

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**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

PRESENTADA POR:

IRIS GABRIELA CONDORI APAZA

KELY OLINDA HUACCA NAVARRO

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

PROMOCIÓN: 2016-II

**PUNO – PERÚ
2017**

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**LOS JUEGOS DINAMICOS EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS
Y NIÑAS DEL 1ER GRADO DE LA IEP N° 70024 "LAYKAKOTA" DE LA
CIUDAD DE PUNO – 2016**

IRIS GABRIELA CONDORI APAZA
KELY OLINDA HUACCA NAVARRO

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
PRIMARIA**


APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:



18 OCT 2017

PRESIDENTE

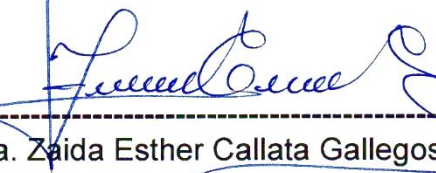
:



Lic. Wido Willam Condori Castillo

PRIMER MIEMBRO


:



Dra. Zaida Esther Callata Gallegos

SEGUNDO MIEMBRO

:



M.Sc. Estanislao Pacompia Cari

DIRECTOR

:



Dr. Saúl Bermejo Paredes

ASESOR

:



Dr. Saúl Bermejo Paredes

Área: Educación Física, Deporte y Recreación
Tema: Juegos Recreativos

DEDICATORIA

A mis queridos padres, quienes me apoyaron incondicionalmente en todo momento para seguir adelante, por sus esfuerzos y voz de aliento hoy se hizo realidad el anhelo de ser “MAESTRA”.

Iris Gabriela Condori Apaza.

A mis padres, Adrián y Rosa por su comprensión y apoyo incondicional que estuvieron conmigo guiando mis pasos para mi formación profesional.

Kely Olinda Huacca Navarro.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por iluminarnos en el camino de la vida, darnos sabiduría, fortaleza y permitirnos superar los obstáculos que se presentaron durante nuestra formación profesional.

A todos los docentes de la Escuela Profesional de Educación Primaria, en especial, Lic. Wido Willam Condori Castillo, M.Sc. Zayda Esther Callata Gallegos, M.Sc. Estanislao Pacompia Cari, por su valioso aporte profesional.

Al director, sub director, profesores y estudiantes de la IEP. N° 70024 "Laykakota" por su colaboración incondicional para la realización de la presente investigación.

Iris y Kely.

ÍNDICE

Resumen.....	9
Abstract.....	11
Introducción	13

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema de investigación	15
1.2. Definición del problema de investigación	17
1.2.1. Definición general	17
1.3. Limitaciones del problema de investigación.....	17
1.4. Delimitaciones del problema de investigación	18
1.5. Justificación del problema de investigación	18
1.6. Objetivos de investigación	18
1.6.1. Objetivo general.....	18
1.6.2. Objetivos específicos	19

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación	20
2.2. Sustento teórico	21
2.2.1 Concepto de juegos	21
2.2.2. El juego como proceso social	22
2.2.3. Concepto de dinámicas	22
2.2.4. Concepto de juegos dinámicos.....	25
2.2.5. Tipos de juegos.....	26
2.2.6. El educador y las dinámicas de grupo	26
2.2.7. La socialización.....	29
2.3. Proceso de socialización	35
2.4. Teorías de la socialización.....	37
2.5. Glosario de términos básicos.....	38
2.6. Hipótesis	40
2.6.1. Hipótesis general	40
2.6.2. Hipótesis específicas	40

2.7. Operacionalización de variables	41
--	----

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y diseño de investigación	42
3.1.1. Tipo de investigación	42
3.1.2. Diseño de investigación	42
3.2. Población y muestra de la investigación	43
3.2.1. Población	43
3.2.2. Muestra	43
3.3. Ubicación y definición de la población	44
3.4. Material experimental	45
3.5. Técnica e instrumentos de recolección de datos	45
3.5.1. Técnica	45
3.5.2. Instrumento	45
3.6. Procedimiento del experimento	46
3.7. Plan de tratamiento de datos	47
3.8. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis	48

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Conclusiones	66
Sugerencias	67
Bibliografía	68
Anexos	70

INDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1: Distribución de la población de investigación.....	43
CUADRO N° 2: Distribución de la muestra de investigación.....	44
CUADRO N° 3: Frecuencia y porcentaje de la variable juegos dinámicos según el indicador quien juega mejor.....	50
CUADRO N° 4: Frecuencia y porcentaje de la variable juegos dinámicos según el indicador el camino variante con cuatro patas.....	52
CUADRO N° 5: Frecuencia y porcentaje de la variable juegos dinámicos según el indicador la torre.....	54
CUADRO N° 6: Frecuencia y porcentaje de la variable proceso de socialización según el indicador la expresión oral.....	56
CUADRO N° 7: Frecuencia y porcentaje del pre y post test de 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 – Grupo Experimental.....	58
CUADRO N° 8: Frecuencia y porcentaje del pre y post test de 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 – Grupo Control.....	62

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1: Frecuencia y porcentaje de la variable juegos dinámicos según el indicador quien juega mejor.	51
GRÁFICO N° 2: Porcentaje de la variable juegos dinámicos según el indicador el camino variante con cuatro patas.....	54
GRÁFICO N° 3: Porcentaje de la variable juegos dinámicos según el indicador la torre.....	55
GRÁFICO N° 4: Porcentaje de la variable proceso de socialización según el indicador la expresión oral.....	57
GRÁFICO N° 5: Porcentaje del pre y post test de 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 – Grupo Experimental.....	59
GRÁFICO N° 6: Porcentaje del pre y post test de 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 – Grupo Experimental.....	63

RESUMEN

El presente trabajo de investigación los juegos dinámicos en el proceso de socialización de niños y niñas del 1ro grado de la IEP N° 70024 Laykakota de la ciudad de Puno – 2016, se realizó con el fin de mejorar el proceso de socialización en donde se trabajó con la participación del grupo integrado por 21 niños el grupo experimental y 21 niños del grupo control, el equipo de investigación conformado por dos integrantes, cuyo propósito fue explicar cómo influye el juego en la socialización de los niños y niñas en el desarrollo del aprendizaje.

Se trazaron como objetivos: Identificar el nivel de animación en el que se encuentran los niños y niñas del primer grado. Aplicar los juegos dinámicos de agrupación e integración en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado. Comprobar la eficacia de los juegos dinámicos en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado.

La hipótesis planteada: 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, 2016. La investigación corresponde al tipo cuasi experimental en tanto que busca explicar la influencia de los juegos dinámicos en el proceso de socialización. El proyecto consistió en el desarrollo de 3 juegos dinámicos y comprendió un periodo de tres meses.

Los resultados obtenidos con la aplicación de los juegos dinámicos en el proceso de socialización fueron objetivos porque los niños y niñas se mostraron

más sociables, comunicativos y se integraron con facilidad con sus pares de manera óptima, lo cual permitió desarrollar acciones comunicativas e integradoras en los grupos de trabajo, contribuyendo de esta manera a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula y en su entorno social.

ABSTRACT

The present work of research "them games dynamic in the process of SOCIALIZATION of children and girls of the 1st grade of the IEP N ° 70024" LAYKAKOTA "of the city of PUNO-2016" is performed to improve the process of socialization in where is worked with the participation of the Group integrated by 21 children the group experimental and 21 children of the group control , the team of research made by two members, whose purpose was explain how influences the game in the socialization of the children and girls in the development of the learning.

Have been traced as objectives: identify the level of animation in which the first grade children are. Apply dynamic games of aggregation and integration in the process of socialization of the children in the first grade. Check the effectiveness of the dynamic plays in the process of socialization of the children in the first grade.

The hypothesis dynamic games influence significantly the process of socialization in children in the first grade of the IEP N ° 70024 "LAYKAKOTA" - PUNO, 2016. The research corresponds to the quasi-experimental type while it seeks to explain the influence of the dynamic games in the socialization process. The project consisted in the development of 3 dynamic games and included a three-month period

The results obtained with the application of dynamic games in the socialization process were objective because the children were more sociable, communicative and easily integrated with their peers in an optimal way, which

allowed to develop communicative and integrative actions in the work groups, contributing in this way to improve the process of teaching learning in the classroom and in their social environment

INTRODUCCIÓN

La investigación: 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., aborda el proceso de socialización mediante juegos recreativos.

En lo que concierne a la organización de la investigación, en el capítulo I, se describe el problema de investigación, indicando evidencias objetivas que demuestran su validez. Luego se formula el problema definiéndolo de manera general y específica. Los objetivos señalan el propósito de la investigación.

El capítulo II presenta los diferentes antecedentes que preceden al trabajo, de forma concreta y objetiva, luego se construye un marco teórico vinculado a las dimensiones de investigación, también se establece la definición de términos básicos.

En el capítulo III, se procede a sistematizar el diseño metodológico para el tratamiento de datos, explicando el tipo y diseño de investigación, haciendo hincapié en las técnicas e instrumentos de investigación, la población y muestra, el plan de recolección y tratamiento de datos.

En el capítulo IV, se muestra los resultados de la investigación a través del análisis e interpretación de los datos recolectados, considerando cuadros de frecuencia.

La investigación culmina con el planteamiento de las conclusiones de forma coherente y obedeciendo a lo planteado en las definiciones, objetivos.

También se realizan recomendaciones útiles no sólo a la población beneficiaria, sino también a poblaciones pertenecientes a otras realidades. Igualmente se da cuenta de las referencias bibliográficas según el estilo A.P.A. (American psychological association) y finalmente, se exponen los anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

A nivel mundial es preocupante y alarmante el incremento de problemas de socialización las cuales empiezan a manifestarse a temprana edad de diversas formas, es así que desde la infancia se convierten en un problema no solo individual sino además social, los problemas frecuentes en los niños son los berrinches, el trastorno negativo desafiante, la mentira, la agresividad, el robo, maltrato psicológico, la delincuencia en todas sus formas y niveles. Monnire Pérez López 28 de abril del 2008 México (11 noticias) señala que cada golpe marca el cuerpo, cada insulto el alma, el maltrato en la infancia perdura toda la vida. En México el 29 % de los menores a sufrido abandono, 23 % maltrato físico y el 21 % maltrato emocional en muchas ocasiones son los padres quienes ejercen esa violencia este problema afectará al niño en su socialización con las personas que lo rodean ya que se ha formado en un ambiente de agresividad y conflicto. Las familias de nuestro país permiten entender que estas no ayudan a descubrir el mundo exterior por lo que tampoco los niños se apropian de diversos conocimientos, valores, formas de vivir y de sobrevivir ya que sus padres son sus modelos a seguir, en la mayoría de las familias se dan problemas como la violencia, la falta de afecto, el divorcio, por los cuales se formará un niño agresivo lleno de ira con falta de amor captando todo ello y tendrá problemas para relacionarse e interactuar con las demás

personas que lo rodean y eso lo afectará en su enseñanza aprendizaje en su escuela, en cuanto a la televisión se le conoce que es uno de los agentes de falta de socialización pero no ejerce una gran influencia de la vida diaria es el único agente capaz de llegar a tantos niños y adultos y a la vez con una gran influencia de desocialización.

En cuanto a nuestra región la socialización ha sido afectada en una gran medida puesto que la mayoría de los estudiantes no conviven en armonía en la escuela, ni en la sociedad esto es a causa de que muchos niños y niñas viven abandonados por sus padres y adquieren malos hábitos dentro de la sociedad y alrededores no pueden integrarse fácilmente en la sociedad, son muy individualistas, son egoístas, tratan con desagrado a los miembros de su comunidad, no sienten agrado por jugar en equipo, solo piensa en su bien personal.

Los niños y niñas en su comunidad son callados debido a que no se relacionan, con los miembros de su comunidad son agresivos siempre están a la defensiva de que alguien le pueda hacer algún daño en su mayoría son niños y niñas que sus padres no están al pendiente de sus hijos.

En el nivel Institucional los niños son tímidos, no muestran relaciones interpersonales, son agresivos, carecen de afecto, tienen problemas para socializarse en grupo puesto que siempre dicen las siguientes frases: “Con ella no porque no me agrada” “ella es muy agresiva”, “con el no porque no lo quiero ver”, “ella siempre se queja de todo”, “él no sabe leer”, “él no apoya al grupo para jugando”, “ella es muy chismosa”, “con ella no, porque su

mamá siempre nos agrade”. Es por eso que cuando trabajan en equipo cada integrante del grupo se aísla, de tal manera que el grupo fracasa.

