

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**TALLER BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA  
DESARROLLAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN  
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E SANTA ROSA DEL SUR N°526**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN; ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORAS:**

**Bach. DÍAZ LOYA MARIELENA JOSELINDA**

**Bach. LEÓN CABRERA JULISA JANETH**

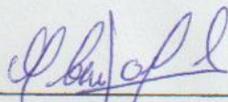
**ASESORA:**

**Dra. ALARCÓN NEIRA MARY JUANA**

**NUEVO CHIMBOTE – PERÚ  
2021**

## HOJA DE CONFORMIDAD ASESOR

El presente informe de tesis titulado: **“TALLER BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E SANTA ROSA DEL SUR N°526”**, ha contado con el asesoramiento de la Dra. Mary Juana Alarcón Neira quien deja constancia de su aprobación.



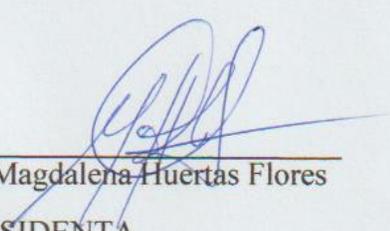
---

DRA. ALARCÓN NEIRA MARY JUANA

ASESORA

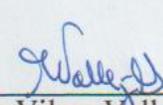
# HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

Terminando la sustentación del informe de tesis titulada: **“TALLER BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA LE SANTA ROSA DEL SUR N° 526”**; se considera aprobada, a las señoritas bachiller, **DÍAZ LOYA MARIELENA JOSELINDA** y **LEÓN CABRERA JULISA JANETH**, dejando constancia el jurado evaluador integrado por:



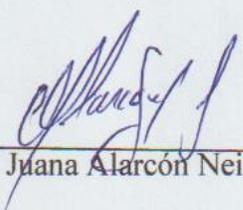
---

Mg. María Magdalena Huertas Flores  
PRESIDENTA



---

Mg. Mirian Vilma Vallejo Martínez  
INTEGRANTE



---

Dra. Mary Juana Alarcón Neira  
INTEGRANTE



**E.P. EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS**

Siendo las ocho horas del día tres de setiembre del año dos mil veintiuno, se instaló en la plataforma del zoom institucional, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 247-2021-UNS- CFEH, integrado por los docentes:

- Mg. María Magdalena Huerta Flores (Presidente)
- Dra. Mary Juana Alarcón Neira (Secretaria)
- Mg. Miriam Vilma Vallejo Martínez (Integrante); para dar inicio a la Sustentación y Evaluación de Tesis, titulada TALLER BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. SANTA ROSA DEL SUR N° 526; cuyas autoras son las bachilleres MARIELENA JOSELINDA DIAZ LOYA, con código de matrícula N° 201531044 y JULISA JANETH LEON CABRERA con código de matrícula N° 201531020, egresadas de la EP de Educación Inicial

Asimismo, tienen como Asesor a la docente: Dra. Mary Juana Alarcón Neira.

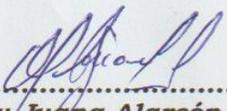
Finalizada la sustentación, el(os) Tesistas respondió (eron) las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

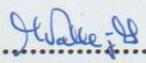
El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes **DECLARA APROBADA**, en concordancia con el Artículo 39° y 40° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las nueve horas del mismo día, se dio por terminada dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 03 de Setiembre del 2021.

  
.....  
**Mg. María Magdalena Huerta Flores**  
Presidente

  
.....  
**Dra. Mary Juana Alarcón Neira**  
Secretario

  
.....  
**Mg. Miriam Vilma Vallejo Martínez**  
Integrante

## **DEDICATORIA**

A Dios, mi madre, mis hermanos

Por su apoyo incondicional en lo moral y económico para seguir adelante y a mi padre que desde el cielo ilumina cada paso que doy.

*Julisa Yaneth león cabrera*

A Dios, mis padres y mi novio por ser razón y motor para seguir adelante cumpliendo uno de mis metas.

*Marielena Joselinda Díaz Loya*

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por brindarnos la vida y darnos la fuerza en cada momento de nuestra existencia, y así poder terminar con éxito este informe.

A nuestra casa de estudios, la Universidad Nacional del Santa, que nos brindó una buena formación profesional durante estos 5 años, y cada uno de nuestras docentes que sembraron en nosotras un granito de enseñanza para desempeñarnos como profesionales de calidad.

También agradecemos a nuestra queridísima profesora a la Dra. Mary Juana Alarcón Neira, asesora de este informe, una grata admiración y respeto por el gran apoyo durante todo este trayecto y destacar su gran valor como profesional.

Finalmente, nuestro agradecimiento a la directora Diana Ortega de la Institución Educativa N° 526 – nuevo Chimbote y muy especial a la docente de aula, que de corazón nos abrieron la puerta permitiendo la ejecución de nuestra investigación con los niños y niñas de 4 años así poder recoger información para la realización de nuestra tesis.

Las autoras.

## **RESUMEN**

El objetivo general del informe de investigación fue demostrar la efectividad del taller basado en juegos tradicionales para desarrollar relaciones interpersonales en niños de cuatro años del I.E. N° 526 "Santa Rosa del Sur".

El diseño que se utilizó es de tipo pre-experimental, se realizó con la población muestral de 25 niños de la edad de 4 años, se aplicó un pre y post test, donde se midieron las relaciones interpersonales con el instrumento de la estimación escala con 40 ítems, la cual fue validada por juicio de expertos.

Para el análisis de los resultados se utilizó el software IBM - SPSS, lo que permitió concluir que el taller fue significativo ya que el grupo experimental alcanzó un buen nivel con un 57,14% de la mejora total en las relaciones interpersonales.

## **ABSTRACT**

The general objective of the research report was to demonstrate the effectiveness of the workshop based on traditional games to develop interpersonal relationships in four-year-old children of the I.E. N ° 526 "Santa Rosa del Sur".

The design that was used is of an experimental type, it was carried out with the sample population of 25 children of the age of 4 years, where interpersonal relationships were measured, the estimation scale with 40 items aimed at children of 4 years was used as an instrument, which was validated by an expert judgment.

For the analysis of the results, the IBM - SPSS software was used, which allowed us to conclude that the workshop was significant since the experimental group reached a good level with 57.14% of the total improvement in interpersonal relationships.

## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABTRAC.....	iv
CAPITULO I. INTRODUCCION.....	15
1.1 Formulación de hipótesis.....	17
1.2 Antecedentes.....	18
a) Ámbito Internacional.....	18
b) Ámbito Nacional.....	18
c) Ámbito Local.....	19
1.3 Objetivo General.....	20
1.3.1 Objetivos Específicos.....	20
Justificación.....	21
Limitaciones.....	22
CAPITULO II. MARCO TEORICO.....	23
2.1 Relaciones Interpersonales.....	24
2.1.2. Teorías De Las Relaciones Interpersonales.....	25
2.1.3. Agentes De Incidencia En La Socialización.....	25
2.1.4. Características De Los Vínculos Interpersonales.....	26
2.1.5. Proceso De Socialización En Las Relaciones Interpersonales.....	27
2.1.6. Relaciones Interpersonales En La Escuela:.....	27

2.2 Juegos Tradicionales.....	28
2.2.1 Definición De Juego.....	28
2.2.2 Importancia.....	29
2.2.3 Característica Del Juego.....	30
2.2.4 Tipos Del Juego.....	31
2.2.5 La Vida Del Niño Y El Juego.....	32
2.2.6 Beneficio, Objetivos Del Juego.....	34
2.2.7. Objetivos Del Juego.....	35
2.2.8. Tradición.....	35
2.2.9 Los Juegos Tradicionales.....	35
1. Definición.....	35
2. Teorías de los juegos tradicionales.....	37
3. Características de los juegos tradicionales.....	37
4. Importancia.....	38
5. El juego tradicional como agente en las relaciones interpersonales.....	38
2.3 Juegos tradicionales y relaciones interpersonales.....	38
2.3.1. Definición.....	39
2.3.2. Fundamentos.....	40
a) Fundamentos teóricos.....	40
b) Fundamentos psicológicos.....	41
c) Fundamentos pedagógicos.....	42
Características de los niños de cuatro años.....	44
<b>CAPITULO III. MATERIALES Y METODOS.....</b>	<b>46</b>
3.1 Método de investigación.....	47
3.1.2 Hipótesis.....	47

3.1.3 Variables de la investigación.....	47
3.2 Diseño de investigación.....	47
3.3 Población y muestra.....	48
3.4 Técnica e instrumento de recolección de información .....	48
3.4.1 Técnica.....	48
3.4.2 Instrumento.....	48
3.5 Procesamiento de la información.....	49
CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
4.1 Resultados.....	53
4.2 Discusión.....	61
CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	64
5.1 Conclusiones.....	65
5.2 Recomendaciones.....	66
CAPITULO VI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS Y VIRTUALES.....	67
6.1 Referencias bibliográficas.....	68
ANEXOS.....	71
Matriz de consistencia.....	72
Operalización de las variables.....	73
Taller general y analítico.....	80
Justificación.....	81
Fundamentación.....	81
Objetivos.....	82

Estrategias metodológicas.....	82
Contenidos.....	83
Secuencias metodológicas.....	90
Programa analítico.....	92

