



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
"PERUANO CANADIENSE"**

D.S. N° 04-95-ED

INSTITUCIÓN REVALIDADA SEGÚN R.D. N° 00078-2020-MINEDU/VMGP-DIGEDD-DIFOID
CALLE FRANCISCO CABRERA N° 1288 – CHICLAYO

TELÉFONO: 239644



TESIS

**EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOAFECTIVAS EN
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES
EDUCATIVAS N° 019 SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS -
PIURA Y LA I.E N° 15117 CASERIO POTRERILLO - LAS
LOMAS - PIURA 2021.**

AUTORAS

**Magali Rosalina Espinoza Pasache
Diana Gisela Peña Gaona**

ASESOR

BALLENA DÍAZ, MIGUEL LUIS

CHICLAYO PERU

2021



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
"PERUANO CANADIENSE"**

D.S. N° 04-95-ED

INSTITUCIÓN REVALIDADA SEGÚN R.D. N° 00078-2020-MINEDU/VMGP-DIGEDD-DIFOID
CALLE FRANCISCO CABRERA N° 1288 – CHICLAYO

TELÉFONO: 239644



**EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOAFECTIVAS EN
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES
EDUCATIVAS N° 019 SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS -
PIURA Y LA I.E N° 15117 CASERIO POTRERILLO - LAS
LOMAS -PIURA 2021.**

TESIS PRESENTADA POR:

**Magali Rosalina Espinoza Pasache
Diana Gisela Peña Gaona**

**AL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PRIVADO "PERUANO CANADIENSE" PARA OPTAR EL
TÍTULO PEDAGÓGICO DE PROFESORAS DE EDUCACIÓN
INICIAL.**

APROBADA POR EL JURADO INTEGRADO POR:

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

DEDICATORIA

A DIOS: El ser supremo que siempre me acompaña en todas circunstancias de mi vida y aun en los momentos más difíciles, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A MI FAMILIA: Mi esposo Javier y muy especial a mi madre Lidia, mis hijos: Salvador y Rosalinda por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años porque gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy.

MAGALI ROSALINA

A DIOS: Padre celestial quien nos bendice con la vida, dándonos fortaleza para luchar y ser perseverantes sobre todo conseguir el camino al éxito.

A MI FAMILIA: Mi esposo y muy especial a mis padres, mis hijos, por su amor, trabajo y sacrificio para cumplir con mis objetivos planteados.

DIANA GISELA



AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a DIOS TODOPODEROSO, el Ser Supremo que hace posible cada segundo de nuestra existencia en la tierra, por permitirnos la vida, tener una familia feliz y cuidarnos frente a la pandemia del COVID 19, que se ha acrecentado en nuestro país, por eso damos, gracias a la vida que cada día nos demuestra lo hermoso que es y que siempre nos aferramos a ella

También queremos agradecer al Promotor Mag. William Ballena Díaz, por apostar por una educación de calidad que beneficie a los alumnos de la institución, a la Directora Lupe Ballena Díaz, por su gran gestión y continuidad de nuestra formación profesional, en la especialidad de Educación Inicial; agradecer de manera especial al Magister Miguel Luis Ballena Díaz, por su apoyo y confianza en el desarrollo de nuestro trabajo de investigación de igual manera en su capacidad para guiar nuestras ideas que ha sido un aporte invaluable en la finalización de nuestra tesis.

A la directora de I.E.I N° 019 “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” y al director de la I.E. N° 15117 CASERIO POTRERILLO - LAS LOMAS - PIURA quienes nos permitieron que se lleve a cabo la aplicación del presente trabajo de la investigación.

Finalmente agradecemos a todos los docentes del instituto que formaron parte de nuestra formación profesional, que con sus enseñanzas y perseverancia han logrado formarnos como personas humanitarias y permitirnos graduarnos como Docentes de Calidad en Educación Inicial.

MAGALI ROSALINA Y DIANA GISELA

PRESENTACIÓN

Señores Miembros del Jurado, de acuerdo a las normas establecidas por el Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Peruano Canadiense”, nos es grato presentar ante ustedes la Tesis titulada **El juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socio afectivas en niños de 4 años de las Instituciones Educativas N° 019 Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo Las Lomas – Piura. 2021**, para demostrar con resultados, que el uso de estrategias en base a juegos de roles, se pueden utilizar para enseñar a los niños y niñas para que ellos puedan desarrollar sus habilidades socioafectivas, buscando establecer un nuevo tipo de educación formal en su forma virtual, aportando para lograr esta meta, elementos importantes como las habilidades socioafectivas utilizando el juego de roles para lograr dicho propósito. Asimismo, facilitar a los profesores en su labor que actualmente están realizando, nuevas iniciativas, estrategias y juegos como formas de innovación, para que se reflejen en los niños (as) a través de la convivencia que ellos tienen con sus padres, hermanitos y demás familiares permitiendo de esta manera mejorar la calidad de la educación peruana.

En el desarrollo de esta investigación nos hemos encontrado con una serie de limitaciones tanto bibliográficas como prácticas para mejorar el desarrollo de las habilidades socioafectivas a través de la aplicación de instrumentos que obtengan información de la misma realidad. Además, certificamos que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.

A ustedes señores del jurado esperamos que después de la revisión y de las indicaciones dadas este trabajo sea aprobado para obtener el Título Profesional de Profesoras en Educación Inicial.

RESUMEN

La presente investigación se denomina: **El juego de roles como estrategia para desarrollar las habilidades socioafectivas en niños de 4 años de las instituciones educativas N° 019 Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas - Piura 2021**; parte de la aplicación de una prueba de entrada o diagnóstica, que nos permitió determinar que la gran mayoría de los niños y niñas enfrentan diversas limitaciones, especialmente en el caso de las habilidades socioafectivas que resultan fundamentales para una buena relación y la socialización de los niños.

Buscando enfrentar el desafío para mejorar las habilidades socio afectivas nos planteamos como objetivo general diseñar y ejecutar un programa de actividades de juego de roles para desarrollar habilidades socio afectivas en niños y niñas de 4 años de las N° 019 Sagrado Corazón de Jesús Piura y la I.E. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas - Piura. 2021.

Para enfrentar dicha situación se ha programado sesiones de aprendizaje basadas en juegos de roles para desarrollar las habilidades socioafectivas en los niños y niñas de 4 años, aplicándolas de manera virtual a través de la herramienta del WhatsApp, logrando alcanzar un notable y significativo desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños y niñas de 4 años.

Palabras claves: juego, juego de roles, estrategias, habilidades socioafectivas, emociones.

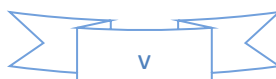
ABSTRACT

This research is called: "Role Play As A Strategy To Develop Socio-Affective Skills In 4-Year-Old Children Of Educational Institutions N°019 Sagrado Corazón De Jesús - Piura And I.E N° 15117 Caserio Potrerillo - Las Lomas - Piura 2021"; part of the application of an entrance test that allowed us to determine that the vast majority of children face various limitations, especially in the case of socio-affective skills that are fundamental for good relationship and socialization.

Seeking to face the challenge of its improvement we set as a general objective to design and execute a program of role play activities to develop socio-affective skills in children of 4 years of the N° 019 Sagrado Corazón de Jesús Piura y la I.E N° 15117 Caserio Potrerillo - Las Lomas - Piura.

To face this situation, learning sessions based on role plays have been scheduled to develop socio-affective skills in 4-year-old children, applying them virtually through the WhatsApp tool, achieving a remarkable and significant development of socio-affective skills in 4-year-old children.

Keywords: game, role play, strategies, socio-affective skills, emotions.



INDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
PRESENTACIÓN	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
INDICE DE CONTENIDO	vi
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	10
1.1. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
1.1.1. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO EXTERNO.....	10
1.1.3. DESCRIPCIÓN DE LOS BENEFICIARIOS.....	21
1.2. IDENTIFICACIÓN Y TRATAMIENTO DEL PROBLEMA.....	25
1.2.1. ANÁLISIS REFLEXIVO DE LA REALIDAD DEL AULA	25
1.2.2. DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA	26
1.2.3. PRIORIZACIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	28
1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	29
1.2.5. PREGUNTAS DE ACCIÓN.....	29
1.2.6. JUSTIFICACIÓN.	30
1.2.7. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS.....	31
1.2.8. HIPÓTESIS DE ACCIÓN.....	32
CAPITULO II	33
2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN.....	33
2.2. MARCO TEÓRICO CIENTÍFICO.	39
2.3. MARCO CONCEPTUAL	45
2.4. MARCO REFERENCIAL	47
CAPÍTULO III	52
3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	52
3.2. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	52
3.2. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN.	54
3.4. PLAN DE ACCIÓN.....	59

3.5. ESTRATEGIAS UTILIZADAS EN EL PLAN DE ACCIÓN.....	73
CAPÍTULO IV	75
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	75
4.1.1. RESULTADOS CUALITATIVOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA.	75
4.1.2. ANÁLISIS CATEGORIAL DEL DIARIO DE CAMPO.	77
4.1.3. RESULTADOS DEL PROCESO DE AUTOREFLEXIÓN.	78
4.1.4. RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN DE PARES.	79
4.1.5. TRIANGULACIÓN.	79
4.1.6. CATEGORIZACIÓN.	81
4.1.7. RESULTADOS CUALITATIVOS DE LA PRUEBA.	81
4.1.8. DISCUSIÓN.	82
CAPÍTULO V	84
5.1. CONCLUSIONES REFLEXIVA.....	84
5.2. LECCIONES APRENDIDAS.....	85
5.3. COMPROMISOS DE INNOVACIÓN Y MEJORAMIENTO.	86
5.4. SUGERENCIAS.....	87
Referencias.....	88
ANEXOS.	90

INTRODUCCIÓN

A partir de la revisión bibliográfica realizada sobre los diferentes autores que han teorizado sobre los juegos de roles, podemos considerar que el niño juega desde que nace. Por lo tanto, los juegos de roles son considerados de gran importancia en el desarrollo del niño tanto físico como psíquico y sus relaciones socioafectivas, puesto que es en esa etapa de la vida en donde se forjan las bases para el resto de la misma. Varios autores consideran que los juegos de roles cumplen un rol fundamental en la construcción del sujeto, ya que a través de él los niños aprenden, a razonar y construye su personalidad. Para los juegos de roles se originan en el espacio transicional, en esa zona intermedia entre lo subjetivo y lo objetivo, en la zona de confluencia entre realidad interior y realidad exterior.

En los juegos de roles intervienen varios aspectos de la persona como ser lo biológico, lo psicológico y lo social que tiene que ver con el entorno o medio en el cual la persona se encuentra o se ha desarrollado. A través de los juegos el niño se expresa, y constituye su forma de lenguaje. Por lo tanto, podemos decir que los juegos de roles infantiles nos pueden brindar información sobre el psiquismo de los niños, lo cual fue demostrado por Freud. Los juegos de roles poseen, además, la particularidad de ser un “como si”, ya que el niño escapa de su realidad a través del mismo, representando de una manera que considera más agradable y hermosa la realidad que vive, brindándole la posibilidad de actuar de manera activa aquello que vivió en forma pasiva, de cambiar situaciones o modificarlas, cambiar los juegos finales que no le han resultado placenteros por otros que si le sean, y cambiar de roles los cuales le han sido prohibidos. Por medio de la actividad lúdica el niño expresa hacia el exterior sus miedos, sus dolores, angustias y sus conflictos actuales, modificando esas situaciones que internamente le producen displacer y que su yo no puede tolerar. Por lo tanto, lo esencial de los juegos eso “como si”. A salvo del compromiso cotidiano con la realidad, lo peligroso es pensable, lo imposible viable, las fantasías realizables.

Por tal motivo los juegos de roles en los niños ha sido inspiración de varias investigaciones por parte de diversos autores clásicos y contemporáneos, los cuales a partir de Freud se han dedicado a teorizar al respecto del mismo. Tanto en épocas anteriores como en la actualidad, diferentes psicoanalistas de niños han considerado al

juego como recurso para el abordaje y conocimiento del psiquismo del infante.

El presente trabajo constituye gran emoción, responsabilidad y aprendizaje que motiva a seguir indagando y observar cierto comportamiento que altera el buen clima escolar, se observa niños con conductas agresivas, no expresan sus opiniones por temor a la equivocación o a la burla, se frustran rápidamente, no saben escuchar ni expresarse correctamente, no participan activamente en clase dando sus opiniones.

Como consecuencia, se tiene en las aulas niños que no saben cómo controlar, demostrar sus emociones, sus frustraciones, su rabia, lo que los lleva a no tener buenas relaciones sociales. Es importante que los niños desde pequeños puedan desarrollar habilidades socioafectivas, esto les permitirá relacionarse con los demás de manera amigable y respetuosa.

Este trabajo consta de cinco capítulos:

En el capítulo I se formula el problema de investigación lo cual tenemos el contexto de la investigación y la identificación y tratamiento del problema

El capítulo II se menciona el **sustento teórico** determinando los antecedentes del estudio de investigación, marco teórico científico, marco conceptual y marco referencial.

El capítulo III se diseña la Metodología de la Investigación mediante el cual determinamos el enfoque de la investigación, tipo y diseño de investigación, métodos, técnicas e instrumentos de recojo de información, métodos, técnicas de análisis de interpretación de datos, plan de acción, estrategias utilizadas en el plan de acción.

En el capítulo IV se realiza los resultados de investigación para el análisis e interpretación de los resultados, resultados cualitativos de la prueba de entrada, análisis categorial del diario de campo, resultados del proceso de auto reflexión, resultados de la observación de pares, triangulación. Categorización, resultados cualitativos de la prueba de salida, discusión.

En el capítulo V se presenta las conclusiones y sugerencias del trabajo de investigación.

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN.

1.1.1. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO EXTERNO

A NIVEL INTERNACIONAL.

González Y Moreno, C. (2015); en la Revista de la Facultad de Medicina, escribió el artículo: "Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares". Menciona que: El juego temático de roles sociales da la posibilidad a los niños de representar el plan de sus acciones y sus consecuencias dentro de la actividad en colectivo, lo que contribuye de manera especial con la reflexión individual del propio comportamiento; también les da la oportunidad para que evalúen y discutan su propia actividad desde las posiciones de los otros. Por esto, es que se puede afirmar que en el juego temático de roles sociales se forma la consciencia del niño. A medida que se forma la orientación, los niños se apropian de los tipos de acciones externas, prácticas e internas.

Esto sucede porque los niños diferencian las propiedades de los objetos, las imágenes y sus correspondientes representaciones y las pueden usar en diversas situaciones. Además, los niños se empiezan a orientar hacia un fin, a un motivo que subordina a otros. He aquí por qué es tan importante este período del desarrollo para la personalidad en el que se forman las primeras subordinaciones, lo cual tiene impacto positivo en la psique del niño y por tanto en sus nuevas acciones. Las actividades del juego temático de roles sociales permitieron que los niños se dieran cuenta de la manera en la que funciona la sociedad. Esto se presentó porque ellos tuvieron la posibilidad de

participar en los roles de médicos, pintores, escultores, peluqueros, cocineros, heladeros, policías, administradores, cajeros, señores del aseo, conductores, bomberos, meseros, pacientes, clientes, pilotos, meseros, etc. Estas acciones facilitan la asimilación interaccional y actitudinal a diferentes situaciones sociales y de la cultura, así como la asimilación de normas sociales y reglas de conducta. “La cultura es el mundo ideal de los objetos (imágenes, ideas, signos, símbolos, etc.) y acciones”.

En este texto nos presenta los beneficios de los juegos de roles en el desarrollo de los niños de preescolar, que son muy útiles en nuestra investigación ya que nos va a permitir mejorar las habilidades sociales en los niños(as).

Podemos afirmar que las explicaciones que dan los autores nos sirven para nuestro trabajo conocer que a través del juego de roles los niños y niñas realizar la imitación tanto de sus padres como de personas mayores, es donde se comienza a desarrollar las diferentes vocaciones que les servirán en el futuro, el desarrollo de sus relaciones sociales, modos de comportamiento entre las personas y permite reflexionan de su propio comportamiento, lo cual hemos podido observar durante la ejecución de las diferentes actividades propuestas que hemos realizado durante las clases virtuales y esto se ha podido evidenciar en nuestros niños (as) que poco a poco van mejorando el desarrollo de su personalidad.

Solovieva Y Quintanar, (2014) “El juego temático de roles sociales” en la ciudad de Puebla, con niños de preescolar. Nos plantea que: En el juego temático de roles sociales nace el sentido de las acciones humanas a partir de las relaciones con otra persona. En esta actividad lúdica, el niño por primera vez se somete de manera placentera a las reglas del juego. Por ello es que el juego de roles constituye una actividad básica y necesaria para la formación de la conducta voluntaria y organizada, actividad en la cual el niño puede dirigir su atención. Así, el niño aprende a coordinar sus movimientos y se habitúa a dirigir sus actividades en correspondencia con las reglas conocidas.

El juego temático de roles sociales es importante en la educación inicial porque posibilita el desarrollo de la actividad simbólica, voluntaria, reflexiva, comunicativa desplegada e imaginativa. Estas son formaciones psicológicas que garantizan el aprendizaje en la edad escolar. Además, esta actividad se considera relevante porque posibilita que los niños adquieran las herramientas necesarias para la vida y para actuar de manera activa en la sociedad. Asimismo, contribuye a lograr el bienestar de los preescolares y, por consiguiente, a mejorar el derecho a la educación de calidad en el marco del desarrollo humano y de la salud escolar.

El texto nos presenta la actividad placentera que produce el juego de roles que constituye una actividad básica y necesaria para la formación de la conducta voluntaria y organizada, lo cual es muy importante en desarrollo de nuestra investigación, ya que nos va a permitir mejorar las habilidades sociales en nuestros niños.

Los datos proporcionados por los autores nos sirven en nuestra investigación, para destacar que la actividad placentera que produce el juego de roles incide en la adopción de reglas establecidas por el grupo que a medida que va desarrollándose el juego el infante es capaz de establecer disciplina a sí mismo y a los demás, permite aprender a vivir en convención que les hace una vida más placentera, establecer normas de familia y del actuar de acuerdo al lugar en que se encuentren

Gutiérrez y Delgado, (2015) en su artículo: “Habilidades sociales relevantes: percepciones de múltiples actores educativos en niños de preescolar en la universidad de Extremadura España” Las habilidades sociales, identificadas y discutidas constituyen una herramienta orientadora que permite a los académicos involucrados en la formación del profesorado y a profesores en ejercicio contar con información relevante para el diseño de acciones, estrategias y programas con sus estudiantes, así como también fortalecer sus prácticas de aula.

La presente investigación revela que los actores del proceso educativo consideran que las habilidades sociales son centrales para la enseñanza, el aprendizaje y la sana convivencia en el aula. De las múltiples habilidades por ellos identificadas, la empatía, la solidaridad y la comunicación fueron consideradas las más relevantes por todos los participantes.

Estas habilidades se inscriben en un espacio relacional y cultural que otorga sentido y funcionalidad en un contexto particular. La construcción de los significados de estas habilidades a partir del análisis de contenido de las respuestas otorgadas por los participantes nos permitió comprender las implicancias de estos conceptos y generar un modelo jerárquico con base en el cual sería posible diseñar intervenciones educativas que propendan al desarrollo de las habilidades sociales identificadas como más relevantes.

Con todo, defendemos la convicción de que es indispensable incorporar las habilidades sociales identificadas en el modelo aquí presentado en los currículos de formación docente. La explicitación consciente de estas habilidades en los programas de estudio y su introducción intencionada en las prácticas educativas podrán generar un nuevo escenario relacional que favorecerá el desarrollo personal, profesional y ciudadano de nuestros estudiantes y del profesorado para un mejor vivir y convivir.

Según lo que nos dice el autor en el artículo de esta revista nos ha permitido que a nosotros como practicantes tenemos que contar con un conjunto de conocimiento para desarrollar las habilidades sociales en sus niños y niñas para que estas puedan incorporarse en las prácticas de aula virtual que permita enriquecer las metodologías de trabajo y aportar a la formación integral de los estudiantes y aportar así a la sana convivencia en las instituciones educativas, donde se logren los modos de comportamiento adecuados. Según lo mencionado a los docentes nos ha permitido reflexionar para elaborar estrategias y actividades que permitan las relaciones sociales y de convivencia en grupo e individuales para el alcance de los diferentes conocimientos.

NIVEL NACIONAL.

Ponte, (2016), en la tesis titulada “Juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa N°1707 “Rayitos del sol”, distrito de Guadalupe, departamento de la Libertad”.

Al terminar la investigación se llegan a las siguientes conclusiones:

Los resultados obtenidos en el pre test expresan que la mayoría de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 1707 “Rayitos del sol” se encuentran en C con un 67 %, siendo ello un indicador desfavorable para el aprendizaje ya que se no desarrollan la expresión oral, narración, no utilización palabras nuevas, débil pronunciación y fluidez y no descripción de láminas.

Durante 10 sesiones se aplicación los juegos de roles lo cual fueron demostró que el niño fue mejorando progresivamente los aprendizajes. De acuerdo al avance de las sesiones los niños se mostraron más participativos, interesados en asumir los roles, aprendían unos de otros y sobre todo expresaban oralmente lo que sentían y deseaban realizar, aprendiendo palabras nuevas, pronunciación y fluidez y descripción de láminas.

Los resultados obtenidos en el post test evidencian que la mayoría de los niños y niñas llegaron al 93 logro previsto A, siendo la escala más alta en el logro de los aprendizajes. Finalmente se deduce que los juegos de roles resultaron una buena estrategia para que el niño exprese lo que siente o piensa. Al contrarrestar los datos del pre test y post test se obtiene que existe una diferencia significativa de 0,005 siendo esto un indicador favorable para aceptar la hipótesis.