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.2.1. Definición General

¿Cómo influye los juegos dinámicos en el proceso de socialización de los niños (as) del 1er grado de la IEP N° 70 024 “Laykakota” en el año 2016?

1.2.2. Definiciones Específicas

- ¿Cuál es el efecto de los juegos dinámicos en el procesos de socialización los niños y niñas del primer grado?
- En qué nivel de socialización se encuentran los niños y niñas del primer grado?

1.3. LIMITACIONES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En el desarrollo de la investigación encontramos las siguientes limitaciones.

- Desconocimiento de los padres de familia frente a los conflictos de sus hijos.
- Escaso accesibilidad a fuentes de información relacionados con el tema.
- Escasa bibliografía.

1.4. DELIMITACIONES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El presente proyecto se aplicó en la IEP N° 70024 “Laykakota” - Puno. La investigación se realizó con niños y niñas de primer grado de primaria en el año 2016.

1.5. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Justificación Metodológica:

La ejecución del proyecto de investigación es de gran importancia debido a que los resultados que se logren contribuirán en gran medida al proceso de socialización en los niños y niñas así contar con una estrategia adecuada de juegos dinámicos para la práctica de socialización entre los estudiantes; para esto se propone la aplicación de los juegos dinámicos de animación, agrupación e integración (¿Quién juega mejor?, el camino variante con cuatro patas y la torre) en el proceso de socialización los cuales nos permitirá lograr en los niños niñas una mayor comunicación y así poder transmitir su confianza a los demás ser más sociables y de esta manera mejorar el proceso de socialización.

1.6. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.6.1. Objetivo General

Demostrar la medida en que favorecen los juegos dinámicos el proceso de socialización de los niños niñas del 1er grado de la IEP N ° 70024 “Laykakota” en el año 2016.

1.6.2. Objetivos Específicos

- Observar el nivel de animación en el que se encuentran los niños y niñas del segundo grado.
- Aplicar los juegos dinámicos de agrupación e integración en el proceso de socialización en los niños y niñas del segundo grado
- Comprobar la eficacia de los juegos dinámicos en el proceso de socialización en los niños y niñas del segundo grado.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

Concerniente a los antecedentes del trabajo de investigación, los juegos dinámicos de animación, agrupación e integración en el proceso de socialización se puede manifestar que existen muy pocas investigaciones al respecto, que hayan contribuido al proceso de socialización; sin embargo se ha encontrado algunos trabajos relacionados al trabajo de investigación:

Tesis titulada: “El juego de roles, como estrategia para desarrollar la expresión oral en los alumnos del 3ro grado de la I.E.P. N° 70 018 San José de Huaraya - Puno”, presentado por: ACERO SALLUCA, Neptalí y FLORES JAHUIRA, Walter. Cuyo objetivo general es: Determinar la eficacia del juego de roles; como estrategia para desarrollar la expresión oral en los alumnos del 3ro grado de la I.E.P. N° 70 018 San José de Huaraya - Puno” Su hipótesis es: El juego de roles, como estrategia permite lograr eficazmente el nivel de desarrollo de la expresión oral en los alumnos del 3ro grado de I.E.P. N° 70 018 San José de Huaraya – Puno 2010” En este trabajo de investigación se llegó a la siguiente conclusión: La estrategia del juego de roles permite desarrollar el mejoramiento del nivel de expresión oral en los alumnos del 3ro grado de la I.E.P. N° 70 018 San José de Huaraya – Puno 2010”

2.2. SUSTENTO TEÓRICO

2.2.1 Concepto de Juegos:

El juego es definido como 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. (Araújo, 2014)

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. Se aplica a cualquier actividad que no produzca bienes materiales o en las que se realice como distracción o pasatiempo. (Concepción, 2011)

En la vida del hombre el juego desempeña un papel preponderante, no solo como actividad lúdica en sí, sino como parte de la actividad educativa y socializadora, particularmente en las primeras etapas de la vida. De allí que merezcas la atención de padres de familia y de maestros, no solo en el desarrollo de las capacidades creadoras del niño, sino como un medio que posibilita el conocimiento de su realidad. (Caillois, 2012)

El juego absorbe por si solo casi toda la actividad del niño, y hasta las acciones impuestas revisten a esa edad de la vida, los caracteres del juego. Por lo demás el juego es una noción ambigua que se aplica tanto al adulto como al niño, mientras que para el niño representa la

actividad total, para el adulto es solo una actividad superflua y de relajamiento. (Moriotti, 2010)

2.2.2. El juego como proceso social

El juego en el proceso social pasa por tres etapas.

- **Etapas 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.
- **Etapas 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.
- **Etapas 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. (Perèz G. , 1994)

2.2.3. Concepto de dinámicas

La dinámica es un conjunto de técnicas educativas apoyadas en principios psicológicos y pedagógicos que tiene por objetivo enriquecer

la meditación, la toma de conciencia y la movilización de las organizaciones populares. (Ruiz, 1990)

2.2.3.1. Dinámicas de Animación

Es para crear confianza, integrar al grupo ser anti aburrido, y a la vez divertir y hacer reír. Además proporciona importantes aspectos de análisis de problemas. (Pisano, 2010)

2.2.3.2. Dinámica de Agrupación

Cuyo objetivo es crear un ambiente de confianza, de equipo y de trabajo colectivo.

¿Qué son las Dinámicas de Grupo?

Generalmente hay la idea que la dinámica de grupo son “meros juegos” y por eso mucho tienden a despreciarlas o subvalorarlas. Para otros son instrumentos que sirven para manipular, y por tanto esconde una ideología alienante.

La práctica ha demostrado que quieren ser empleados para apoyar la educación popular, porque además de ser activas y proporcionar la participación, ilustran situaciones, y por lo tanto facilitan su comprensión por parte de los grupos con que se trabajan. Ahora bien, hay que tener en cuenta que el concepto Dinámica de Grupos comprende básicamente dos significados.

Se refiere a las reglas y mecanismos de interacción que rigen las relaciones entre las personas que forman un grupo. Normas no escritas, que surgen de la propia dinámica del grupo. Por Ejemplo: El ataque crítico a un líder natural, autoritario, democrático o impositivo; los prejuicios que están entre un grupo; los celos, etc. Es importante que logren que las personas sean conscientes del funcionamiento de tales reglas de comportamiento, para que sean capaces de dar dirección a la interacción y no se conviertan en víctimas de ellas.

Es decir, lograr una reflexión crítica sobre la dinámica del grupo: quién dirige, quién manipula, que se impone, quién cae en la apatía, cómo se dan los espacios de discusión y decisión, etc. Si en un grupo solo habla una persona, y de esta manera domina la relación con los demás, la dinámica anda mal. (Nereci, 1984)

La Dinámica es el conjunto de técnicas educativas que apoyadas en principios psicológicos y pedagógicos, tienen por objetivo enriquecer la reflexión, la toma de conciencia y la movilización de las organizaciones populares que representan intencionalmente una determinada forma de dinámica grupal y/o social, para ilustrar de una manera simple y evidente, una realidad social o grupal que realmente es compleja y profunda. Estas realidades se codifican y simplifican, se aíslan un poco del contexto, para que en forma de representación o juego

faciliten una reflexión crítica sobre la realidad representada.
(Ortega, 1990)

La práctica ha mostrado que las dinámicas de grupo no son unas técnicas o simples instrumentos que se pueden utilizar indistintamente en cualquier situación o de cualquier manera, es decir que no son técnicas neutrales, puesto que obedecen a ciertos propósitos, a ciertos fines, a la posición ideológica y política (implícita o explícita) de quien la emplea, sean personas, instituciones; tras de toda técnica o instrumento, y que quien hace uso de ella debe de ser consciente de la misma para no convertirse en un manipulador-manipulado, y servir involuntariamente a intereses extraños a los del pueblo.
(Rosado, 1997)

2.2.4. Concepto de juegos Dinámicos:

Los juegos dinámicos es una animación con mucho movimiento en la cual ejercita tu cuerpo en el estado físico y emocional.

Cuyo objetivo es despertar una mayor creatividad en los participantes. Romper el formulismo de saludo. Propiciar la autenticidad de los participantes por medio del “Darse cuenta” Hacer o expresar lo que realmente se siente en el momento “Aquí y ahora”. (Silvino, 1999)

2.2.5. Tipos de juegos:

2.2.5.1. Juegos con información perfecta: Los jugadores están perfectamente informados de lo ocurrido hasta el momento en que juegan.

2.2.5.2. Juegos con información imperfecta: Algún jugador no conoce el resultado de algún movimiento de azar o la acción que ha tomado otro que ha jugado antes. (Prieto, 2005)

2.2.6. El Educador y las Dinámicas de Grupo

El educador, a través de los juegos, debe asumir una posición ideológica política a favor de las clases populares y buscar mediante las dinámicas de grupo:

Que, como contenido, ilustren de una manera crítica y sencilla la situación de operación que vivimos y la necesidad de superarla. Que, como técnicas sea una herramienta auxiliar al trabajo educativo y organizativo.

Por lo mismo se debe de tener en cuenta que:

No es dinámica de grupo por sí misma, aunque tenga un contenido público o de carácter liberador. Es la práctica organizativa y política que tiene el grupo que puede hacer que una dinámica sirva a los propósitos liberadores.

No es la técnica la que libera, sino el contexto que ésta se inscribe. El significado verdaderamente liberador de las dinámicas grupales de

acuerdo a lo anterior, no dependen de la posición política de la persona que las emplea (como posición personal) sino de si su práctica ya la del grupo está inscrita en un amplio proyecto político (organización de masas u organización política). De no estar conectada a esta actividad a un trabajo organizativo, pasa lo que con el Alka Seltzer: que las emociones y la conciencia duran mientras dura la efervescencia del curso de capacitación o encuentro al curso que se asiste. (Perèz J. , 2013)

Las Dinámicas Grupales que conocemos y la que se recoge en este documento, son fruto de la práctica de muchos grupos en muchas partes de América Latina. Pero hay otras dinámicas que tenemos que ir recogiendo en nuestro trabajo, ya que los sectores populares tienen también su práctica recreativa y educativa que viene de muchos años atrás. Es su tradición de juegos y dinámicas. Esto es fundamental porque las dinámicas grupales que conocemos no deben ser liberadoras y que conocemos no pueden ser liberadoras si se deterioran, subyugan o desconocen la propia dinámica de los grupos con los que se trabajan. Además hay que considerar que la dinámicas son diferentes según los medios, urbanos o rurales. Por esto es muy importante una vez que se implica una dinámica grupal hacer la reflexión y la confrontación con la realidad que vive el grupo y evaluar dinámica de todos los aspectos posibles, para que a la vez que se aprende, sea corregida mejorada o cambiada para posteriores oportunidades. (Romero, 2008)

En este mismo sentido se debe de considerar que las Dinámicas grupales tienen un doble objetivo:

- Ilustrar o proporcionar, un mensaje, un contenido.
- Recrear

En verdad, las dinámicas de grupo son un instrumento para materializar lo que se llama la metodología de Educación Popular. Es decir, es una técnica que corresponde a una concepción metodológica y participativa, activa, horizontal y democrática, las dinámicas de grupo permiten hacer realidad el aspecto metodológico de “APRENDER DESCUBRIENDO” y “APRENDER HACIENDO”. Para aplicar las dinámicas de grupo. Es importante que el educador popular, al aplicar las dinámicas, tenga en consideración lo siguiente.

Siempre EVALUAR cada dinámica luego de su aplicación. Analizar su utilidad o validez, o si se han presentado dificultades, evaluar las razones, Recoger las ideas o expresiones que puedan mejorar. EVALUAR también el nivel de participación de las personas en los grupos, analizar sus relaciones, nivel de análisis, etc.

Esta labor es útil porque no solo la aplicación de las técnicas como tal. Sino sobre todo, conocer mejor a las personas y al grupo. Esta evaluación, que puede hacerles una por una, hacia el final de una jornada para evaluar un bloque de ellas, puede realizar el equipo de personas que están coordinando o moderando el evento, o este mismo equipo ampliado con representantes de los participantes, o como un

punto de análisis por parte de todo el grupo en plenario. Ello depende de las circunstancias y de las características del grupo y del evento.

La experiencia ha enseñado que es muy práctico deducir de cada dinámica aplicada una lección, una ENSEÑANZA (moralaja) para la vida práctica de las personas y de las organizaciones. Es un elemento enriquecedor que refuerza la tradicional práctica profesional de sistematiza las experiencias y conocimientos en términos de moralejas (refranes, dichos, cuentos, etc.) (Barreto, 2011)

2.2.7. LA SOCIALIZACIÓN:

“El Proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son básicos para su participación eficaz en la sociedad”.