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1: Efectividad del taller .....	53
Tabla N°2: Prueba del T -Student y su significancia .....	54
Tabla N°3: Nivel de relaciones interpersonales .....	55
Tabla N°4: Dimensión de Empatía .....	56
Tabla N°5: Indicadores estadísticos (empatía).....	56
Tabla N° 6 Prueba del T -Student (empatía) .....	56
Tabla N° 7: Dimensión de trabajo en grupo .....	57
Tabla N°8 : Indicadores estadísticos (trabajo en grupo).....	57
Table N°9: Prueba del T-Student (trabajo en grupo) .....	58
Tabla N°10: Dimensión Habilidades sociales.....	58
Tabla N° 11: Indicadores estadísticos (habilidades sociales) .....	59
Tabla N° 12: Prueba del T -Student (habilidades sociales) .....	59
Tabla N° 13: Comparación del antes y después del taller .....	60

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N°1: Efectividad del taller -----	54
Figura N°2: Nivel de relaciones interpersonales -----	55
Figura N°3: Dimensión de Empatía -----	57
Figura N°4: Dimensión de trabajo en grupo -----	58
Figura N°5: Dimensión Habilidades sociales -----	59

# **CAPÍTULO I.**

# **INTRODUCCIÓN**

Actualmente la sociedad plantea diferentes retos en los niveles educativos, entre ellos tenemos educar al niño en el aspecto cognitivo del mismo modo educarlo en el desarrollo de sus relaciones interpersonales; es por ello que una forma de poder desarrollar este aspecto es a través de los juegos, ya que en el nivel inicial el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral del niño; ya que no se trata de llenar la cabeza de los niños de puro conocimiento de las diferentes ciencias sino que también formar ciudadanos capaces de lograr su realización ética, afectiva, cultural, entre otros para construir una sociedad equitativa. En relación con los agentes de incidencia en la socialización se considera que es un proceso importante a la vez complejo en la cual afronta el niño ya que tiene múltiples agentes para socializar. La importancia de las relaciones interpersonales es que el ser humano pueda interactuar, comunicarse con las personas que lo rodea, pero de una forma adecuada, apropiada donde se muestre valores, actitudes positivas que permitan poder formarse como una persona íntegra, para el mismo y la sociedad.

Algunos estudios que se han realizado señalan que los niños tienen problemas al momento de su socialización: Acaro (2016) menciona que los niños presentan problemas en desarrollar el nivel de las habilidades de socialización: integración, adaptación, aceptación y comunicación, situación que es negativa para el desarrollo social de los niños. Así mismo observamos que la sociedad atraviesa por diversos conflictos ya sea económicos, políticos, sociales entre otros. Estos conflictos también son observados en las escuelas un ejemplo de ello es la agresividad, entre otros. Sin embargo, la escuela debe ser un espacio donde los niños aprendan hacer mejores ciudadanos en relación con sus compañeros y la comunidad educativa.

Debido a esta problemática somos testigos que los niños están sujetos a escenas cotidianas de violencia ya sea en la calle, televisión, casa entre otros, que influye en su desenvolvimiento en la sociedad.

La experiencia de las prácticas profesionales realizadas en la I.E. N°526 Santa Rosa del Sur, observamos que los niños tienen un buen desenvolvimiento de la capacidad cognitiva, llegan al aula con muchas ganas de aprender algo nuevo, tienen diferentes capacidades e intereses. Así mismo cada niño tiene una historia particular, mostrando un comportamiento con

características que influyen de sus familias o de una persona que sea más cercano a él. Es así que observamos que se necesita trabajar más el aspecto social entre los estudiantes. Es decir, fijar buenas relaciones interpersonales, ya que el no compartir, no respetar turnos, no expresar sus puntos de vistas, no respetarse entre ellos consideramos que puede darse a problemas en las relaciones interpersonales, interacción ausente o escasa en los alumnos. Esto dificulta nuestro trabajo ya que hay poca participación al momento de tratar un tema, cuando realizamos actividades que se realicen por medio de grupos, se crea desorden, hay alumnos que excluyen a sus compañeros del grupo, agreden a sus compañeros y no comparten materiales.

Por ello, que por lo que se puede percibir de la realidad, se propone la aplicación del taller basado en juegos tradicionales, ya que el juego es el medio perfecto por donde el niño aprende aún más siendo juegos que a pesar de los años siguen siendo un símbolo importante para todas las personas.

Se llevó a cabo diversos talleres que favorecieron el desarrollo de las relaciones interpersonales para una adecuada socialización.

## **1.1 Formulación del problema.**

¿En qué nivel la aplicación del taller basado en juegos tradicionales influye en el desarrollo de las relaciones interpersonales en los niños de 4 años de la I.E. “Santa Rosa Del Sur” N°526?

## **1.2 Antecedentes**

Para la presente investigación hemos tomado como antecedente las siguientes tesis, porque son las que nos orientan y sirven como sustento en relación a nuestro tema:

### **a) Ámbito Internacional:**

Márquez (2015): Con la tesis desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego, Quito- Ecuador, llega a la siguiente conclusión: es importante comprender, que durante el juego no necesariamente se desarrollan aprendizajes escolares específicos, pero la interacción social que se dan en estos espacios y la comunicación entre pares, ayuda a que los niños desarrollen su creatividad y sientan libertad de expresión.

Hernández, Pautt y Miranda (2017): En su tesis: Juegos tradicionales: una estrategia para promover la socialización del niño en la corporación instituto mi primera estación, Cartagena de India - Colombia, llega a la siguiente conclusión: Aplicar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para socialización del niño sin que ellos representen un fin absoluto y acabado, sino que por el contrario represente el medio, que se implementan con una intencionalidad pedagógica, porque a la medida en que se avance en el tiempo se requerirá actualizarse acuerdo al modo, tiempo y lugar.

### **b) Ámbito Nacional**

González (2017): En su tesis: “Juegos sociales” como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 3 años, del colegio “Premium college – Cutervo – Cajamarca llega a la conclusión que la investigación y comparar los resultados del pre test con los del post test se encontró diferencias estadísticas entre los resultados obtenidos antes y después del tratamiento del grupo experimental, donde se observa que: el puntaje promedio mejoró de 29,5 puntos (nivel medio de socialización), en el pre test a 50 puntos (nivel alto de socialización) en el pos test.

Manya (2019): Con la tesis la socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E 256 San Pablo –Ayacucho llega a la conclusión que algunos niños juegan con un

afán competitivo muy fuerte y no superan el hecho de poder perder en un juego, para ello se debe de explicar a los niños que el juego no consiste en ganar o perder sino en disfrutar del proceso y aprender de ello.

### **c) *Ámbito local***

Márquez (2015): Con la tesis los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI pastores de cristo del caserío De San Isidro- Frías 2017. Llega a la conclusión después de contrastar la HG que consiste en los juegos tradicionales contribuyen a mejorar el desarrollo de la socialización de los niños de 5 años del 96 PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías, se determinó que, si existe una mayor diferencia significativa en los resultados obtenidos, ya que se pudo observar que la mayoría de niños mejoró su nivel de socialización en lo que respecta sus dimensiones de integración, aceptación y comunicación.

Maza (2016): Con la tesis Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016. Llega a la conclusión que tras la aplicación del programa de juegos tradicionales se pudo apreciar que el Grupo Experimental alcanzó un alto porcentaje de 90% en el nivel de Alta I.E; mientras que el Grupo de Control, quienes no recibieron algún tipo de estímulo; se ha incrementado porcentaje de 60% en el nivel Moderada Inteligencia Emocional; respectivamente.

Todos los autores mencionados y tomados en cuenta sirven como parámetro y sustento en esta investigación porque todos arriban a las conclusiones que el juego influye en la socialización, pero que además conlleva a mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

### **1.3 Objetivo general**

Demostrar que el taller basado en los juegos tradicionales permite desarrollar las relaciones interpersonales en los niños de cuatro años de la I.E. N°526 Santa Rosa del Sur.

#### **1.3.1 Objetivos específicos**

- Identificar el nivel de las relaciones interpersonales en los niños de cuatro años de la I.E. N°526 Santa Rosa del Sur, antes y después de la aplicación del taller basado en los juegos tradicionales.
- Identificar el nivel de empatía que posee los niños y niñas de cuatro años de la I.E. Santa Rosa del Sur, antes y después de aplicar el taller basado en juegos tradicionales.
- Identificar el nivel de trabajo en grupo que poseen los niños y niñas de cuatro años de la I.E. Santa Rosa del Sur N° 526, antes y después de la aplicación del taller basado en juegos tradicionales.
- Identificar el nivel de habilidades sociales que poseen los niños y niñas de cuatro años de la I.E. Santa Rosa del Sur N° 526, antes y después de la aplicación del taller basado en juegos tradicionales.
- Comprobar la efectividad del taller “basado en juegos tradicionales para mejorar las relaciones interpersonales en los niños de 4 años de la I.E Santa Rosa del Sur N° 526 en el grupo experimental.

## JUSTIFICACIÓN

El ser humano se relaciona en medio de otros individuos, es así que logra aprender muchas cosas, ya sean buenas o malas. Es por ello que desde la educación infantil debe tomarse en cuenta una enseñanza que permita al niño poder socializar de forma adecuado, respetándose a sí mismo y a los demás, la relación entre la aplicación del taller basados en juegos tradicionales en los estudiantes de 4 años, no solo permitió mejorar el desarrollo de las relaciones interpersonales, sino también mejorar el aprendizaje de otras áreas, como la resolución de problemas (matemática) permitiendo mejorar los procesos de investigación reforzando los principios de las ciencias pedagógicas ya que permiten sumar nuevos conocimientos en el campo de las relaciones humanas. Así que estos principios pedagógicos se pueden aplicar en otras realidades y no solo en el contexto donde se desarrolló el presente trabajo. Así como nos dice María (2020) Cuando hablamos de relaciones interpersonales, nos referimos al modo de vincularse que existe entre dos o más personas, basándose en emociones, sentimientos, intereses, actividades sociales, etc. Este tipo de relaciones son la base de la vida en sociedad y se dan de distinto modo en numerosos contextos cotidianos.