El texto nos presenta la importancia que tienen los juegos de roles como actividad de desarrollo que realizan los niños en las primeras edades, los cuales son útiles en el

desarrollo de nuestra investigación, ya que nos va a permitir mejorar las habilidades sociales.

A través de los juegos de roles, permite a los niños y niñas a expresar lo que sienten, adquirir conocimientos, desarrollar patrones, adquirir seguridad para relacionarse, comunicarse y expresar sus ideas en torno a sus experiencias propias.

Es muy necesario aplicar los juegos de roles utilizando títeres para mejorar la creatividad, el trabajo individual y colectivo, el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas, favoreciendo así su expresión con más claridad para que así puedan interactuar con sus demás compañeros en las clases virtuales.

Arias y Sosa,(2016) En la tesis titulada “El juego de roles en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 255 Urbanización Chanu Chanu en la ciudad de Puno 2016, plantean como objetivo general: Determinar la influencia de los juego de roles en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de la institución educativa inicial n° 255 urbanización Chanu Chanu ,Universidad Nacional del Altiplano Facultad de Ciencias de la Educación Escuela Profesional de Inicial de Puno 2016 llegando finalmente a la siguiente conclusión.

La aplicación del juego de roles ha permitido fortalecer el nivel de influencia en la dimensión de expresión oral, ya que en un inicio el 74 % de niños se encontraban con deficiencias al haber aplicado el juego de roles llegando a resultados altos ya que un 48% de niños y niñas lograron apoyarse en gestos y movimientos al decir algo, haciendo uso de la palabra como medio para manifestar una emoción, de tal manera los niños se expresaban con claridad y sin temor su verdaderos gustos y preferencias, en tal sentido el juego de roles influye positivamente en la dimensión de expresión oral del liderazgo. La información adjuntada es de valiosa importancia para nuestra investigación debido a que existen una relación entre liderazgo y expresión oral porque de esta manera permite a los niños y niñas 200 que se comunican oralmente con efectividad a través del juego de roles.

La tesis investigada es para nosotras de mucha importancia ya que planificar y ejecutar talleres de juego de roles, actividades culturales, deportivas, recreativas individuales y grupales que le permita abordar y poner en práctica en cada acción que realiza, de esta manera desarrollará niños líderes y talentos para lograr y fomentar el liderazgo en las primeras edades, para cuando lleguen a la adultez sean capaces de lograr los objetivos que se planteen. Ya que a esta edad desarrollan la autonomía y seguridad al realizar acciones. De igual manera hemos aplicado el juego de roles para desarrollar aspectos sociales ya que en la infancia amplían la empatía y relaciones sociales en las diferentes actividades que realiza. Siendo aspectos fundamentales para el liderazgo y para la vida.

Quispe (2011), en la tesis titulada “Estrategias dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la expresión oral en segundo ciclo del nivel de inicial de la I. E. Javier Heraud distrito Tambo”, provincia de Huancayo,

Producto de un estudio minucioso de observación, se detectó que una gran mayoría de los niños y niñas tiene problemas de comunicación, desde el punto de vista oral. Esta dificultad consiste en que no pueden pronunciar con claridad las palabras, especialmente las denominadas trabadas, producto de un excesivo “mimo” de padres a hijos o de un “engreimiento” dañino porque les anulan a los niños la capacidad de desarrollar convenientemente su capacidad comunicativa. Por ello se ha tratado de responder a la necesidad de mejorar la expresión oral, mediante los juegos de roles. En conclusión, esta investigación ha permitido experimentar las ventajas de las estrategias dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la fluidez en la oralidad.

A través de este estudio nosotras hemos podido conocer y aplicar diversas actividades y estrategias dinámicas referentes a los juegos de roles, que permite a los niños y niñas mejoren su expresión oral, la comunicación, modos de actuación, trabajo en grupo, así como la pronunciación con claridad de las palabras y no presenten

dificultades al momento de interactuar con sus compañeros (as) en el aula virtual de clases.

A NIVEL REGIONAL.

Silva, N (2014), Desarrollo la investigación titulada: “Influencia de la aplicación del taller de juego de roles en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años “A” de la I.E N° 382 de Paccha, Chulucanas - 2014”. Cuyo objetivo específico fue: Determinar la influencia de la aplicación del taller de juego de roles Hola Amigos en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años “A” de la I. E. N° 382 de Paccha, Chulucanas – 2014. Se siguió el método científico cuantitativo una de las conclusiones a las que llegó es que el nivel de desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 5 años “A” de la I.E N° 382 del Paccha – Chulucanas, después de la aplicación del taller de juego de roles “Hola Amigos” se incrementó ya que el 67% de estudiantes en el nivel de Logro, el 33% en el nivel de Proceso y 0% están en nivel de Inicio.

Mediante esta tesis investigada afirmamos que es muy necesario aplicar diversas estrategias en base a juegos de roles, permitiendo que los niños y niñas pronuncien con claridad las palabras, pierdan el miedo escénico, hablar en grupo, respecto de las normas del buen hablante y no tengan dificultades al momento de interactuar con sus compañeros (as) ya que la comunicación es un elemento importante para la vida.

A NIVEL PROVINCIAL

Valladolid, (2018), en su tesis titulada: “La aplicación de sesiones basadas en el juego de roles para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 768 de Las Pampas de Chulucanas 2018. La población objeto de estudio, estuvo constituida por 50 estudiantes, entre niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 768 de Las Pampas, Distrito de Chulucanas, Provincia de Morropón

Los datos fueron recogidos a través de la técnica de observación y el instrumento que se uso fue la lista de cotejo, los datos fueron procesados considerando tablas y gráficos con sus respectivos análisis e interpretaciones. Durante la realización del proyecto se utilizó sesiones de aprendizaje conteniendo diferentes estrategias motivadoras para presentar los personajes y posteriormente emplear la técnica de juego de roles. Luego de haber ejecutado la investigación y hecho el análisis de resultados se pudo comprobar la hipótesis de investigación que se indica que el juego de roles si influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas; se pudo comprobar que los alumnos se expresan con más claridad, espontaneidad, usando diversos recursos expresivos y se interrelacionan en diferentes situaciones comunicativas que se le presentan.

Este trabajo de investigación nos ha permitido reflexionar que es muy importante que en la planificación deben incluir los juegos de roles, acciones practicas unidades didácticas y sesiones de clase), asumiéndolo como una alternativa para contribuir al desarrollo de la expresión oral en los niños de las diferentes edades. Y también que los padres y madres de familia socialicen sobre el juego de roles y con ayuda de ellos se pueda implementar espacios, tiempo y material que les permita a los niños desarrollar juegos de roles y de esta manera crear y desarrollar habilidades comunicativas.

1.1.2. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO INTERNO

ASPECTOS IMPORTANTES DE PIURA.

UBICACIÓN:

Piura es un departamento peruano ubicado al noroeste del país.

LIMITES

Al norte con Tumbes y Ecuador,

Al este con Cajamarca,

Al sur con Lambayeque y
Al oeste con el océano Pacífico.

ASPECTO GEOGRAFICO.

Desde la zona montañosa discurren los ríos Quiroz, Piura y Chira, que irrigan las excepcionales zonas cultivadas de la planicie costera, donde se extiende el bosque seco ecuatorial y el desierto peruano.

ASPECTO DEMOGRÁFICO.

Según el censo 2017, la población censada en los centros poblados urbanos del departamento de Piura es de 1 millón 471 mil 833 habitantes, lo que representa el 79,3% de esta población; mientras que, en los centros poblados rurales corresponde a 384 mil 976 habitantes, que representa el 20,7%.

ASPECTO ECONÓMICO.

Ciudad de una rica región agrícola, pesquera, minera y petrolera, durante los últimos 10 años se ha convertido en un polo de desarrollo gracias a fuertes inversiones privadas. La relación entre la capital San Miguel de Piura con su hinterland es dinámica hacia los cuatro puntos cardinales pues es equidistante de las localidades de Sullana, Paita, Sechura, Chulucanas y Tambo Grande con un promedio de 50 kilómetros y todos los días se constata el tránsito fluido de personas y mercaderías en buses y toda clase de vehículos automotores que las interconecta a toda hora a través de pistas perfectamente asfaltadas.

Se encuentra intercomunicada con el resto del Perú y el exterior por la carretera Panamericana, por el puerto mayor de Paita, el segundo más importante del país, y a través del Aeropuerto Internacional Capitán FAP Guillermo Concha Ibérico que por su frecuencia de vuelos convierten a Piura en el destino más frecuentado después de las ciudades de Lima, Cusco, Arequipa e Iquitos.

ASPECTO SOCIAL

El crecimiento económico sostenido de los últimos años se ha reflejado en una disminución de la pobreza, sin embargo, existen mejoras en las condiciones de vida de la población; pero aún falta trabajo social y político para lograr la inclusión social y superar las condiciones de pobreza. Asimismo, mejorar o erradicar la pobreza extrema y el hambre, reducir la mortalidad materno infantil y lograr la educación primaria universal son, entre otros puntos, parte del compromiso del Perú con los Objetivos de Desarrollo del Milenio.

ASPECTO POLITICO

En Piura existen autoridades como el Gobernador Regional: Servando García Correa

Alcalde: Juan Díaz Dios (2019-2022).

El General de División Walter Córdova Alemán, comandante General de la I División de Ejército.

ASPECTO EDUCATIVO

El distrito de Veintiséis de Octubre es uno de los diez distritos que conforman la ciudad de Piura. Está conformado por 41 asentamientos humanos y 3 urbanizaciones, cuenta con una población de 165,779 habitantes según el INEI año 2017. Es el centro industrial de Piura que conserva sus recursos naturales y se caracteriza por autoridades, ciudadanía y organizaciones sociales con valores que logran un distrito ordenado con educación y salud inclusiva seguro e integrado física y socialmente.

La Institución educativa Inicial N° 019 Sagrado Corazón de Jesús se encuentra en el poblado Piura, provincia de Veintiséis De Octubre, esta institución compete a la UGEL PIURA la que observa la institución educativa, y esta última pertenece a la Gerencia regional de educación DRE PIURA.

Presenta una infra estura moderna de material noble, contando con 5 aulas que tienen ventilaciones e iluminaciones, además cuenta con espacios abiertos y cerrados para que los niños puedan moverse libremente, además cuenta con servicio de agua, electricidad, así como sanitarios y sus respectivos drenajes de agua.

Cuenta con materiales pertinentes que los niños puedan transformar, y con docentes muy presentes que acompañen ese juego.

El caserío Potrerillo es uno de los caseríos del distrito Las Lomas de la ciudad de Piura, está conformada por 10 distritos en el cual uno de ellos es Las Lomas y cuenta con 69 caseríos, cuenta con una población de 165,779 habitantes según el INEI año 2017. Es el centro industrial de Piura que conserva sus recursos naturales y se caracteriza por autoridades, ciudadanía y organizaciones sociales con valores que logran un distrito ordenado con educación y salud inclusiva seguro e integrado física y socialmente.

La Institución Educativa N° 15117 “Víctor Raúl Haya de la Torre” se encuentra en el caserío de Potrerillo distrito de Las Lomas, esta institución compete a la UGEL DE TAMBOGRANDE y esta pertenece a la Gerencia Regional de Educación DRE PIURA.

Presenta una infra estura moderna de material noble, contando con 5 aulas que tienen ventilaciones e iluminaciones, además cuenta con espacios abiertos y cerrados para que los niños puedan moverse libremente, además cuenta con servicio de agua, electricidad, así como sanitarios y sus respectivos drenajes de agua.

Cuenta con materiales pertinentes que los niños puedan transformar, y con docentes muy presentes que acompañen ese juego.

1.1.3. DESCRIPCIÓN DE LOS BENEFICIARIOS.

BENEFICIARIOS DIRECTOS.

En el aula de 4 años de la Institución Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” el poblado Piura, provincia de Veintiséis De Octubre, en donde estoy realizando mi trabajo, hay 22 niños de los cuales 10 son mujeres y 12 son varones.

En el mes de abril, durante las actividades virtuales de entrada, actividades significativas, se observó que los niños de 4 años poseen las siguientes características:

En el aspecto cognitivo, los niños y las niñas se muestran poco atentos, no participan en el desarrollo de las actividades de clase, muestran poco interés por aprender, se formulan preguntas ante situaciones que les son difíciles de comprender, por ejemplo: ¿Qué significa representar roles?, además de responder constantemente a preguntas como: ¿Por qué es importante realizarlo? De esta manera es como se generan los conflictos cognitivos en las estructuras mentales de los niños.

Por otro lado, los niños muestran iniciativa por realizar diversos juegos de su interés, teniendo como influencia su entorno en el que se desenvuelven, es decir su casa, la comunidad y su cultura a la que pertenecen, es por ello que muestran interés por saber y conocer acerca de los diversos juegos de roles y en varias ocasiones han preguntado ¿Cómo podemos asumir el rol de un personaje favorito?, ¿será divertido realizarlo?.

En el aula virtual podemos evidenciar que del total de 22 niños solo se conectan 16 niños, ellos ingresan puntualmente a sus clases.

Además, se observó en el aula virtual que al momento de participar algunos niños los ayudan a responden sus familiares, no los dejan que solos puedan interactuar sin miedo a equivocarse. También se puede evidenciar que hay niños y niñas que no respetan su turno para participar de igual manera hay niños que son pasivos, tímidos.

En el aula de 4 años de la Institución Educativa N° 15117 Víctor Raúl Haya de la Torre del caserío Potrerillo. Las Lomas- Piura 2021, donde me encuentro realizando mi trabajo de investigación, hay 19 niños en total, 9 mujeres y 10 varones.

En nuestra aula virtual de 19 niños y niñas, cinco niños siempre tienen problemas de conectividad donde el ingreso de ellos al aula virtual es tarde e interrumpen las actividades de aprendizaje.

También se observó que los niños interrumpen mucho cuando registran la asistencia lo hacen en el momento del desarrollo de la actividad y no saben respetar las normas y esperar el turno para opinar.

BENEFICIARIOS INDIRECTOS

En la Institución Educativa N° 15117 “Víctor Raúl Haya de la Torre” del caserío Potrerillo. Las Lomas- Piura 2021, donde realizo mi trabajo de investigación, hay un director, 3 docentes y 1 auxiliar, el director se llama: Luis Gerardo Mendoza Saucedo, él tiene 11 años de servicio y tiene título de Magister en educación secundaria.

La docente Deisy Piedra Berru, tiene 32 años de servicio nombrado en dicha institución educativa, ha realizado sus estudios de bachiller y es licenciada en el nivel inicial.

La docente Rosa Vílchez Silva, tiene 10 años de servicio es contratada y es la docente donde vos a realizar mis prácticas profesionales, ella es licenciada y tiene una segunda especialidad en psicología educativa.

La docente Ney Atoche Albines, tiene 8 años de servicio es centrada en dicha institución tiene grado de bachiller y licencia en educación inicial.

Las prácticas las realizo en el aula de 4 años con la docente Rosa Vílchez Silva, ella observa mis clases virtuales donde interactuó con los niños mediante la aplicación de WhatsApp, además ella es muy amable, y siempre estamos coordinado en las actividades de los estudiantes para asimismo contribuir en mejores aprendizajes para los niños.

En el aula de 4 años de la I.E 151117 “Víctor Raúl Haya de la Torre” son 19 padres de familia de los cuales la mayoría tienen ocupaciones como: Agricultores, y otros son ganaderos.

Todas las madres de familia son amas de casa y ayudan a sus esposos en los trabajos de la agricultura.

En el centro educativo “Sagrado Corazón de Jesús” Piura 2021 donde realizando el trabajo de investigación, hay 3 docentes una de ellas que es la directora y también cumple la función de profesora ,2 docentes que atienden las aulas de 3,5 años. La directora se llama: Pilar Zumba López, ella tiene 14 años de servicio y titulo de profesora de inicial, tiene estudios de Pregrado: Titulo de Licenciatura, estudios de Posgrado con un Título de Maestría en Educación Infantil virtual.

Las 3 docentes que laboran en la Institución Educativa tienen título de Educación inicial.

La docente Maritza Reyes López, tiene 6 años de servicio en dicha Institución ha realizado estudios académicos de Pregrado con Titulo de Lic. en Educación Inicial y a la vez tiene una Maestría en Psicología.

La docente Esmeralda Parra Patiño, tiene 9 años de servicio, tiene Título de Profesora de Educación Inicial tiene estudios académicos de posgrado obteniendo así un diplomado “Estrategias Metodológicas en la Educación Inicial”.

Estoy realizando mis practicas con la directora: Pilar Zumba López, ella monitorea las clases virtuales, asimismo es una profesora amable y me ayuda a corregir la programación diaria brindándome las orientaciones respectivas.

Los padres de familia del aula de 4 años de la I.E.I Sagrado Corazón de Jesús, son 20, de los cuales algunos tienen ocupaciones y otras profesiones como: panaderos, choferes, carpinteros. Entre las profesiones como: ingenieros, profesores, enfermeros y psicólogos.

Hay un porcentaje de madres de familia que son amas de casa y solo dos madres tienen profesiones como docentes contratadas por el estado.

1.2. IDENTIFICACIÓN Y TRATAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. ANÁLISIS REFLEXIVO DE LA REALIDAD DEL AULA

Las prácticas Pre profesionales se realizaron en las Instituciones Educativas N° 019 “Sagrado Corazón de Jesús” Piura y I.E. N° 15117 “Víctor Raúl Haya de la Torre” Caserío Potrerillo - Las Lomas – Piura, desde el 15 de abril hasta el 17 de diciembre 2021, durante este tiempo de práctica se ha ido desarrollando la investigación titulada: El juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socio afectivas en niños y niñas de 4 años de las instituciones educativa: I.E. N° 019 Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E N° 15117 Caserío Potrerillo - las Lomas -Piura 2021.

En este tiempo de Pandemia por la COVID 19, las clases se desarrollaron en forma virtual a través de la herramienta virtual del WhatsApp, el primer día de nuestras prácticas se observó que los niños y niñas mostraron poco interés por aprender, no estaban atentos y poco participaban al momento de desarrollar una sesión de aprendizaje.

Así mismo, algunos de los niños no les llamaron la atención trabajar en forma virtual porque no tienen la conectividad suficiente para conectarse a sus clases virtuales.

Se observó también que durante el juego libre los niños y las niñas mostraron preferencias por jugar con materiales elaborados por la profesora y sus padres o de diferentes maneras con sus padres, hermanitos o familiares, lo que representaría en el aula en forma presencial el juego en los diferentes sectores, ya que estos son los espacios más disponibles para los niños debido a la cantidad de material que existe, lo que no se ha podido lograr en este año por el desarrollo de las clases virtuales.

El aula de 4 años de la I.E.I Sagrado Corazón de Jesús-Piura, está conformada por un ambiente central de reunión, donde funcionan los sectores que junto con la zona central definen el funcionamiento; el ambiente del local presenta un mobiliario compuesto por:

mesas, sillas, pizarrón, un lugar para guardar material didáctico, equipos y otros implementos escolares. Además, cuenta con toalleros, porta cepillos de dientes y espejo, a la altura correspondiente del grupo etario de los niños.

Dentro de las realidades que trajo la pandemia, hubo también nuevos cambios en la educación de los niños y los padres de familia, pues tuvieron que implementar diversas formas y espacios en sus casas para que sus niños puedan seguir estudiando, como inventando formas muy creativas y con modelos a las aulas de clases. Se les notaba a los padres al inicio de la pandemia preocupados por los nuevos cambios en las clases virtuales ya que algunos no tenían conocimiento de las nuevas herramientas tecnológicas y en otros casos no contaban con un dispositivo para que sus menores hijos interactúen, con el tiempo aprendieron a utilizar la aplicación con ayuda de otros familiares y en otros casos a comprar un nuevo dispositivo y así poder ayudar a sus niños en estas clases remotas.

1.2.2. DECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

Las practicas las hemos realizado en las instituciones educativas N°019 Sagrado Corazón De Jesús cercado de Piura y la I.E.I. N° 15117 Víctor Raúl Haya de la Torre, Caserío Potrerillo - Las Lomas, con niños de 4 años que se conectaban con la herramienta virtual del WhatsApp, donde a través de los contenidos programados durante las sesiones de aprendizaje, hemos tenido en cuenta las necesidades e interés de los niños y niñas para así lograr objetivos con ellos. Hemos utilizado el método de la observación, utilizando la estrategia de la participación para facilitar las experiencias significativas en el desarrollo del niño, acordes con su nivel y con los objetivos planteados, siempre dentro de un contexto de libertad y respeto.

La jornada pedagógica se inicia a las 8:00 de la mañana conectándonos con los niños a través del celular en la herramienta el WhatsApp, iniciando con las actividades

permanentes bienvenida o saludo, oración, calendario y clima, posteriormente registramos la asistencia de cada uno de los niños.

Para empezar con la actividad de aprendizaje titulada “Nos divertimos jugando a la carrera de sacos en familia”, se comunica el propósito de la actividad del día, para luego iniciar con la estrategia de la motivación, por ejemplo, presentamos una canción, video etc., después extraemos los saberes previos, generamos la pregunta conflictiva.

Además, hemos empleado diversas estrategias como: Dinámicas para Estimular las habilidades socio afectivas, Juegos familiares donde adoptaron roles diferentes de situaciones reales o fantásticas y entre otras actividades más.

Para identificar fortalezas y debilidades en cuanto a la práctica se utilizó como herramientas pedagógicas, ficha de observación, cuaderno de campo y prueba diagnóstica. Las fortalezas que he tenido al iniciar la práctica pedagógica fueron: ser dinámica a la hora de enseñar, demostrar dominio en los contenidos a desarrollar, utilizar diversas estrategias para captar la atención de los niños, brindarles confianza, ser cariñosa, responsable, creativa e innovadora y haber estado en la capacidad de recibir orientaciones por parte de la docente de aula.