Es un proceso del ser humano y un proceso de la sociedad, por tanto son dos procesos complementarios que se entrelazan para su meta final, pero distintos en su origen, intereses, y mecanismos de trabajo.

"El proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los completa a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir". (Kmanisky, 1991)

Basándonos en las definiciones antepuestas, y aplicándolas a la Sociología conseguimos afirmar que se trata de ver cómo la sociedad

logra transmitir sus ideales, valores, conductas aceptables, creencias y los integra en su personalidad.

Por tanto, la socialización lleva consigo dos aportaciones fundamentales para el desarrollo del individuo:

- Proporciona las bases para la participación eficaz en la sociedad posibilitando que el individuo haga suyas las formas de vida prevalentes en el medio social.
- Crea posible la existencia de la sociedad, pues a través de ella adecuamos nuestra forma de actuar a las de los demás compartiendo los esquemas de lo que podemos esperar de los demás y lo que los demás pueden esperar de nosotros. (Korseh, 1975)

A) PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LA SOCIALIZACIÓN:

- **La socialización como capacidad para relacionarse :**

El ser humano no se realiza en solo, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que si necesitara 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 como interiorización de normas, costumbres, valores y pautas Gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente.

- **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. (Mansilla, 1996)

B) 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 y de adaptarse a las. 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 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 característico de su sociedad. (Guevara, El proceso de socialización individuo y sociedad, 2012)

C) Tipos de socialización:

Socialización Primaria: Se denomina así porque es una etapa en la cual los agentes socializadores son esencialmente los grupos de carácter primario, es decir, grupos en los cuales el tipo de relaciones predominantes están basados en la dimensión afectiva y emocional de las personas. El comienzo natural del proceso de socialización para cada niño recién nacido es su inmediato grupo familiar. En la historia de la humanidad, la familia ha sido la agencia de socialización más importante. Algunos autores plantean que los cambios sociales producidos por los procesos de industrialización y modernización han llevado a una pérdida relativa de su relevancia ante la irrupción de otras agencias socializadoras como el sistema educacional y los medios masivos de comunicación. Sin embargo, su importancia sigue siendo capital porque, en general, la familia filtra de manera directa o indirecta a las otras agencias socializadoras, escogiendo la escuela a la que van los niños, procurando seleccionar los amigos con los cuales se junta, controlando (supuestamente) su acceso a la televisión, etc. Junto a la familia, y aún en la infancia, el proceso se abre a otros grupos primarios de pertenencia.

Socialización Secundaria: La socialización primaria finaliza cuando el individuo comienza a integrarse a grupos en los cuales la naturaleza de la relación social es de carácter secundario, es decir, relaciones basadas más bien en un componente formal, racional, y que, en general, son relaciones a las cuales la persona se integra opcionalmente y como resultado de un contrato social, escrito o no. Es la internalización de subculturas (realidades

parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la socialización primaria) institucionales o basados en organizaciones formales. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento. Las relaciones se establecen por jerarquía, poder, contrato legal, etc. Este proceso es de especial interés para este curso. Cuando una persona entra a una organización de trabajo, se le socializa para que llegue e a ser parte de esa organización. Y la forma concreta y práctica es a través del aprendizaje de sus roles, esto es, el aprendizaje de la forma en que deberá desempeñar su cargo y las tareas y funciones diseñadas por la organización para ese cargo en particular. (Villa, 2007)

C) Agentes de socialización:

Entre los agentes más importantes que cumple un papel socializador destacado mencionamos:

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

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.

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 agente. (Coloma, 2001)

2.3. 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. (Piaget, 1986)

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".

Según Durkheim, la socialización consiste en: Los hechos sociales son exteriores al individuo, un hecho social es el modo de actuar, pensar y sentir, exteriores al individuo, y que poseen un poder de coerción en virtud del cual se lo imponen. La educación cumple la función de integrar a los miembros de una sociedad promedio de pautas de comportamientos comunes, a las que no podría haber accedido de forma espontánea. La finalidad de la sociedad es crear miembros a su imagen. Donde el individuo es un producto de la sociedad.

Según Weber señala que: La partida de los hechos sociales son las acciones de los individuos, además acción social está orientada en un sentido, el cual está referido a las acciones de los otros, y las relaciones sociales están referidas a las acciones sociales recíprocas.

Según BERGER y LUCKMAN: Las realidades sociales varían a través del tiempo y el espacio, pero es necesario dualizar un hecho común de todas las realidades.

Realidad: todo fenómeno que es independiente de la voluntad del individuo.

Las instituciones surgen a partir de que el individuo necesita cumplir con una externalización de un modo de ser, sentir y pensar.

Internalización: el proceso por el cual el individuo aprende de una porción del mundo objetivo se denomina socialización. Es internalización de los aspectos significativos de la realidad objetiva que los rodea. Solo a partir de la internalización el individuo se convierte en miembro de una sociedad.

2.4. TEORÍAS DE LA SOCIALIZACIÓN

Estructuralismo-Funcionalismo: según el cual la socialización ha de entenderse dentro del marco general de una concepción de la acción social.

Los fenómenos son funciones del sistema social y la función del proceso socializador radica en la posibilidad de la interiorización de normas y valores aceptados en sistema social y en la consolidación y aceptación de los roles.

La teoría del Interaccionismo Simbólico: explica la realidad como un "CONTINUO SIMBÓLICO" configurando, en consecuencia, un conductismo social, cuyo símbolo básico es el lenguaje.

La teoría del "rol" trata sobre la socialización en cuanto fenómeno educativo; se realizó investigaciones sobre socialización y comunicación, la socialización escolar, laboral-profesional y la conducta convergente.

La teoría psicológica mejor explicada es la del APRENDIZAJE SOCIAL de Albert Bandura, quien afirma que todo lo que pueda aprenderse en forma

directa, también puede aprenderse observando a los demás; fijarse en otros abrevia el aprendizaje.

Adquirimos nuevas conductas observándolas en otras personas; a este procedimiento se le conoce como aprendizaje por observación (modelamiento, imitación o aprendizaje social).

Bandura tiene dos aspectos importantes ambos demostrados experimentalmente, primero, diferencia lo que es el aprendizaje de una conducta, de la ejecución de la misma, el segundo aspecto es que dicha realización depende más del éxito o fracaso conseguido por la persona a la que se observa, que por el refuerzo (premios o castigos) que recibe el observador. (Shaffer, 2007)

2.5. GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS

- Juego: Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.
- La socialización: Es un proceso por el cual el individuo acoge los elementos socioculturales de su ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse en la sociedad.
- Sociología: Es la ciencia social que estudia los fenómenos colectivos producidos por la actividad social de los humanos, dentro del contexto histórico-cultural en el que se encuentran inmersos.

- Animación: Es un proceso utilizado por uno o más animadores para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos o a otro tipo de objetos inanimados
- Agrupación: Conjunto de personas u organismos asociados con un fin determinado.
- Integración: Es un proceso dinámico y multifactorial que posibilita a las personas que se encuentran en un sistema marginal (marginación) participar del nivel mínimo de bienestar socio vital alcanzado en un determinado país.
- Diálogo: Es una forma oral o escrita en la que se comunican dos o más personas en un intercambio de información.
- Convivencia: Es la acción de convivir entre dos o más personas.
- Comportamiento: Es la manera en el cual se comporta o actúa un individuo.
- Participación: Se denomina participación al acto de integrar un movimiento, sociedad o en algún rubro.
- Curiosidad: Es la intención de descubrir algo que uno no conoce.

2.6. HIPÓTESIS

2.6.1. HIPOTESIS GENERAL

Los juegos dinámicos favorecen en gran medida en el proceso de socialización en los niños y niñas del primer grado de la IEP N° 70024 “LAYKAKOTA” – PUNO, 2016.

2.6.2. HIPOTESIS ESPECÍFICAS

- Los niños carecían de socialización.
- Los juegos dinámicos de agrupación e integración mejora el proceso de socialización en los niños y niñas del primer grado.
- Los juegos dinámicos son eficaces en el proceso de socialización de niños y niñas del primer grado.

2.7. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos dinámicos	¿Quién juega mejor?	<ul style="list-style-type: none"> Participa con voluntad. Tiene curiosidad por el juego. 	18 Sesiones de Aprendizaje
	Camino variante con cuatro patas	<ul style="list-style-type: none"> Participa en los juegos grupales. Se integra con disposición al grupo. 	
	La torre.	<ul style="list-style-type: none"> Construye amistad compartida con sus pares. Se interesa por participar en el juego. 	
VARIABLE DEPENDIENTE: Proceso de Socialización	Autonomía.	<ul style="list-style-type: none"> Se siente seguro al participar Mantiene el orden. 	Ficha de Observación
	Expresión oral.	<ul style="list-style-type: none"> Dialoga sobre la Importancia de los juegos dinámicos aplicados. Respeta la opinión de los demás 	

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Tipo de Investigación:

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.

3.1.2. Diseño de Investigación:

El diseño de la investigación es cuasi-experimental, con dos grupos (control y experimental), con pre-test y post-test, su esquema es el siguiente:

$$\begin{array}{cccc} GE & \text{_____} & Y1 & \text{_____} & X & \text{_____} & Y2 \\ GC & \text{_____} & Y1 & \text{_____} & & & Y2 \end{array}$$

Dónde:

GE = Grupo Experimental

GC = Grupo Control

Y1 = Prueba de Entrada (Pre-Prueba)

Y1 = Prueba de Salida (Post-Prueba)

X = Tratamiento del Grupo Experimental

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN:

3.2.1. Población:

La población está constituida por los niños y niñas de primer grado de la IEP N° 70 024 Laykakota – Puno, tal como muestra en el cuadro.

Cuadro N° 1

Distribución de la población de investigación

Grado y sección	Varones	Mujeres	Total
Primero "A"	12	8	20
Primero "B"	13	11	24
Primero "C"	15	5	20
Primero "D"	09	13	22
Primero "E"	10	13	23
Primero "F"	05	15	20
Total	64	65	129

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E.P. N° 70024 "Laykakota" – Puno

Elaboración: Los Investigadores.

3.2.2. Muestra:

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) ambas secciones pertenecen a la IEP N° 70024
Laykakota – Puno.

Cuadro N° 2

Distribución de la muestra de investigación

Grado y sección		Varones	Mujeres	Total
Primero "D"	G.C.	09	13	22
Primero "F"	G.E.	05	15	20
Total		14	28	42

Fuente: Nómina de matrícula de la IEP N° 70024 "Laykakota" – Puno
Elaboración: Los Investigadores

3.3. UBICACIÓN Y DEFINICIÓN DE LA POBLACIÓN:

La población de estudio está constituido por todas las niñas y niños del primer grado, matriculados en la IEP N° 70 024 "Laykakota" – Puno, en el año académico 2016. Dicho Centro Educativo está ubicado en Jr. Bancharo Rossi N° 291, en el Barrio Laykakota Distrito y Provincia de Puno.

Dicha escuela está considerada como un Centro Educativo Urbano, debido a su ubicación geográfica.

A esta escuela la mayoría de los niños y niñas que asisten en esta Institución Educativa son de condición socioeconómica media y baja.

3.4. MATERIAL EXPERIMENTAL:

1. ¿Quién juega mejor?
 - Pelota de trapo.
 - Reproductor.
2. El camino variante con cuatro patas
 - Ula – ulas
3. La torre Latas.
 - Semillas.
 - Reproductor.

3.5. TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

3.5.1. Técnica:

Para el desarrollo del presente trabajo utilizamos las siguientes:

Observación: Técnica que nos permitirá observar el comportamiento de cada uno de los niños y niñas, en el proceso de aplicación de los juegos dinámicos en el proceso de socialización.

3.5.2. Instrumento:

Para la aplicación de las técnicas señaladas, fue necesario utilizar los siguientes instrumentos de recojo de información:

Test sociométrico: El instrumento que nos permitió ver el grado de socialización de los niños y niñas.

Lista de cotejos: El instrumento se aplicó en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para la aplicación de los juegos dinámicos.

3.6. PROCEDIMIENTO DEL EXPERIMENTO:

Primero: Se realizó una prueba de entrada (pre test) al grupo control y experimental.

Segundo: Se desarrolló el experimento (tratamiento) mediante la aplicación del juego con los niños y niñas del grupo experimental.

Tercero: Se presentó en cada sesión a desarrollar, pautas para la aplicación de los juegos dinámicos en el proceso de socialización.