En la actualidad podemos observar los diversos problemas que atraviesa la sociedad en los diferentes ámbitos ya sea social, económico, político entre otros. Por ello todos los niños están expuesto a diversas situaciones no tan favorables como conductas no adecuadas, estas situaciones influyen mucho en el niño ya que a esta edad ellos adquieren diversos comportamientos por imitación.

Es aquí donde consideramos que las docentes son un gran medio para disminuir poco a poco esta problemática en los niños, ya que sabemos que el segundo hogar del niño es el centro de estudio, donde las docentes son mediadoras en la educación del niño. Por ende, son un modelo a seguir ante los ojos de cada uno de ellos, pues esto permite que las docentes puedan buscar y emplear estrategias que permitan la solución de este problema, así mismo poder acercarse a los padres de familia y concientizarlos acerca de esta problemática. Considerando que en el nivel inicial el medio por el cual el niño aprende es el juego, pues se consideró que la estrategia indicada para la solución de esta problemática fue la aplicación de juegos tradicionales, ya que el juego es un tema de interés del niño. Es así que la docente ayudara al niño a llevar una buena relación con los demás.

## LIMITACIONES

- Mucha inasistencia de los niños en la institución educativa que se superó con la ayuda de la directora y profesores orientando a los padres de familias mediante trípticos, fichas.
- Disponibilidad del tiempo que nos brindaba la docente en aula, solo nos permitía entre 15 a 20 minutos para poder ejecutar nuestro taller y se superó realizando juegos tradicionales en la hora de recreo.
- Las conductas de los niños se superaron realizando los talleres basados en los juegos tradicionales mediante grupos estableciendo reglas.

# **CAPÍTULO II.**

# **MARCO TEÓRICO**

## **2.1 RELACIONES INTERPERSONALES**

### **2.1.1. Definición:**

Salcedo y Quiñones (2015) nos dice que la relación interpersonal es muy importante para el hombre, ya que se encuentra disponible para entender y comprender de vivir todos en sociedad, ya que en lo esencial tenemos el lenguaje que nos permite comunicar entre pares, en grupos con el fin de vivir en armonía dentro de la comunidad. Esto nos quiere decir que las relaciones interpersonales es la asociación entre dos o más personas con el fin de expresar intereses, ideas, emociones entre otros.

Entre las personas tenemos la necesidad de conversar, de compartir nuestra idea, afecto y emociones que nos facilita juntar en grupos y vivir acorde. También es una manera de poder establecer las relaciones con los demás compartiendo diferentes estilos, tradiciones y apoyándonos unos a otros y vivir en bienestar común.

Vygotsky (Lachi, 2015, p.36) menciona “que el aprendizaje es producto de la interacción social. Mientras más interactúa el niño con su entorno, mayor será la calidad de sus aprendizajes”.

Esto menciona que mientras el niño más interactúe con todo lo que le rodea aprenderá mas y no solo en el aspecto cognitivo, sino en todo los ámbitos como afectivo y social, ya que para un mayor y correcto aprendizaje en la interacción con los demás es necesario saber cómo expresarse, respetar, ser empáticos, trabajar en equipo y todo esto el niño ira aprendiendo durante todo el proceso de sus relaciones interpersonales.

Es así que la interpersonal es la correspondencia de un factor principal en el desenvolvimiento de las personas toda vez que nos ayuda a socializarnos y saber convivir de una manera armónica dentro de la sociedad, sabiendo sobrellevar con los que nos rodean y adaptarnos en lo mismo.

A temprana edad el niño desarrolla eficazmente esta capacidad de comunicarse con los demás empezando primero con la comunicación que se da entre madres e hijo luego en la escuela y así va desarrollando con su entorno.

### **2.1.2. Teorías de las relaciones interpersonales**

El enfoque del vínculo entre las personas se inicia entre pares así mismo es fortalecido dentro de una sociedad, por lo tanto, En su enfoque sociocultural Vygotsky (citado por Bahamonde, 2018, p.69) el individuo es un ser social resultante de interacciones dadas a lo largo de su vida, parte muy importante de estas en la etapa escolar, por lo que las relaciones profesor –alumno y alumno- alumno son condicionantes para la educación; Vigotsky creía que el modelo más eficaz para la construcción del conocimiento era el que permitía al niño resolver conjuntamente las tareas con la mediación de una persona más capaz que en ocasiones puede ser un compañero más experto ya que también los niños pueden colaborar juntos en la búsqueda del conocimiento. Según Vygotsky es que el niño personalice e internalice las estrategias practicadas en el trabajo en grupo, las intervenciones del maestro es mediador, en la cual acompañe al niño durante todo este proceso y el niño sea capaz de construir su propio aprendizajes.

Las relaciones interpersonales según, Learreta B, Ruano K & Sierra M (citado por Echeverría, 2016, p.36) afirma que: "Todos aquellos conocimientos, destrezas, actitudes y valores que se adquieren mediante la práctica en procesos de enseñanza y aprendizaje y en general de todas las interacciones que se suceden día a día en las aulas e instituciones educativas. Estas adquisiciones, sin embargo, nunca logan a explicarse como metas educativas a lograr de manera intencional. Los niños cuando reflejan haber aprendido las normas y valores de una sociedad es allí cuando ellos donde están preparados para que puedan vivir en armonía dentro de la sociedad relacionándose e interactuando con los demás. Así pues, para poder integrarse en la sociedad uno debe aceptar las normas y reglamentos establecidos por esta ya que al cumplir con ellas nos va facilitar la adecuación a la sociedad a desarrollarnos e interactuar dentro de la misma con los demás haciendo conformando así un gran equipo de trabajo, la idea es adaptarse a la misma que nos rodea.

### **2.1.3. Agentes de incidencia en la socialización**

En relación con los comisionados para llevar a cabo la socialización se considera que es una evolución importante a la vez complejo en la cual afronta el niño ya que tiene múltiples agentes para socializar tales nos menciona, (González, 2017).

- **La familia:** es el primer contacto y con quien tiene más relación el menor toda vez que pasa la mayor parte de su tiempo junto a ellos en la cual es fundamental su interacción y relación con ellos.
- **Clase social:** se determina mediante el ingreso económico de cada familia de acuerdo a eso se va separando unas de otras las clases sociales, también influye el trabajo de los padres ya que por medio de esto ellos general un ingreso.
- **Estructura y tamaño de la familia:** esto se identifica mediante el número de personas o integrantes de cada hogar en la cual hay familiares grandes o numerosos estás también de califican de acuerdo a su clase social.
- **La escuela:** es una edificación destinada para dictar y albergar niños en las cuales estos van a poder adquirir valores y buenos modales también a formarse como hombres de sociedad
- **El docente:** es aquella persona que está encargada en el cuidado y regir las leyes hacerlas cumplir como también es la persona que da los castigos dependiendo al que lo amerite, cumple un papel importante dentro de la institución educativa.
- **Los medios de comunicación:** son medios influyentes en el desarrollo del menor toda vez que nos brinda información para poder llevar a cabo una actividad y de por medio está los libros, revistas, periódicos etc.

#### **2.1.4. Características de los vínculos interpersonales**

Las relaciones entre personas son esenciales para obtener la adaptación psicológica beneficiosa en el ser humano y lograr el éxito personal. Algunas características tales como el comportamiento de cada niño cuando este hace algo con la finalidad de ser recompensado sabiendo que si no cumple puede ser castigado. Todo lo que aprende los niños hasta los 5 años que están en etapa de captación es aquí donde uno debe enseñar lo mejor lo bueno y lo malo ya una vez recaudada toda esta información uno se va poder dar cuenta de que el niño está preparado con un buen futuro para cuando dentro al periodo de la adultez, todas estas características son fundamental para el que el menor se desarrolle personalmente ya que se da desde la primera infancia en contacto a la sociedad.

## **Proceso de socialización en las relaciones interpersonales**

La socialización en las relaciones interpersonales es la transmisión de una cultura de familia en familia, así como nos dice, (Salcedo & Quiñones, 2015): que cada niño cuando entra el proceso de socialización es allí cuando empieza a adquirir nuevos conocimientos y aprendizajes de su grupo que lo rodea. Mediante las relaciones interpersonales el ser humano va quemando etapas y a la vez va adquiriendo aprendizaje y formando como un miembro en la comunidad es decir a través de la relación con la sociedad el ser humano se va formando de una manera personal.

Es así que desde pequeños exploran y experimentan su entorno aprendiendo de ello, pero no así, se encuentran preparados, con el transcurso del tiempo se va desarrollando y así modifica su comportamiento hasta lograr un desarrollo personal y una conducta que él lo ha desarrollado.

Es así que en la sociedad hay múltiples de comportamiento, pero al momento de relacionarse con sus pares es aceptada el comportamiento, no tan solo es el comportamiento sino también mediante la interacción se da el intercambio de conocimiento, hábitos, experiencias y culturas.

### **2.1.6. Relaciones interpersonales en la escuela:**

(Bahamonde, 2018) La educación es un proceso de relación, ya que implica la transmisión de conocimientos y de valores entre las personas, por ello el tema de las relaciones interpersonales en la escuela ha sido uno de los que ha ocupado mayor atención en el campo de la psicología de la educación y de la psicología social, ya que los resultados dependerán de estas relaciones y de las características de la interacción entre quien enseña y quien aprende. Es por ello donde la docente influye y apoya a obtener una mejor socialización entre compañeros enseñando estrategias ya sea por diversas actividades, diferentes situaciones, pues que es la que debe impulsar e inculcar una buena relación y compañerismo.

