.-Observación -Lista de Cotejos

III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
<p>PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)</p>	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar. DIBUJANDO LA PALABRA QUE ESCUCHAMOS.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal.</p> <p>DESARROLLO: Procedimiento: Se forman dos o más grupos de estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cada grupo forma una columna de cinco estudiantes con sus respectivas sillas y nombran a un estudiante para trazar el dibujo final. <input type="checkbox"/> El juego grupal empieza cuando el educando menciona el objeto a dibujar al primer estudiante de la columna. <input type="checkbox"/> Luego de haber escuchado el estudiante dibuja la palabra que escucho y así sucesivamente con los demás estudiantes. <input type="checkbox"/> Logra ganar el grupo que dibuja el objeto correcto que el educando menciona al primer estudiante. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusto? ✓ ¿Qué es lo que no les agrado? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudo a socializar con sus compañeros? 	<p>Papel Bond, lápices y sillas.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima:
- d. Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: DIBUJANDO LA PALABRA QUE ESCUCHAMOS.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Tiene curiosidad por el juego grupal		Siente seguridad al participar en el juego grupal		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS GENERALES			
1.1. I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2. CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3. DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4. PROFESORA DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5. EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6. FECHA	28/08/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	EL TELEFONO MALOGRADO(juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Recupera información explícita de los textos orales que escucha (nombres de personas y personajes, acciones, hechos, lugares y fechas) y que presentan vocabulario de uso frecuente.	1.-Observación -Lista de Cotejos



III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar. Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal.</p> <p>DESARROLLO: Procedimiento: Los participantes se alinean hombro con hombro, ya sea en pie o sentados; esta formación representa la línea telefónica. El participante que se encuentra al principio de la línea susurra un mensaje en forma de frase u oración; comúnmente es el adulto que organiza el juego quien dice el mensaje inicial, pero puede ser el mismo primer participante a quien se le ocurra el mensaje que va a ser transmitido. Quien haya oído el mensaje inicialmente se lo comunica en igual forma a quien está a su lado, y así, de manera consecutiva, el receptor del mensaje murmura el mensaje a quien le sigue en la línea de modo que el mensaje llegue hasta el otro extremo, o sea, al último participante. El último jugador dice en voz alta, para que todos los participantes puedan oírlo, el contenido de la comunicación tal como ha llegado hasta él, la cual puede haber quedado tan distorsionada respecto al mensaje original que puede resultar graciosa al compararla con dicho mensaje original.</p> <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusta? ✓ ¿Qué es lo que no les agrada? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudo a socializar con sus compañeros? 	Sillas

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: EL TELEFONO MALOGRADO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Participa de manera autónoma		Mantiene el orden durante el juego grupal		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS GENERALES			
1.1. I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2. CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3. DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4. PROFESORA DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5. EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6. FECHA	02/09/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	FORMANDO FIGURAS(juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema.	1.-Observación -Lista de Cotejos



III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Recuerdan el juego denominado el teléfono malogrado? ✓ ¿Qué es lo que les gusta del juego? ✓ ¿Les parece correcto las reglas del juego? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar quienes asumen el liderazgo y a quienes se les otorga el mismo – Analizar como fluye la comunicación en el grupo – Observar la interacción grupal cuando deben cumplir con un objetivo. <p>DESARROLLO: Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se forman dos o más grupos de 5 a 10 estudiantes. ✓ El juego grupal empieza cuando el docente le indica a cada grupo la figura que deben de formar entre todos los estudiantes de grupo. ✓ Logra ganar el grupo que forme primero la figura mencionada por el docente. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusta? ✓ ¿Qué es lo que no les agrada? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudo a socializar con sus compañeros? 	

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: FORMANDO FIGURAS.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Respeto las opiniones de sus compañeros		Dialoga sobre la importancia del juego		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 16

I. DATOS GENERALES			
1.1. I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2. CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3. DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4. PROFESORA DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5. EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6. FECHA	04/09/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	PASANDO POR EL OBSTÁCULO(juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.	• Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente.	1.-Observación -Lista de Cotejos



III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
PASANDO POR EL OBSTÁCULO O (juego grupal)	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar. PASANDO POR EL OBSTÁCULO</p> <p>Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal.</p> <p>DESARROLLO: Procedimiento. -Se forman dos o más equipos de niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El educador coloca la cuerda de un extremo a otro extremo y a una altura determinada. ✓ Se ubican ambos equipos de jugadores en lugares distintos. ✓ Se organizan los equipos con el objetivo de que todos los integrantes del grupo puedan pasar al otro extremo de la cuerda. ✓ Logra ganar el equipo que cumpla con pasar al otro extremo de la cuerda con todos sus integrantes sin rozar la cuerda. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusta? ✓ ¿Qué es lo que no les agrada? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudo a socializar con sus compañeros? 	Cuerda de 4 metros

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: PASANDO POR EL OBSTÁCULO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Participa activamente en el juego grupal		Se integra con facilidad al grupo		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 17