Cuarto: Se tomó una prueba de salida (post test) al grupo control y experimental para comprobar los resultados.

Quinto: Se ubicó los datos en un cuadro para ser analizados e interpretados sistemáticamente.

Sexto: Se indagó la diferencia de la prueba (Pre test y Post test) del grupo control con el grupo experimental (tratamiento) aplicado el diseño planteado (Tc).

Séptimo: Se comprobó el nivel de socialización aplicando los juegos dinámicos.

3.7. PLAN DE TRATAMIENTO DE DATOS:

Después de haber realizado la experimentación y con los datos obtenidos procederá a realizar lo siguiente:

Primero: Se ordenó los resultados obtenidos por los niños y niñas de acuerdo al test socio-métricos

Segundo: Se realizó un ordenamiento de los datos obtenidos de las pruebas de entrada y salida de ambos grupos. En base a los datos se procedió a elaborar la tabla de distribución de frecuencias y tablas de comparación.

Tercero: Se interpretó los resultados obtenidos del análisis realizado, tomando en cuenta el siguiente parámetro:

Escala Cualitativa

Alto: Nivel Alto de eficacia (16 – 20)

Medio: Nivel Medio de eficacia (11 – 15)

Bajo: Nivel Bajo de eficacia (0 – 10)

Escala Cuantitativa

A : 16 – 20

B : 11 – 15

C : 00 – 10

3.8. DISEÑO ESTADÍSTICO PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS:

El diseño estadístico utilizado es la t student de comparación de dos medias con relación a una variable de eficacia cuantitativa, para la cual se determinó dos muestras independientes e intactos que se utiliza después de la aplicación de tratamiento experimental en el grupo experimental y métodos cotidianos en el grupo control, para lo cual se sigue los siguientes pasos.

a) Datos:

Puntajes obtenidos por los grupos de investigación

b) Planteamiento de Hipótesis:

H₀: No existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes promedios del proceso de socialización entre el grupo experimental y el grupo control de los niños del primer grado. **H₁:** Si existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes promedios del proceso de socialización entre el grupo experimental y el grupo control de los niños del primer grado.

c) Conclusión al utilizar :

$\alpha = 0.05$ dos colas, que es igual al 5% margen de error, con un nivel de confianza del 95%

Calculo de **suma de cuadrados** para ambos grupos:

Experimental	Control
$SC_1 = \sum x_1^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{n_1}$	$SC_2 = \sum x_2^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n_2}$

d) **Ecuación general para la t_0 :**

$$t_0 = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(\frac{SC_1 + SC_2}{n_1 + n_2 - 2}\right) \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Evaluación del estadístico

Los grados de libertad para el caso es: **gl**

$$= n_1 + n_2 - 2$$

De la tabla de student con $\alpha = 0,05$ dos colas

e) **Toma de decisión y conclusión:**

Para la toma de decisión se considera los resultados de la t calculada y la t tabulada.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

A continuación se muestran los resultados de 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.

CUADRO N° 03

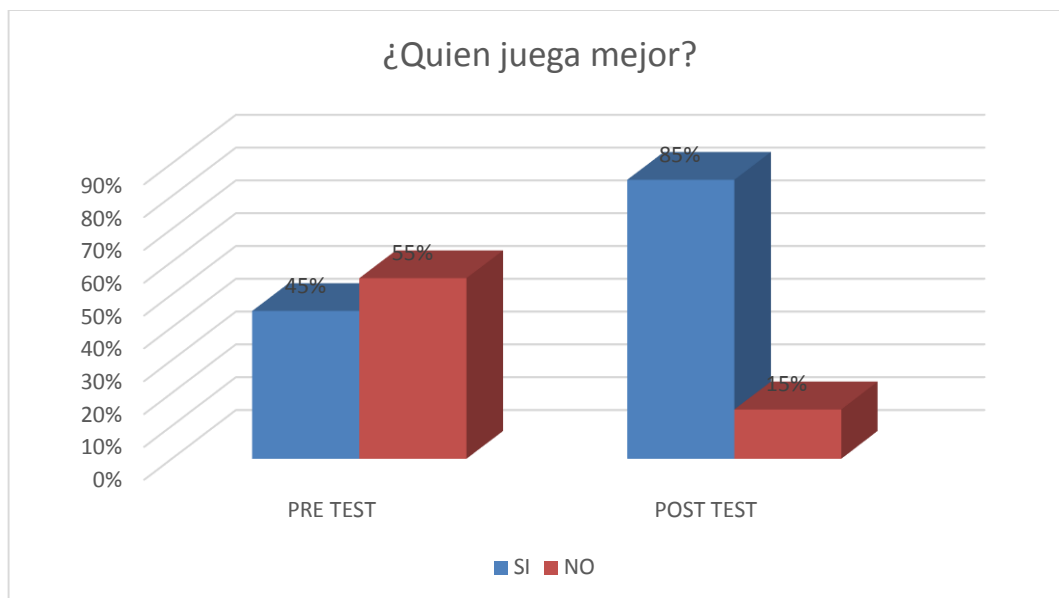
FRECUENCIA Y PORCENTAJE DE LA VARIABLE JUEGOS DINAMICOS SEGÚN EL INDICADOR QUIEN JUEGA MEJOR

INDICADOR	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	9	45%	17	85%
NO	11	55%	3	15%
TOTAL	20	100%	20	100%

Fuente: Lista de cotejo

Elaboración: Las investigadoras

GRÁFICO N° 01

**FRECUENCIA Y PORCENTAJE DE LA VARIABLE JUEGOS DINAMICOS
SEGÚN EL INDICADOR QUIEN JUEGA MEJOR**


Fuente: Cuadro N° 03

Elaboración: Las investigadoras

INTERPRETACION.- En el Cuadro y Grafico se tiene los resultados de la Variable Juegos Dinámicos en el indicador **¿Quién juega mejor?** en el proceso de socialización de niños y niñas del 1er grado de la IEP N° 70024 “LAYKAKOTA” de la ciudad de Puno – 2016., teniendo en cuenta la escala observamos que:

En el Pre test:

- En la escala de SI observamos un porcentaje de 45% que representa a 9 niños.

- En la escala de NO observamos un porcentaje de 55% que representa a 11 niños. respectivamente de un total de 20 entre niños y niñas observados.

En el Post test:

- En la escala de SI observamos un porcentaje de 85% que representa a 17 niños.
- En la escala de NO observamos un porcentaje de 15% que representa a 3 niños. respectivamente de un total de 20 entre niños y niñas observados.

CUADRO N° 04

FRECUENCIA Y PORCENTAJE DE LA VARIABLE JUEGOS DINAMICOS SEGÚN EL INDICADOR EL CAMINO VARIANTE CON CUATRO PATAS

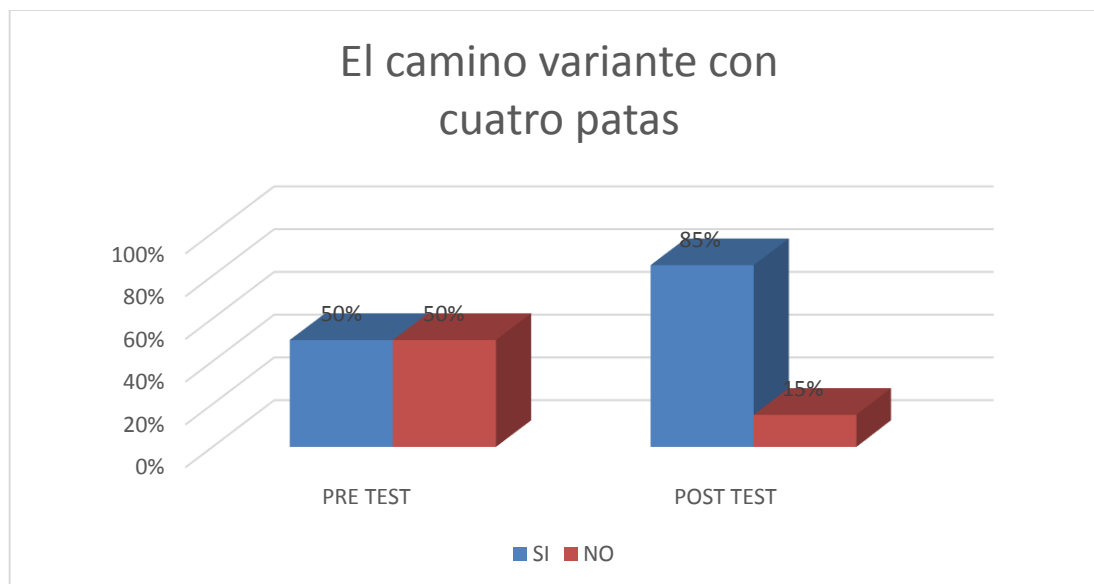
INDICADOR	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	10	50%	17	85%
NO	10	50%	3	15%
TOTAL	20	100%	20	100%

Fuente: Lista de cotejo

Elaboración: Las investigadoras

GRAFICO N° 02

PORCENTAJE DE LA VARIABLE JUEGOS DINAMICOS SEGÚN EL INDICADOR EL CAMINO VARIANTE CON CUATRO PATAS



Fuente: Cuadro N° 04

Elaboración: Las investigadoras

INTERPRETACION.- En el Cuadro y Grafico se tiene los resultados de la Variable Juegos Dinámicos en el indicador **El camino variante con cuatro patas** en el proceso de socialización de niños y niñas del 1er grado de la IEP N° 70024 "LAYKAKOTA" de la ciudad de Puno – 2016., teniendo en cuenta la escala observamos que:

En el Pre test:

- En la escala de SI observamos un porcentaje de 50% que representa a 10 niños.

- En la escala de NO observamos un porcentaje de 50% que representa a 10 niños. respectivamente de un total de 20 entre niños y niñas observados.

En el Post test:

- En la escala de SI observamos un porcentaje de 85% que representa a 17 niños.
- En la escala de NO observamos un porcentaje de 15% que representa a 3 niños. respectivamente de un total de 20 entre niños y niñas observados.

CUADRO N° 05

FRECUENCIA Y PORCENTAJE DE LA VARIABLE JUEGOS DINAMICOS SEGÚN EL INDICADOR LA TORRE

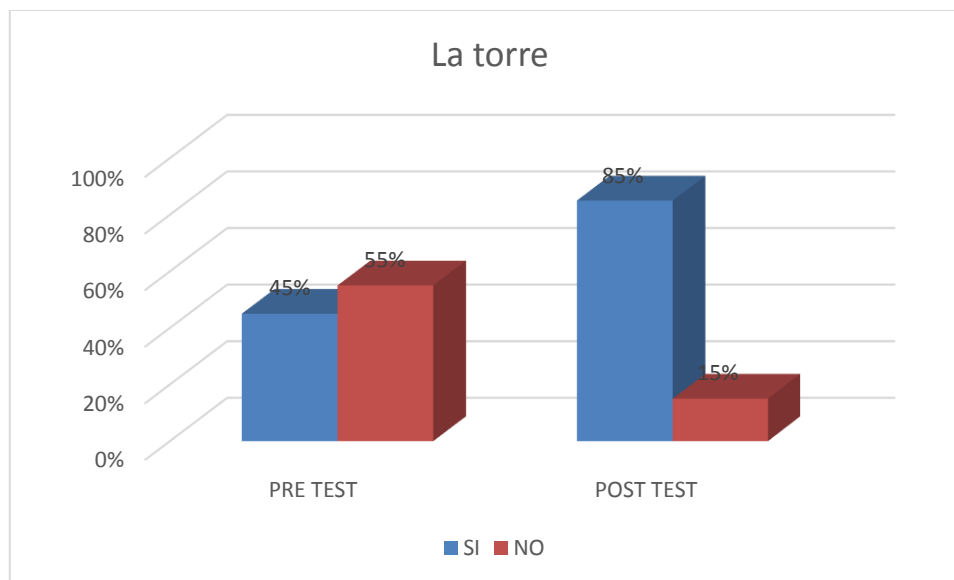
INDICADOR	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	9	45%	17	85%
NO	11	55%	3	15%
TOTAL	20	100%	20	100%

Fuente: Lista de cotejo

Elaboración: Las investigadoras

GRAFICO N° 03

PORCENTAJE DE LA VARIABLE JUEGOS DINAMICOS SEGÚN EL INDICADOR LA TORRE



Fuente: Cuadro N° 05

Elaboración: Las investigadoras

INTERPRETACION.- En el Cuadro y Grafico se tiene los resultados de la Variable Juegos Dinámicos en el indicador **La torre** en el proceso de socialización de niños y niñas del 1er grado de la IEP N° 70024 “LAYKAKOTA” de la ciudad de Puno – 2016., teniendo en cuenta la escala observamos que:

En el Pre test:

- En la escala de SI observamos un porcentaje de 45% que representa a 9 niños.
- En la escala de NO observamos un porcentaje de 55% que representa a 11 niños. respectivamente de un total de 20 entre niños y niñas observados.