La escuela es un espacio en donde encontramos grupos de niños que vienen de diferentes lugares, costumbres y tradiciones y es así que mediante el papel fundamental que tenemos las personas es el lenguaje ya que nos permite la comunicación entre niños ya sea jugando o compartiendo los materiales educativos, o en la hora de recreo entre otros.

Es así que la escuela se convierte en el segundo hogar para los niños es así que la maestra tiene un compromiso de potenciar y fomentar las relaciones interpersonales con todos los agentes educativos para vivir en armonía.

## **2.2 JUEGOS TRADICIONALES**

### **2.2.1 DEFINICION DE JUEGO**

El juego es una acción atractiva libre y espontánea, donde que el niño disfruta, goza realizando ciertas actividades placenteras que permite desarrollar diferentes capacidades, habilidades. Según (Márquez, 2015) nos dice que el entretenimiento es la principal herramienta y la más esencial para la enseñanza de los niños toda vez que es mucho más que una diversión en ella encuentran un sinfín de actividades motoras.

Los niños mientras que juegan desarrollan diversas habilidades tales como la imaginación, la creatividad, así mismo van adquiriendo nuevas experiencias y desarrollando su conocimiento, es así que según (Arcos, 2015) nos manifiesta que “Froebel” fue el quien descubrió que cuando los peques juegan ellos van pensando y así desarrollan diferentes aprendizajes de una manera indirecta. Así mismo los niños mediante las actividades que realiza como: jugar a la cocinita, jugar a la vendedora, al carpintero, etc. Van aprendiendo ya que los niños realizan diferentes actividades de juego es allí donde se llenan de aprendizaje, asimismo los pequeños deben realizar actividades recreativas basadas en lo que realizan a diario en sus hogares y los fines de semana con sus padres así como ir al mercado, realizar una consulta a un doctor, arreglar el carro, limpiar la casa etc. De tal manera que las actividades de recreación aporten en el pensamiento de los niños preparándolo para cuando ellos lleguen hacer mayores.

Entonces podemos decir que el entretenimiento es una actividad principal para el hombre ya que el niño juega por placer, por explorar ya que son ellos mismo quienes imponen sus reglas al momento de jugar y es aceptados y cumplidos por ellos mismo.

Así mismo, (Arcos, 2015) menciona que “Piaget” pensaba que los niños cuando jugaban lo daba ánimos para seguir explorado, esto a su vez apoyaba en su conocimiento cognitivo en la cual los peques imaginaban la edificación de su universo, es cierto he importante ya que cuando el menor juega explora muchas actividades que mediante su exploración, va aprendiendo y adquiriendo conocimiento. Todo colegio tiene un objetivo en cada niña o niño en la cual es

hacer que estos recauden explorando de diferentes maneras por intermedio del juego que se les da durante la jornada de estudio en la cual el juego debe ser lo más importante que se involucren con su medio que lo rodea, siendo capaces de afrontar diferentes problemas, dificultades y los desafíos que muestra la vida dentro de la comunidad que se les presenta. Así mismo Montessori en la cual ella nos explica que los niños para que puedan asimilar y captar un buen conocimiento deben desarrollar sus actividades con diversos materiales y en un medio ambiente al aire libre, además plantea que la recreación es la actividad principal del niño como una ocupación y ellos deben realizar esas actividades en centros de Educación Inicial, es así que el niño debe jugar de manera libre no obligarlo ni escoger el juego que va a realizar,

### **2.2.2 Importancia**

El juego es muy indispensable desde la infancia ya que logra desarrollar diversas actividades en el universo que le rodea al menor, así como menciona Vigotsky (citado por Bahamonde, 2018, p.30) en la cual se mueve por encima de su edad promedio y de su conducta habitual. En su actividad lúdica espontánea con otros niños, se demuestra que el niño se encuentra seguro y dispuesto para crear y experimentar, se sitúa en el límite máximo de sus capacidades, afirma su autocontrol y consigue metas que asimila con facilidad porque están de acuerdo con sus posibilidades reales y su gratificación personal.

Lachi (2015) define al juego como: El juego es la esencia de toda actividad que realice el niño, sea mental, física, afectiva, social y emocional, le da sentido a su forma de pensar, a su forma de ser y a su forma de actuar. Sin embargo no encontramos ese sentido, es por eso que no le damos importancia a lo que hacen los niños, si somos madres, creemos que están haciendo travesuras, si somos docentes creemos que el niño es “un haragán que no quiere aprender nada”. Así mismo los pequeños a través del esparcimiento exploran diferentes actividades de su quehacer de cada día y así cada vez que experimenta adquiere aprendizaje que es muy importante y que le va a servir durante su vida. Al momento de realizarlo el niño satisface la habilidad intelectual apoyando a incrementar conocimientos nuevos, es así que la diversión es una actividad primordial y principal para toda persona básicamente para los pequeños toda vez que desarrollan un sinnúmero de conocimientos como social, sensitivo, etc.

### 2.2.3 Característica del juego

El juego es una función libre que se da de manera espontánea y autónoma, según (García, 2015). Nos dice que, “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinado, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia que en la vida corriente” debe definirse por su carácter de una manera que no se debe dar obligatorio ya que crea gozo y brinda alegría, gozo y satisfacción inmediata, ya que mediante la actividad de jugar se realiza muchas conductas y acciones sociales.

Por lo tanto, los menores por intermedio de las actividades de recreación manifiestan su identidad cultural con sus compañeros toda vez que practican juegos tradicionales haciendo revivir las costumbres e historia del lugar de donde viven.

La recreación es una acción que concede explorar, pensar, relacionarse, etc. Porque no es tan solo hacer ejercicios físicos o juegos motores, sino que brinda un amplio desarrollo integral en el niño. Ya que se da de manera innato en la primera etapa del niño, pues que es realizada de manera espontánea y automática, empezando el juego con su cuerpo cuando es bebe, ya cuando llegan a pasar a otra etapa de su vida adquieren conocimiento y es aquí donde ellos mismo crean historias, desarrolla su imaginación y también aplican sus experiencias previas hasta los 10 años de edad, es la actividad más significativa en su existencia.

Y en los mayores la recreación es parte de una educación a comparación del niño es una característica esencial por que viven y aprenden jugando es así si quieres tener un niño feliz debe de jugar.

Con todo esto podemos decir que el juego se caracteriza en lo siguiente:

- La recreación es una actividad que se debe practicar de manera espontánea, de lo contrario ya no sería juego.
- Con el juego el niño cambia su realidad ingresando en un mundo de ilusiones.
- Con la realización del juego el menor se va sentir bien de tal manera que este siempre lo va practicar porque al hacerlo se va sentir bien.

#### 2.2.4 Tipos del juego

El ser humano es el encargado de recrear los juegos, en las cuales hay muchos modos de hacerlo para lo cual se va a seleccionar algunos que tienen el fin lúdico, para lo cual primero se debe identificar que la actividad de recreación que vamos a realizar va ser de manera individual o grupal, ya que de acuerdo a esto se va emplear diferentes materiales. A continuación, se describen aquellos juegos que se emplean:

- a) **Juego de Ejercicio:** Periodo sensorio-motor, esta actividad es fundamentalmente realizar desplazamientos y esta a su vez va a aumentar la cavidad de la persona, asimismo va a ayudar a que los niños puedan manipular y tomar el control de sus movimientos (cuerpo), como actividades “sensorio-motrices” y se va a dar mediante una actividad de recreación, los niños pueden desarrollar esta actividad solos.
- b) **Juegos simbólicos:** esta actividad se desarrolla principalmente basándose en la imitación, suele pasar en los pequeños que tienen entre los 2, 3 y 7 años de edad, en la cual expresan escenas de lo que realizan a diario, ellos recrean escenas de comprar, ir al médico en la cual se apoyan de diversos materiales para que puedan realizar su escenificación, utilizando como principal instrumento el papel y materiales reciclados de acuerdo a su necesidad.
- c) **Juego de reglas:** esta actividad se realiza de manera grupal utilizando normas en las cuales todos los participantes deben cumplirlas esto ayuda a que los niños sean más responsables en lo que van a realizar además apoya en la convivencia social con sus compañeros desarrollando el “egocentrismo”.
- d) **Juegos de mesa:** Para desarrollar esta actividad es necesario contar con una mesa para poder usar como tablero, en esta acción de recreación vamos a efectuar en grupo en algunos casos utilizando siempre la lógica para poder desarrollar las dificultades que se presentan en la jornada diaria de recreación.
- e) **Juegos tradicionales** Este tipo de juegos son los más aplicados en las instituciones salvo algunos que ya se están perdiendo a causa de la modernidad, estas actividades lúdicas se remontan de varios años atrás transmitidos de los ancestros a tal razón de que hay algunas

instituciones que velan para que no se pierda estos juegos. Están orientadas a representar la historia y cultura de un lugar o ciudad.

En la realización de estos juegos se ponen normas y reglas para cumplirse se debe jugar de manera grupal o colectiva de tal manera que todos los niños participen demostrando su cultura más aun cuando se realizan en la calle sin la vigilancia de los adultos o de una maestra a esto se le llama la educación infantil callejera.

Con la realización de estos juegos el niño va poder expresar lo que siente hacia sus compañeros se va poder desenvolver con sus ideas dar opiniones resolver problemas, ayudando así al menor a ser más independiente a tomar sus propias decisiones a ser responsable y solidario.