Asimismo, hemos podido evidenciar que de los 22 niños y niñas de la institución educativa N°019 Sagrado Corazón de Jesús, todos no cumplen con enviar sus evidencias respectivas, solo 15 niños lo hacen, pero ellos las envían a altas horas de la noche. Solo 5 niños envían sus evidencias de vez en cuando incluso una vez por mes.

De igual manera en la I.E N° 15117 Víctor Raúl Haya de la Torre, también se evidencia de 19 niños y niñas, solo 12 niños envían sus evidencias a tiempo, los 7 niños restantes lo hacen en el transcurso y de la semana. Todo lo antes mencionado nos da conocer las dificultades que se están presentado en los padres de familia en cuanto a la organización, dirección del proceso de enseñanza desde su casa y el papel decisivo de

cada uno de ello el aprendizaje de sus hijos, lo que significa aun la falta de atención y responsabilidad en las tareas escolares.

1.2.3. PRIORIZACIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En tiempos actuales en nuestra sociedad, debido a la pandemia COVID 19, nos hemos visto obligados a trabajar en forma virtual o remota, utilizando diversas herramientas tecnológicas (WhatsApp, Plataforma diversas) de igual manera el programa aprendo en casa, que funcionan a través de la red del internet, radio, TV.

En el proceso de aprendizaje en forma virtual, los niños y niñas tuvieron problemas para conectarse porque no tenían internet indicándonos la problemática en la enseñanza de juegos de roles como estrategia para desarrollar las habilidades socioafectivas a través de la educación virtual, para por eso nosotros hemos tomado dicha problemática para desarrollar el problema de desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños y niñas en nuestro trabajo de investigación.

Después de una observación minuciosa podemos deducir la existencia de la problemática con algunos niños y niñas que presentan al momento de las clases virtuales como: se observa niños con conductas agresivas, no expresan sus opiniones por temor a la equivocación o a la burla, se frustran rápidamente, no saben escuchar ni expresarse correctamente, no participan activamente en clase dando sus opiniones.

Como consecuencia, se tiene en las aulas niños que no saben cómo controlar, demostrar sus emociones, sus frustraciones, su rabia, lo que los lleva a no tener buenas relaciones sociales.

En las instituciones educativas N° 019 Sagrado Corazón de Jesús y N° 15117 Víctor Raúl Haya de la Torre, hemos observado a través del aula virtual que los niños y niñas poco respetan las opiniones de sus compañeros Para esta dificultad observada ,hemos propuesto la estrategia de la narración de cuentos y dinámicas para Estimular

habilidades socio afectivas para fomentar la comprensión de las propias emociones y las emociones de la otra persona, Asimismo esta estrategia ha sido muy útil porque hemos observado que los niños y niñas han mejorado mucho de cómo estaban al principio. Se hace mencionar que en todo lo expresado anteriormente demuestra las dificultades que se vienen afrontando en las clases virtuales y el acompañamiento de los padres en la conducción de los aprendizajes y por otra parte el poco conocimiento en manejar la tecnología y prestar todo el asesoramiento en este proceso, por otra parte, no siempre se cuenta con la tecnología adecuada ni la capacidad de los padres para enfrentar la educación de sus hijos.

1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cómo influye el juego de roles en el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 019 Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas - Piura 2021”.

1.2.5. PREGUNTAS DE ACCIÓN.

¿De qué manera se puede planificar y ejecutar juegos de roles como estrategia para conocer su influencia en el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños y niñas de 4 años?

¿Qué consecuencia origina el juego de roles como estrategia para desarrollar las habilidades socioafectivas en los niños y niñas de 4 años?

¿Qué resultado se obtendrán a través del juego de roles como estrategia para desarrollar las habilidades socioafectivas en los niños y niñas de 4 años?

¿Cómo diseñar y aplicar juego de roles como estrategia para desarrollar las habilidades socioafectivas en los niños y niñas de 4 años?

¿De qué manera se puede evaluar los juegos de roles como para desarrollar las habilidades socioafectivas en los niños y niñas de 4 años?

1.2.6. JUSTIFICACIÓN.

El presente trabajo de investigación pretende determinar la influencia de los juegos de roles en sus diferentes dimensiones, estipulado como medio generador de aprendizajes, en consecuencia, mejorar el desarrollo socio afectivo de los niños(as) de 4 años de edad que cursan educación inicial de las Instituciones Educativas Inicial N° 019 Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas -Piura 2021.

Desde el punto de vista teórico,

Se fundamenta con teorías basadas en enfoques actuales enmarcados en las teorías cognitivas de Erickson, Piaget, Freud y Jean Piaget, autores que aportan ideas importantes que permiten el desarrollo de la investigación en relación del desarrollo del juego roles y su influencia en el desarrollo de habilidades socioafectivas en los niños de 4 años.

Desde el punto de vista práctico

Se pretende cambiar el pensamiento de los padres de familia y de algunas maestras que solo desean que sus niños y niñas aprendan conocimientos y no se preocupan en educar a los niños en el desarrollo de las habilidades socio afectivas desde la infancia ya que es parte de las alternativas de solución a este dilema social, para que de esta forma se puedan construir bases más sólidas de una persona que sepa cómo trabajar de forma asertiva con otra, lo cual generará un mayor compromiso con el otro y un bien común en la sociedad.

A partir de las dificultades presentada dada por la pandemia se logró aplicar nuevas estrategias para el desarrollo de las clases, a través de diferentes medios de comunicación, lo que permitió cambiar en algún momento la situación del Ministerio de Educación y de las familias en la casa, en la que se implementó el programa aprendo en casa.

Desde el punto de vista metodológico,

Esta investigación tiene gran importancia porque se logró en medio de condiciones difíciles aplicar diversas actividades de juegos de roles, para mejorar las habilidades socioafectivas. Por ello, la enseñanza de habilidades sociales en la escuela ayuda a mejorar la convivencia diaria en el aula, y a disminuir comportamientos que dañan los vínculos entre compañeros.

1.2.7. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS.

Objetivo general:

Determinar en qué medida la aplicación del juego, como estrategia influye en el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños y niñas de 4 años de edad de las Instituciones Educativas Inicial N° 019 Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas - Piura 2021.

Objetivos Específicos:

Diagnosticar el conocimiento que poseen los niños acerca de los juegos de roles como estrategia para desarrollar las habilidades socioafectivas en los niños de 4 años Instituciones Educativas Inicial N° 019 Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas - Piura 2021.

Diseñar y aplicar estrategias mediante sesiones de aprendizaje utilizando el juego de roles para conocer su influencia en el desarrollo de habilidades socioafectivas en niños de 4 años de Instituciones Educativas Inicial N° 019 Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas -Piura 2021.

Evaluar y evidenciar los logros de aprendizajes a través de la utilización del juego de roles que influya en el desarrollo de habilidades socio afectivas en niños de 4 años de Instituciones Educativas Inicial N° 019 Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas - Piura 2021.

1.2.8. HIPÓTESIS DE ACCIÓN.

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 1

Si se planifica la utilización de juegos de roles en las diferentes sesiones de aprendizaje como estrategia nos permitirá conocer la influencia en el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 019 “Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas - Piura 2021.

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 2

Si se utilizan juegos recreativos, dinámicas como estrategias, entonces permitirá mejorar la práctica de habilidades socio afectivas de los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 019 “Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas - Piura 2021.

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 3

Si se programa y ejecuta la narración de cuentos como roles entonces permitirá evaluar y evidenciar la práctica del desarrollo de habilidades socio afectivas de los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 019 “Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas – Piura. 2021.

CAPÍTULO II

SUSTENTO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN.

A NIVEL INTERNACIONAL.

Carmelo (2006). El juego de roles fundamentos y prácticas, en niños de inicial en Uruguay: El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje: a la hora de aprender, la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento. El juego permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera.

Otro gran aporte de estos juegos en beneficio del desarrollo educativo, es la promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que ayudan a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación. Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario, otro de los elementos que suele ser origen del fracaso escolar.

La tesis mencionada se relaciona con nuestro trabajo de investigación que estamos realizando porque busca desarrollar la empatía y la tolerancia; se debe realizar a través de los juegos de roles, pues es donde los niños se relacionan, se socializan, aprenden las diferentes normas de convivencia, pueden imitar a los padres en aspectos; ya sean positivos o negativos; para el investigador los juegos son decisivos para lograr desarrollar la personalidad.

Además, se fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad, donde

se realizan juegos cooperativos, que les permita potenciar las habilidades en grupo no donde se desarrolle la comprensión entre los participantes, para lograr la verdadera formación integral del niño en cuanto a intereses y gustos personales.

Le permite la toma de conciencia y responsabilidad, los participantes se enfrentan a decisiones que llevan a sus correspondientes consecuencias. Esto es importante para crear en el individuo una conciencia más amplia de sus actos.

Giménez, P. (2010). Los juegos de rol: Hacia una propuesta pedagógica en los niños de inicial 5 años, México. El juego permite al docente incentivar la motivación de sus alumnos y, por otro lado, introducir conceptos, procedimientos y valores que, quizá desde otra óptica, aparecerían como no significativos (carentes de sentido y utilidad directa) para nuestros alumnos. Es aquí, quizá, donde el Juego de Rol incide de forma más visible y directa en el alumno. Mediante la interpretación de alguien ajeno a él, el alumno desarrolla un mayor grado de empatía, de sociabilidad y de tolerancia. Además, los Juegos de Rol son excelentes para plantear situaciones "comprometidas", como el racismo, el sexismo, etc.... y dejar a los alumnos encontrar soluciones para esos temas a partir de experiencias que no podrían vivir de otro modo. Pero intentemos verlo con algo más de profundidad.

La Empatía. Mediante los Juegos de Rol, el niño puede aprender a "caminar en los zapatos de otro", a meterse en la piel de alguien completamente distinto a sí mismo, y empezar a plantearse que sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas inicialmente, pero que a otras personas les pueden resultar cotidianas. Así, aprende a plantearse si esas palabras que para él no son sino una broma más, pueden doler a alguien en situación distinta a la suya, mediante la interiorización de personajes y la vivencia distante de situaciones comprometidas, sin verse obligado a experimentar dolorosamente esas experiencias.

La socialización. El Juego de Rol potencia la unidad en la diversidad, el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Es un juego no competitivo, en el que se necesita del auxilio de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas que de otro modo resultan imposibles. De esta manera, el niño puede aprender como la cooperación y, en definitiva, la relación con los demás, le llevan a avanzar más allá de lo que podría hacer trabajando sólo.

La tesis mencionada se relaciona con nuestro trabajo de investigación que estamos realizando porque a través de los juegos de roles favorece a combinar diferentes valores, de amor, cariño, respeto, solidaridad, trabajo en grupo e individual y responsabilidad en el niño; aprende a no rechazar lo que le es extraño por principio, a aceptar la diversidad como parte del mundo que lo rodea, y hacerse participe como un elemento más; permite ser enriquecedor de sus propias experiencias. Aprende a colaborar con sus compañeros, a establecer relaciones de buen gusto, el desarrollo de la empatía, el desarrollo de la unidad, la ayuda mutua y permite alcanzar conocimientos de la cultura, raza o creencias.

Campos, Chacc y Gálvez (2006) en su tesis titulado: El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa Presentado en la Universidad de Chile en niños de 4 años, llegando a las siguientes conclusiones:

En relación a “Proponer lineamientos generales que permitan utilizar el juego como estrategia pedagógica”, es posible mencionar la categorización realizada a partir de los elementos presentes en las diversas situaciones de juego de las y los educandos. Al respecto, podemos señalar que cada una de las categorías que se propone al finalizar la primera etapa de la investigación, da cuenta de un factor a considerar en el desarrollo de futuras propuestas pedagógicas en base al juego para un determinado nivel educativo. Esto es, si se desea utilizar una estrategia de enseñanza-aprendizaje lúdica, cada una de las categorías se convierte en un

factor clave que, dependiendo de cómo éste sea concretizado en una propuesta, debe ser analizado y orientado a la consecución de objetivos educativos específicos.

La tesis mencionada se relaciona con nuestro trabajo de investigación que estamos realizando porque el investigador nos muestra la categorización que puede ser utilizada en cualquier subsector de aprendizaje e segundo año básico pues, los elementos que la sustentan se mantienen, es decir, ellos existirán sin importar la orientación que a ésta se le dé; en cambio, al momento de diseñar una propuesta en un área de conocimiento específico, en que se considera el contexto y objetivos que se quiere lograr para esa área, variará la forma cómo éstas categorías serán atendidas, orientadas y desarrolladas durante el diseño y aplicación de aquella propuesta. Por lo tanto, en base a la categorización previamente señalada, es posible decir que los objetivos pueden cumplirse.

A NIVEL NACIONAL

Huayanay (2016) en su tesis titulado: Habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 0033 “Virgilio Espinosa Barrios”- Lurigancho Chosica, 2016. Presentado en la Universidad César Vallejo. Llegando a las siguientes conclusiones:

El estudio realizado permitió concluir con referencia a las habilidades sociales que una gran proporción (44.0%) de niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” - Lurigancho Chosica, 2016, percibieron como aspecto predominante el nivel bajo de habilidad; es decir, los estudiantes expresaron limitaciones y debilidades en relación a sus interacciones sociales y relaciones personales.

El estudio realizado permitió concluir con referencia a las habilidades básicas de interacción social (44.0%) de niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” - Lurigancho Chosica, 2016, percibieron en un nivel

bajo de habilidad en referencia a la expresividad del rostro (mirada, sonrisa), postura del cuerpo, hablar, escuchar activamente y de actitud cordial y amistosa.

El estudio realizado permitió concluir con referencia a las habilidades para cooperar y compartir un nivel predominante (36.0%) en el nivel medio en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” - Lurigancho Chosica, 2016; es decir, en un grado medio saben pedir un favor, siguen normas pactadas, muestran compañerismo y practican la cortesía y amabilidad.

El estudio realizado permitió concluir con referencia a las habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales un nivel predominante (52.0%) en el nivel medio en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” - Lurigancho Chosica, 2016; es decir, en un grado medio saben iniciar la interacción, mantenerla y terminarla de forma adecuada.

El estudio realizado permitió concluir con referencia a las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos un nivel predominante (56.0%) en el nivel medio en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N.º 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” - Lurigancho Chosica, 2016, es decir, en un grado medio saben expresar emociones y sentimientos y al mismo tiempo responder a ellas.

El estudio realizado permitió concluir con referencia a las habilidades de autoafirmación un nivel predominante (54.0%) en el nivel medio en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N.º 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” - Lurigancho Chosica, 2016; es decir, en un grado medio saben defender y respetar derechos y opiniones propios y de los demás, reforzando con elogios a los demás y autor reforzarse.

La tesis mencionada se relaciona con nuestro trabajo de investigación que estamos realizando porque nos permite evaluar el desarrollo alcanzado por niños en las diferentes habilidades una vez que han creado sus propias habilidades sociales, utilizando variadas

actividades de grupo donde cada uno cumple un rol en la participación, ya sea imitando o improvisando los personajes o títeres para su guía de acción.

Cusilayme, M. (2018) con su tesis denominada: “El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa iniciales La libertad y Victoria Andrés Belaunde; Arequipa: la investigación. Presentada en la Universidad Católica de Santa María. Facultad de Ciencias y Tecnología, Sociales y Humanidades. Escuela Profesional de Educación. Parra optar el título profesional de licenciada en educación Inicial, tiene como propósito, lograr el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas mediante el juego cooperativo. Es un estudio de nivel preexperimental, haciendo uso de un pre test y un post test, que tuvo por objetivo principal reconocer el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas La Libertad y Víctor Andrés Belaunde, por medio del juego cooperativo. Se aplicó como técnica la observación y como instrumento utilizado para las variables juego cooperativo y habilidades sociales: la ficha de observación. La población de estudio estuvo constituida por 99 niños y niñas de 5 años.

En los resultados obtenidos del pre test, los niños y niñas durante el desarrollo de los juegos cooperativos presentan carencias de habilidades sociales, seguidamente en el post test se logró el incremento de habilidades sociales. Contrastando los resultados con lo planteado, se puede determinar que la hipótesis ha sido comprobada.

El presente estudio nos sirve para nuestra investigación porque nos permite comprender como los juegos que se realizan en grupos o en cooperativa ayudan en el desarrollo de habilidades sociales, que son necesarias e importante para la vida futura, nos demuestra que este trabajo se debe iniciar desde las edades tempranas ya que es la base más importante de adquirir el máximo de conocimiento, de la plasticidad del cerebro.

2.2. MARCO TEÓRICO CIENTÍFICO.

2.2.1. Teoría de las etapas del desarrollo socio afectivo de Erick Erickson.

El expuso el desarrollo del yo dura toda la vida, fue el pionero del ciclo vital, este consta de 8 etapas y estas deben ser resueltas satisfactoriamente para lograr un desarrollo saludable del yo. La madre es el primer contacto corporal del bebe, es la primera en establecer el vínculo afectivo, el padre es el constructor social y su participación en el desarrollo del niño está relacionada con el bienestar, futuro social y cognitivo del infante, desarrollando aspectos de confianza en los niños para que de esta manera sepa conocer la desconfianza y poder protegerse de otras actividades realizadas que le pueden traer problemas.

El contacto inmediato con el recién nacido con sus padres va a permitir que el niño desarrolle en un ambiente de confianza, ternura y amor. Inversamente, si esta tendencia se ve frustrada con la crítica o el control, los niños desarrollan un sentido de culpabilidad. Pueden sentirse como un fastidio para los demás y por lo tanto, seguirán siendo seguidores, con falta de iniciativa. Desde los seis años hasta la pubertad, los niños comienzan a desarrollar una sensación de orgullo en sus logros. Inician proyectos, los siguen hasta terminarlos, y se sienten bien por lo que han alcanzado. Durante este tiempo, los profesores desempeñan un papel creciente en el desarrollo del niño.

Esta teoría me sirve en mi trabajo de investigación, ya que nos permite conocer las diferentes etapas por las que pasan los niños para adquirir y desarrollar habilidades socio afectivas que unidas al desarrollo de habilidades sociales, les permite a los niños vivir en una ambiente lleno de confianza, amor, ternura que le imparten en su hogar y en su escuela lo que les va a permitir desarrollar diferentes aspectos en su inteligencia emocional así como en las reacciones que el tienen al demostrar sus emociones frente a sus padres, pares y profesoras.

2.2.2. Teoría del desarrollo socio afectivo de Henri Wallon.

Tomada por Solis, K. (2019), en su investigación: desarrollo socio afectivo desde la teoría de Henri Wallon en niños de cuatro años de dos Instituciones Educativas de Ventanilla, 2019. Los niños desde que nacen se desenvuelven en su ambiente de socialización porque está inmerso en un grupo social, en este caso los niños y las niñas socializan con su familia ya que son ellos quien está en su entorno cuidándolo, les brinda su protección y a su vez en estimular su desarrollo socio afectivo.

El estudio tuvo un enfoque cuantitativo y un nivel descriptivo, de diseño no experimental y de corte transversal, con una muestra de 58 niños de las instituciones Warma Kuyay y Los Olivos de Paz. Para la recolección se aplicó una lista de cotejo de construcción propia. Los resultados obtenidos muestran que en la categoría logrado existe una diferencia entre ambas instituciones de 30%, en la categoría en proceso un diferencial de 21%, y en la categoría inicio, existe un diferencial de 11%. Concluyendo que el desarrollo Socio afectivo de los niños de ambas instituciones educativas está en proceso de desarrollarse, y que no existen diferencias estadísticas significativas en el nivel de desarrollo socio afectivo entre los niños de ambas instituciones.

Esta teoría nos sirve en nuestro trabajo de investigación, ya que nos permite establecer que los niños desde que nacen se encuentran en un proceso de socialización, primeramente con su familia que son quienes los cuidan y forman para que tengan una buena formación y de esta manera puedan desarrollar sus habilidades socio afectivas y las pongan en práctica con sus amigos y con su comunidad.

2.2.3. Teoría de la actividad lúdica de Sara Paín (2002).

Paín, considera que la actividad lúdica del niño desde el punto de vista evolutivo, que comienza a los dos años de edad, incluye los tres aspectos de la función semiótica. Establece que los mismos son, el juego, la imitación y el lenguaje. El juego es una

actividad asimilativa en la cual el sujeto brinda al objeto una acción ausente a través de un objeto presente que es el símbolo del primero. La imitación es la acción diferida que se encuentra internalizada en el sujeto como una imagen, lo cual le permite al niño que realice sobre los objetos simbólicos acciones utilizando su propio cuerpo.

El lenguaje que constituye la función semiótica por excelencia según la autora, permite hacer referencia sobre un objeto ausente por medio de una articulación fono auditivo. Por lo tanto, nos va a decir que el lenguaje interviene en el juego, (Paín ,2002) Ahora bien, (...) “la actividad lúdica nos provee de información acerca de los esquemas que organizan e integran, el conocimiento en un nivel representativo” (Paín,2002, p.67).

Por lo cual dicha autora considera de gran utilidad para el diagnóstico de las dificultades de aprendizaje la observación del juego a través de la “hora de juego diagnóstica”. Como hemos mencionado anteriormente según los planteamientos de la autora, el aprendizaje y el juego presentan momentos equivalentes. De tal forma que si observamos el juego del niño vamos a encontrar tres momentos determinantes, los cuales son:

- **Inventario:** en éste primer momento el niño intenta clasificar el contenido de la caja de juegos. Esto lo puede realizar a través de la manipulación de los materiales o probándolos en su funcionamiento, o a través de la mirada. Evalúa los materiales para así establecer qué posibilidad de acción le permiten. Es importante visualizar que tipo de inventario realiza el niño.

- **Organización:** el segundo momento consiste en la postulación del juego. Comienza en este momento la organización simbólica del material, y comienza a desarrollar un argumento utilizando el material que contiene la caja. Es importante observar de esta manera la coherencia del relato.