En el Post test:

- En la escala de SI observamos un porcentaje de 85% que representa a 17 niños.
- En la escala de NO observamos un porcentaje de 15% que representa a 3 niños. respectivamente de un total de 20 entre niños y niñas observados.

CUADRO N° 06
FRECUENCIA Y PORCENTAJE DE LA VARIABLE PROCESO DE SOCIALIZACION SEGÚN EL INDICADOR LA EXPRESION ORAL

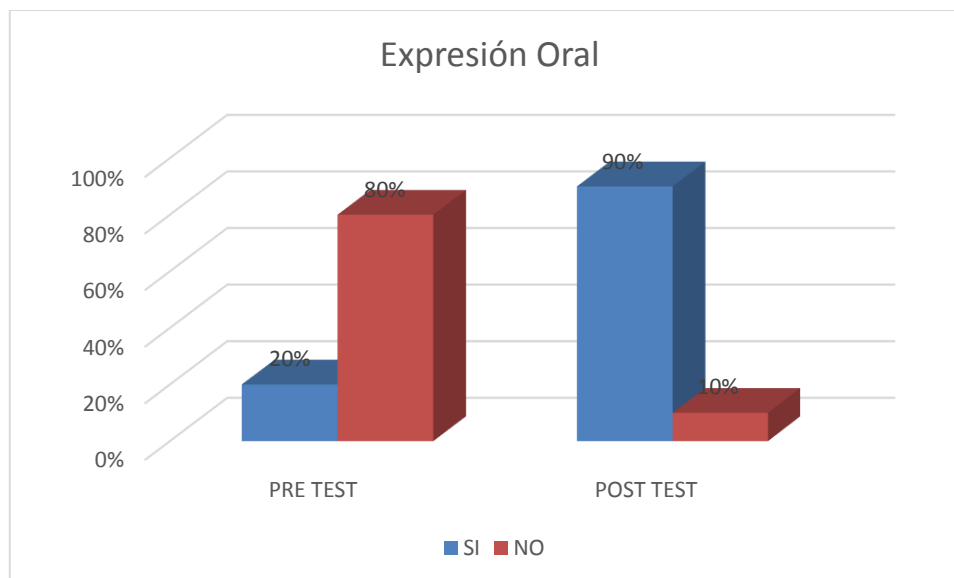
INDICADOR	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
SI	4	20%	18	90%
NO	16	80%	2	10%
TOTAL	20	100%	20	100%

Fuente: Lista de cotejo

Elaboración: Las investigadoras

GRAFICO N° 04

**PORCENTAJE DE LA VARIABLE PROCESO DE SOCIALIZACION SEGÚN
EL INDICADOR LA EXPRESION ORAL**



Fuente: Cuadro N° 06

Elaboración: Las investigadoras

INTERPRETACION.- En el Cuadro y Grafico se tiene los resultados de la Variable Proceso de socialización en el indicador **Expresion Oral** en el proceso de socialización de niños y niñas del 1er grado de la IEP N° 70024 “LAYKAKOTA” de la ciudad de Puno – 2016., teniendo en cuenta la escala observamos que:

En el Pre test:

- En la escala de SI observamos un porcentaje de 20% que representa a 4 niños.

- En la escala de NO observamos un porcentaje de 80% que representa a 16 niños. respectivamente de un total de 20 entre niños y niñas observados.

En el Post test:

- En la escala de SI observamos un porcentaje de 90% que representa a 18 niños.
- En la escala de NO observamos un porcentaje de 10% que representa a 2 niños. respectivamente de un total de 20 entre niños y niñas observados.

RESULTADOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL

CUADRO N° 07

FRECUENCIA Y PORCENTAJE DEL PRE Y POST TEST DE 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 – GRUPO EXPERIMENTAL

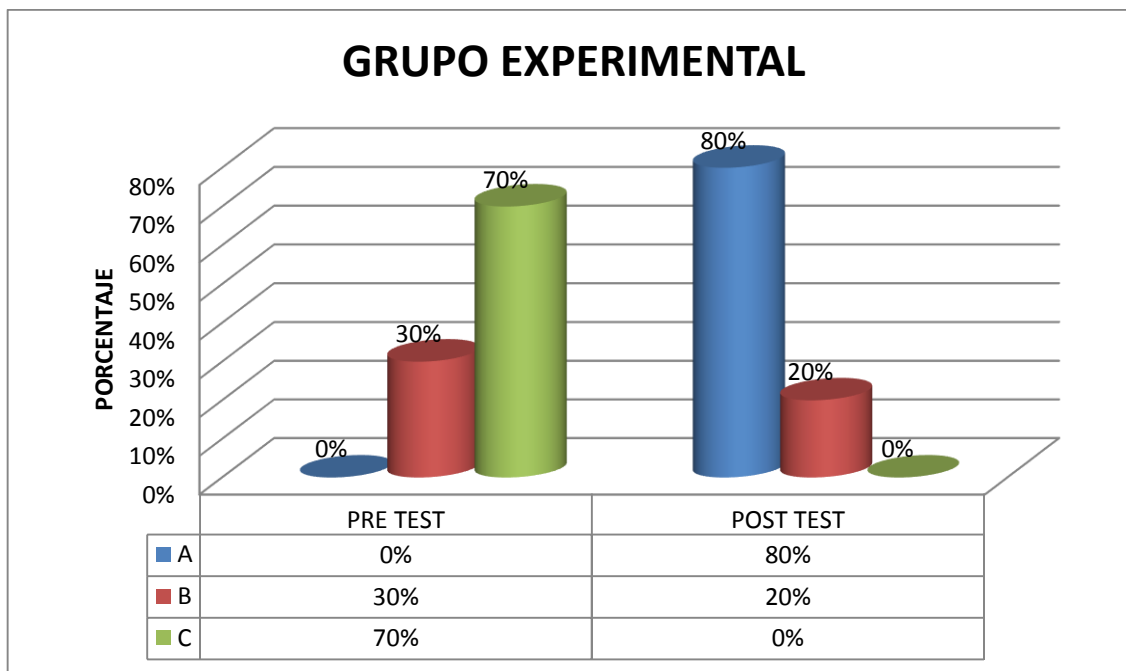
INDICADOR	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
A	0	0%	16	80%
B	6	30%	4	20%
C	14	70%	0	0%
TOTAL	20	100%	20	100%

Fuente: Lista de cotejo

Elaboración: Las investigadoras

GRAFICO N° 05

PORCENTAJE DEL PRE Y POST TEST DE 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 – GRUPO EXPERIMENTAL



Fuente: Cuadro N° 07

Elaboración: Las investigadoras

INTERPRETACION.- En el Cuadro y Grafico se tiene los resultados del GRUPO EXPERIMENTAL del Pre y Post test de 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. Teniendo en cuenta la escala observamos que:

En el Pre test:

- En la escala de A no observamos a ningún niño.
- En la escala de B observamos un porcentaje de 30% que representa a 6 niños.
- En la escala de C observamos un porcentaje de 70% que representa a 14 niños. respectivamente de un total de 20 entre niños y niñas observados.

En el Post test:

- En la escala de A observamos un porcentaje de 80% que representa a 16 niños.
- En la escala de B observamos un porcentaje de 20% que representa a 4 niños.
- En la escala de C no observamos a ningún niño, de un total de 20 entre niños y niñas observados.

PRUEBA DE HIPOTESIS DEL GRUPO EXPERIMENTAL**1. Prueba de Hipótesis:**

Ho: •Los juegos dinámicos no favorecen en gran medida en el proceso de socialización en los niños y niñas del primer grado de la IEP N° 70024 “LAYKAKOTA” – PUNO, 2016.

Ha: Los juegos dinámicos favorecen en gran medida en el proceso de socialización en los niños y niñas del primer grado de la IEP N° 70024 “LAYKAKOTA” – PUNO, 2016.

2. **Nivel de significancia:** $\alpha = 0.05$

3. **Estadística de prueba:** Estadística de prueba: La prueba estadística a realizar será la T- student por que el número de observaciones es igual a 30.

$$T = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Prueba de muestras relacionadas

		t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	PRE - POST	13.077	19	0.0001

4. Regla de Decisión:

T calculada $>$ T tabulada se rechaza la H_0 y se acepta la H_a

T calculada $<$ T tabulada se rechaza la H_a y se acepta la H_0

T calculada = 13.077

T tabulada = 1.7291

Decisión:

Como la T calculada (13.077) es mayor a la T tabulada (1.7291) es altamente significativa, por lo que se rechaza la Hipótesis Nula y Se acepta la Hipótesis Alternativa, lo que quiere decir que los juegos dinámicos favorecen en gran medida en el proceso de socialización en los niños y niñas del primer grado de la IEP N° 70024 “LAYKAKOTA” – PUNO, 2016.

RESULTADOS DEL GRUPO CONTROL**CUADRO N° 08**

FRECUENCIA Y PORCENTAJE DEL PRE Y POST TEST DE 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 – GRUPO CONTROL

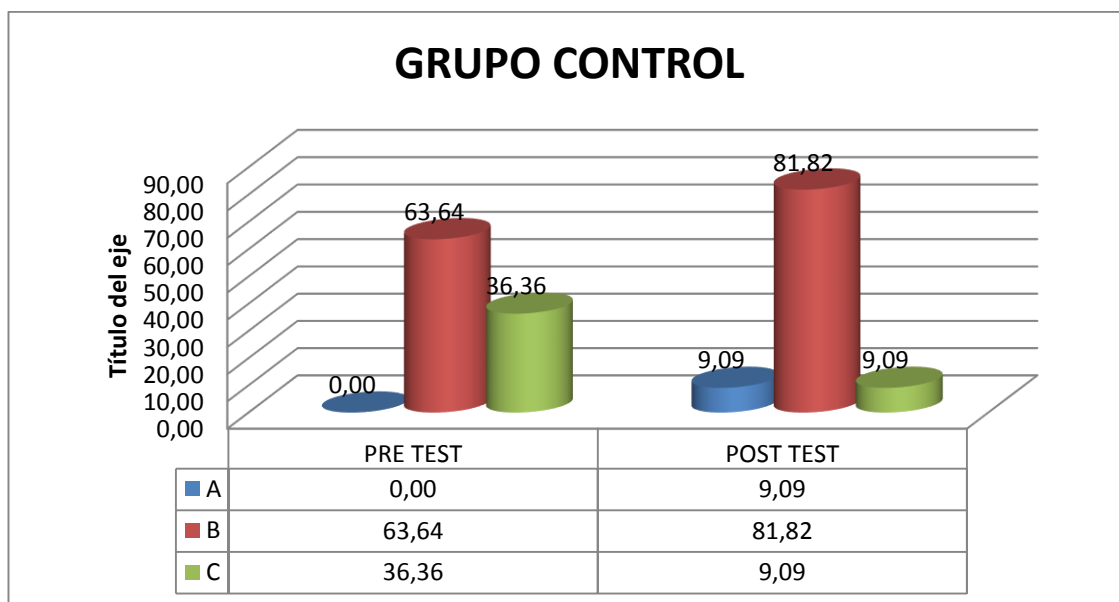
INDICADOR	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
A	0	0.00	2	9.09
B	14	63.64	18	81.82
C	8	36.36	2	9.09
TOTAL	22	100.00	22	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Elaboración: Las investigadoras

GRAFICO N° 06

PORCENTAJE DEL PRE Y POST TEST DE 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 – GRUPO EXPERIMENTAL



Fuente: Cuadro N° 07

Elaboración: Las investigadoras

INTERPRETACION.- En el Cuadro y Grafico se tiene los resultados del GRUPO CONTROL del Pre y Post test de 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. Teniendo en cuenta la escala observamos que:

En el Pre test:

- En la escala de A no observamos a ningún niño.
- En la escala de B observamos un porcentaje de 30% que representa a 6 niños.
- En la escala de C observamos un porcentaje de 70% que representa a 14 niños. respectivamente de un total de 20 entre niños y niñas observados.

En el Post test:

- En la escala de A observamos un porcentaje de 80% que representa a 16 niños.
- En la escala de B observamos un porcentaje de 20% que representa a 4 niños.
- En la escala de C no observamos a ningún niño, de un total de 20 entre niños y niñas observados.