### **2.2.5 La vida del niño y el juego**

(Salvador, 2018) El juego es una actividad que es permanente en la vida de los niños/as, es un elemento indispensable para la interacción social, es una vivencia que el niño disfruta jugando, conoce nuevos amigos se relaciona con diferentes niños con diferente cultura. Ante esto sabemos que el juego es esencial en la vida del niño, por medio del juego, el niño une lazos de amistad, se integra de manera voluntaria, satisface sus emociones, expresa sus sentimientos, desarrolla valores y su motricidad. Es por ello que en el proceso de crecimiento una de la base fundamental de que los niños se integren con sus demás es el juego. Mediante esta actividad se puede observar que los niños realizan sus capacidades, desarrollan sus procesos mentales, expresan sus sentimientos, emociones a través de su comportamiento como son: su tristeza, enojo, alegría, amor temor, etc.

Es por ello en la primera infancia deben ir realizando su periodo de juego de acuerdo a su realidad que estos poseen ya que de lo contrario esto se va a reflejar en su actitud del el mismo se puede presentar en el aspecto emocional y sentimental, esto se puede identificar con facilidad ya que el menor demuestra comportamiento tales como agresividad, depresión a esto se les suma la distracción, también se le puede observar el cansancio y falta de ánimo para desarrollar sus actividades en la mayor parte del tiempo demuestra gestos de sueño y aburrimiento.

Toda persona durante las etapas de su vida desarrolla diversas actividades del juego y estas son imprescindibles ya que ayuda y fortalece su salud y capacidad mental además contribuye a la socialización y la formalización como un hombre dentro de la sociedad.

<b>Principales funciones de la actividad del juego en la vida infantil</b>	
<b>Educativo</b>	El niño al momento de realizar los diversos juegos desarrolla su inteligencia toda vez que aprende diversas cosas tales como resolver sus problemas a poner atención en lo va hacer a pensar ser creativo.
<b>Física</b>	Cuando el menor realiza las actividades del juego tales como movimientos de su cuerpo esto ayuda a que el menor vaya tomando control de sus movimientos y su cuerpo obteniendo así controlarlo al mismo a causa del juego.
<b>Emocional</b>	En este aspecto el menor al jugar expresas sus emociones positivas o negativas ayudando así a desahogarse y obtener confianza dentro de su círculo social.
<b>Social</b>	En los diversos juegos que realiza el menor está rodeado o acompañado de sus amigos en la cual está en un ambiente de confort es aquí donde el menor aprende a socializase a compartir con los demás.

Es así que el juego desarrolla capacidades que favorece durante la vida del ser humano a resolver diferentes conflictos que se presenta.

## 2.2.6 Beneficio, objetivos del juego:

Aspecto	Beneficios del juego
Fortalece la autoestima	El juego le va permitiendo al niño y niña a relacionarse mejor toda vez que se va conociendo con sus amigos en la cual el menor va ir construyendo su autoestima.
Mejoramiento de las condiciones físicas y orden.	El menor cuando realiza la actividad del deporte realiza el desarrollo de su personalidad toda vez que este juego y los demás están compuestos por reglas, jugar en equipo para poder ganar.
Incrementa sus capacidades cognitivas y motrices.	<p>La actividad del juego contribuye en la mejora de capacidades cognitivas, las cuales le permitan al niño y niña estimular su pensamiento abstracto, enseñándole a crear problemas y poder solucionarlos.</p> <p>En la actualidad los video juegos se desarrollan muy intensamente lo cual está bien toda vez que estos ayudan a los pequeños a extender su capacidad motora, ya que al manipular estos artefactos están en movimiento los dedos y los brazos.</p>
Descubrir trastornos	Los juegos son muy importantes toda vez que con ellos se va poder identificar aspectos significativos en los niños y algunas enfermedades como trastornos baja autoestima, mala conducta
Vincula a la familia	Este aspecto es muy importante toda vez que debe existir un vínculo entre padre e hijos los cuales los padres deben ponerse en el nivel de los niños para poder identificar el comportamiento de sus hijos

asimismo gracias a los juegos estos van a poder llevar una mejor relación de hijo y padre.

### **2.2.7. Objetivos del juego:**

Preparar a los pequeños para un futuro que sepan a solucionar conflictos que se da en la sociedad.

El juego favorece en su crecimiento global del menor en la apariencia afectivo así mismo contribuye en las coordinaciones motoras.

Desarrolla la seguridad, decisión en el mismo, con el fin de involucrarse con las personas de su entorno.

### **2.2.8. Tradición:**

La tradición es transmitida de generación a generación mediante verbal por escrito ya que sus orígenes son historias y culturas que están establecidos en ese tiempo. La tradición es transmitir de generación en generación costumbres, ritos, y doctrinas. La palabra tradición proviene de las costumbres que conservan un lugar o ciudad en las cuales va transmitiendo de padres a hijos y así sucesivamente.

## **2.2.9 Los Juegos Tradicionales**

### **1. Definición**

Según (Salvador, 2018) Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o País, Son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se desarrollan sin un juguete tecnológico, si no con su propio cuerpo, o con recursos que nos brinda la naturaleza. Su objetivo puede ser variable y pueden ser tantos individuales como colectivos.

Para Jiménez ( citado por Salvador, 2018, p.35) “Son juegos que durante años y con el paso de los tiempos se siguen jugando, pasando de generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente”.

**a) Causa que se deben proteger en los juegos.**

- A nivel individual: la actividad del esparcimiento se da de una manera libre en las cuales los niños deben aceptar a sus demás compañeros tal y como son sin distinción de raza color o sexo.
- Imaginación: se debe realizar juegos en las cuales los niños cada uno de ellos pongan en juego su imaginación ya que esto pondrá en funcionamiento toda su inteligencia.
- Colaboración: cuando se realice o se practique la actividad del juego todos los niños deben ser partícipes los mismos niños y niñas aun si estos poseen alguna enfermedad o tengan habilidades diferentes haciendo así que todos se integren.
- Colaboración: el lugar y materiales para que se desarrolle los juegos tradicionales se debe invitar a los menores a que puedan socializarse con sus demás compañeros para que estos así puedan saber vivir en comunidad.

**b) Causas que se deben impedir en los juegos.**

- Expulsión: todos los niños deben realizar esta actividad del juego incluso aun los menos dotados ya que estos pasan a ser menos identificados cuando se realiza esta actividad.
- Exclusión sexual: en la actualidad existen varios juegos que es realizado solo por mujeres o solo hombres y esto determinado por la sociedad, pero se debe respetar el juego haciendo participar y hombres y mujeres sin discriminación para que estos se puedan integrar y socializar.

## **2. Teoría acerca de los juegos tradicionales**

Para esta descripción tomamos como referencia a Ariza y Pertuz (citado por Salvador, 2018, p 45) sostienen que: Los juegos tradicionales se hallan inmerso en nuestra sociedad, este juego es más antiguo que nuestra cultura mismo, donde ni los animales se les han enseñado a jugar. En un niño que piensa, imita, acomoda y asimila el crecimiento y el proceso del mismo. En el proceso del niño el juego ha tenido mucha presencia, así como en la vida de nuestros antepasados, el juego se puede tener como medio de socialización en donde el niño se relaciona con otros niños.

Así mismo algunos de los niños ya practican los juegos tradicionales toda vez que ya han podido ver en algunos de sus familiares practicar esto o en otros casos sus mismos padres los enseñan o los explican cómo desarrollar estos juegos.

## **3. Características de Juegos Tradicionales**

Según (Salvador, 2018) Los juegos tradicionales tienen diferentes características, ya que son juegos que posibilitan diferentes beneficios para los niños en sus proceso de socialización, es así que el niño al jugar se vuelve creativo, rescata valores, y costumbres de nuestra cultura. Los juegos tradicionales tienen diferentes características que son de beneficio de los niños, es así que mencionamos las siguientes características:

- Posibilitan desarrollar las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinadoras.
- Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
- Son un elemento de integración social.
- Estimulan la imaginación y la creatividad.
- Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc.

#### **4. Importancia:**

Cada niño cuenta su propia historia con sus juguetes ya que con cada uno de ellos tiene una anécdota vivida.

Es así que es importante mantener vivo estos diferentes juegos ya que nos enseña diferentes capacidades de aprendizaje, así mismo con estos podemos transmitir buenos valores, maneras de ver la vida y las costumbres de diferentes partes del mundo. También los juegos tradiciones es muy importante para la imaginación, la socialización ya que mediante el juego los niños se interrelacionan con otros compañeros de su misma edad, de su mismo entorno aportando así a conocer diferentes formas y estilos de vida.

A medida que el ser humano va desarrollando diferentes actividades físicas y estas a su vez se ven reflejados en los juegos que realizan, el contexto en donde lo realizan también puede ser al aire libre dependiendo a la exigencia de lo que va a realizar.

Es importante porque permite al niño a relacionarse con los demás pares mediante la acción de jugar y así mismo aprende las normas y reglas ya que ellos mismo lo crean al momento de plasmar y estos valores le ayudaran para su formación personal.

#### **5. El juego tradicional como agente en las relaciones interpersonales infantil**

(Maza, 2016): Mediante el juego los niños se relacionan compartiendo valores y normas con su entorno mediante la comunicación. Piaget considera que los niños a través de la realización del juego incluyen en su vida las leyes, normas de comportamiento de su sociedad y del medio familiar que lo rodea.

Los juegos realizados en pares favorecen en el niño seguridad e integración cooperativa ya que realizan acciones y actividades en equipo. Cuando los niños desarrollan la acción de jugar en grupos esto le permite desarrollar capacidades tales como el pensamiento así mismo estimulan al aprendizaje ya que van explorando y descubriendo esto ayuda a incrementar su conocimiento.