Esta teoría es de utilidad para nuestra investigación porque nos proporciona la posibilidad de establecer un argumento que tenga relación con los objetos, con la

capacidad de decisión entre un final u otro, con el grado de tolerancia a la frustración, con la capacidad de recordar, con mostrar y guardar lo que es como sujeto. Por lo tanto, el niño que presente alguna dificultad en el aprender no podrá llegar a éste tercer momento en el juego, y así mismo podrá presentar dificultades de diferente grado en los dos momentos anteriores.

2.2.4. Teoría del juego según Freud.

Freud “decía que del mismo modo en que la personalidad de los adultos se desarrolla a través de la experiencia en el vivir, la de los niños se desarrolla a través del juego, de las actividades lúdicas en la que participen. Sostenía que la actividad lúdica es la “vía regia” que tiene los pequeños para comprender los distintos roles sociales” (citado por Antolín Marcela).

Así, Freud “apuntaba a explicar porque los pequeños se mostraban ávidos por jugar. Jugar es mucho más que un pasatiempo divertido. Más bien es el factor dominante de la vida infantil, ya que es su “terreno de experiencias” y su “trabajo de entrenamiento” para la vida. Por eso, podemos decir que jugar ayuda a crecer.” (Citada por Antolín Marcela)

Freud aborda el tema del juego de modo diferente, dice que el juego del niño es simbólico porque, apuntalado en un fragmento de la realidad, le presta un significado particular y un sentido secreto. De este modo, la teoría se encuentra al servicio de los padres, profesoras y niños y niñas.

En esta teoría el autor nos aporta como el proceso del desarrollo del juego está organizado por etapas, ejemplo **etapa de preparación**, organización de la inteligencia operatoria concreta: va desde los dos hasta los 11 o 12 años. Es una toma de conciencia de las acciones; es la capacidad de prolongar las mismas.

Año y medio a dos años: se da la aparición de la función simbólica y el lenguaje, comienza un período que se extiende hasta los cuatro años; en que se desarrolla el pensamiento simbólico y preconceptual.

Cuatro a siete años: se da un pensamiento intuitivo, continua con la utilización de símbolos y el desarrollo del lenguaje, la imitación y las presentaciones dramáticas, el niño desarrolla un sistema de símbolos que es distinto a la realidad concreta que lo rodea pero que presenta según lo que ha vivido con anterioridad.

2.2.5. Teoría del juego según Jean Piaget.

El juego en los niños parte de un pensamiento intuitivo, inicia a los 4 años aproximadamente y termina a los 7 años. Se llama intuitivo debido a que los niños resuelven sus problemas sin utilizar la lógica. Se caracteriza por ser un pensamiento egocéntrico, es decir, centrado en él mismo, además la percepción todavía domina por sobre el pensamiento, por lo que cometen muchos errores de clasificación. En el juego podemos constatar que el niño al tener la misma cantidad de agua en dos diferentes recipientes, al preguntarlo qué recipiente contiene más agua el elegirá el más grande.

Con respecto al egocentrismo, Piaget nos explica que éste no es un problema de egoísmo o algo peyorativo; lo que ocurre es que el niño solo acepta un punto de vista sobre las cosas y los sucesos, sin posibilidades de ser objetivo.

Los niños a los cinco años aproximadamente comienzan a relacionarse con sus pares, dejando a un lado su egocentrismo; su juego simbólico se basa más en la realidad por ejemplo el niño jugaba a dar de comer al osito, mientras que en esta edad el niño juega adquiere un sentido de objetivo y es capaz de diferenciarse del mundo que lo rodea (papá, mamá); dando prioridad al juego de roles

Lo que plantea el autor, nos sirve en nuestro trabajo de investigación al conocer que el juego del niño se desarrolla ahora en dirección de la actividad constructiva o del trabajo propiamente dicho. Esto es posible por la organización mental del niño, y se pone de manifiesto a través de distintas formas de expresión: en el dibujo la figura humana es representado por un monigote, en el modelado los niños crean objetos partiendo de su fantasía, en el armado lo realizan con distintos elementos, el niño empieza a clasificar por su forma, color tamaño, etc., podemos constatar cuando juegan con legos,

rompecabezas, encaje, etc. encontramos también las representaciones dramáticas en donde hay una mayor relación social.

2.2.6. Teoría del juego, según Ericsson.

En su mayor parte Erickson comparte puntos de vista con Freud sobre el juego. Sin embargo, enfatiza que el juego cumple su función más importante en el marco de desarrollo psicosocial del niño y la niña, en particularidad desempeña el yo del niño (que contribuye al desarrollo lo de la identidad). Al igual que Freud, Erickson también sintió que el juego es de gran importancia en el procesamiento de ansiedad. De esta manera el juego se convierte en una herramienta importante para el niño que está viviendo las inevitables “crisis del desarrollo” en forma exitosa.

Además, Erickson compara el juego de los niños con las actividades de los adultos, vinculadas, por ejemplo, para investigación y actividades artísticas, que abre el camino para interpretar el juego como un proceso creativo. El juego da una dimensión interesante en relación a jugar, como un proceso de limpieza, catarsis en el psicoanálisis tradicional Ericsson (1977). En Educación Inicial, el proceso de enseñanza – aprendizaje se hace uso de procedimientos más precisos que se utilizan en determinados momentos, como estrategias, las cuales deben partir de los intereses y necesidades de la niñez en esta edad. Los recursos metodológicos fundamentales en la Educación Infantil se encuentran en el juego.

Consideramos muy importante esta teoría en nuestro trabajo de investigación, porque se resalta la parte psicosocial de los niños y niñas, deben estar jugando para encaminarse a que no se aburran, a que ellos disfruten las experiencias compartiendo con otros, aprender nuevos juegos que desconocen y otros que conocen, conviviendo en conjunto, la práctica de valores compartiendo, respetando, y expresando sentimiento de ternura.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Habilidades socio afectivas.

Las habilidades socioafectivas: son entendidas como una serie de conductas observables, pensamientos y emociones que favorecen el mantenimiento de relaciones interpersonales satisfactorias. Son pautas que permiten relacionarnos adecuadamente con los demás y que nos ayudan a mejorar nuestra calidad de vida en la medida que nos ayudan a sentirnos bien (Roca, 2014). Según Del Arco (2005) las habilidades sociales son capacidades que posee el individuo para resolver sus propios problemas y los de su medio sin perjudicar a los demás. Entre estas habilidades se incluyen componentes como la comunicación verbal y no verbal, el hacer y rechazar peticiones, la resolución de conflictos interpersonales, la respuesta eficaz a las críticas, entre otros (Roca, 2014).

2.3.2. Juegos de Roles.

Los juegos de rol, muy comúnmente conocidos como juegos simulados, se consideran una experiencia con herramientas de desarrollo imaginativo, de desarrollo de destreza, con una infinidad de material de apoyo, aumentando la socialización entre diferentes personas, sexo y edades, como un aprendizaje activo. Puesto que se debe a un aporte sobre ensayo y error se aprende de manera de experiencia.

2.3.3. Juego.

Es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. (Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010)).

2.3.4. Estrategias.

La estrategia es un procedimiento dispuesto para la toma de decisiones y/o para accionar frente a un determinado escenario. Esto, buscando alcanzar uno o varios objetivos previamente definidos.

Es decir, la estrategia es un plan mediante el cual se busca lograr una meta. Esto puede ser aplicado en diversos ámbitos como el militar o el empresarial. (Westreicher, G. (2020)).

2.3.5. Habilidades.

Según la Real Academia Española, se entiende la habilidad como la capacidad de alguien para desempeñar de manera correcta y con facilidad una tarea o actividad determinada. De esta manera, se trata de **una forma de aptitud específica para una actividad puntual**, sea de índole física, mental o social.

<https://concepto.de/habilidad-2/#ixzz7ZdOsSkId>

2.3.6. Socio afectivo.

La esfera socio-afectiva se define como el conjunto del acontecer emocional y social que ocurre en la mente del hombre y se expresa a través de su comportamiento emocional, sentimientos y pasiones, en un marco social.

<http://www.revmgi.sid.cu>index.php>magi>article>view>.

2.3.7. Asertividad.

Es la habilidad de expresar nuestros deseos de una manera amable, franca, abierta, directa y adecuada, logrando decir lo que queremos sin atentar contra los demás. Negociando con ellos su cumplimiento.

<https://psicoterapeutas.com>asertividad>.

2.3.8. Emociones.

Define la emoción como ‘una experiencia corporal viva, veraz, situada y transitoria que impregna el flujo de conciencia de una persona, que es percibida en el interior de y recorriendo el cuerpo, y que, durante el trascurso de su vivencia, sume a la persona y a sus acompañantes en una realidad nueva y transformada – la realidad de un mundo constituido por la experiencia emocional’ Denzin (2009).

2.4. MARCO REFERENCIAL.

2.4.1. JUEGOS DE ROLES

2.4.1.1. Definición.

Es una estrategia que se ha venido utilizando para el fortalecimiento de la convivencia y el desarrollo de los estudiantes debido a que busca que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. Es una forma de representar a través de la actuación las situaciones y realidades que de una u otra forma se viven a diario en el aula de clases.

Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, pero tienen libertad para pensar, analizar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado, es decir lo representado en el juego de roles sale de forma espontánea y se basa en las situaciones vividas por los estudiantes y los docentes en el desarrollo de las diferentes actividades dentro y fuera del salón de clases (Rodríguez, Chillón, 2014).

Utilizar la técnica de juego de roles resulta ser una metodología didáctica y a la vez de mucha productividad. Los estudiantes se divierten y a su vez desarrollan nuevos pensamientos, ven la vida desde diferentes puntos de vista e incluso mejoran su aptitud y comportamiento en el desarrollo de las actividades de la vida diaria.

Según Quezada (2011), los ejercicios de simulación, como el juego de roles, “mejoran la experiencia educativa ya que promueven el pensamiento crítico y las habilidades analíticas, ofreciendo a los estudiantes un nivel más profundo en la dinámica de intercambio político, el fomento de las competencias de comunicación oral y escrita y el fomento de la confianza de los estudiantes”. La formación de estudiantes es un proceso complejo, que requiere de una serie de condiciones, durante el proceso de formación se requiere tanto de la colaboración directa del docente como la de los estudiantes y los padres de familia. La disponibilidad de herramientas por parte de la institución y el correcto uso, control y manejo de estas, forman parte de la adecuada formación. El proceso de enseñanza-aprendizaje y convivencia va muy de la mano y se ve influenciado por la estrategia que usa tanto la escuela como el docente en el desarrollo y formación del estudiante.

2.4.1.2. Características de los Juego de Roles.

Existen ciertas recomendaciones que se deben tener en cuenta en la utilización de juegos de roles:

- a. Los personajes y la situación no deben ser inventados. Se recomienda tomar el papel de una situación de la vida real que refleje el problema de interés.
- b. En ningún caso deben imponerse diálogos preestablecidos, pues se pretende que entre los estudiantes y los organizadores surja la espontaneidad y creatividad. Es conveniente cierto grado de ambigüedad que refleje las condiciones de la vida real.

c. En la descripción no se deben incluir elementos evaluativos que parcialicen negativamente a los intérpretes con su propio personaje, ni se deben indicar actitudes y comportamiento.

d. Antes de la escenificación, el grupo debe saber los criterios con que serán observados.

2.4.1.3. Importancia.

- a. Examina problemas delicados de las relaciones humanas.
- b. Explora posibles soluciones a situaciones con alta carga emocional y entrena para situaciones conflictivas o de tensión.
- c. Aumenta la comprensión de otras personas mediante la adopción de papeles que implican asumir actitudes diferentes a las que se desempeñan en la vida real.
- d. Logra la identificación con determinados patrones de conducta.
- e. Desarrolla habilidades de comunicación.
- f. Puede brindar posibles soluciones a un problema, sin necesidad de correr los riesgos y cometer errores en la vida real.
- g. Puede ser utilizado para complementar el aprendizaje de teorías y para ilustrar la dimensión emocional de un estudio de casos.
- h. Se aprende haciendo.
- i. Es una vía efectiva para el cambio de actitudes.

2.4.2. Las Habilidades Socioafectivas

2.4.2.1. Definición.

Son las habilidades socioafectivas como aquellas conductas aprendidas que llevamos a cabo cuando interactuamos con otras personas y que nos son útiles para expresar nuestros sentimientos, actitudes, opiniones y defender nuestro derecho.

2.4.2.2. Característica.

1. Autoconocimiento.

El autoconocimiento entendemos a la capacidad de conocerse a uno mismo, tanto en lo cognitivo como en lo emocional. Es decir, se trata de la habilidad para saber lo que estamos sintiendo en cada momento, hacer evaluaciones realistas en relación con nuestras propias habilidades y saber en qué somos buenos y qué tenemos dificultades.

2. Conciencia social.

La conciencia social es la comprensión de que los demás están también sintiendo cosas y ser capaz de adoptar perspectivas diferentes cuando se interactúa con ellos. Ser consciente socialmente hablando es comprender que no estamos solos en el mundo y que, de la misma manera que los demás tienen obligaciones y derechos, nosotros también.

3. Autogestión.

Muy relacionado con el autoconocimiento, entendemos como autogestión emocional la capacidad de identificar nuestras emociones y utilizarlas como impulsores para llegar a un objetivo. Es aprender a ser conscientes de la necesidad de demorar las recompensas para conseguir nuestras metas, y desarrollar perseverancia para tolerar la frustración.

Podemos gestionar emociones positivas y emociones negativas. Si estamos contentos podemos usar ese buen humor para continuar estudiando para un examen o hablar con un amigo. Si estamos enfadados, podemos gestionarlo canalizando nuestra ira yendo a correr o, si conocemos a alguien que nos pueda escuchar, hablarle para poder desahogarnos, de forma pacífica.

4. Comunicación asertiva.

Se basa en una actitud personal positiva a la hora de relacionarse con los demás y consiste en expresar las opiniones y las valoraciones, evitando descalificaciones, reproches y enfrentamientos, es una de las vías más adecuadas para la interacción y la comunicación entre las personas.

2.4.2.3. Importancia

Permiten los cambios que ha experimentado la sociedad también incluyen una transformación en los paradigmas sociales, lo que nos ha llevado a tener una mayor estima de las emociones, de los sentimientos y las actitudes. Además, permite que se habla más de líderes en lugar de jefes, de la capacidad de comprender a nuestros colaboradores y la importancia de un buen estado anímico para obtener mejores resultados; ahí radica parte de la importancia de las habilidades socioemocionales.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.

El enfoque cualitativo asume una realidad subjetiva, dinámica y compuesta por multiplicidad de contextos. El enfoque cualitativo de investigación privilegia el análisis profundo y reflexivo de los significados subjetivos e intersubjetivos que forman parte de las realidades estudiadas. Su interés, se centra en el estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social. (Barrantes (2014)).

El enfoque acción, el rasgo esencial de este enfoque es someter a prueba la práctica de las ideas, como medio de mejorar y de lograr un aumento del conocimiento acerca de los temas de estudio. Por eso se auto llama "ideas en acción" (Kemmis y McTaggart, 1988).

El enfoque cualitativo – acción, empleado en nuestra investigación acción educativa, es el proceso de indagación introspectiva colectiva, ya que promueve la participación de todos los actores involucrados en las situaciones sociales complejas de interés que se pretenden conocer, cambiar, transformar, mejorar, estudiar, analizar y sistematizar la realidad estudiada. De igual manera promueve una nueva forma de actuar, inicia un esfuerzo de innovación y mejoramiento de nuestra práctica que debe ser sometida permanentemente al análisis, evaluación y reflexión, para lograr cambiar o transformar la realidad que estamos estudiando.

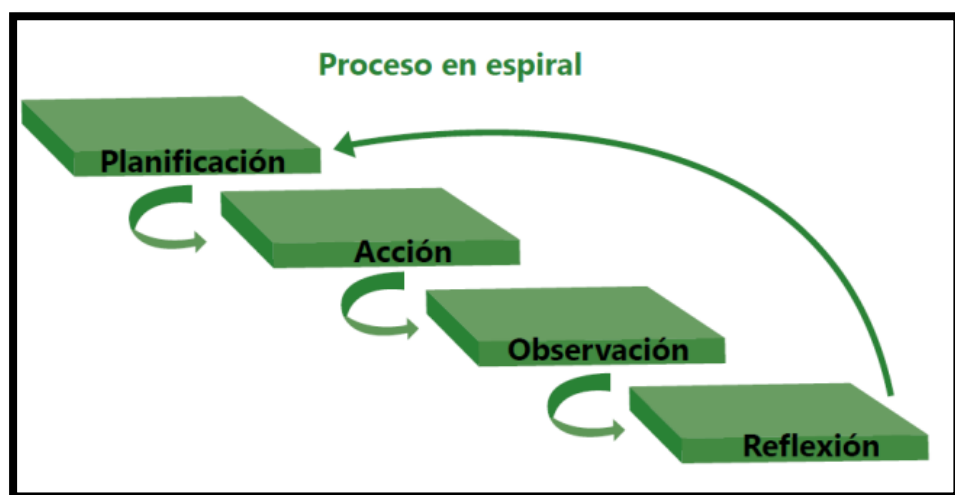
3.2. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

El tipo de investigación que se utiliza es la investigación-acción, es el proceso de indagación introspectiva colectiva, ya que promueve la participación de todos los actores

involucrados en las situaciones sociales complejas de interés que se pretenden conocer, cambiar, transformar, mejorar, estudiar, analizar y sistematizar la realidad estudiada.

El diseño de investigación, parte del enfoque cualitativo - acción y se percibe como espiral en desarrollo, que se amplía y profundiza a medida que se avanza en el proceso de construcción de la actividad y la reflexión investigativa. (MED, 2010, pág. 24).

Se identifica en general cuatro grandes etapas en el diseño que a continuación se presenta:



1º Se planifica tomando de manera consciente y crítica la información que se conoce, previo diagnóstico de la situación problemática, y la formulación de los objetivos deseables de alcanzar; se programa con cierta flexibilidad y adaptabilidad.

En esta primera fase se realizó un diagnóstico de la situación problemática de la I.E. así como también se planificó y formuló los objetivos de dicha investigación.

2º Se ejecuta las acciones del plan con sentido deliberado y controlado.

En esta fase se ejecutó el trabajo de investigación, teniendo en cuenta las sesiones planificadas.

3° Se asume la observación de la acción con el fin de recoger evidencias que ayuden luego a evaluarla. Debe observarse y registrarse los efectos de la acción.

En esta fase se aplicó fichas de observación para determinar las actitudes, conocimiento, comportamiento, desarrollo psicomotor de los niños y niñas.

4° Se pasa a la reflexión sobre la acción registrada durante el momento de la observación y desarrollada por la discusión con los participantes y otros agentes educativos. Esto conduce a generar una nueva situación cuya consecuencia es posiblemente la necesidad de planificar una nueva etapa para el proceso de mejora continua. Corresponde al proceso de reflexión crítica y de reconocimiento de las lecciones aprendidas (MED, 2011, pág. 24).

La reflexión se aplicó en todo momento es decir en cada sesión de aprendizaje desarrollada, se ha tenido en cuenta las dificultades, fortalezas, logros y alternativas de solución.

3.2. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN.

3.2.1. MÉTODOS

Son procedimientos que utiliza el investigador para encaminar el proceso de la investigación, con la finalidad de obtener información según el contexto que se manifiesta cada una de las variables de estudio, se destacan por ayudarse de técnicas e instrumentos, los cuales permiten registrar los datos.

3.2.2. TÉCNICA

a) Observación. - Es una técnica de investigación, es una manera básica que nos permite tener información acerca de los problemas o dificultades que tienen los estudiantes, especialmente en el aspecto académico (MED, 2006, pág. 47).

Esta técnica se utilizó para observar los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de cada uno de los niños y de esta manera tener en cuenta la metodología a trabajar con

cada uno de ellos, así como también obtener información relevante cerca de sus fortalezas y debilidades en cada niño y niña.

b) Entrevista. - Es un reporte verbal de una persona con el fin de obtener información primaria acerca de experiencias a las cuales aquella ha estado expuesta, que generalmente el entrevistado este cara a cara con el entrevistador (MED, 2006, pág. 49).

Esta técnica se ha utilizado para obtener información de la docente de aula acerca de cómo ella orienta el aprendizaje del área de personal social en el desarrollo de habilidades socioafectivas en los niños y niñas

c) Encuesta. - La encuesta es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

Esta técnica se utilizó para obtener información de los padres de familia en cuanto al apoyo que les brindan a sus hijos en la enseñanza de los juegos de roles.

3.2.3. INSTRUMENTO

Diario de campo.

El diario de campo es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados (MED, 2006, pag. 47).

Este instrumento se ha utilizado para registrar el desarrollo de cada una de las sesiones de aprendizaje y se está realizando con la finalidad de sistematizar experiencias para luego analizar las fortalezas y debilidades de cada sesión desarrollada y de esta manera mejorar en diferentes aspectos que se han presentado dificultades en los niños.

Ficha de observación.

Las fichas es un instrumento que se usan mayormente para comenzar el proceso de observación, con la entrevista o con una ficha de registro en donde se detalle datos e información que el observador le parezca importante incluir.

Es importante en el proceso de aprendizaje por que ayuda a estimular todos los sentidos para poder captar la realidad de la observación científica o de investigación.

A través de las clases virtuales estamos utilizando fichas de observación para tratar de recolectar las informaciones de evidencias de cada una de las actividades de aprendizaje.

Lista de cotejo

Es un instrumento estructurado que contiene una lista de criterios o desempeños de evaluación establecidos, en el cual se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica, es decir que acepta solo dos alternativas: si o no, lo logra o no lo logra, presente o ausente, etc. Sirve para evaluar tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje o conductas. Se considera un instrumento de evaluación, dentro de los procedimientos de observación.