PRUEBA DE HIPOTESIS DEL GRUPO EXPERIMENTAL**5. Prueba de Hipótesis:**

Ho: •Los juegos dinámicos no favorecen en gran medida en el proceso de socialización en los niños y niñas del primer grado de la IEP N° 70024 “LAYKAKOTA” – PUNO, 2016.

Ha: Los juegos dinámicos favorecen en gran medida en el proceso de socialización en los niños y niñas del primer grado de la IEP N° 70024 “LAYKAKOTA” – PUNO, 2016.

6. **Nivel de significancia:** $\alpha = 0.05$

7. **Estadística de prueba:** Estadística de prueba: La prueba estadística a realizar será la T- student por que el número de observaciones es igual a 30.

$$T = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Prueba de muestras relacionadas

		t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	PRE - POST	1.635	19	0.0001

8. **Regla de Decisión:**

T calculada > T tabulada se rechaza la Ho y se acepta la Ha

T calculada < T tabulada se rechaza la Ha y se acepta la Ho

T calculada = 1.635

T tabulada = 1.71714

Decisión:

Como la T tabulada (1.71714) es mayor a la T calculada (1.635) es altamente significativa, por lo que se rechaza la Hipótesis Alterna y Se acepta la Hipótesis Nula, lo que quiere decir que los juegos dinámicos no favorecen en gran medida en el proceso de socialización en los niños y niñas del primer grado de la IEP N° 70024 “LAYKAKOTA” – PUNO, 2016.

CONCLUSIONES

PRIMERA: 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).

SEGUNDA: Los juegos dinámicos según la dimensión Integración que se realizó con el juego dinámico “Quien juega mejor“ influyeron significativamente en el nivel de animación , viéndose claramente en el cuadro n° 03 que de un 55% que no mostraba animación, pasado las sesiones mostro una aprobación del 85 %

TERCERA: La socialización se mejoró gracias a que se influyó significativamente al logro de los indicadores de la dimensión de agrupación que se notándose claramente en el cuadro N° 04 que de un 50% entre niños y niñas que no se agrupaban con facilidad, pasaron a 85% entre niños y niñas se agrupan e integren y construyan amistad.

CUARTA: La socialización fue influida por los juegos dinámicos significativamente en los niños y niñas, viéndose claramente en el cuadro N°05 de un 55% de niños y niñas que no dialogaban ni respetaban opiniones de sus pares, pasaron después de las sesiones a un 85% de los niños y niñas dialoguen con confianza y respeten opiniones de sus compañeros

SUGERENCIAS

PRIMERA: A los docentes de la Institución Educativa N° 70024 “LAYKAKOTA” de la ciudad de Puno, se sugiere aplicar los juegos dinámicos 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 dinámico (Quién juega mejor) para fortalecer la socialización de los niños y niñas, por lo que con el juego dinámico antes mencionado se logró afianzar la comunicación de los niños y niñas del primer grado.

TERCERA: Se sugiere a los docentes aplicar el juego dinámico (el camino variante con cuatro patas) 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.

CUARTA: Se sugiere a los docentes aplicar el juego dinámico (la torre) puesto que influye significativamente en la socialización de los niños y niñas permitiéndoles que dialoguen con confianza, respeten las opiniones de sus compañeros y se integren en los grupos.

BIBLIOGRAFÍA

- Araújo, J. (2014). *Juegos de musica y expresion corporal*. Madrid España: S.L.
- Barreto, A. (2011). *Dinàmicas para el desarrollo personal*. Madrid: Alcalá.
- Caillois, R. (2012). *Los juegos y los hombres*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Coloma, G. (2001). *Agentes de la socializaciòn*. Lima - Perù: concytec.
- Concepciòn, H. (2011). *Juegos para educar*. Madrid: Alcalà.
- Guevara, M. (2012). *El proceso de socializaciòn individuo y sociedad*. Mèxico: Trillas.
- Guevara, M. (2012). *El proceso de socializaciòn*. Mèxico: Trillas.
- Kmanisky, G. (1991). *Socializaciòn*. Mèxico: Trillas.
- Korseh, K. (1975). *¿Què es socializaciòn?* Barcelona: Ariel.
- Mansilla, M. (1996). *La socializaciòn diferenciada por sexo*. Lima - Perù: concytec.
- Moriotti, F. (2010). *Juegos y recreaciòn*. Mèxico: Trillas.
- Nereci, M. (1984). *Didàctica general de dinàmicas*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Ortega, R. (1990). *La naturaleza psicològica del juego*. Lima - Perù: concytec.
- Perèz, G. (1994). *Adaptaciòn en los niños*. España: La muralla.
- Perèz, J. (2013). *Los juegos dinàmicos*. Madrid: Ibergarceta.

- Piaget, J. (1986). *Psicología y pedagogía*. España: España.
- Pisano, J. (2010). *Dinámicas de grupo para la comunicación*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Prieto, M. (2005). *Desarrollo de juegos*. México: Alfaomega.
- Romero, P. (2008). *Pensamiento hábil y creativo*. México: Ibergarceta.
- Rosado, M. (1997). *Dinámicas de grupo y orientación educativa*. México: Trillas.
- Ruiz, J. (1990). *Dinámicas de grupo para la educación popular*. Lima - Perú: concytec.
- Shaffer, D. (2007). *Psicología del desarrollo infancia y adolescencia*. México: Trillas.
- Silvino, F. (1999). *Juegos para dinámicas de grupos*. Argentina.
- Villa, A. (2007). *Cuerpo, sexualidad y socialización*. Buenos Aires: Novedades Educativas.

ANEXOS

ANEXO N° 01

PRUEBA DE ENTRADA (PRE TEST)

TEST PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA IEP N° 70024 “LAYKAKOTA”

DATOS INFORMATIVOS:

Nombres y Apellidos.....

 Grado:..... Sección:.....
 Sexo:..... Edad.....

INSTRUCCIONES:

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

N°	Aspectos a observar	Si	No
01	¿Te gusta participar en los juegos dinámicos?		
02	¿Cuándo participas en los juegos dinámicos te sientes alegre?		
03	¿Respetas las reglas de los juegos dinámicos?		
04	¿Participas activamente en los juegos dinámicos?		
05	¿Respetas a tus compañeros cuando juegas?		
06	¿La profesora te obliga a participar en los juegos dinámicos?		
07	¿Te gusta formar grupos para jugar?		
08	¿Conversas con tus compañeros y compañeras de grupo?		
09	¿Aceptas las opiniones de tus compañeros?		
10	¿Te gusta participar en los juegos dinámicos?		

Gracias.

Tabla de valoración:

Si: Alto nivel de socialización (14 - 20)

No: Bajo nivel de socialización (00- 13)

ANEXO N° 02

PRUEBA DE ENTRADA (POST TEST)

TEST PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA IEP N° 70024 “LAYKAKOTA”

DATOS INFORMATIVOS:

Nombres y Apellidos.....
.....

Grado:..... Sección:.....

Sexo:..... Edad.....

INSTRUCCIONES:

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

N°	Aspectos a observar	Si	No
01	¿Te gusta participar en los juegos dinámicos?		
02	¿Cuándo participas en los juegos dinámicos te sientes alegre?		
03	¿Respetas las reglas de los juegos dinámicos?		
04	¿Participas activamente en los juegos dinámicos?		
05	¿Respetas a tus compañeros cuando juegas?		
06	¿La profesora te obliga a participar en los juegos dinámicos?		
07	¿Te gusta formar grupos para jugar?		
08	¿Conversas con tus compañeros y compañeras de grupo?		
09	¿Aceptas las opiniones de tus compañeros?		
10	¿Te gusta participar en los juegos dinámicos?		

Gracias.

Tabla de valoración:

Si: Alto nivel de socialización (14 - 20)

No: Bajo nivel de socialización (00- 13)

ANEXO N° 03

LISTA DE COTEJOS N° _____

Nombre de la Dinámica:.....

Grado:..... Sección:.....

Responsables:

✓

✓

N°	Aspectos a observar	Si	No
01	Participan activamente en el juego dinámico		
02	Se integran con facilidad al grupo		
03	Participan con voluntad.		
04	Se interesan por participar en el juego dinámico		
05	Tienen curiosidad por el juego dinámico		
06	Sienten seguridad al participar en el juego dinámico		
07	Participan de manera autónoma		
08	Mantienen el orden durante el juego dinámico		
09	Respetan las opiniones de sus compañeros		
10	Dialogan sobre la importancia de los juegos dinámicos		

Tabla de valoración:

SI: Alto Nivel de socialización (14 – 20)

NO: Bajo Nivel de socialización (0 – 12)

PUNTAJE:

✓ Si:

✓ No:

✓ Nivel de socialización.....



Universidad Nacional del Altiplano – Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : Torre
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Que conozca la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás.
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula. • Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula.
INDICADORES DE DESEMPEÑO	
INDICADORES DE CONOCIMIENTO	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de integrarse a un grupo. • Participa con voluntad en el juego juntamente con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con sus compañeros de manera adecuada. • Valora el trabajo realizado por sus compañeros. • Tiene curiosidad por el juego a desarrollar.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Observación 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejos

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? Se les indica salir de forma ordenada al patio de la escuela. Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego. 	Expresión oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía para el desarrollo del grupo. <div style="text-align: center; border: 1px solid orange; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>“TORRE”</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> Se forman dos equipos de niños y el educador entrega un montón de latas vacías a cada uno de los niños. Se ubica los equipos de jugadores de manera que cada equipo quede uno frente al otro. Cada uno de los niños empieza colocar unas latas encima de otras formando una torre cuando empieza a sonar la música. Una vez finalizada la música tienen que parar de construir la torre. Si el jugador llega a la torre más alta gana un punto a favor de su equipo. 	Expresión oral Tarjetas de colores Latas vacías Cinta Cuaderno Lapicero Música Dialogo Expresión corporal	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué opinas del juego dinámico? ¿Este juego dinámico les ayudo a interrelacionarse mejor con sus compañeros? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Voz	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : Torre
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Que conozca la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás.
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula. • Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula.
INDICADORES DE DESEMPEÑO	
INDICADORES DE CONOCIMIENTO	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Dialoga sobre la importancia de las dinámicas aplicadas. • Se expresa espontáneamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el orden dentro del grupo. • Se interesa por participar en el juego dinámico.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Observación 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejos

III. DESAROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Los juegos dinámicos ayudan a socializarse mejor en el grupo? ¿Se sienten familiarizado con tus compañeros de aula? Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego. 	Expresión oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía para el desarrollo del grupo. <div style="text-align: center; border: 1px solid orange; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>“TORRE”</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> Se forman dos equipos de niños y el educador entre un montón de latas vacías a cada uno de los niños. La docente da a conocer las reglas el juego dinámico Se ubica los equipos de jugadores de manera que cada equipo quede uno frente al otro. A una distancia de 6 metros. Cada uno de los niños empieza colocar unas latas encima de otras siguiendo el orden de los colores formando una torre cuando empieza a sonar la música forman la torre a una distancia de 3 metros. Una vez finalizada la música tienen que parar de construir la torre. Si el jugador llega a la torre más alta ganara un punto a favor de su equipo. 	Expresión oral Tarjetas de colores Latas vacías Cinta Cuaderno Lapicero Música Dialogo Expresión corporal	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué se logró con este juego dinámico? ¿Qué hubiera pasado si nadie hubiera colaborado dentro grupo? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Voz	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano – Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : Torre
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Que conozca la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás.
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula. • Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula.
INDICADORES DE DESEMPEÑO	
INDICADORES DE CONOCIMIENTO	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Dialoga sobre la importancia de la dinámica “La torre” • Se expresa espontáneamente con sus compañeras y compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el orden dentro del grupo. Propicia la unión de sus compañeros y compañeras
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Observación 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejos

III. DESAROLLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Para que servirán los juegos dinámicos? ¿Los juegos dinámicos ayudan a socializarse mejor en el grupo? Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego. 	Expresión oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía para el desarrollo del grupo. <div style="text-align: center; border: 1px solid orange; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>“TORRE”</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> Se forman dos equipos de niños y niñas La docente entrega latas vacías a cada uno de los niños. La docente da a conocer las reglas del juego dinámico “La torre” Se ubica los equipos de jugadores de manera que cada equipo quede uno frente al otro. A una distancia de 6 metros. Cada uno de los niños empieza colocar unas latas encima de otras siguiendo el orden de los colores formando una torre, al compás de la música forman la torre a una distancia de 3 metros, al colocar la lata enseguida el niño o niña debe nombrar un nombre de un niño o niña y dar un abrazo de compañeros. Una vez finalizada la música tienen que parar de construir la torre. Si el jugador llega a la torre más alta ganara un punto a favor de su equipo. 	Expresión oral Tarjetas de colores Latas vacías Cinta Cuaderno Lapicero Música Dialogo Expresión corporal	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hubiera pasado si nadie hubiera colaborado dentro grupo? ¿Qué se logró al jugar el juego dinámico “Torre”? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Voz	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : ¿Quién juega mejor?
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Que conozca la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás.
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula. • Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula.
INDICADORES DE DESEMPEÑO	
INDICADORES DE CONOCIMIENTO	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa espontáneamente frente a sus compañeros. • Siente seguridad al participar de manera autónoma. • Dialoga sobre la importancia de las dinámicas aplicadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el desarrollo del juego dinámico. Es responsable frente al grupo.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Observación 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejos

III. DESAROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Para qué utilizaríamos la pelota de trapo? ¿Qué juegos podemos jugar con la pelota de trapo? Se indica las reglas del juego “¿Quién juega mejor?” 	Expresión oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía para el desarrollo del grupo. <div style="text-align: center; border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>“¿Quién juega mejor?”</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> Se divide a los niños en dos grupos de igual cantidad de integrantes a través de cartillas. Cada grupo forma un círculo dejando una separación entre ellos para poder lanzar la pelota. La docente entrega a cada integrante del grupo una pelota. Con ayuda de la música los niños lanzan la pelota al niño de su derecha hasta que la música pare. Los niños que no pudieron coger la pelota en más de una oportunidad mencionan lo que les gusta. Luego se cambia la dirección del lanzamiento de las pelotas, al finalizar se combina las rutinas derecha – izquierda. 	Expresión oral Tarjetas de colores Pelota de trapo Música Dialogo Expresión corporal	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué pasaría si en el grupo nadie conversa con nadie? ¿Es necesario que todos interactúen en grupo? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Voz	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : ¿Quién juega mejor?
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Integrándonos todos en un equipo entre niños y niñas.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás.
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de integrarse con sus compañeros de aula.
INDICADORES DE DESEMPEÑO	
INDICADORES DE CONOCIMIENTO	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Dialoga sobre la importancia de las dinámicas aplicadas. • Se comporta con responsabilidad frente a su grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra con facilidad al grupo. • Establece amistad compartida. • Tiene curiosidad por el juego.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Observación 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

III. DESAROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Para qué no ayudara el juego? ¿Si jugamos en equipo todo podremos ganar? Se indica las reglas del juego “¿Quién juega mejor?” 	Expresión oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía para el desarrollo del grupo. <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;"> <p>“¿Quién juega mejor?”</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> Se divide a los niños en dos grupos de igual cantidad de integrantes a través de cartillas. Cada grupo forma un círculo dejando una separación entre ellos para poder lanzar la pelota. La docente entrega a cada integrante del grupo una pelota. Los niños que no pudieron coger la pelota en más de una oportunidad mencionan lo que les gusta. 	Expresión oral Tarjetas de colores Pelotas de trapo Música Dialogo Expresión corporal	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se logró ganar el juego? ¿Un niño y una niña pueden formar un equipo ganador? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Voz	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : Tenemos cuatro patas
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Apreciando el abrazo de mi compañero
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás.
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de integrarse con sus compañeros de aula.
INDICADORES DE DESEMPEÑO	
INDICADORES DE CONOCIMIENTO	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Respeta las reglas del juego • Forman grupos entre niños y niñas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora el esfuerzo de sus compañeros en equipo. • Socializa con facilidad en el grupo.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Observación 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejos

III. DESAROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Para qué no ayudara el juego? ¿Si jugamos en equipo todo podremos ganar? Se guía a los niños a salir de forma ordenada al patio de la escuela. 	Expresión oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía para el desarrollo del grupo. <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>“Tenemos cuatro patas”</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> Se divide a los niños en dos grupos de igual cantidad de integrantes a través de cartillas de frutillas. La docente entrega 6 aros a cada grupo. Algunos integrantes del grupo sostienen los aros que se colocan uno al lado del otro con el aro en medio tocando el suelo. Y el resto de los integrantes del tienen que pasar por los aros en cuatro patas en zigzag y sin tocarlos después de pasar por los aros tienen que dar un abrazo al niño o niña que sostiene el aro Mientras un niño va pasando por los aros el resto de los niños alienta con porras a su compañero para que pueda ganar al segundo grupo. Al culminar la dinámica todos los integrantes del grupo se dan un abrazo grupal. 	Expresión oral Tarjetas de colores Ula ula Música Dialogo Expresión corporal	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se logró ganar el juego? ¿gano un niño, una niña o todos los integrantes del grupo? ¿Esta dinámica les ayudo a conocerse mejor con sus compañeros? ¿Qué sintieron cuando se dieron el abrazo grupal? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Voz	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : Tenemos cuatro patas
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Valorando la socialización
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás.
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de integrarse con sus compañeros de aula.
INDICADORES DE DESEMPEÑO	
INDICADORES DE CONOCIMIENTO	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Respeta las reglas del juego • Forman grupos entre niños y niñas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora el esfuerzo de sus compañeros en equipo. • Socializa con facilidad en el grupo.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Observación 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejos

III. DESAROLLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Para qué no ayudara el juego en relación con nuestros compañeros? ¿Por qué los equipos pierden en un juego? Se guía a los niños a salir de forma ordenada al patio de la escuela. 	Expresión oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía para el desarrollo del grupo. <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>“Tenemos cuatro patas”</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> Se divide a los niños en dos grupos de igual cantidad de integrantes a través de tarjetas numéricas. Se elige 6 integrantes de cada grupo Los 12 niños sostienen los aros que se colocan uno al lado del otro con el aro en medio tocando el suelo. Y el resto de los integrantes de cada grupo se intercalan para que puedan pasar por los aros en cuatro patas en zigzag y sin tocarlos después de pasar por el primer aro tiene que dar un abrazo al niño o niña que sostiene el aro con la intención de atrapar al niño o niña que está delante del niño o niña. Mientras un niño va pasando por los aros el resto de los niños alienta con porras a su compañero para que pueda llegar a la meta sin ser atrapado. Al culminar la dinámica todos los integrantes del grupo se dan un abrazo grupal. 	Expresión oral Tarjetas de colores Ula ula Música Dialogo Expresión corporal	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Esta dinámica les ayudo a conocerse mejor con sus compañeros? ¿Para qué nos servirá darnos un abrazo? ¿Se puede formar un grupo de niñas y niños y poder así ganar? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Voz	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : Tenemos cuatro patas
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Conviven entre niños y niñas
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás.
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de integrarse con sus compañeros de aula.
INDICADORES DE DESEMPEÑO	
INDICADORES DE CONOCIMIENTO	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Respeta las reglas de convivencia • Forman grupos entre niños y niñas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora el esfuerzo de sus compañeros • Se integra con facilidad al grupo.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Observación 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejos

III. DESAROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Qué lograremos al jugar un juego dinámico? ¿a qué nos servirá desarrollar el juego dinámico “tenemos cuatro patas” Se guía a los niños a salir de forma ordenada al patio de la escuela. 	Expresión oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía para el desarrollo del grupo. <div style="text-align: center; border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>“tenemos cuatro patas”</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> Se divide a los niños en dos grupos de igual cantidad de integrantes a través de cartillas de frutillas. La docente entrega 6 aros a cada grupo. Algunos integrantes del grupo sostienen los aros que se colocan uno al lado del otro con el aro en medio tocando el suelo. Y el resto de los integrantes del tienen que pasar por los aros en cuatro patas en zigzag y sin tocarlos después de pasar por los aros tienen que dar un abrazo al niño o niña que sostiene el aro Mientras un niño va pasando por los aros el resto de los niños alienta con porras a su compañero para que pueda ganar al segundo grupo. Al culminar la dinámica todos los integrantes del grupo se dan un abrazo grupal. 	Expresión oral Tarjetas de colores Ula ula Música Dialogo Expresión corporal	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Gano un niño, una niña o todos los integrantes del grupo? ¿Cómo se logró ganar el juego? ¿Para qué les sirvió realizar este juego dinámico? ¿Para qué nos sirvió darnos el abrazo? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Voz	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : Torre
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Que reconozca la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás.
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula. • Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula.
INDICADORES DE DESEMPEÑO	
INDICADORES DE CONOCIMIENTO	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de integrarse a un grupo. • Participa con voluntad en el juego juntamente con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con sus compañeros de manera adecuada. • Valora el trabajo realizado por sus compañeros. • Tiene curiosidad por el juego a desarrollar.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Observación 	<ul style="list-style-type: none"> • ficha de observación

III. DESAROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? Se les indica salir de forma ordenada al patio de la escuela. Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego. 	Expresión oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía para el desarrollo del grupo. <div style="text-align: center; border: 1px solid orange; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>“TORRE”</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> Se forman dos equipos de niños y la educadora entrega varias latas vacías a cada equipo. Se ubica a los jugadores de manera que cada equipo quede uno frente al otro. Cada uno de los niños empieza colocar unas latas encima de otras formando una torre cuando empieza a sonar la música. Una vez finalizada la música tienen que parar de construir la torre. Si el equipo llega a construir la torre más alta ganará un punto a favor del equipo. Para finalizar el juego dinámico se abrazan en micro equipos y luego en macro grupos. 	Expresión oral Tarjetas de colores Latas vacías Cinta Cuaderno Lapicero Música Dialogo Expresión corporal	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente, en sesión plenaria, hace preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué opinas del juego dinámico? ¿Este juego dinámico les ayudo a interrelacionarse mejor con sus compañeros? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Voz	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : ¿Quién juega mejor?
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Reconoce la importancia de los juegos dinámicos en la socialización.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás.
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.
INDICADORES DE DESEMPEÑO	
INDICADORES DE CONOCIMIENTO	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa espontáneamente frente a sus compañeros. • Siente seguridad al participar de manera autónoma. • Dialoga sobre la importancia de las dinámicas aplicadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el desarrollo del juego dinámico. • Es responsable frente al grupo.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Observación 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejos

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Para qué utilizaríamos la pelota de trapo? ¿Qué actividades podemos realizar con la pelota de trapo? Se guía a los niños a salir de forma ordenada al patio de la escuela. 	Expresión oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía a los estudiantes para el desarrollo del juego dinámico denominado: <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> “¿Quién juega mejor?” </div>  Se divide a los estudiantes en dos grupos de igual cantidad de integrantes a través de cartillas. Cada grupo forma un círculo dejando una separación entre ellos para poder lanzar la pelota. La docente entrega a cada integrante del grupo una pelota. Con ayuda de la música los niños lanzan la pelota al niño de su derecha hasta que la música pare. Los niños que no pudieron coger la pelota en más de una oportunidad mencionan lo que les gusta. Luego se cambia la dirección del lanzamiento de las pelotas, al finalizar se combina las rutinas derecha – izquierda. Al finalizar el juego la docente pide a los niños que den un abrazo a las niñas. 	Expresión oral Tarjetas de colores Pelotas de trapo Cinta Música Dialogo Expresión corporal	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente realiza preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué pasaría si en el grupo nadie conversa con nadie? ¿Es necesario que todos interactúen en grupo? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Voz	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : “Tenemos cuatro patas”
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Que reconozca la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás.
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula. • Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula.
INDICADORES DE DESEMPEÑO	
INDICADORES DE CONOCIMIENTO	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce la importancia de integrarse a un grupo. ✓ Participa con energía en el juego juntamente con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con sus compañeros de manera adecuada. ✓ Valora el esfuerzo realizado por sus compañeros. ✓ Tiene curiosidad por el juego a desarrollar.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA Observación	INSTRUMENTOS Lista de cotejo

III. DESAROLLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECU RSOS	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? • Se les indica salir de forma ordenada al patio de la escuela. • Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego. 	Expresi ón Oral	10
PROCESO	<p>• La docente guía a los estudiantes para el desarrollo del juego dinámico denominado:</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid orange; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>“Tenemos cuatro patas”</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> • Se forman dos equipos y la educadora entrega ula ulas a cada uno de los niños. • Se ubica al primer equipo en círculo y cada dos niños agarran una ula ula y el segundo equipo forma una fila y empiezan a jugar y avanzar de cuatro patas cuando empieza a sonar la música. • Una vez finalizada la música tienen que parar y el segundo equipo juega y el primer equipo agarra las ula ulas. <p>Al finalizar el juego la docente pide a las niñas que den un abrazo a los niños</p>	Expresi ón Oral Cartilla s de colores Voz Human a Ula ula Música	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • La docente realiza preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. • ¿Qué opinas del juego dinámico? • ¿Este juego dinámico les ayudo a interrelacionarse mejor con sus compañeros? • La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Dialogo Expresi ón corpora l	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : Torre
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Que conozca la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás.
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula. • Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula.
INDICADORES DE DESEMPEÑO	
INDICADORES DE CONOCIMIENTO	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce la importancia de integrarse a un grupo. ✓ Participa con energía en el juego juntamente con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con sus compañeros de manera adecuada. ✓ Aprecia el esfuerzo realizado por sus compañeros. ✓ Tiene curiosidad por el juego a desarrollar.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA Observación	INSTRUMENTOS Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? Se les indica salir de forma ordenada al patio de la escuela. Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego. 	Expresión Oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía a los estudiantes para el desarrollo del juego dinámico denominado: <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px auto;"> “TORRE” </div>  Se forman dos equipos de niños y la educadora entrega varias latas vacías a cada equipo. Se ubica a los jugadores de manera que cada equipo quede uno frente al otro. Cada uno de los niños empieza colocar unas latas encima de otras formando una torre cuando empieza a sonar la música. Una vez finalizada la música tienen que parar de construir la torre. Si el equipo llega a construir la torre más alta ganará un punto a favor del equipo. Para finalizar el juego dinámico la docente pide que se abracen en pares. 	Expresión Oral Tarjetas de colores Latas vacías Cinta Cuaderno Lapicero Música Diálogo Expresión	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente realiza preguntas a los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué opinas del juego dinámico? ¿Este juego dinámico les ayudo a interrelacionarse con sus compañeros? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.	corporal	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : “¿Quién juega mejor?”
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Reconoce la importancia de los juegos dinámicos en la socialización.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás. 	
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula. 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
INDICADORES DE CONOCIMIENTO		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se expresa con seguridad frente a sus compañeros. ✓ Siente seguridad al participar de manera autónoma. ✓ Dialoga sobre la importancia de los juegos dinámicos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa activamente en el desarrollo del juego dinámico. ✓ Es responsable frente al grupo. 	
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
TÉCNICA Observación	INSTRUMENTOS Lista de cotejo	

III. DESAROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Para qué utilizaríamos la pelota de trapo? ¿Qué actividades podemos realizar con la pelota de trapo? Se guía a los niños a salir de forma ordenada al patio de la escuela. 	Expresión Oral	10
PROCESO	<p style="text-align: center;"> “¿Quién juega mejor?” </p>  <ul style="list-style-type: none"> La docente guía a los estudiantes para el desarrollo del juego dinámico denominado: Se divide a los estudiantes en dos grupos de igual cantidad de integrantes. Cada grupo forma un círculo dejando una separación entre ellos para poder lanzar la pelota. La docente entrega a cada integrante del grupo una pelota. Con ayuda de la música los niños lanzan la pelota al niño de su derecha hasta que la música pare. Los niños que no pudieron coger la pelota en más de una oportunidad mencionan su color favorito. Luego se cambia la dirección del lanzamiento de las pelotas, al finalizar se combina las rutinas derecha – izquierda. <p>Al finalizar el juego la docente pide a los niños que den un abrazo a las niñas.</p>	Expresión Oral Voz Humana a Pelota de trapo Música	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente realiza preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué pasaría si en el grupo nadie conversa con nadie? ¿Es necesario que todos interactúen en grupo? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Dialogo	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : “Tenemos cuatro patas”
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Que reconozca la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás. 	
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula. • Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula. 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
INDICADORES DE CONOCIMIENTO		
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce la importancia de trabajar en grupo. ✓ Participa con energía en el juego juntamente con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con sus compañeros de manera adecuada. ✓ Estima el esfuerzo realizado por sus compañeros. ✓ Tiene curiosidad por el juego a desarrollar.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
TÉCNICA Observación	INSTRUMENTOS Lista de cotejo	

III. DESAROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? Se les indica salir de forma ordenada al patio de la escuela. Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego. 	Expresión Oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía a los estudiantes para el desarrollo del juego dinámico denominado: <div style="text-align: center; border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>“Tenemos cuatro patas”</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> Se forman dos equipos y la educadora entrega ula ulas a cada uno de los niños. Se ubica al primer equipo en círculo y cada dos niños agarran una ula ula y el segundo equipo forma una fila y empiezan a jugar y avanzar de cuatro patas cuando empieza a sonar la música. Una vez finalizada la música tienen que parar y el segundo equipo juega y el primer equipo agarra las ula ulas. <p>Al finalizar el juego la docente pide a las niñas que den un abrazo a los niños y luego se abracen entre niños y niñas.</p>	Expresión Oral Tarjetas de colores Ula ula Cinta Música	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente realiza preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué opinas del juego dinámico? ¿Este juego dinámico les ayudo a interrelacionarse mejor con sus compañeros? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Dialogo Expresión Corporal	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano – Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : Torre
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Que conozca la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás.
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula. • Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula.
INDICADORES DE DESEMPEÑO	
INDICADORES DE CONOCIMIENTO	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce la importancia de integrarse a un grupo. ✓ Participa con energía en el juego juntamente con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con sus compañeros de manera adecuada. ✓ Aprecia el esfuerzo realizado por sus compañeros. ✓ Tiene curiosidad por el juego.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA Observación	INSTRUMENTOS Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? Se les indica salir de forma ordenada al patio de la escuela. Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego. 	Expresión Oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía a los estudiantes para el desarrollo del juego dinámico denominado: <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;">"TORRE"</div>  Se forman dos filas y la educadora entrega varias latas vacías a cada equipo. Se ubica a los jugadores de manera que cada equipo quede uno frente al otro. Cada uno de los niños empieza colocar unas latas encima de otras formando una torre cuando empieza a sonar la música. Una vez finalizada la música tienen que parar de construir la torre. Si el equipo llega a construir la torre más alta ganará un punto a favor del equipo. Para finalizar el juego dinámico la docente pide que se abracen en redes. 	Expresión Oral Tarjetas de colores Latas vacías Cinta Cuaderno Lapicero Música Dialogo Expresión	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente realiza preguntas a los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué opinas del juego dinámico? ¿Este juego dinámico les ayudo a interrelacionarse con sus compañeros? <p>La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.</p>	corporal	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) "Rutas de aprendizaje", Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : “¿Quién juega mejor?”
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Reconoce la importancia de los juegos dinámicos en la socialización.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás. 	
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula. 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
INDICADORES DE CONOCIMIENTO		
<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa espontáneamente frente a sus compañeros. • Siente seguridad al participar de manera autónoma. • Dialoga sobre la importancia de las dinámicas aplicadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa activamente en el desarrollo del juego dinámico. ✓ Es responsable frente al grupo. 	
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
TÉCNICA Observación	INSTRUMENTOS Lista de cotejo	

III. DESAROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Para qué sirve la pelota de trapo? ¿Qué ejercicios podemos realizar con la pelota de trapo? Se guía a los niños a salir de forma ordenada al patio de la escuela 	Expresión Oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía a los estudiantes para el desarrollo del juego dinámico denominado: <div style="text-align: center; border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>“¿Quién juega mejor?”</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> Se divide a los estudiantes en dos grupos de igual cantidad de integrantes. Cada grupo forma un círculo dejando una separación entre ellos para poder lanzar la pelota. La docente entrega a cada integrante del grupo una pelota. Con ayuda de la música los niños lanzan la pelota al niño de su derecha hasta que la música pare. Los niños que no pudieron coger la pelota en más de una oportunidad mencionan su comida favorita. Luego se cambia la dirección del lanzamiento de las pelotas, al finalizar se combina las rutinas derecha – izquierda. <p>Al finalizar el juego la docente pide a los niños que den un abrazo a las niñas.</p>	Expresión Oral Voz Humana a Pelota de trapo Música	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente realiza preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué pasaría si en el grupo nadie conversa con nadie? ¿Es necesario que todos interactúen en grupo? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Dialogo	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : “Tenemos cuatro patas”
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Que reconozca la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás.
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula. • Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula.
INDICADORES DE DESEMPEÑO	
INDICADORES DE CONOCIMIENTO	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce la importancia de integrarse a un grupo. ✓ Participa con energía en el juego juntamente con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con sus compañeros de manera adecuada. ✓ Estima el esfuerzo realizado por sus compañeros. ✓ Tiene curiosidad por el juego a desarrollar
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
TÉCNICA Observación	INSTRUMENTOS Lista de cotejo

III. DESAROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? Se les indica salir de forma ordenada al patio de la escuela. Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego. 	Expresión Oral	10
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> La docente guía a los estudiantes para el desarrollo del juego dinámico denominado: <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> “Tenemos cuatro patas” </div>  Se forman dos equipos y la educadora entrega ula ulas a cada uno de los niños. Se ubica al primer equipo en círculo y cada dos niños agarran una ula ula y el segundo equipo forma una fila y empiezan a jugar y avanzar de cuatro patas cuando empieza a sonar la música. Una vez finalizada la música tienen que parar y el segundo equipo juega y el primer equipo agarra las ula ulas. <p>Al finalizar el juego la docente pide a las niñas que den un abrazo a los niños y luego se abracen entre niños y niñas.</p>	Expresión Oral Ula ula Cinta Cuaderno Lapicero Música	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente realiza preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué opinas del juego dinámico? ¿Este juego dinámico les ayudo a interrelacionarse mejor con sus compañeros? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Dialogo Expresión Corporal	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú



Universidad Nacional del Altiplano _ Puno
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Escuela Profesional de Educación Primaria



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E.P : N° 70024 Laykakota
- 1.2. TURNO: MANAÑA : CICLO: III GRADO: PRIMERO SECCIÓN: F
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Karina Paola Ccama Polanco
- 1.4. EJECUTORAS : Iris Gabriela Condori Apaza
 Kely Olinda Huacca Navarro
- 1.5. FECHA :

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

- 2.1. ÁREA : Personal Social
- 2.2. ÁREA INTEGRADA : Comunicación
- 2.3. CONTENIDO : “Tenemos cuatro patas”
- 2.4. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD : Que reconozca la importancia de socializarse con sus compañeros de aula.
- 2.5. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas

COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Convive respetándose a sí mismo y a los demás. 	
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia de socializarse con sus compañeros de aula. • Participa en los juegos interactuando con sus compañeros de aula. 	
INDICADORES DE DESEMPEÑO		
INDICADORES DE CONOCIMIENTO		
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce la importancia de trabajar en grupo. ✓ Participa con energía en el juego juntamente con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con sus compañeros de manera adecuada. ✓ Estima el esfuerzo realizado por sus compañeros. ✓ Tiene curiosidad por el juego a desarrollar.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
TÉCNICA	INSTRUMENTOS	
Observación	Lista de cotejo	

III. DESAROLLO DE LA SESIÓN

MOM	SECUENCIA ESTRATÉGICA/METODOLÓGICA	RECURSOS	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente genera preguntas ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar en grupo con sus compañeros? Se les indica salir de forma ordenada al patio de la escuela. Se indica el objetivo del juego dinámico y seguir las reglas que a medita el juego. 	Expresión Oral	10
PROCESO	<p>La docente guía a los estudiantes para el desarrollo del juego dinámico denominado:</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>“Tenemos cuatro patas”</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> Se forman dos equipos y la educadora entrega ula ulas a cada uno de los niños. Se ubica al primer equipo en círculo y cada dos niños agarran una ula ula y el segundo equipo forma una fila y empiezan a jugar y avanzar de cuatro patas cuando empieza a sonar la música. Una vez finalizada la música tienen que parar y el segundo equipo juega y el primer equipo agarra las ula ulas. <p>Al finalizar el juego la docente pide a las niñas que den un abrazo a los niños y luego se abracen entre niños y niñas.</p>	Expresión Oral Tarjetas de colores Ula ula Cinta Cuaderno Lapicero Música	70
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente realiza preguntas a los estudiantes participantes en la dinámica. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué opinas del juego dinámico? ¿Este juego dinámico les ayudo a interrelacionarse mejor con sus compañeros? La docente guía para que los equipos analicen, como se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	Dialogo Expresión Corporal	10

BIBLIOGRAFIA

Araujo Jesús (2014) Juegos de Música y Expresión Corporal Edit. Parramón – España
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) “Rutas de aprendizaje”, Lima Perú