### **2.3 JUEGOS TRADICIONALES Y RELACIONES INTERPERSONALES**

### **2.3.1. Definición**

Según (Gonzales, 2017): Los juegos tradicionales es fundamental para desarrollar e impulsar las relaciones interpersonales en los niños ya que mediante esta actividad los niños interactúan, se relacionan entre sí, así mismo realizan sus propios normas y reglas al momento de jugar y es respetada por cada uno de los integrantes durante el juego.

Según (Manya, 2019): nos dice que la relación se inicia desde la familia, desde el hogar ya que nuestra primera comunicación se da con la mamá y luego con los familiares porque es ahí donde despertamos nuestros ojos, esto quiere decir que la primera comunicación se inicia en la familia.

La familia es fundamental para desarrollar nuestra comunicación en confianza y seguridad y es así poder desenvolvemos de una manera libre cuando empezamos el jardín y también con los que nos rodea.

Es así que mediante la actividad de recreación el menor aprende a saberse llevar con sus compañeros, también jugando entre pares, aprende a socializarse con sus compañeros. Según (Orozco, 2016): nos dice que cuando el menor realiza la función de recrearse aporta a que pueda relacionarse con los demás pequeños logrando así adaptarse y saber respetar sus opiniones de los demás, así como también saber opinar logrando así una manera de aprendizaje.

Por lo tanto, cuando el niño juega va explorar, experimentar a poder relacionarse con su entorno conociendo y creando aventuras y anécdotas en cada juego realizado con pensamientos e ideas tal vez imaginativas.

El juego cumple un papel fundamental ya que permite al niño a comunicar con sus demás compañeros en el momento de realizar la acción de jugar aumentando así sus habilidades para interactuar con los demás. Tenemos así algunos autores (Gonzales, 2017): nos menciona al juego como la actividad principal que debe realizar los niños ya que esto es una opción para que recepciones habilidades sociales principales como compartir con lo demás, saber escuchar y respetar las opiniones de sus compañeros. Así mismo los niños a parte de explorar, de adquirir conocimiento también desarrollan el aspecto del sentimiento, la empatía, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc.

Por lo tanto, (Otero, 2015) explica que a los niños se les debe hacer partícipe de las clases mediante actividades de recreación tales como dinámicas, dramatizaciones con el pasar del tiempo se va empezar a identificar que los niños van a ir desenvolviéndose mejor logrando ser líderes no teniendo miedo a nada ni nadie, sabiendo dominar el escenario y las circunstancias que se les presente afrontando sus problemas y sabiendo resolverlos.

Mediante que el niño infantes según a su periodo de maduración van creando juegos tanto imaginativos como reales en donde van identificando lo real con lo fantasioso, llegando a comprender su entorno diferenciando que es lo que se debe realizar y que no.

### **2.3.2. FUNDAMENTOS**

#### **a) FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

El taller basado en actividades cotidianas para mejorar la socialización está fundamentado bajo la teoría de Vygotsky (citado por Lachi, 2015, p.36) afirma “que el aprendizaje es producto de la interacción social. Mientras más interactúa el niño con su entorno, mayor será la calidad de sus aprendizajes” esto quiere decir que mediante la interacción de el niño con los demás interactúa, comparte ideas, trabaja en grupo, explora y obtiene nuevos conocimientos que ayuda a su aprendizaje. Ante esto el juego es un factor muy importante para la interacción donde permite al niño a obtener nuevos aprendizajes saltando, dibujando, construyendo, trabajando en grupo, desarrollando habilidades sociales. Una de las habilidades más importante es la empatía, donde el niño aprende a controlar sus emociones hacia los demás, ponerse en el lugar del otro y tomar las cosas como si te lo pasara a él, cambiar de opinión o idea, también aportar a que te puedas relacionar de manera espontánea y libre con sus demás compañeros e incluso con los que poseen algún carácter especial o habilidad diferente sabiendo y ayudando a que este se integre al grupo donde desarrollan los juegos.

La aportación de Vygotsky “zona de desarrollo próximo “es una variante vital ya que plantea centralmente analizar el desarrollo de los procesos psicológicos superiores a partir de la internalización de las prácticas sociales y afectivas, los procesos psicológicos superiores se originan en la vida social, en la participación del sujeto en sus actividades compartidas con otros.

Vygotsky (citado por Acaro, 2016) afirma que “el desarrollo humano se produce mediante los procesos de intercambio y transmisión del conocimiento en un medio comunicativo y social”. La transmisión de los conocimientos de la cultura se realiza a través del lenguaje, este es el principal vehículo de esos procesos y es lo que influye decididamente en el desarrollo de la mente. En esta teoría socio cultural de Vygotsky contribuye a la presente investigación realizada, dado que es el fundamento para afirmar que el desarrollo de toda persona más aun de los niños y su aprendizaje, está en la interacción social. Los niños deben interactuar en su entorno con sus pares y demás personas, de esta manera podrá interiorizar, hacer suyo lo que observa y aprenda. Si hay alguien mayor o un adulto que lo oriente, su aprendizaje será muy exitoso y fructífero. En este caso es la docente que a través de estrategias utilizando por ejemplo los juegos orienta a sus estudiantes con la finalidad de que sean más sociables mejorando así su integración, aceptación y comunicación en el grupo que se encuentren. Asimismo logrará a través del juego aprender de una manera didáctica, dinámica y divertida.

## **b) FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS**

Según (Orozco, (2016): La psicología está presente en las relaciones intergrupales ya que permite reconocer las emociones y ánimos de los niños, también si el niño es impulsivo o agresivo al momento de jugar, cuando pierde o cuando gana es decir que la psicología se encuentra presente en cada momento de la acción del hombre en el entorno.

Los fundamentos psicológicos nos dicen que para poder jugar no es necesario de aprender ya que se da de manera libre, de una manera innata que se da en el ser humano, ya que, a través del juego, los psicólogos pueden observar sus acciones y conductas del niño, si está sufriendo algún trauma entre otros.

Los psicólogos mencionan que la actividad de recreación es muy primordial para el niño. Ya que nos menciona:

El juego nos da alegría, placer en el momento de realizarlo sea adultos o niños.

Cuando el niño juega libera energía ya que no tiene una actividad o una responsabilidad como adultos que tienen que trabajar para sobrevivir, es por ello que el niño libera energía mediante la acción de jugar.

Mediante el juego el niño según su etapa que va creciendo en cada momento de su exploración adquiere conocimiento y también diferentes actividades que le permite la resolución de problemas, conflictos durante su vida que se les presenta.

### **c) FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS**

Según (Salvador, 2018) Es muy importante realizar los juegos de tradición en los diferentes aspectos: conceptual, procedimental y actitudinal.

En el aspecto conceptual es muy importante conservar y seguir realizando los juegos tradicionales porque nos permite:

- Proporcionar conocimientos de cultura y costumbres
- Conocimiento de diversión y limitaciones del juego
- Fortalecer la socialización a través del juego tradicional.
- Conocimiento del entorno, del contexto entre otros.
- Identificación de las normas y reglas que son regidas al momento de jugar.

A nivel procedimental, se puede apreciar como aumenta la participación motriz de los alumnos menos dotados para la actividad física, al tiempo que alcanzamos un mayor grado de integración social en el desarrollo de los juegos; un ejemplo puede ser a través de:

- Clasificación de los juegos en función de las capacidades que desarrollan.
- Construcción del propio material de juego.
- Experimentación de juegos tradicionales en distintos entornos de aprendizaje.
- Experimentación de juegos con diferentes reglas, roles y variantes.
- Práctica de diferentes estrategias de juego.
- Preparación de actividades relacionadas con los juegos por parte de los estudiantes para los actos de la semana cultural, etc.

En el aspecto actitudinal los juegos son esenciales para socializar ya que los niños entre ellos realizan sus propios roles al momento de jugar como:

- La participación de todos los niños tratados por igualdad. No existe la discriminación.
- La gran estimación de los juegos tradicionales.
- Estimación de la cultura propia del lugar.
- La importancia de la valoración de los juegos tradicionales como medio de transmitir cultura.
- Las relaciones que se da entre compañeros por medio del juego.
- Obedecen y respetan las reglas al momento de jugar.
- Consideran y respetan el espacio y los materiales de juego.
- Favorece en fortalecer los valores.

El taller basado en juegos tradicionales se llevó a cabo en el siguiente lugar: “ESPACIO DEL AULA”: La I.E. N°526 “Santa Rosa del Sur”, consta de cuatro de varias aulas en el centro educativo. También cuenta con dos espacios en donde los niños de 3,4 y 5 años recrean. Su horario que establece este centro de estudio es de las 8: am hasta las 1:00 pm horas.

Proporciona y ofrece enseñanza de aprendizaje a niños de 3, 4 y 5 años de edad, basado en el marco de buen desempeño y el currículo que el estado brinda, y algunos materiales que le facilita su aprendizaje es brindada por los padres de familia.

En el contexto social y económico de los padres de familia de los estudiantes que son agentes educativas, la realidad es que presenta un nivel medio- bajo económico.

En la institución educativa hay un número de niños y la mayoría sus padres son familias nucleares, también es bueno recalcar que los hogares se encuentran muy cercano al centro educativo, Y en el aspecto del aula su contexto es contar con un ambiente pequeño y habiendo 25 niños formados en cuatro grupos, es por eso los espacios se encuentran reducidos, también contamos con 6 sectores divididos dentro del aula. Y una pizarra al frente. Para poder escuchar y prestar atención los niños tienen que cambiar su asiento o mover, también tienen que hacer su asamblea en el piso ya que el espacio no es adecuado para ellos, es decir contamos con un espacio pequeño, pero brinda los

materiales necesarios para poder desarrollar las actividades de aprendizaje y llevar a cabo una enseñanza de calidad.