Este instrumento fue elaborado en nuestra investigación con la finalidad de conocer y evaluar los aprendizajes de los niños y niñas en el periodo de inicio o ingreso a la I.E, esta evaluación nos permite conocer los aprendizajes de cada niño y niña, así como también tener en cuenta el ritmo de aprendizaje de los niños.

3.3. MÉTODOS, TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE DATOS.

3.3.1. Interpretación hermenéutica. - Es el conjunto de procedimientos para la interpretación y clara precisión del sentido de un texto a partir de sus bases subjetivas

(Significaciones gramaticales de los vocablos y sus variaciones históricamente condicionadas), y sus elementos subjetivos (Propósito o intención del autor). Estos procedimientos pueden ser utilizados de acuerdo a las reglas estrictas, en la investigación histórica, en la relación con el análisis, en los resultados. (UNPRG, 2010, p. 232).

Este análisis permite interpretar, buscar significados y comprender los datos y la Información recogida con la aplicación de instrumentos de recojo de datos mencionados ya anteriormente, en relación con las actividades de aprendizaje programadas, desarrollados y materiales utilizados.

3.3.2. La triangulación. - Es la utilización de diferentes medios para comprobar un logro de aprendizaje. Consiste contrastar la información obtenida durante los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es importante señalar que los últimos datos que se consideran validos son aquellos que coinciden desde diferentes medios empleados, si los datos no coinciden hay que seguir realizando nuevas observaciones, discusiones, análisis, etc. Hasta llegar a conclusiones que expliquen el hecho evaluado (MED, 2001, p. 31).

Consiste en hacer coincidir la información recogida de diferentes fuentes escritas, es decir, los instrumentos de datos en comparación con la sugerencia de la docente de aula, asesora de práctica de investigación, así como con algunas teorías y nuestra propia reflexión formativa.

Toda esta información permite conocer que hemos logrado y como hemos trabajado en la ejecución del plan de acción formulado.

3.3.3. La categorización. - Este método se utiliza con el fin de clasificar y simplificar información a un número menor de clases y categorías. Frente a la heterogeneidad de la información obtenida, gracias a los instrumentos de recolección de datos, la categorización permite al investigador tener una visión holística de la realidad y atribuir significados a los datos, al observar similitudes y diferencias entre un dato y otro.

Es importante resaltar que para la categorización de datos hemos de seguir el siguiente proceso: Identificar los documentos a analizar, determinar objetivos y establecer categorías propiamente dichas. La información que es irrelevante simplemente se desecha de tal forma que contribuya también a la redacción de datos. (Martínez, 1998. pp.63-67).

Esta técnica sirve para seleccionar la información más importante y de esta forma redactar los datos en palabras cortas que nos permiten identificar el problema a mejora

3.4. PLAN DE ACCIÓN.

Hipótesis de Acción N° 1: Si se planifica la utilización de juegos de roles en las diferentes sesiones de aprendizaje como estrategia nos permitirá conocer la influencia en el desarrollo de las habilidades socio afectivas en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 019 “Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas - Piura 2021.

Acciones	Resultado	Indicadores de resultado	Evidencias	Instrumentos	Temporalización
JUGAMOS A RECONOCER NUESTRAS EMOCIONES	Los niños lograron reconocer y expresar sus emociones a través del juego.	<p>. Se valora a sí mismo.</p> <p>. Autorregula sus emociones.</p>	<p>Fotografías</p> <p>Dibujos</p> <p>Fotografías</p> <p>videos</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Diario de campo</p>	Abril

JUGAMOS A REPRESENTAR MI PERSONAJE PREFERIDO DE MI AMILIA.	Los niños desarrollaron la empatía y aprendieron a cooperar, integrarse, ser sociables y a compartir en grupo.	<p>Se expresa oralmente.</p> <p>Explora y experimenta los lenguajes del arte.</p> <p>Aplica procesos creativos.</p> <p>Socializa sus procesos y proyectos.</p>			Mayo
ASUMIMOS EL ROL DEL DOCTOR	Los niños y niñas desarrollaron habilidades sociales: la escucha activa, la empatía y la comunicación asertiva, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. <p>Socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p>Videos</p> <p>Fotos</p> <p>Fichas de trabajo</p>		Junio

PROCESOS

ACCIÓN	ACTIVIDADES	INDICADORES DE PROCESO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS	FECHA
JUGAMOS A RECONOCER NUESTRAS EMOCIONES	Elaboramos caritas de las emociones	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos.	Trabajos Presentados por los niños.	Lista de cotejo Diario de campo	06-04-2021
	Expresaron sus emociones a través del texto leído.	Comenta las emociones que le genero el texto leído (por si mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencias	Hojas de trabajo. Fotografías Paletas Imágenes		13-04-2021
	Realizaron una dinámica para reconocer emociones.	Realizaron acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones.			20-04-2021

ACCIÓN	ACTIVIDADES	INDICADORES DE PROCESO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS	FECHA
JUGAMOS A REPRESENTAR MI PERSONAJE PREFERIDO DE MI FAMILIA.	Representan su personaje favorito.	Representan ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el teatro, la música, los títeres, etc.)	Hojas trabajo. de Fotografías Imágenes	Lista de cotejo Diario de campo	06-05-2021
	Intercambian funciones de los integrantes de la familia.	Interactúa de manera respetuosa con sus familiares desde su propia iniciativa.			20-05-2021

PROCESOS

ACCIÓN	ACTIVIDADES	INDICADORES DE PROCESO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS	FECHA
ASUMIMOS EL ROL DEL DOCTOR(a)	Representaron a ser doctores y a la vez pacientes.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos.		Lista de cotejo Diario de campo	06-06-2021

	Rotularon los nombres de los implementos médicos.	los	Escribe por su propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa.	Hojas de trabajo. Fotografías Videos Imágenes		13-06-2021
	Elaboraron instrumentos con material reciclable.	los	Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.			20-06-2021

Hipótesis De Acción N°2:

Si se utilizan juegos recreativos, dinámicas como estrategias, entonces permitirá mejorar la práctica de habilidades socio afectivas de los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 019 “Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas - Piura 2021.

Acciones	Resultado	Indicadores de resultado	Evidencias	Instrumentos	Temporal zación
JUGAMOS A JUEGO DE LAS ESCONDIDAS	Los niños aprendieron a comprender las reglas y tiempos del juego y a socializarse con sus compañeros de una manera armónica.	Se expresa corporalmente. Socializa sus procesos y proyectos. Construye normas y asume acuerdos y leyes. Interactúa con todas las personas	Fotografías Dibujos videos	Lista de cotejo Diario de campo	Julio
JUGAMOS A LA CARRERA DE SACOS EN FAMILIA	Los niños realizaron actividades grupales en familia respetando las normas y reglas establecidas. Realizaron acciones y	•Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.			AGOSTO

	juegos de manera autónoma.	<p>Socializa sus procesos y proyectos.</p> <p>Construye normas y asume acuerdos y leyes.</p> <p>Interactúa con todas las personas.</p>			
JUGAMOS A LA TIENDITA”	Los niños lograron nuevas formas de comunicación y aprendieron a expresar sus emociones y sentimientos.	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. . Autorregula sus emociones. 	<p>Videos</p> <p>Fotos</p> <p>Fichas de trabajo</p>		SETIEMBRE

PROCESOS

ACCIÓN	ACTIVIDADES	INDICADORES DE PROCESO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS	FECHA
--------	-------------	------------------------	------------	--------------	-------

JUGAMOS A JUEGO DE LAS ESCONDIDAS			Hojas de trabajo. Fotografías Paletas Imágenes	Lista de cotejo Diario de campo	06-07-2021
	Observaron un video para interactuar Sobre el juego presentado.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y bienestar de todos			13-07-2021
	Realizaron el juego en familia.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar en los que expresa sus emociones, explorando posibilidades con su cuerpo.			20-07-2021

PROCESOS

ACCIÓN	ACTIVIDADES	INDICADORES DE PROCESO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS	FECHA
JUGAMOS A LA CARRERA DE SACOS EN FAMILIA				Lista de cotejo Diario de campo	06-08-2021
	Observaron imágenes para luego interactuar	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y			13-08-2021

	Sobre el juego presentado.	normas basadas en el respeto y bienestar de todos.	Hojas de trabajo. Fotografías dibujos Imágenes		
	Realizaron el juego en familia.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar en los que expresa sus emociones, explorando posibilidades con su cuerpo.			20-08-2021

PROCESOS

ACCIÓN	ACTIVIDADES	INDICADORES DE PROCESO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS	FECHA
JUGAMOS A LA TIENDITA”				Lista de cotejo Diario de campo	06-09-2021
	Visualizan videos “JUGANDO A LA TIENDITA” para luego socializar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.			13-09-2021

	Representaron a ser vendedores y compradores	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Hojas de trabajo. Fotografías Paletas Imágenes		20-09-2021
--	--	---	---	--	------------

Hipótesis De Acción N°3: Si se programa y ejecuta la narración de cuentos como roles, entonces permitirá evaluar y evidenciar la práctica del desarrollo de habilidades socio afectivas de los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 019 “Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas - Piura 2021.

Acciones	Resultado	Indicadores de resultado	Evidencias	Instrumentos	Temporal zación
Cuento: “El niño que no sabía escuchar	Los niños tuvieron la oportunidad de escuchar y comprender el cuento y así poder desarrollar habilidades sociales de saber escuchar.	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones.	Fotografías Dibujos Videos	Lista de cotejo Diario de campo	OCTUBRE

Nos transformamos y nuestro cuento representamos"	Los niños representaron a través de la dramatización el cuento y así mismo compartieron con sus compañeros como se sintieron de lo vivido.	<p>Explora y experimenta los lenguajes del arte.</p> <p>Aplica procesos creativos.</p> <p>Socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p>Fotografías</p> <p>Videos</p> <p>dibujos</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Diario de campo</p>	NOVIEMBRE
Jugamos al rol del maestro	Los niños lograron desarrollar habilidades sociales al representar el rol del maestro.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. <p>Socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p>Videos</p> <p>Fotos</p> <p>Fichas de trabajo</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Diario de campo</p>	DICIEMBRE

PROCESOS

ACCIÓN	ACTIVIDADES	INDICADORES DE PROCESO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS	FECHA
Cuento: “El niño que no sabía escuchar	Observaron imágenes para luego interactuar Sobre el cuento presentado.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y bienestar de todos.	Hojas de trabajo. Fotografías Videos Imágenes	Lista de cotejo Diario de campo	06-11-2021
	Representan el cuento con ayuda de sus familiares.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.			13-11-2021

ACCIÓN	ACTIVIDADES	INDICADORES DE PROCESO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS	FECHA
--------	-------------	------------------------	------------	--------------	-------

Jugamos al rol del maestro	Representaron el rol de los maestros y maestras.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos.	Hojas de trabajo. Fotografías Videos Imágenes	Lista de cotejo Diario de campo	06-12-2021
	Rotularon los nombres de los implementos de la escuela.	Escribe por su propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa.			13-12-2021
		.			

3.5. ESTRATEGIAS UTILIZADAS EN EL PLAN DE ACCIÓN.

En la enseñanza de los juegos de roles hemos utilizado las siguientes estrategias de:

Experiencia directa: Para preguntarles a los niños si conocían los diferentes juegos de roles y que los representen con su propio cuerpo.

Material concreto: Lo hemos utilizado para representar los diferentes personajes (mascaras, telas, pañuelos, mandiles, etc.). Para lograr la adquisición de conceptos actividades, actitudes y destrezas dentro de nuestro desarrollo de la sesión de aprendizaje. Asimismo, los niños exploraron los diferentes materiales que tenían en casa, que con ayuda de sus padres lograron conseguir para lograr aprendizajes.

Material gráfico Lo utilizamos en el desarrollo de las diferentes actividades de aprendizaje siendo indispensables para lograr los objetivos que nos planteamos.

Presentación de videos: Lo utilizamos para nuestra motivación de la sesión de aprendizaje Esta estrategia fue muy importante porque hemos podido mostrar a los niños diferentes tipos de juegos de roles; de esta manera los niños han podido conocer más de cerca y ponerlo en práctica. Para esto disponemos a los niños para poder visualizar el video y después de haber observado se hace preguntas referentes al video presentado.

Lectura de cuentos: Esta estrategia la utilizamos en el desarrollo de la sesión de aprendizaje y nos permitió desarrollar en los niños su imaginación y concentración para que al momento de finalizar la narración se sientan identificados con los personajes y tiendan a dramatizarlo con énfasis. Para leer cuentos a los niños, los disponemos a escuchar, antes de la lectura se les hace preguntas como ¿de qué tratará? ¿Quiénes serán los personajes? y se procede a dar lectura al cuento elegido, durante la lectura se hacen preguntas de lo que puede suceder y después de la lectura se les preguntará si les gusto, ¿Qué personajes había? ¿Qué pasó cuando...?

Canciones: Esta estrategia la utilizamos en el inicio de la sesión de aprendizaje y en todos los momentos de la clase porque permitió a los niños aprender de una manera

más fácil y dinámica; muy aparte del desarrollo cognitivo, el niño también aprende a expresarse de manera espontánea ya sea con canciones conocidas o también puede crear nuevas.

Imágenes: Las utilizamos para estimular la imaginación y creatividad de los niños en la hora de motivación de nuestra sesión de clase y nos fue de gran utilidad para describir qué hay en la imagen y poder explicar el desarrollo del tema de aprendizaje.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1.1. RESULTADOS CUALITATIVOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA.

Resultados generales de la ficha de la **prueba diagnóstica de entrada** referente a el juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socio afectivas en niños de 4 años de las instituciones educativas N°019 Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas - Piura 2021.

La prueba diagnóstica de entrada consistió, en evaluar 10 indicadores tomados de las competencias y capacidades del DCN 2010 en el área de personal social y psicomotricidad, para el logro de los desempeños, estos indicadores se plantearon como conductas o preguntas entre ellas tenemos: Se siente seguro al representar los juegos de roles en compañía de sus padres, amigos y maestras. Se integra con su entorno familiar para desarrollar diversas actividades cumpliendo con normas establecidas. Cumple con las normas establecidas como la empatía, solidaridad, respeto dentro de las actividades de juego de roles. Se socializa activamente con sus compañeros al realizar los juegos de roles.

Expresa seguridad e iniciativa al realizar los juegos de roles buscando la integración de los demás en sus clases virtuales. Demuestra habilidades socioafectivas y se socializa con sus compañeros a través de los juegos de roles. Expresa sus emociones con seguridad utilizando palabras y gestos al representar el juego de roles durante sus clases. Reconoce las emociones de sus compañeros y crea relaciones de amistad durante las diversas actividades. Expresa reacciones emocionales de agrado y desagrado al realizar juego de roles con sus compañeros.

Explora por iniciativa propia los diversos materiales de acuerdo a sus necesidades durante el juego de roles. Teniendo en cuenta estos ítems se ha obtenido los siguientes resultados:

Los resultados obtenidos con la aplicación de la Prueba diagnóstica de entrada en el cuadro general N° 01, de la Institución Educativa N°019 Sagrado Corazón de Jesús- Piura, se observa que la mayoría de los niños y niñas se encuentran en la escala de valoración de inicio, debido a la falta de atención familiar, ya que este problema influye en los modos de comportamiento, en conductas agresivas, falta de comunicación, no expresan sus opiniones, poseen temor a la equivocación, se frustran con frecuencia, no dominan las reglas del buen hablante, como escuchar y expresarse correctamente, no participan activamente en clase, no demuestran motivación, interés, amor y sentimiento hacia los demás. Todo ello refleja el déficit en las habilidades socioafectivas, lo cual puede ocasionar graves problemas en los niños convirtiéndolos en personas difíciles de tratar y con dificultades de adaptación para la vida en sociedad, una minoría de estudiantes se encuentran en la escala de valoración Proceso, que representa, debido a que aún les falta mejorar las habilidades socioafectivas y ninguno se ubican en la escala de valoración Logro previsto y logro destacado porque no se ha reconocido actitudes de los niños ; los resultados demuestran que la mayor parte de los niños tienen serias dificultades en las relaciones socioafectivas, los que necesitan de la intervención necesaria para dar solución al problema planteado siendo estos los resultados obtenidos de la prueba diagnóstica de entrada.

En la Institución Educativa N° 1577 Víctor Raúl Haya de la Torre - Las Lomas Piura tenemos del total de niños y niñas del aula de 4 años, en esta entrada observamos la mayor parte de los estudiantes están en escala de valoración de inicio, esto se demuestra con el poco apoyo de los padres de familia lo cual no asisten puntualmente a sus clases virtuales, no poseen una atención y dedicación a realizar todas las actividades que la escuela orienta, poseen falta de comunicación y poca relación con sus compañeros y en ocasiones cometen indisciplina y la minoría de estudiantes se encuentran en la escala de valoración de proceso, debido a que presentan poca dificultad en relacionarse con sus compañeros y entorno familiar y ninguno se ubica en la escala de valoración de logro previsto y logro destacado porque no se ha reconocido aptitudes en los niños; detallando los resultados obtenidos de esta prueba diagnóstica.

Se puede observar que, al comparar ambas instituciones, el mayor porcentaje de los niños están ubicados en la categoría de inicio que, lo que demuestra grandes afectaciones, en el modo de comportamiento, malas relaciones afectivas, falta de cariño, amor entre los propios niños y la familia, esto nos permite observar que las relaciones socioafectivas se encuentran afectada dada por la mala conducción de su entorno familiar.

4.1.2. RESULTADOS CUALITATIVOS DE LA PRUEBA DE SALIDA

Resultados generales de la prueba diagnóstica de salida referente al Juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socio afectivas en niños de 4 años de las instituciones educativas N° 019 Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas -Piura 2021.

Los indicadores que se evaluaron en la prueba de salida fueron los mismos de la prueba de entrada y los resultados obtenidos son los siguientes:

En el cuadro general N.º 02, se observa la mayoría de niños y niñas lograron desarrollar las habilidades socioafectivas, tal como nos indica la categoría de logro destacado y logro previsto mientras que un menor número de niños y niñas se encuentran en el nivel proceso; estos resultados se han logrado con el desarrollo de diferentes sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta el contexto de los juegos de roles como estrategia para desarrollar las habilidades socioafectivas.

Al observar el cuadro N°02 de ambas instituciones los resultados fueron significativos, ya que la mayor parte de niños y niñas se ubicaron en las categorías de logro progresivo y logro destacado, lo que significa que la investigación realizada fue de gran utilidad para los niños y docentes.

4.1.3. ANÁLISIS CATEGORIAL DEL DIARIO DE CAMPO.

Categoría: juegos de roles.

Para el análisis de esta categoría se tuvo en cuenta, como base fundamental las competencias que se establecen por el ministerio de educación en el nivel inicial, del Área de Personal social y psicomotricidad. En la que los niños y niñas, utilizan el desarrollo de

habilidades sociales que favorecen el establecimiento de relaciones asertivas, empáticas y solidarias, basadas en el respeto mutuo y la valoración de la diversidad personal y cultural. A través del juego, los niños exploran sus posibilidades de acción y viven el movimiento como fuente de sensaciones y emociones, además desarrollan sus capacidades expresivas y creativas al relacionarse con su medio. Ello incluye desarrollar la capacidad de expresar, reconocer y regular sus emociones para desenvolverse con seguridad y convivir con Respeto De la misma manera, el establecimiento de vínculos afectivos que los ayuden a crecer socialmente, a disfrutar de la vida y a crear redes de soporte afectivo. Estas les servirán para enfrentar, prevenir y contrarrestar situaciones difíciles u otras de violencia y exclusión que se presentan en la vida cotidiana.

Por tanto, se ha desarrollado actividades diversas que se ha enmarcado en estrategias activas y dinámicas para que los niños logren aprendizajes significativos y duraderos.

4.1.4. RESULTADOS DEL PROCESO DE AUTOREFLEXIÓN.

A lo largo de todo el proceso de ejecución de la investigación titulada: " Juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socio afectivas en niños de 4 años de las instituciones educativas N°019 Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas -Piura 2021. Puedo mencionar momentos importantes:

Al iniciar la práctica se presentaban problemas en cuanto a la aplicación de juegos de roles en las clases virtuales para lograr el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas , en las casas los padres no poseían el conocimiento y habilidades para manejar la técnica y a veces no lo tenían el equipo, en mucho de los casos el trabajo se realizaba de forma mecánica, entonces había que adaptar los juegos roles al momento que se estaba viviendo y al poco conocimiento de los padres para lograr las habilidades socioafectiva de cada niño y la manera de enseñar tenía que apuntar a los métodos didácticos para desarrollar los juegos de roles y estrategias, como dramatizaciones, cuentos, que fui adoptando, se tuvo en cuentas las necesidades e interés de los niños y niñas, es decir todo aquello que iba en favor las habilidades socioafectivas a través del

juego de esta manera se iba utilizando el juego en todas las actividades que le permitió desarrollarse y alcanzar las habilidades socioafectivas .

4.1.5. RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN DE PARES.

En el desarrollo de las sesiones de aprendizaje ejecutadas por las dos autoras de la presente investigación las competencias, capacidades, criterios de evaluación y el tema fueron los mismos, sin embargo, cada una planteo las estrategias teniendo en cuenta las características de los estudiantes y el contexto.

En la evaluación realizada por parte de la practicante Diana , la cual expreso un comentario acerca del juego de roles como actividad y recordó los pasos más significativos para desarrollarlos juegos, señaló la importancia de los juegos en el desarrollo de las habilidades socioafectivas ,destacó el papel de los padres para la conducción de la actividad como acompañantes de sus hijos , hace énfasis en la necesidad de que los niños recuerden y puedan imitar los personajes , de la otra parte Magali expresó, cómo motivar a los niños, su participación en los diferentes juegos de roles , pronuncian nombre de personaje, los imiten , expresan los criterios , de cuanto le gustó, también los niños pueden responder algunas preguntas como ¿Cuáles son los personajes fundamentales?, imita alguno de ello,¿ expresa tu criterio del personaje que imitas.