I. DATOS GENERALES					
1.1. I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI				
1.2. CICLO	III	1.2.1. Grado y Sección	1ro "única"	1.2.2. Turno	Diurno
1.3. DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI				
1.4. PROFESORA DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES				
1.5. EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES				
1.6. FECHA	09/09/2019				

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	ACOMODACIÓN EN UN LUGAR ANGOSTO(juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Adecúa su texto oral a la situación comunicativa y a sus interlocutores considerando el propósito comunicativo, utilizando recursos no verbales (gestos y movimientos corporales y recurriendo a su experiencia y tipo textual.	1.-Observación -Lista de Cotejos



III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar. Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal.</p> <p>DESARROLLO: Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se forman dos o más grupos de estudiantes. ✓ El educando extiende las cuerdas de tamaño grande para ambos grupos. ✓ Los integrantes de ambos grupos deben ingresar dentro del círculo de la cuerda. ✓ Seguidamente el juego grupal se va a complejando cuando la cuerda es más pequeña. ✓ Logra ganar el equipo que permanezca durante cinco segundos en el interior de la cuerda pequeña sin rozar la cuerda. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusto? ✓ ¿Qué es lo que no les agrado? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudo a socializar con sus compañeros? 	Cuerdas del tamaño grande, mediano y pequeño

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: ACOMODACIÓN EN UN LUGAR ANGOSTO.


N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Participa con voluntad		Se interesa por participar en el juego grupal		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						



TALLER DE APRENDIZAJE N° 18

I. DATOS GENERALES			
1.1. I.E.P.	N° 70620 DE CHULLUNI		
1.2. CICLO	III	1.2.1. Turno	Diurno
1.3. DIRECTOR	ELEUTERIO AGUILAR CHURQUI		
1.4. PROFESOR DE AULA	LILIANA HUACASI FUENTES		
1.5. EJECUTORES DEL PROYECTO	EDGAR LUIS PAMPACATA VILCA LIDIA ELIZABETH CANSAYA FUENTES		
1.6. FECHA	11/09/2019		

II. INFORMACIÓN DEL TALLER		
2.1. NOMBRE DEL TALLER	DIBUJANDO LA PALABRA QUE ESCUCHAMOS (juego grupal)	
2.1.1. ÁREA	COMUNICACIÓN.	
2.1.2. DURACIÓN DEL TALLER	2 HORAS PEDAGÓGICAS	
2.1.3. COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	
2.1.3.1. CAPACIDADES	2.1.3.2. DESEMPEÑOS	2.1.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente..	1.-Observación -Lista de Cotejos

III. DESARROLLO DEL TALLER		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
<p>PASANDO POR EL OBSTÁCULO (juego grupal)</p>	<p>INICIO: El docente brinda el saludo respectivo a las niñas y niños. Seguidamente genera las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos conocen? ✓ ¿Les gustaría jugar? ✓ ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? <p>El docente presenta el juego grupal a realizar. DIBUJANDO LA PALABRA QUE ESCUCHAMOS.</p>  <p>Se indica el objetivo y las reglas del juego grupal. DESARROLLO: Procedimiento: Se forman dos o más grupos de estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cada grupo forma una columna de cinco estudiantes con sus respectivas sillas y nombran a un estudiante para trazar el dibujo final. <input type="checkbox"/> El juego grupal empieza cuando el educando menciona el objeto a dibujar al primer estudiante de la columna. <input type="checkbox"/> Luego de haber escuchado el estudiante dibuja la palabra que escucho y así sucesivamente con los demás estudiantes. <input type="checkbox"/> Logra ganar el grupo que dibuja el objeto correcto que el educando menciona al primer estudiante. <p>CIERRE: En esta etapa del taller, el docente realiza la evaluación con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ✓ ¿Qué es lo que más les gusto? ✓ ¿Qué es lo que no les agrado? ✓ ¿Qué opinan del juego grupal? ✓ ¿El juego grupal les ayudo a socializar con sus compañeros? 	<p>Papel Bond, lápices y sillas.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- a. MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima.
- b. MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Primaria. Lima.
- c. Barreto, A. (2011). Juegos grupales para niños y niñas de Educación Primaria. Lima: Alcalá.



LISTA DE COTEJOS

NOMBRE DEL TALLER: DIBUJANDO LA PALABRA QUE ESCUCHAMOS.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES				COMENTARIOS/ OBSERVACIONES
		Tiene curiosidad por el juego grupal		Siente seguridad al participar en el juego grupal		
		Si	No	Si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						

ANEXO D

EVIDENCIAS



LEYENDA: En la fotografía se observa a los niños(as) del tercer ciclo de la I.E.P N° 70620 Chulluni Puno y a los investigadores de la presente tesis en el año 2019, desarrollando el juego grupal denominado “formando figuras”



LEYENDA: En la fotografía se observa a los niños(as) del tercer ciclo de la I.E.P N° 70620 Chulluni, Puno 2019, participando en el juego grupal denominado “Dibujando la palabra que escuchamos”