“ESPACIO ACTIVO”: los diversos juegos tradicionales se realizaron en el espacio del patio de la institución educativa.

### **CARACTERÍSTICAS DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN EL NIÑO DE CUATRO AÑOS**

Las características nos permiten saber su etapa del niño en crecimiento, como se está desarrollando ya sea en diferente aspecto cognitivo, lenguaje, emocional y social ya que estas áreas es la que interviene más durante su desarrollo del niño.

Según (Gómez, 2019) En el desarrollo psicológico y emocional es donde el niño va cruzan etapas que cada vez, que va creciendo es ahí donde tiene un enfoque más amplio que le permitirá intervenir, interactuar y comunicar en una comunidad; es así que hay autores que permite explicar los cambios que se dan en dichas etapas. Tenemos a “Piaget” quien nos menciona cuatros periodos que un niño tiene como: es el primero la etapa sensoria motora: se da de cero a dos años es donde que la inteligencia se estimula en el sentido y las coordinaciones motoras, es decir el niño se concentra en sus acciones y movimientos físicos que realiza de una manera innata.

Tenemos el segundo periodo etapa pre operacional: se da de los dos a siete años es aquí que niño utiliza un papel importante para comunicarse que es el lenguaje, en esta etapa el niño piensa más, explora que en cada momento va descubriendo nuevos aprendizajes y así logra tener un amplio conocimiento que ha desarrollado mediante su experimentación. En el tercer periodo es las operaciones concretas que se da de los siete años hasta los once, ya que el niño piensa lógicamente y entienden y comprenden más sobre las cosas, se identifican claramente y socializan más formando su grupos y pares. Por último, tenemos el periodo de las formales que se da de los doce años a más, la persona explora, buscan soluciones a los problemas ya piensan en su futuro en algunos proyectos entre otros.

Es así que en esta etapa el niño da diferentes cambios durante el desarrollo como en la actitud y aptitud que todo esto construye las interacciones sociales con los demás o con su entorno.

En la Infancia “iniciativa culta” los niños en los cuatro años desarrollan el aspecto motor muy importante ya que le permite explorar y descubrir y es que también desarrolla lo cognitivo como piensa, se comunica no tiene un límite en dichas situaciones, sino que es capaz de pensar sobre ella. Ya que el niño está empezando su desarrollo porque aún no piensa de manera lógica, pero piensa de una manera derivada ya que el niño se encuentra muy activo en sus juegos.

La capacidad del niño que está en el juego es la iniciativa de empezar las cosas, es ahí donde los padres, educadores estén apoyando a sus interés y fantasías del niño cada pregunta que realiza el niño es un progreso más para que el niño se desarrolle porque no le conviene en absoluto que el niño se sienta culpable a falta de sus interés y necesidades por los padres si el niño desarrolla la culpa se quedará bloqueado en lugar de satisfacer sus necesidades e intereses que eso puede dificultar en desarrollar algunas habilidades. El niño que ha desarrollado la confianza básica es aquel que explora más y desarrolla la autonomía por ello es muy importante desarrollar todos los procesos así es como el niño inicia con el desarrollo de las relaciones con los demás.

Es muy importante que el niño desarrolle el apego en esta etapa, para que no sufre tanto con la separación de sus padres o personas cercanas por que los niños que han desarrollado el apego seguro tienen la iniciativa de dar el primer paso a relacionarse con los demás, así como tienen la confianza hacia la madre y se sienten seguros cuando ella está allí que mediante el juego el niño pone en marcha la conducta de experimentación, exploración y así se desarrolla con su entorno, por ello es importante que desarrollen el apego seguro en los niños ya que a un futuro tienen relaciones de parejas seguras, de confianza así disfrutan mucho de la compañía mutua, y niños que han desarrollado el apego seguro tiene relaciones de pareja turbulentas es así desde este punto esas primeras relaciones son muy importantes porque ayudan a desarrollar la confianza así mismo y con los demás y poder desarrollarse con su entorno desarrollando así su autonomía.

# **CAPÍTULO. III**

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

### 3.1 Método de investigación

Para llevar a cabo la aplicación del “taller basado en juegos tradicionales para mejorar las relaciones interpersonales en los niños de años de la I.E Santa Rosa del sur N°526” se ha basado en el método experimental, cuando el investigador promueve condiciones para incluir determinadas variables de estudio manejadas por él para contrastar el aumento o disminución de esa variable y su impacto en las conductas observadas, así mismo el investigador manipula a propósito la variable experimental y luego observa lo que ocurre en situaciones vigiladas.

#### 3.1.2 Hipótesis

**Hi:** Si aplicamos el taller basado en “Juegos tradicionales” se desarrolla las relaciones interpersonales en lo niños de 4 años de la institución educativa N° 526 Santa rosa del sur.

**Ho:** Si aplicamos el taller basado en “juegos tradicionales” No desarrolla las relaciones interpersonales en lo niños de 4 años de la institución educativa N° 526 Santa rosa del sur.

#### 3.1.3 Variables de investigación

**Variable Dependiente:** relaciones interpersonales.

**Variable Independiente:** juegos tradicionales.

**Variable Interviniente:** sexo.

### 3.2 Diseño de investigación

La aplicación del “taller basado en juegos tradicionales para mejorar las relaciones interpersonales en los niños de años de la I.E Santa Rosa del sur N°526” se ha basado en la investigación pre-experimental, (Hernández, 2007) este diseño maneja una o más independientes para observar cambios de una situación control, así mismo carece de validez interna porque no cuenta con un grupo de control o testigo, que es importante para comparar las mediciones de presencia o ausencia.

**Pre-Experimental**

**Diseño de pre-test y post-test con un solo grupo**

**G: 0<sub>1</sub> - x - 0<sub>2</sub>**

G: GRUPO EXPERIMENTAL

0<sub>1</sub>: Aplicación del pre-test

X: taller basado en juegos tradicionales.

0<sub>2</sub>: Aplicación del post test

### 3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA:

**Población Muestral:** se obtuvo la población y muestra de un solo grupo, con la aplicación del test y taller.

Grupo	Niños	Niñas	Total
Los amistosos	10	15	25

### 3.4 TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

#### 3.4.1 TÉCNICA:

La técnica que se empleó en la recolección de datos es la de observación (Flores, 2006), esta técnica tiene fines de registro sobre comportamientos o conductas particulares del objeto. Mediante la observación del diálogo espontáneo de los niños y niñas, el docente se da cuenta si están o no desarrollando sus capacidades y actitudes o si tienen una dificultad con la relación a los espacios y materiales que se les ofrece.

#### 3.4.2 INSTRUMENTO:

El instrumento que se empleó para la recolección de datos es la escala de estimación, según (Ramos, Mercedes, & Blanco, 2015), menciona a la definición de los autores McDaniel y Gates el término escala de estimación está referido a los recursos que se emplean para decretar un orden cuantitativo a través de la asignación numérica a las cualidades de un individuo u objeto, conformado por ítems la cual se utilizarán para calificar el desenvolvimiento del objeto en estudio y las opciones a emplear son:

excelente (5)	bueno (4)	regular (3)	deficiente (2)
---------------	-----------	-------------	----------------

Dirigido a los niños y niñas de 4 años de la I.E “Santa Rosa del sur” N ° 526. Permite al docente mirar las actividades desarrolladas por el estudiante de manera más integral. Para ello, es necesario presenciar el evento o actividad y registrar los detalles observados.

### 3.5 PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Para llevar a cabo el análisis de este se tuvo en cuenta la información obtenida escala de estimación, a través de la observación, teniendo en cuenta cada uno de los criterios de la práctica del comportamiento creativo, participación y cooperación de los niños. Los pasos que se siguieron para realizar este análisis fueron las siguientes:

#### ETAPA:

##### A. Media aritmética o promedio:

La media aritmética es el valor promedio de las muestras y es independiente de las amplitudes de los intervalos. Es decir, es el valor central de un conjunto de datos o conjunto finito de números. Es una medida que nos permite evaluar y hacer comparaciones entre grupos para tomar ciertas decisiones. Su fórmula es la siguiente:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Dónde:

$X_i$  : Son los diferentes puntajes que toma la variable

$n$  : número de datos o tamaño de la muestra.

## B. Desviación estándar:

Es una medida que se usa para cuantificar la variación o dispersión, de un conjunto de datos numéricos. Esta medida se utiliza para determinar la variabilidad que existe entre los diferentes puntajes obtenidos en la guía de observación. Su fórmula es la siguiente:

$$s = \sqrt{\frac{1}{n} \left[ \sum x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{n} \right]}$$

Dónde:

$X_i$  : Son los diferentes puntajes que toma la variable.

$n$  : número de datos o tamaño de muestra.

También se realizaron gráficos estadísticos con la finalidad de visualizar el comportamiento de los puntajes promedios para cada de los diferentes criterios de la práctica del comportamiento asertivo.

## 2ª ETAPA:

En la segunda etapa se realizaron pruebas de hipótesis con la finalidad de dar respuesta a nuestro problema y hacer las comparaciones en cada uno de los criterios de práctica del comportamiento asertivo. Para probar las hipótesis planteadas se utilizó la Prueba “t” de Student ya que se tuvo información del grupo de estudio y grupo experimenta de una sola aula.