4.1.6. TRIANGULACIÓN.

La triangulación se realizó con la finalidad de contrastar la información obtenida durante los procesos de enseñanza-aprendizaje, para ello se ha tenido por conveniente triangular los siguientes instrumentos: diario de campo, lista de cotejo y técnica de observación, los mismos que han dado validez y credibilidad al trabajo de investigación.

Instrumentos	Coincidencias	Desacuerdos diferencias	Conclusiones
Diario de campo	Se aplica a todos los niños y niñas, en búsqueda de datos	Se diferencia de la lista de cotejo porque realiza para buscar	Todos los instrumentos, han permitido la aplicación de la investigación.
Ficha de observación:	Nos permite percibir directamente, sin intermediarios los hechos de la realidad objetiva, observar detalladamente a cada niño y niña	datos, la lista de cotejo, establece los indicadores y los criterios El diario de campo es para buscar datos, la observación se	Han permitido evaluar la evolución del niño, una vez aplicado el juego Los instrumentos aplicados están fundamentados en una teoría Para el Desarrollo de estos instrumentos se ha tenido en cuenta las categorías y sub categorías de la investigación
Lista de cotejo:	Contiene una lista de criterios o indicadores de desempeño establecidos previamente para guiar la observación	usa para observar a todos los sujetos de la investigación Lista de cotejo, se usa para establecer indicadores, diario de campo para buscar los datos	Ha permitido desarrollar el trabajo así Como en su redacción

4.1.7. CATEGORIZACIÓN.

INDICADORES	CATEGORIA
1.- Ejecuta de manera espontánea movimientos que fortalecen su equilibrio durante la práctica de Juegos de roles de manera virtual	El juego de roles
2.- Los juegos de roles que practican los niños favorecen el desarrollo de habilidades socioafectivas.	
3.- Practica con su familia los juegos de roles y los representa utilizando los nombres de su familia.	
4.- Respeta las normas, reglas y turno al realizar los juegos de roles enseñados por su profesora.	
5.- Demuestra alegría o tristeza, agrado o desagrado al participar en los juegos de roles demostrando sus habilidades socioafectivas.	
6.- Participa en los juegos de roles demostrando seguridad y dominio de sus emociones al representar sus habilidades socioafectivas.	
7.- Demuestra autonomía y seguridad al practicar los juegos de roles como parte del desarrollo de sus habilidades socioafectivas.	
8.- Demuestra reacciones de amistad, compañerismo, solidaridad al realizar los juegos de roles.	
Los juegos de roles propuestos por la docente de manera virtual favorecen el desarrollo de las habilidades socioafectivas.	Habilidades socioafectivas
Selecciona y explora por iniciativa propia la práctica de los juegos de roles tratando de mejorar sus habilidades socioafectivas.	

4.1.8. RESULTADOS CUALITATIVOS DE LA PRUEBA.

Para la valoración de los datos hay que tener presente que para misma utilizamos varias técnicas en instrumentos tales como, ficha de observación, prueba diagnóstica, lista de cotejo, entrevistas y haber realizados las técnicas de reflexión de triangulación, de interpretación nos permite llegar a la reflexión de que era necesario la realización del estudio, pues así se corrobora los resultados alcanzado en la prueba de entrada ya que todos los niños están ubicados en la categoría de inicio y proceso y ninguno en logro previsto y logro alcanzado, al terminar de aplicar la investigación, sucedió lo contrario, la mayor parte de niño se ubicó en la categoría de logro previsto.

4.1.9. DISCUSIÓN.

La presente investigación revela que los actores del proceso educativo consideran que los juegos de roles son centrales para la enseñanza de las habilidades socioafectivas y la sana convivencia en el aula. De las múltiples habilidades por ellos identificadas, la empatía, la solidaridad y la comunicación fueron consideradas las más relevantes por todos los participantes.

Estas habilidades socioafectivas se tienen en un espacio relacional y cultural que otorga sentido y funcionalidad en un contexto particular. La construcción de los significados de estas habilidades a partir del análisis de contenido de las respuestas otorgadas por los participantes nos permitió comprender las implicancias de estos conceptos y generar un modelo jerárquico con base en el cual sería posible diseñar intervenciones educativas que propendan al desarrollo de las habilidades sociales identificadas como más relevantes.

En la investigación que presentamos se demuestra que el resultado que se puede alcanzar a cerca de la relación socioafectiva depende del trabajo de dirigido por los docentes y la familia en la dirección y aprendizajes de los niños en cada una de las actividades que participan.

Podemos entonces hacer patente la teoría de Piaget que afirma que el juego tiene distintas maneras de manifestarse durante el desarrollo del niño. Sustenta que es una actividad real del pensamiento a través del cual el niño, rehace, revive, resuelve, compensa y completa la realidad.

Significa que, el juego es la actividad máxima, que permie el desarrollo integral de cada niño tanto del punto de vista de su aprendizaje como desde sus modos de comportamientos

Por lo antes expresado y demostrado se afirma que trabajar con los juegos de roles en las aulas del inicial se logra las habilidades socio afectivas de las diferentes áreas, Lo antes mencionado nos permite hacer cumplir la hipótesis N° 1: Si se planifica la utilización de juegos de roles en las diferentes sesiones de aprendizaje como estrategia nos permitirá conocer la influencia en el desarrollo de las habilidades socio afectivas en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 019 “Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas - Piura 2021.

Queda demostrado que con una buena planificación los resultados de los conocimientos de los niños en las habilidades socio afectivas se mejoran.

Hipótesis N° 2: Si se utilizan juegos recreativos, dinámicas como estrategias, entonces permitirá mejorar la práctica de habilidades socio afectivas de los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 019 “Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas - Piura 2021.

Queda demostrado que, si utilizamos juegos, dinámicas obtendremos un buen resultado para mejorar el desarrollo de las habilidades socioafectivas.

Hipótesis N°3: Si se programa y ejecuta la narración de cuentos como roles entonces permitirá evaluar y evidenciar la práctica del desarrollo de habilidades socio afectivas de los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 019 “Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas – Piura. 2021.

Es de señalar que, una vez planificado y aplicado los juegos de roles, la evaluación nos permitió conocer el avance de los niños en las habilidades socioafectivas.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. CONCLUSIONES REFLEXIVAS.

Al finalizar la presente investigación es posible concluir una serie de temas que han sido fundamentales en el desarrollo de ésta.

Al respecto, podemos rescatar la importancia que poseen los juegos de roles para el desarrollo integral del niño, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que, junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, los acompañamos a lo largo de su evolución.

A partir del estudio realizado, podemos señalar que los juegos de roles pueden ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos.

A través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar los juegos de roles como una estrategia pedagógica para mejorar las relaciones socioafectivas, fundamentada desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo actual.

Al respecto, y en base a los objetivos de nuestra tesis, podemos decir que, en cuanto a “Determinar en qué medida la aplicación del juego, como estrategia desarrolla las habilidades socio afectivas en los niños y niñas de 4 años de edad de las Instituciones Educativas Inicial N° 019 Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E.I. N° 15117 Caserío Potrerillo - Las Lomas – Piura. 2021.

Nos permiten elaborar una propuesta pedagógica” es importante señalar que, para

lograr el presente objetivo nos adentramos en contextos reales de los juegos de roles de niños y niñas de la muestra con el fin de observar, desde el enfoque interacción social, diversas situaciones de juego libre, llevadas a cabo por educandos en esta etapa evolutiva; e indagar, a través de entrevistas personales, acerca de las percepciones que ellos tenían respecto a la actividad lúdica que realizaban.

De los resultados obtenidos pudimos constatar una serie de características y acciones que son parte de los juegos de roles de las y los educandos, que dan claras tendencias de las preferencias, conductas y motivaciones que ellos y ellas manifiestan a la hora de jugar. Estas características presentes en los juegos de roles de niños y niñas, dentro de un espacio educativo específico, se han considerado como elementos y nos han permitido establecer una serie de categorías que orientan la propuesta implementada y, así mismo, la elaboración de futuras aplicaciones pedagógicas en contextos similares.

5.2. LECCIONES APRENDIDAS.

La presente investigación nos ha permitido conocer que los niños y niñas aprenden las habilidades socioafectivas por medio de modelos y éstos hacen referencia a la casa (padres) o escuela (docentes) quiénes a través de sus actos enseñan a los niños ciertas conductas adecuadas o no adecuadas. En decir, las docentes consideran el modelado como única manera de aprendizaje de las habilidades socioeducativa en los niños de 4 años de la institución educativa, donde el niño pone en práctica la observación, retención, reproducción y práctica al momento de adquirir un aprendizaje o una habilidad.

La enseñanza de las habilidades socioafectiva en los niños de 4 años se trabaja mediante estrategias: la primera, son los juegos de roles, donde imitan diferentes patrones, ya sea cuentos, canciones, dramatizaciones. Que le permiten desarrollar las habilidades socio afectivas a través de los juegos de roles ya que permite que los niños aprendan junto a sus pares de manera grupal.

Las investigaciones desarrolladas nos dejan gran cantidad de lecciones aprendidas que van a servir para ponerlas en práctica, cuando laboremos como profesoras tituladas, demostrando que hemos aprendido contenidos, estrategias, métodos, técnicas entre otros y que las ponemos en práctica en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, para desarrollar sus habilidades socio afectivas y sociales, buscando un desarrollo integral en los educandos.

5.3. COMPROMISOS DE INNOVACIÓN Y MEJORAMIENTO.

La investigación puede ser aplicada por los docentes para que continúen con su rol como facilitador en las aulas y al momento de realizar los juegos de roles. Además, que continúen basándose en los modelos actuales y se apoye en capacitaciones o información que se adquiere a través de los juegos de roles para continuar con esa labor en los niños de 4 años.

A nivel de diseño metodológico, esta investigación puede ser presentada a otros docentes para explorar las percepciones de un grupo de docentes en torno las habilidades socioafectivas en los juegos de roles. Si se desea profundizar sobre esta investigación, se recomienda aplicar este proceso con varias instituciones públicas, de diferentes instituciones educativas, para identificar si los juegos de roles es un recurso con el que se puede abordar el desarrollo de las habilidades socio afectiva.

De igual manera nos comprometemos a capacitarnos constantemente para estar al día de las innovaciones que se dan constantemente en este mundo tecnológico y globalizado y de esta manera estar capacitados en las nuevas herramientas tecnológicas que imperan en el mundo actual y que son puesta a disposición de los maestros, alumnos y comunidad en general.

5.4. SUGERENCIAS.

Se sugiere a los profesores que apliquen durante sus labores una lista de cotejo de entrada y salida para detectar la problemática que los niños y niñas han traído como consecuencia de las clases virtuales recibidas durante la pandemia del COVID 19, que tuvieron demasiados inconvenientes para que los niños puedan estudiar y se les de una retroalimentación a través de los contenidos programados en las sesiones de aprendizaje, para que desarrollan sus habilidades socio afectivas y sociales.

Se sugiere a las docentes que se capaciten continuamente, en los contenidos de habilidades socio afectiva y el uso de los juegos de roles, ya que les va a permitir un mejor abordaje en el tema en los años siguientes.

Se recomienda a la institución brindar espacios de juegos de roles para que las docentes junto a los niños de 4 años de Educación Inicial hagan uso y se propicie la utilización de los juegos de roles de manera que le permita el desarrollo de las habilidades socioafectiva.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Arias, Y. y Sosa, L. (2016). El juego de roles en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urbanización Chan Chan de la ciudad de Puno-Perú.
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/4272>
- Aubone, N. y. (2016). *Habilidades sociales en los niños y su relación con el jardín maternal*. ConCiencia EPG. Perú.
- Betine, A. Y. (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. Fundamentos en Humanidades*. Perú.
- Cáceres, R. (2017). *Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes del tercer grado de secundaria, instituciones educativas de la Red 12*. Chorrillo, Lima. Universidad Cesar Vallejo.
- Cobo, G. y Valdivia, S. (2017) Juego de roles. Perú. Instituto de Docencia Universitaria
- CONCYTEC. (1 de Marzo de 2020). Guía de presentaciones de alto impacto para <https://portal.concytec.gob.pe/images/publicaciones/guias-doc/guia-de-Presentaciones-de-Alto-Impacto-para-Investigadores.pdf>.
- Cortez, D. (2014). *El juego como estrategia didáctica para el proceso de socialización de las niñas* y Lacunza, A, Contini, N. (2009). Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. Ciencias Psicológicas *niños de primer año de educación básica en el centro de educación infantil*. Perú.
- Dosso, R. (2009) El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. Argentina. Aportes y Transferencias.
- Fernández, Y., Ortiz, M., & Serra, S (2015). La importancia del Juego para los niños. InfoHEM.
- Ferland, F. (2005). ¿Jugamos? : El juego con niñas y niños de 0 a 6 años. Madrid, España: Narcea.
- Gaete, R. (2010) El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. Colombia. Universidad de la Sabana,
- González, C. (2015). Formación de La función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños pre escolares. España. Revista de la Facultad de medicina. 01-04-2015.
- Gutiérrez y Delgado (2015). La bondad del juego, pro.....

Madrid. Fundación Universitaria San Pablo. CEU Repositorio Institucional.
Revista Escuela Abierta.

Martínez, D. (2012) La potencialidad didáctica de los juegos de rol para la enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales. Desarrollo de un caso práctico en Educación Secundaria Obligatoria. España. Universidad de Almería.

Montealegre, R. (2016). Controversias Piaget-Vygotsky en psicología del desarrollo. Acta Colombiana de Psicología, 19(1) ,271-283. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=798/7984540501>

Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: Alfar

Quispe (2011), en la tesis titulada “Estrategias dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la expresión oral en segundo ciclo del nivel de inicial de la I. E. Javier Heraud distrito Tambo”, provincia de Huancayo.

Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). La Teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. Revista Científica. Vol. 2, núm., 3, pp. 127-137. Recuperado de: <https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://dominiodelasciencias>

Sánchez G., Roberto y Pérez S., Víctor. El aprendizaje a través de los juegos cooperativos. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002.

Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana.

Tapia, C. & Cubo, S. (2017). Habilidades sociales relevantes: percepciones de múltiples actores educativos. Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación, vol. 9, núm. 19, pp. 133-148. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2810/281052678007.pdf>

Trigueros C., Carmen. El juego tradicional en la socialización de los niños. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe

Zabalza, M. (2017). Didáctica de la educación infantil. Madrid, España: Narcea Ediciones.

ANEXOS

MODELO DE PRE TEST DE ENTRADA Y DE SALIDA

EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOAFECTIVAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS N° 019 SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS - PIURA Y LA I.E N° 15117 CASERIO POTRERILLO - LAS LOMAS - PIURA 2021.

N°	INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
01	Ejecuta de manera espontánea movimientos fortalecen su equilibrio durante la práctica de Juego de roles de manera virtual				
02	Los juegos de roles que practican los niños favorecen desarrollo de habilidades socioafectivas.				
03	Practica con su familia los juegos de roles y los representa utilizando los nombres de su familia.				
04	Respeto las normas, reglas y turno al realizar los juegos de roles enseñados por su profesora.				
05	Demuestra alegría o tristeza, agrado o desagrado al participar en los juegos de roles demostrando sus habilidades socioafectivas.				
06	Participa en los juegos de roles demostrando seguridad y dominio de sus emociones al representar sus habilidades socioafectivas.				
07	Demuestra autonomía y seguridad al practicar los juegos de roles como parte del desarrollo de sus habilidades socioafectivas.				
08	Demuestra reacciones de amistad, compañerismo, solidaridad al realizar los juegos de roles.				
09	Los juegos de roles propuestos por la docente de manera virtual favorecen el desarrollo de las habilidades socioafectivas.				
10	Selecciona y explora por iniciativa propia la práctica de los juegos de roles tratando de mejorar sus habilidades socioafectivas.				

Tabla N° 1

Pre test de entrada, para conocer el juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socioafectivas en niños y niñas de 4 años de la IE N° 019 Sagrado Corazón de Jesús - Piura y la I.E. N° 1577 Víctor Raúl Haya de la Torre - las Lomas Piura 2021.

ESCALA DE CALIFICACIÓN	I.E.I N°019		I.E N°1577	
	N° DE NIÑOS	%	N° DE NIÑOS	%
INICIO	15	68.18	13	68.42
PROCESO	07	31.82	06	31.58
LOGRO PREVISTO	0	0	0	0
LOGRO DESTACADO	0	0	0	0
TOTAL	22	100.00	19	100.00

Tabla N° 2

Pre test de salida, para conocer el juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socioafectivas en niños y niñas de 4 años de la IE N° 019 Sagrado Corazón de Jesús -Piura y la IE N° 1577 Víctor Raúl Haya de la Torre - Las Lomas Piura 2021.”

ESCALA DE CALIFICACIÓN	I.E.I N°019		I.E N°1577	
	N° DE NIÑOS	%	N°DE NIÑOS	%
INICIO	0	0	0	0
PROCESO	3	13,6	2	10,5
LOGRO PREVISTO	3	13,6	0	0
LOGRO DESTACADO	16	72,8	17	98,5
TOTAL	22	100.00	19	100.00

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

1.1. I. E.I.: N° 019 'SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS'

1.2. PRACTICANTE: ESPINOZA PASACHE MAGALI

1.3. GRADO Y SECCIÓN: 4 AÑOS.

1.4. FECHA: 06 /04/2021

1.5. ÁREA: PERSONAL SOCIAL

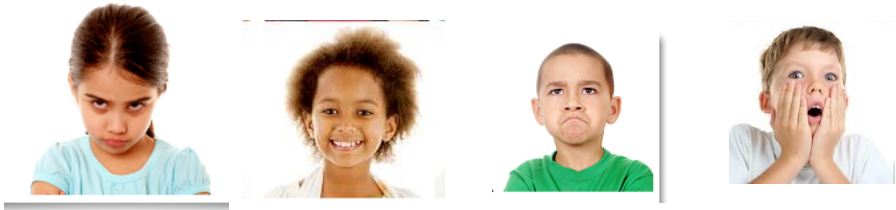
TITULO: "JUGAMOS A RECONOCER NUESTRAS EMOCIONES"

II.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y las niñas reconozcan y expresen sus emociones a través del juego.

III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Evidencia
CONSTRUYE SU IDENTIDAD <ul style="list-style-type: none">• Se valora a sí mismo.• Autorregula sus emociones.	- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Presenta un video donde expresas tus emociones mediante gestos y movimientos

IV.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">➤ Nos conectamos con los niños y niñas a través de WhatsApp.➤ La maestra saluda amablemente a través del grupo.➤ Realizan las actividades permanentes: oración de la mañana, observan cómo está el clima y registran su asistencia a través de audios.➤ Recordamos las normas de convivencia de las clases virtuales.➤ La docente brinda un saludo de bienvenida.➤ Se inicia con las actividades permanentes de oración, asistencia y fecha con participación de los estudiantes responsables.➤ La maestra les invita a los niños a observar una imagen de las emociones. <div></div> <p>Luego les pregunta: ¿Qué observan en la imagen? ¿Cuántos niños observas? ¿Qué emociones observas? ¿En algún momento has sentido estas emociones? ¿Cuándo?</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas por WhatsApp. Después les pregunta:➤ ¿Será importante reconocer nuestras emociones? ¿Por qué?

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les invita a observar el video “El remolino de las emociones” ➤ Luego interactúa con los niños y niñas dialogando a través de preguntas ¿Qué observaron en el video? ¿Qué le costaba reconocer a Nana? ¿Qué color reconoció primero y que emoción es? ¿Qué emoción reconoció del color azul? ¿Qué emoción represento el color rojo? ¿Qué emoción reconoció el color negro? ¿Qué emoción reconoció con el color rosado? ➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas. ➤ La maestra les explica que las emociones son propias del ser humano. Se clasifican en positivas y negativas Todas las emociones son válidas. No existen emociones buenas o malas. Sin embargo, tenemos que aprender a manejarlas para que no nos dañen, ni dañen a los demás. ➤ Luego la maestra les pregunta si les gustaría representar las emociones mediante gestos y movimientos. ➤ Cada niño y niña comenta sus respuestas por medios de audios por WhatsApp. ➤ Invitamos a los padres de familia a que puedan brindarles a sus niños materiales para que juntos elaboren caritas de las emociones aprendidas.
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hicimos? ¿De qué trato el cuento? ¿Qué emociones reconocimos? ¿Te gustó? ¿Que no te gustó? ➤ Finalizamos felicitando por su participación. <p>RETO: Con ayuda de tus papitos graba un video representando mediante gestos y movimientos las emociones.</p>



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

1.1. I. E.I.: N° 019 'SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS'

1.2. PRACTICANTE: ESPINOZA PASACHE MAGALI

1.3. GRADO Y SECCIÓN: 4 AÑOS.

1.4. FECHA: 06 /05/2021

1.4. ÁREA: COMUNICACIÓN



TITULO: "JUGAMOS A REPRESENTAR MI PERSONAJE PREFERIDO DE MI FAMILIA"

II.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y las niñas aprendan a cooperar, integrarse, ser sociables y a compartir en grupo y promover la empatía.

III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Evidencia
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS <ul style="list-style-type: none">• Explora y experimenta los lenguajes del arte.• Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos.	- Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Crea un video donde representes el rol de un personaje de tu familia.

IV.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos conectamos con los niños y niñas a través de WhatsApp. ➤ La maestra saluda amablemente a través del grupo. ➤ Realizan las actividades permanentes: oración de la mañana, observan cómo está el clima y registran su asistencia a través de audios. ➤ Recordamos las normas de convivencia de las clases virtuales. ➤ La docente brinda un saludo de bienvenida. ➤ Se inicia con las actividades permanentes de oración, asistencia y fecha con participación de los estudiantes responsables. ➤ La maestra les invita a visualizar un video de un canción sobre la familia.  <p>Luego les pregunta: ¿Qué canción hemos cantado? ¿Quién son los personajes de la canción? ¿Ustedes tienen una familia? ¿Quiénes son los miembros de su familia?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas por WhatsApp. Después les pregunta: ➤ ¿Será importante tener un familia? ¿Por qué?.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente comenta que van a observar una imagen “El juego de las escondidas”. ➤ Luego la docente interactúa con los niños y niñas dialogando a través de preguntas ¿Qué observan en la imagen? ¿Quiénes participan en el juego? ¿A que estarán jugando? ¿Cuál es el rol que cumple la mamá, papá, hijos etc? ¿Has representado algún día uno de estos personajes? 

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas. ➤ La maestra les explica, que al representar el juego de roles familiar nos referimos al intercambio de funciones entre todos los integrantes de la familia. ➤ Niños les gustaría jugar este juego ¿Con quienes jugarían? ➤ Cada niño y niña comenta sus respuestas por medios de audios por WhatsApp.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hicimos? ¿De qué trato la canción? ¿Quiénes participaron en el juego de roles? ¿Te gustó? ¿Que no te gustó? ➤ Finalizamos felicitando por su participación. <p>RETO: Con ayuda de tus papitos, graba un pequeño video donde representes libremente el rol de un personaje de la familia que te gustaría representar.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

1.1. I. E.I.: N° 019 'SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS'

1.2. PRACTICANTE: ESPINOZA PASACHE MAGALI

1.3. GRADO Y SECCIÓN: 4 AÑOS.

1.4. FECHA: 06/06/2021

1.5. ÁREA: COMUNICACIÓN


TÍTULO: "ASUMIMOS EL ROL DEL DOCTOR(A)"

II.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y las niñas desarrollen habilidades sociales representando el rol de Doctor(a).

III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Evidencia
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS <ul style="list-style-type: none">• Explora y experimenta los lenguajes del arte.• Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos.	- Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Crea un video donde representes con tu familia el rol de Doctor.

IV.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos conectamos con los niños y niñas a través de WhatsApp. ➤ La maestra saluda amablemente a través del grupo. ➤ Realizan las actividades permanentes: oración de la mañana, observan cómo está el clima y registran su asistencia a través de audios. ➤ Recordamos las normas de convivencia de las clases virtuales. ➤ La docente brinda un saludo de bienvenida. ➤ Se inicia con las actividades permanentes de oración, asistencia y fecha con participación de los estudiantes responsables. ➤ La maestra les invita a escuchar una canción “El buen Doctor” <p>Luego les pregunta: ¿Qué canción escucharon? ¿Quién es el personaje? ¿Ustedes conocen al doctor? ¿Han acudido alguna vez a visitar a un Doctor(a)? ¿Cómo se sintieron?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas por WhatsApp. Después les pregunta: ➤ ¿Crees que es importante acudir al Doctor cuando estamos enfermos?
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les comenta que van a visualizar un video llamado “MI AMIGO EL DOCTOR”. ➤ Luego interactúa con los niños y niñas a través de preguntas: ¿Qué observaron en el video? ¿Qué le pasó a la niña? ¿A dónde la llevó su mamá? ¿Qué le recomendó el Doctor? ¿Por qué crees que le pasó esto a la niña? ¿Qué hubiese pasado si no hubieran llevado a la niña al Doctor? ➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas. ➤ La maestra les pregunta, ¿niños les gustaría jugar este juego a representar el rol de Doctor? ¿Con quienes lo jugarían? ➤ Cada niño y niña comenta sus respuestas por medios de audios ➤ La docente les comenta que representa el rol del Doctor, están desarrollando la habilidad de la escucha activa, el trabajo en equipo y la <div data-bbox="1062 1193 1513 1563">  <p>Cuento "Mi amigo el Doctor" - Narrado por Miss Betty https://getsnap.link/XnzynRBL3Dh Este video en tendencia se comparte desde la app Snaptube. Haz clic en el enlace para verlo. 8:15 p. m. ✓</p> </div>

	<p>resolución de conflictos, asimismo exploran su propio cuerpo y les sirve de entrenamiento para enfrentarse a situaciones de su vida cotidiana.</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿De qué trato la canción? ¿Qué observaron en el video? ¿Les gustó? ➤ Finalizamos felicitando por su participación. <p>RETO: Con ayuda de tus papitos graba un video donde representes el rol del Doctor, y envíalo como evidencia.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

1.1. I. E.I.: N° 019 ‘SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS’

1.2. PRACTICANTE: ESPINOZA PASACHE MAGALI

1.3. GRADO Y SECCIÓN: 4 AÑOS.

1.4. FECHA: 20/07/2021

1.5. ÁREA: COMUNICACIÓN


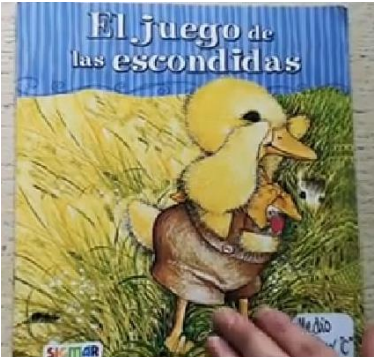
TÍTULO: “JUGAMOS A JUEGO DE LAS ESCONDIDAS”

II.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y las niñas aprendan a comprender las reglas y tiempos del juego y a socializarse con sus compañeros de una manera armónica.

III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Evidencia
<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p> <p>-Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos. -Socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p>- Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).</p>	<p>Realiza el juego de las escondidas y dibuja lo que más te gusta del juego.</p>

IV.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos conectamos con los niños y niñas a través de WhatsApp. ➤ La maestra saluda amablemente a través del grupo. ➤ Realizan las actividades permanentes: oración de la mañana, observan cómo está el clima y registran su asistencia a través de audios. ➤ Recordamos las normas de convivencia de las clases virtuales. ➤ La docente brinda un saludo de bienvenida. ➤ Se inicia con las actividades permanentes de oración, asistencia y fecha con participación de los estudiantes responsables. ➤ La maestra les invita a observar esta imagen:  <p>Luego les pregunta: ¿Qué observan en la imagen? ¿De qué colores son los pañuelos? ¿Cuántos pañuelos observas? ¿Cómo podremos jugar con estos pañuelos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas por WhatsApp. Después les pregunta: ¿Cómo podremos jugar a las escondidas y a encontrar a más personas si no podemos observar?
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les comenta que a visualizar un video del juego “El juego de las escondidas”. ➤ Luego la docente interactúa con los niños y niñas dialogando a través de preguntas: ¿Qué observaron en el video? ¿Quiénes participan en el juego? ¿Cómo se llamaba el patito? ¿A quién buscaba el conejito? ¿A qué animalitos encontró antes de encontrar al conejito? 

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas por WhatsApp. ➤ Los niños y niñas envían sus respuestas. ➤ ¿Será importante respetar las reglas del juego? ¿Por qué? ➤ Se les recuerda que en este juego participan de tres a cuatro personas, la persona elegida tendrá que contar con los ojos cerrados hasta el número que decida. Seguidamente las otras personas tendrán que esconderse en un lugar estratégico, al terminar de contar la persona debe avisar “YA VOY” y empezara a buscar a los demás. Si una persona quiere ganar el juego y salvarse, tiene que correr hasta el lugar donde estaba contando “LLAMADO CASA” y tocarlo. Si la persona que estaba contando descubre donde estas escondido serás el próximo en atraparlos. ➤ Niños les gustaría jugar este juego ¿Con quienes jugarían? ➤ Cada niño y niña comenta sus respuestas por medios de audios por WhatsApp.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hicimos? ¿De qué trató el cuento? ¿Les gustó el juego? ➤ Finalizamos felicitando por su participación. <p>RETO: Con ayuda de tus familiares realiza el juego de las escondidas, toma una foto y me envías como evidencia. Luego dibuja lo que más te gusto del juego.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

1.1. I. E.I.: N° 019 "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS"

1.2. PRACTICANTE: ESPINOZA PASACHE MAGALI

1.3. GRADO Y SECCIÓN: 4 AÑOS.

1.4. FECHA: 20/08/2021

1.5. ÁREA: PSICOMOTRICIDAD

TÍTULO: "JUGAMOS A LA CARRERA DE SACOS EN FAMILIA"

II.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y las niñas realicen actividades grupales en familia respetando las normas y reglas establecidas.

III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Evidencia
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo. <p>Se expresa corporalmente.</p>	<p>- Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Video donde realiza el juego de la carrera de sacos en familia.</p>

IV.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La maestra saluda a través del grupo de WhatsApp. ➤ Realizan las actividades permanentes: oración de la mañana, observan cómo está el clima y registran su asistencia a través de audios. ➤ Recordamos los acuerdos de las clases virtuales. ➤ Nos conectamos con los niños y niñas a través de WhatsApp. ➤ La docente brinda un saludo de bienvenida. ➤ Se inicia con las actividades permanentes de oración, asistencia y fecha con participación de los estudiantes responsables. ➤ La maestra invita a los niños a observar una imagen de sacos.  <p>Luego les pregunta: ¿Qué observan en la imagen? ¿Cuántos sacos observan? ¿Para qué servirán los sacos? ¿Cómo podríamos jugar con estos sacos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un diálogo a partir de sus respuestas por WhatsApp. Después les pregunta: ➤ ¿Por qué son importantes los juegos en familia?
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les presenta la siguiente imagen. ➤ Luego interactúa con los niños y niñas dialogando a través de preguntas ¿Qué observaron en la imagen? ¿Quiénes participan en este juego? ¿Con qué juegan? ¿Alguien ha jugado este juego alguna vez en familia? ➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas. 

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les recuerda las instrucciones del juego, la carrera de sacos es juego en grupo debe realizarse en una superficie sin obstáculos, ya que las caídas son inevitables. Las personas deben colocarse en línea recta y meter los pies, dentro de un saco, y cuando alguien da la orden de salida, salen todos haciendo una carrera, los pies deben estar dentro del saco. Durante toda la carrera, gana quien llegue primero a la línea de meta. ➤ ¿Les gustaría realizar este juego en compañía de toda su familia? ¿Con quién lo jugarías? ➤ Cada niño y niña comenta sus respuestas por medios de audios por WhatsApp.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Les gusto el juego? ➤ Finalizamos felicitando por su participación. <p>RETO: Con ayuda de tus familiares graba un pequeño video realizando el juego de la carrera de sacos, y envíalo como evidencia.</p>

I.- ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 01

1.1. I. E.: 15117 VÍCTOR RAÚL HAYA DE LA TORRE

1.2. DOCENTE: DIANA PEÑA GAONA

1.3. GRADO Y SECCIÓN: 4 AÑOS.

1.4. ÁREA: PERSONAL SOCIAL


TITULO: Cuento: “El niño que no sabía escuchar”


II.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y las niñas tengan la oportunidad de escuchar y comprender el cuento y así poder desarrollar habilidades sociales de saber escuchar.

III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Evidencia
<ul style="list-style-type: none">• Se valora a sí mismo.• Autorregula sus emociones.	<ul style="list-style-type: none">- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Presenta un video donde dialogues en familia sobre la navidad y expresas tus emociones mediante gestos y movimientos.

IV.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">➤ Nos conectamos con los niños y niñas a través de WhatsApp.➤ La maestra saluda amablemente a través del grupo.➤ Realizan las actividades permanentes: oración de la mañana, observan cómo está el clima y registran su asistencia a través de audios.➤ Recordamos las normas de convivencia de las clases virtuales.➤ La docente brinda un saludo de bienvenida.➤ Se inicia con las actividades permanentes de oración, asistencia y fecha con participación de los estudiantes responsables.➤ La maestra les invita a los niños a observar una imagen. <div data-bbox="748 1115 1174 1373"></div> <p>Luego les pregunta: ¿Qué observan en la imagen? ¿Por qué se tapa los oídos la maestra? ¿Qué comportamiento tiene los niños? ¿Estará bien que todos hablen al mismo tiempo? ¿Porque?</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas por WhatsApp. Después les pregunta:➤ ¿Sera importante saber escuchar a los demás? ¿Por qué?

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les invita a observar el video “El remolino de las emociones” ➤ Luego interactúa con los niños y niñas dialogando a través de preguntas ¿Qué observaron en el video? ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué hacía cuando su mamá le hablaba? ¿Qué sucedía cuando sus amigos le hablaban? ¿Por qué faltó un día al zoológico? ¿Ustedes creen que el comportamiento de este niño este bien? ¿Por qué? ➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas. ➤ La maestra les explica, que el valor de saber escuchar es importante porque nos sirve no solo para entender a otras personas, sino también para relacionarnos adecuadamente y nos ofrece la posibilidad a la persona que está hablando de comunicar y expresar sus pensamientos, sus emociones y sentimientos. ➤ Luego la maestra les pregunta si les gustaría representar el cuento mediante un video mediante gestos y movimientos. ➤ Cada niño y niña comenta sus respuestas por medios de audios por WhatsApp. <div data-bbox="1123 302 1508 712">  <p>El niño que nunca escucha a los demás. https://www.snaptubeapp.com/watch?v=Qsginkgzy0M Este video en tendencia se comparte desde la app Snaptube. Haz clic en el enlace para verlo. 5:01 p. m. ✓</p> </div>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hicimos? ¿De qué trato el cuento? ¿Qué valor hemos reconocido? ¿Te gustó? ¿Que no te gusto? ➤ Finalizamos felicitando por su participación. <p>RETO: Con ayuda de tus familiares graba un video representando el valor de saber escuchar y envíalo como evidencia.</p>

I.- ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE O2

1.1. I. E.: 15117 VÍCTOR RAÚL HAYA DE LA TORRE

1.2. DOCENTE: DIANA PEÑA GAONA

1.3. GRADO Y SECCIÓN: 4 AÑOS.

1.4. ÁREA: COMUNICACIÓN


TÍTULO: “Jugamos al rol del maestro”

II.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y las niñas desarrollen habilidades sociales al representar el rol del maestro.

III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Evidencia
<ul style="list-style-type: none">• Explora y experimenta los lenguajes del arte.• Aplica procesos creativos. <p>Socializa sus procesos y proyectos.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	<p>Graba un video donde representes el rol del maestro.</p>

IV.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos conectamos con los niños y niñas a través de WhatsApp. ➤ La maestra saluda amablemente a través del grupo. ➤ Realizan las actividades permanentes: oración de la mañana, observan cómo está el clima y registran su asistencia a través de audios. ➤ Recordamos las normas de convivencia de las clases virtuales. ➤ La docente brinda un saludo de bienvenida. ➤ Se inicia con las actividades permanentes de oración, asistencia y fecha con participación de los estudiantes responsables. ➤ La maestra les invita a escuchar una canción llamada “Mi escuelita”. <p>Luego les pregunta: ¿DE qué se trató la canción? ¿Qué aprenden los niños? ¿Quién son esas personas que se interesan por ellos? ¿Quién enseña con amor? ¿Qué es lo más importante que aprendieron?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas por WhatsApp. Después les pregunta: ➤ ¿Será importante asistir a la escuela? ¿Por qué?
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente comenta que van a observar una imagen: ➤ Luego la docente interactúa con los niños y niñas dialogando a través de preguntas ¿Qué observan en la imagen? ¿Quiénes participan en el juego? ¿A que estarán jugando? ¿Has jugado en alguna ocasión al rol de la maestro? ➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas. 

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La maestra les explica, que al representar el juego de rol de la maestro favorece la imaginación, estimula la creatividad y permite que el niño conozca su realidad. ➤ Niños les gustaría jugar este juego ¿Con quienes jugarían? ➤ Cada niño y niña comenta sus respuestas por medios de audios por WhatsApp. ➤
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hicimos? ¿De qué trato la canción? ¿Quiénes participaron en el juego del rol del maestro? ¿Te gustó? ¿Que no te gusto? ➤ Finalizamos felicitando por su participación. <p>RETO: Con ayuda de tus familiares, graba un pequeño video donde representes libremente el rol del maestro y envíalo como evidencia.</p>

I.- ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE O3

1.1. I. E.: 15117 VÍCTOR RAÚL HAYA DE LA TORRE

1.2. DOCENTE: DIANA PEÑA GAONA

1.3. GRADO Y SECCIÓN: 4 AÑOS.

1.4. ÁREA: COMUNICACIÓN


TITULO: “Nos transformamos y nuestro cuento representamos”


II.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y las niñas representen a través de la dramatización el cuento y así mismo compartan como se sintieron de lo vivido.

III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Evidencia
<ul style="list-style-type: none">• Explora y experimenta los lenguajes del arte.• Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos.	-Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Con ayuda de tu familia graben un video de su dramatización del cuento, además graben un audio de cómo se sintieron sobre lo realizado.

IV.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">➤ La maestra saluda a través del grupo de WhatsApp.➤ Realizan las actividades permanentes: oración de la mañana, observan cómo está el clima y registran su asistencia a través de audios.➤ Recordamos los acuerdos de las clases virtuales.➤ Nos conectamos con los niños y niñas a través de WhatsApp.➤ La docente brinda un saludo de bienvenida.➤ Se inicia con las actividades permanentes de oración, asistencia y fecha con participación de los estudiantes responsables.➤ La maestra invita a los niños a observar un pequeño video de una canción. <div data-bbox="774 983 1141 1294"><p>El baile de los animales. Descripción www.youtube.com</p><p>https://youtube.com/watch?v=0VH8zT1MTDs&feature=share</p><p>1:09 a. m. ✓</p></div> <p>Luego les pregunta: ¿De qué habla la canción? ¿Les gusto la representación de los animales? ¿Por qué? ¿Qué usan para representar al elefante? ¿Qué usan para representar al pollito? ¿Qué escenario están utilizando?</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas por WhatsApp. Después les pregunta:➤ ¿Qué materiales de casita podríamos utilizar para representar un animalito?

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les presenta un video sobre “Dramatización de cuentos infantiles en familia”. ➤ Luego interactúa con los niños y niñas dialogando a través de preguntas ¿Qué observaron en el video? ¿Quiénes participan? ¿Qué parte del cuento te gusto más? ¿Qué materiales utilizan para su dramatización? ¿Qué escenario usaron? ➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas. ➤ Se les recuerda que al reusar materiales reciclados ayudamos a no contaminar nuestro planeta. ➤ ¿Les gustaría realizar este juego en compañía de toda su familia? ¿Con quién lo jugarías? ➤ Cada niño y niña comenta sus respuestas por medios de audios por WhatsApp. <div data-bbox="1161 264 1528 622">  <p>Dramatización de Cuentos Infantiles en Familia https://getsnap.link/gZEnHJcabHZ Este video en tendencia se comparte desde la app Snaptube. Haz clic en el enlace para verlo. 1:04 a. m. ✓</p> </div>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hicimos? ¿De qué trato la dramatización? ¿Quiénes participaron? ¿Qué materiales utilizaron en el cuento? ¿Les gusto? ¿Qué no les gusto? ➤ Finalizamos felicitando por su participación. <p>RETO: Con ayuda de tu familia graben un video de su dramatización del cuento, además graben un audio de cómo se sintieron sobre lo realizado.</p>

I.- ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE O4

1.1. I. E.: 15117 VÍCTOR RAÚL HAYA DE LA TORRE

1.2. DOCENTE: DIANA PEÑA GAONA

1.3. GRADO Y SECCIÓN: 4 AÑOS.

1.4. ÁREA: PERSONAL SOCIAL


TÍTULO: “Jugamos a la tiendita”


II.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y las niñas logren nuevas formas de comunicación y aprendan a expresar sus emociones y sentimientos.

III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Evidencia
<ul style="list-style-type: none">• Se valora a sí mismo.• Autorregula sus emociones.	<ul style="list-style-type: none">- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Con apoyo de tu familia representa el juego de la tiendita, graba un video y envíalo como evidencia.

IV.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">➤ Nos conectamos con los niños y niñas a través de WhatsApp.➤ La maestra saluda amablemente a través del grupo.➤ Realizan las actividades permanentes: oración de la mañana, observan cómo está el clima y registran su asistencia a través de audios.➤ Recordamos las normas de convivencia de las clases virtuales.➤ La docente brinda un saludo de bienvenida.➤ Se inicia con las actividades permanentes de oración, asistencia y fecha con participación de los estudiantes responsables.➤ La maestra les invita a observar una imagen de una tienda.  <p>Luego les pregunta: ¿Qué observan en la imagen? ¿Cómo se siente la vendedora? ¿Qué productos observas? ¿Cómo debe de atender una vendedora? ¿En alguna ocasión has acudido a una tienda? ¿Cómo te sentiste?</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas por WhatsApp. Después les pregunta:➤ ¿Qué materiales de casita podremos utilizar para crear nuestra tiendita?

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les comenta que van visualizar un video llamado: “Jugando a la tiendita”. ➤ Luego interactúa con los niños y niñas a través de preguntas: ¿Qué observaron en el video? ¿A que jugaba la niña? ¿Qué productos vendía Bárbara? ¿Cómo atendía a sus clientes? ¿Qué hubiese pasado si Barbara atiende a sus clientes molesta o enojada? ➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas. ➤ La maestra les pregunta, niños les gustaría jugar este juego a la tiendita ¿Con quienes lo jugarían? ➤ Cada niño y niña comenta sus respuestas por medios de audios ➤ La docente les comenta que al jugar el juego de la tiendita desarrollan su coordinación y la motricidad fina al manipular objetos y de esta forma desarrolla su psicomotora y expresa. <div data-bbox="1050 286 1489 712">  <p>Barby Tv - Jugando a la tiendita (Tarea) https://getsnap.link/dHa6GFQipaK Este video en tendencia se comparte desde la app Snaptube. Haz clic en el enlace para verlo. 1:55 a. m. ✓</p> </div>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hicimos? ¿Qué observaron en el video? ¿Les gusto? ¿Qué nos les gusto? ➤ Finalizamos felicitando por su participación. <p>RETO: Con apoyo de tu familia representa el juego de la tiendita, graba un video y envíalo como evidencia.</p>

I.- ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 05

1.1. I. E.: 15117 VÍCTOR RAÚL HAYA DE LA TORRE

1.2. DOCENTE: DIANA PEÑA GAONA

1.3. GRADO Y SECCIÓN: 4 AÑOS.

1.4. ÁREA: PSICOMOTRICIDAD

TITULO: “JUGAMOS A JUEGO DE LAS ESCONDIDAS”



II.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y las niñas conozcan y exploren diversos elementos de juegos en familia.

III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Competencias / Capacidad	Desempeño	Evidencia
<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente.	<p>- Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacergiros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades desu cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Con ayuda de tus familiares realiza el juego de las sillas, graba un pequeño video y envíalo como evidencia.</p>

IV.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">➤ Nos conectamos con los niños y niñas a través de WhatsApp.➤ La maestra saluda amablemente a través del grupo.➤ Realizan las actividades permanentes: oración de la mañana, observan cómo está el clima y registran su asistencia a través de audios.➤ Recordamos las normas de convivencia de las clases virtuales.➤ La docente brinda un saludo de bienvenida.➤ Se inicia con las actividades permanentes de oración, asistencia y fecha con participación de los estudiantes responsables.

	<p>➤ La maestra les invita a observar la siguiente imagen:</p>  <p>Luego les pregunta: ¿Qué observan en la imagen? ¿De qué colores son las sillas? ¿Cuántas sillas observas? ¿Cómo podremos jugar con estas sillas?</p> <p>➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas por WhatsApp. Después les pregunta:</p> <p>¿ Niños ustedes saben cuáles son las reglas del juego de las sillas, como se juega?</p>
DESARROLLO	<p>➤ La docente les presenta una imagen: “El juego de las sillas”.</p> <p>➤ Luego la docente interactúa con los niños y niñas dialogando a través de preguntas ¿Qué observan en la imagen? ¿Quiénes participan en el juego? ¿Todas las sillas son del mismo color y el mismo tamaño?</p>  <p>➤ Cada niño y niña expresa sus respuestas iniciando un dialogo a partir de sus respuestas por WhatsApp.</p> <p>➤ Los niños y niñas envían sus respuestas.</p> <p>➤ ¿Será importante respetar las reglas del juego? ¿Por qué?</p> <p>➤ Niños les gustaría jugar este juego ¿Con quienes jugarían?</p> <p>➤ Cada niño y niña comenta sus respuestas por medios de audios por WhatsApp.</p> <p>➤ Luego la docente les comenta que este juego estimula la coodinacion viso-espacial, puesto que los niños tendrán que escuchar la música y lograr sentarse en la silla antes que sus familiares.</p>

CIERRE

- ¿Qué hicimos? ¿Qué observaron en las imágenes? ¿Les gusto el juego? ¿Qué no les gusto?
- Finalizamos felicitando por su participación.

RETO: Con ayuda de tus familiares realiza el juego de las sillas, graba un pequeño video y envíalo como evidencia.

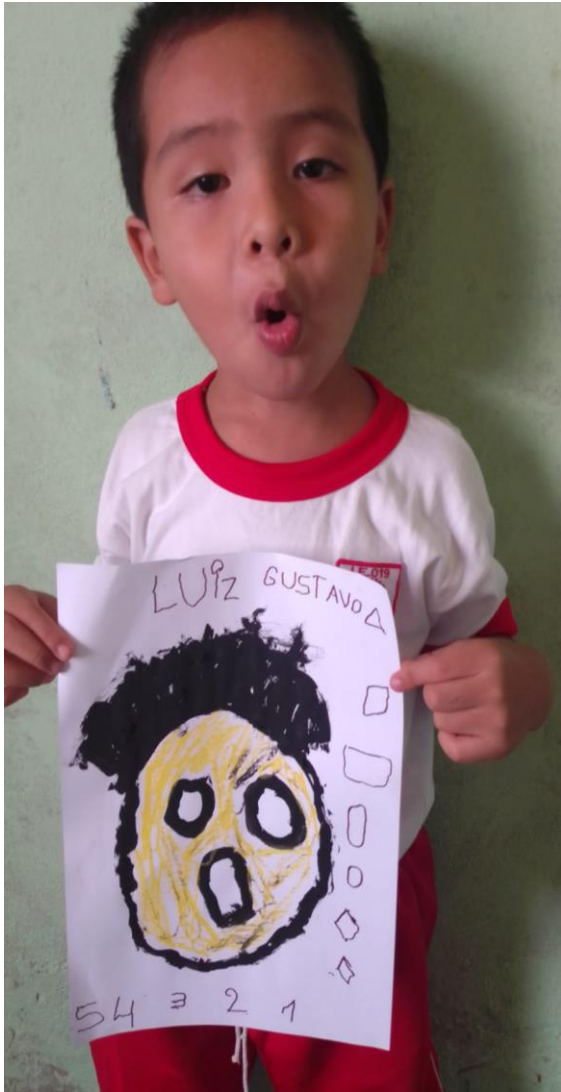
Fotos

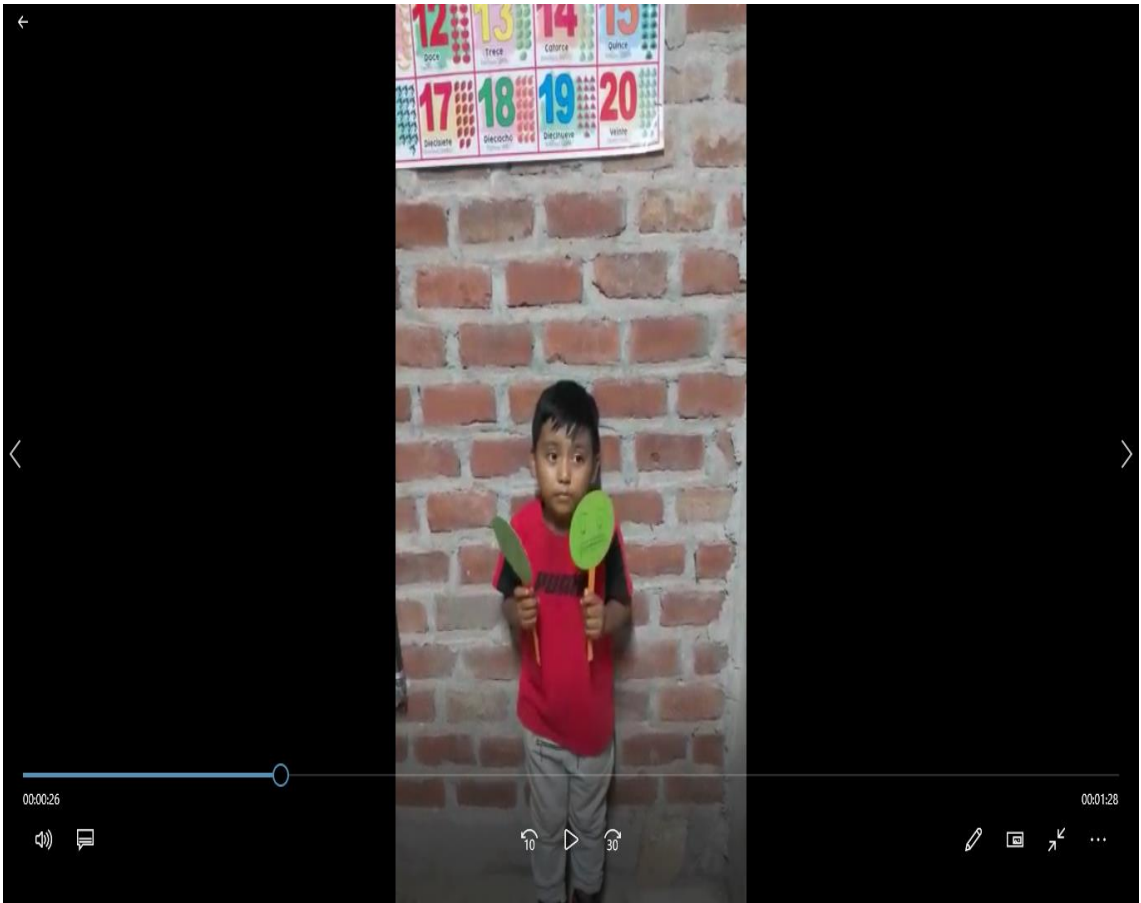


00:08:10

clideo.com

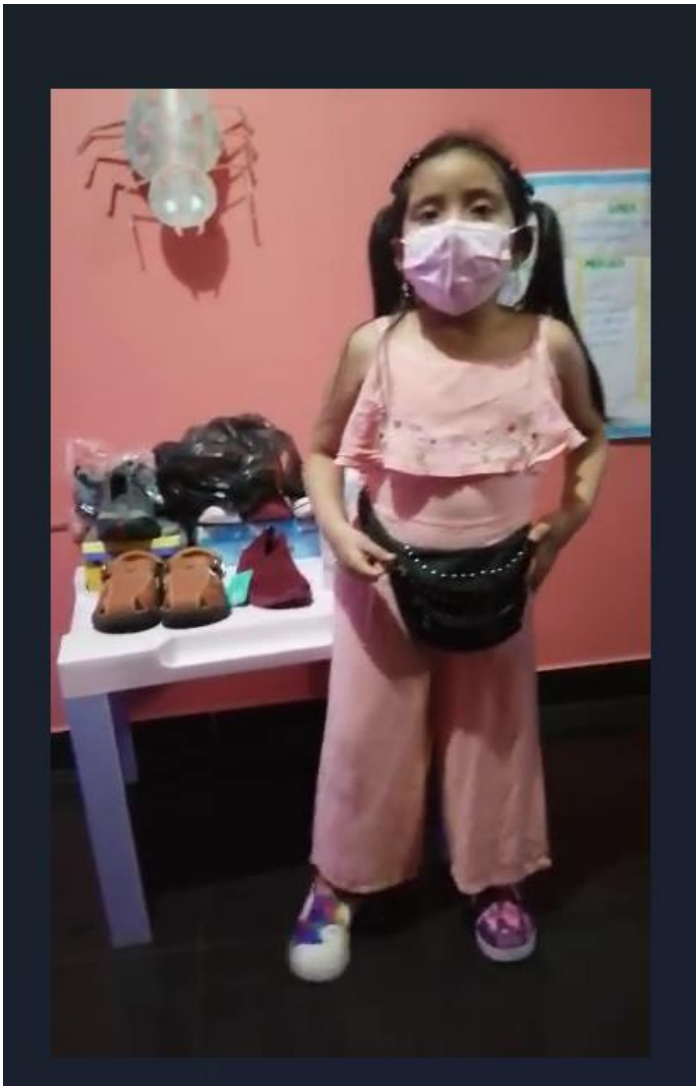
00:03:23

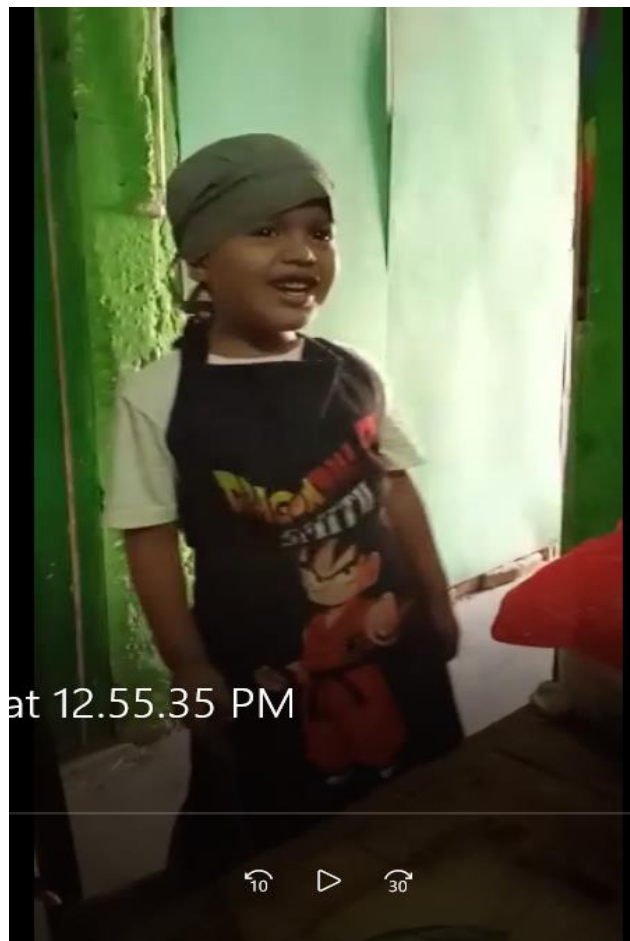




REPRESENTAN SU PERSONAJE PREFERIDO DE LA FAMILIA



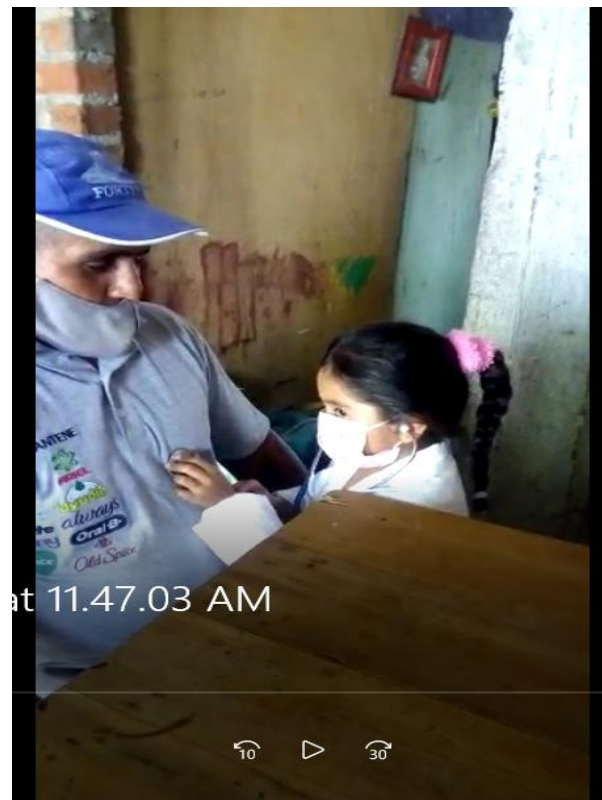




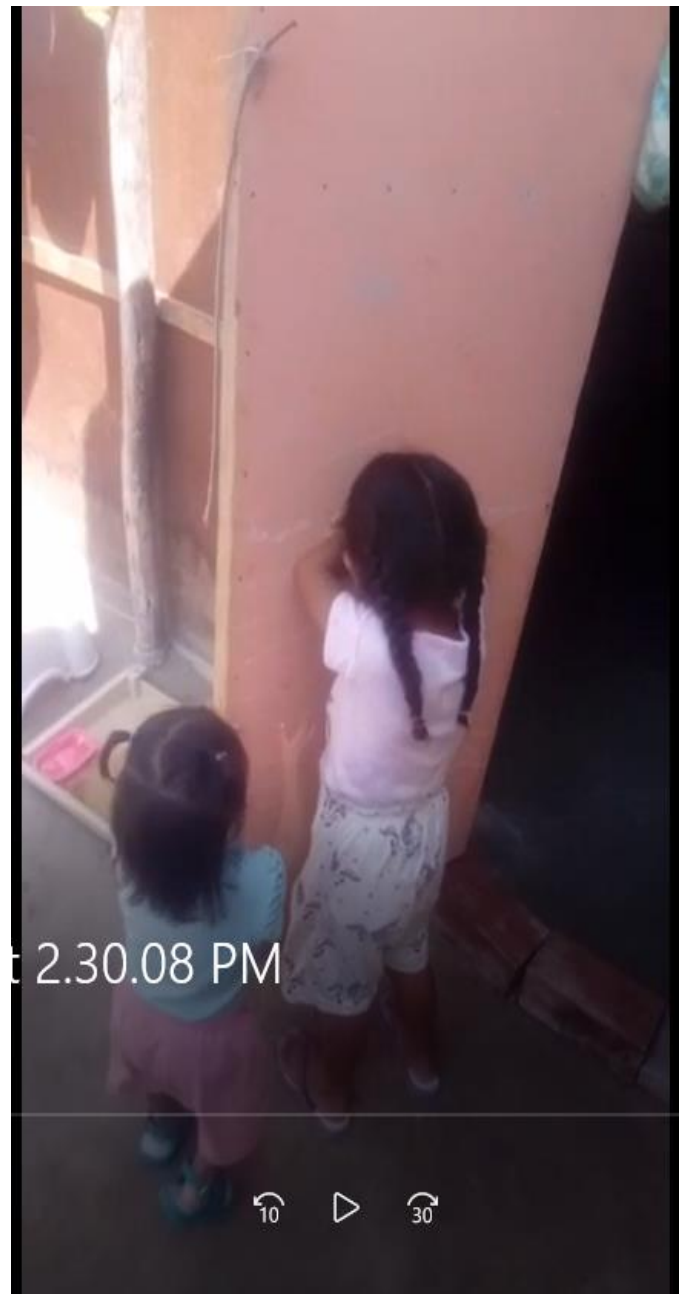
ASUMIERON EL ROL DEL DOCTOR (A)

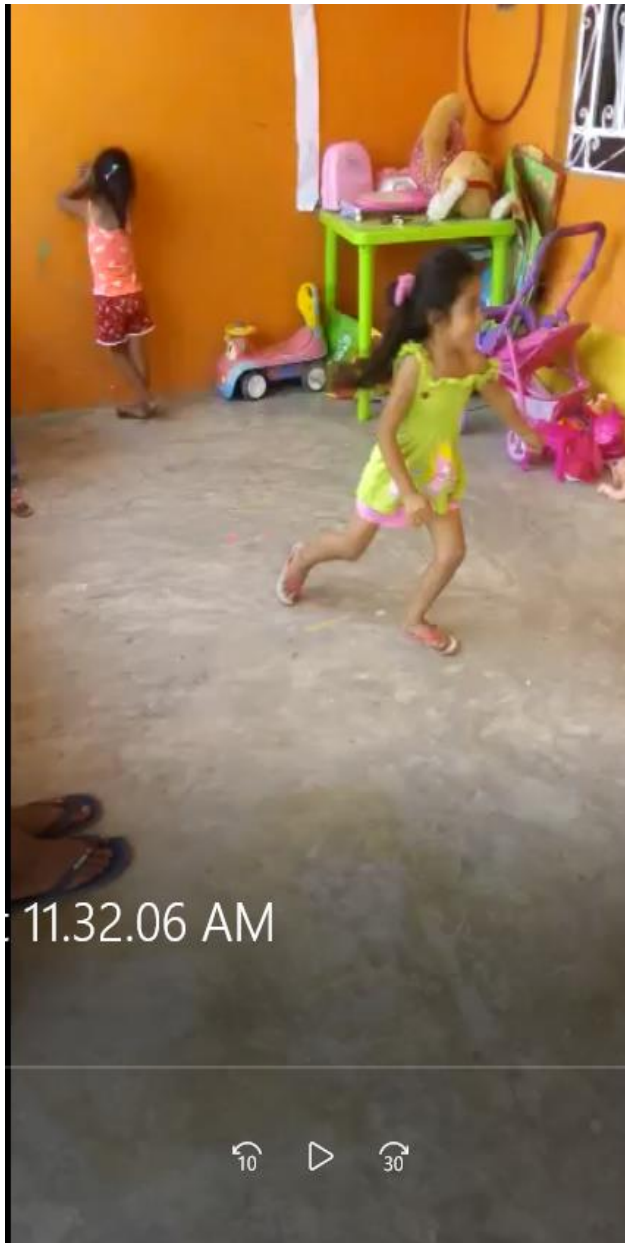


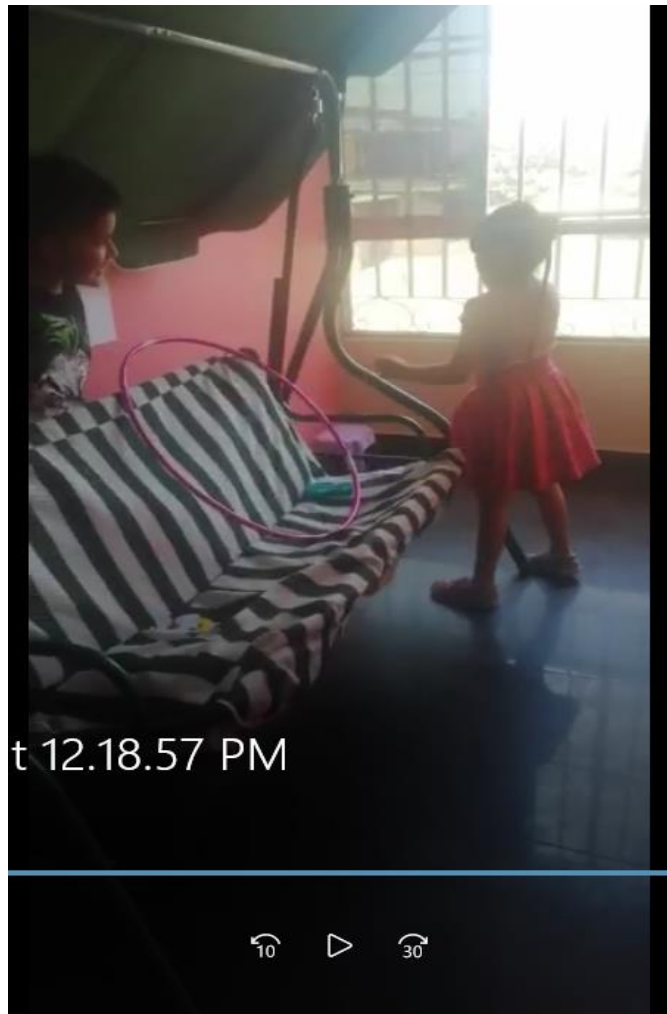




JUGANDO A LAS ESCONDIDAS









JUGAMOS CON SACOS EN FAMILIA