### A. Prueba t de student:

#### a. Hipótesis:

$H_0$ : Los puntajes promedios del pre test es igual al post test.

$H_1$ : Los puntajes promedios del pre test es diferente al post test.

### b. Estadístico de prueba:

Para probar esta hipótesis se deben de calcular 2 valores. Un valor experimental (estadístico de prueba) y un valor tabular.

Para calcular el valor experimental se utiliza la siguiente fórmula:

$$t_e = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}}$$

Dónde:

- $S_{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}$  : es la desviación estándar de las diferencias de los puntajes de ambos grupos.

### c. Valor tabular:

Para calcular el valor tabular se tiene en cuenta lo siguiente:

$$t_t = t_{(n-1, \alpha / 2)}$$

el cual tienen una distribución t de Student con n-1 grados de libertad, donde n= número de datos.

### Decisión:

0 Si  $t_e \geq t_t$  rechazar la hipótesis  $H_0$  de que Los puntajes promedios del pre test es igual al post test.

Otra forma de analizar estos resultados evaluar el valor de p, si  $p < 0.05$ , la prueba es significativa, es decir, Rechazar  $H_0$ .

# **CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

## 4.1 RESULTADOS DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

En el siguiente capítulo se presenta los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados a los niños de 4 años de la I.E N° 526 Santa Rosa del Sur, durante el periodo de octubre hasta diciembre del 2019.

Para obtener un análisis más preciso de los resultados se utilizó dos programas: Excel para crear una data y el SPSS (software process estadística social) donde se hizo el vaciado, para posteriormente ser analizados por medio de tablas y gráficos.

El tamaño de la muestra fue de 25 estudiantes.

- a) **Objetivo General:** Demostrar que el taller basado en los juegos tradicionales permite desarrollar las relaciones interpersonales en los niños de cuatro años de la I.E. N°526 Santa Rosa del Sur.

### **Tabla 1:**

*Indicadores estadísticos en el POS TEST, que permite desarrollar las relaciones interpersonales en los niños de cuatro años de la I.E. N°526 Santa Rosa del Sur*

Media		Diferencia	Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
PRE	POST		PRE	POST	PRE	POST
47	93	46	3,62	2,18	7,80%	2,4%

**INTERPRETACIÓN:** En la Tabla 1 se observa que el puntaje medio alcanzado por los estudiantes en las relaciones interpersonales, en el pre test es 47; en cambio en el post test su puntaje medio es 93. Esto determina una diferencia de 46 puntos favorable en el grupo experimental. Por otro lado, se observa también que los puntajes obtenidos por los estudiantes del grupo experimental presentan en el pre test una dispersión relativa (2.4%) más estable que en el post test (7,80%), esto manifiesta que el programa aplicado a causado efecto.

DEMOSTRACIÓN DEL TALLER BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES POR LA PRUEBA T-STUDENT PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES

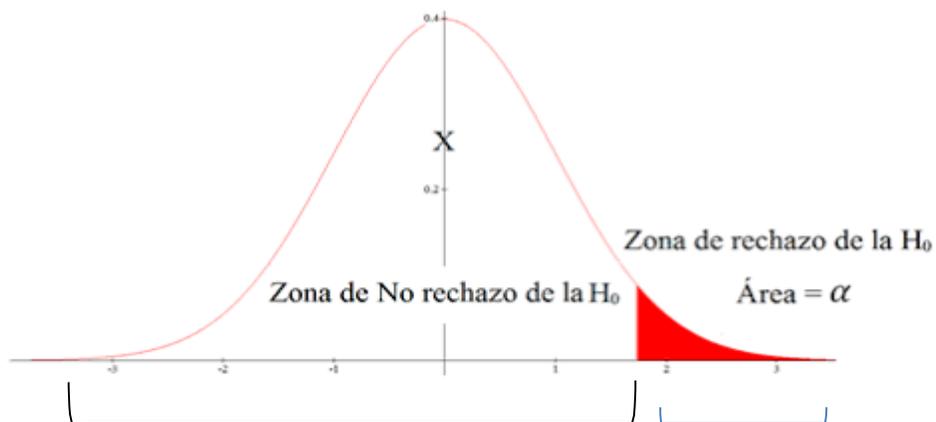
**H. NULA  $H_0$ :** La Aplicación Del taller basado en los juegos tradicionales No Mejora las relaciones interpersonales en Forma Significativa.

**H. ALTERNA  $H_1$ :** La Aplicación Del taller basado en los juegos tradicionales Mejora las relaciones interpersonales en Forma Significativa.

**Tabla 2:** Prueba T-Student y su significancia

Valor Calculado	Sig.	Decisión $p < 0,05$
$T_C = 54.276$	$p = 0,000$	Altamente Significativo

Observando la Figura 1 y su significancia en la Tabla 2 ( $p < 0,05$ ) se demuestra a través de la Prueba T-Student que el taller basados en juegos tradicionales permiten mejorar las relaciones interpersonales con un nivel de confianza superior al 95% en el grupo experimental, es decir de manera altamente significativa.



$t = 1,7138$        $t_c = 54.276$

**Figura 1:** Demostrar que La Aplicación Del taller basado en los juegos tradicionales Mejora las relaciones interpersonales

**Objetivo Específico 1:** Identificar el nivel de las relaciones interpersonales en los niños de cuatro años de la I.E. N°526 Santa Rosa del Sur, antes y después de la aplicación del taller basado en los juegos tradicionales.

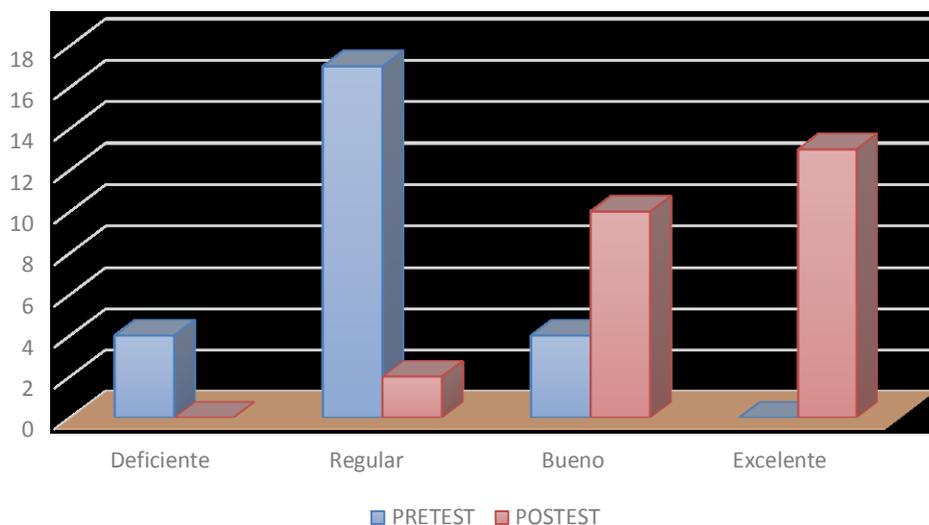
**Tabla 3:**

*Nivel de las relaciones interpersonales en los niños de cuatro años de la I.E. N°526 Santa Rosa del Sur, antes y después de la aplicación del taller basado en los juegos tradicionales.*

NIVELES	PUNTAJE	PRETEST		POSTTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	[40 - 79]	4	16.00%	0	0.00%
Regular	[80 - 119]	17	68.00%	2	8.00%
Bueno	[120 - 159]	4	16.00%	10	40.00%
Excelente	[160 - 200]	0	0.00%	13	52.00%
<b>Total</b>		25	100,0	25	100,0

Nota: Fuente: Cuestionario aplicado por las autoras

**INTERPRETACION:** En la Tabla 3, se visualiza que, los estudiantes en el Pre test mostraron mayormente nivel de relaciones interpersonales Deficiente, Regular y Bueno con 16%, 68% y 16% respectivamente, sin embargo en el Pos test el nivel de relaciones interpersonales fue de nivel Bueno con 40% del total de participantes en el estudio y de nivel excelente con 52%, demostrando descriptivamente que la aplicación del taller baso en juegos tradicionales mejora las relaciones en los niños de 4 años.



*Figura N° 02: Nivel de las relaciones interpersonales en los niños de cuatro años de la I.E. N°526 Santa Rosa del Sur, antes y después de la aplicación del taller basado en los juegos tradicionales.*

**Objetivo Especifico 2:** Identificar el nivel de empatía que posee los niños y niñas de cuatro años de la I.E. Santa Rosa del Sur, antes y después de aplicar el taller basado en juegos tradicionales.

*Tabla N° 4: Indicadores estadísticos en el POS TEST, la empatía antes y después aplicar el taller basado en juegos tradicionales en los niños de cuatro años de la I.E. Santa Rosa del Sur.*

Media		Diferencia	Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
PRE	POST		PRE	POST	PRE	POST
12,67	18.34	8.67	4,027	3,246	31.78%	17.70%

**INTERPRETACION:** En la Tabla 4 se observa que el puntaje medio alcanzado por los estudiantes de la empatía, en el pre test es 12.67; en cambio en el pos test su puntaje es 18.34. Esto determina una diferencia de 8.67 puntos favorables al posttest. Por otro lado, se observa también que los puntajes obtenidos por los estudiantes del pos test presentan una dispersión relativa (17.70%) más estable que en el pre test (31.78%), esto manifiesta que el taller aplicado a causado efecto.

#### DEMOSTRACIÓN DE LOS TALLERES BASADOS EN JUEGOS TRADICIONALES POR LA PRUEBA T-STUDENT PARA DESARROLLAR EL NIVEL EMPATIA

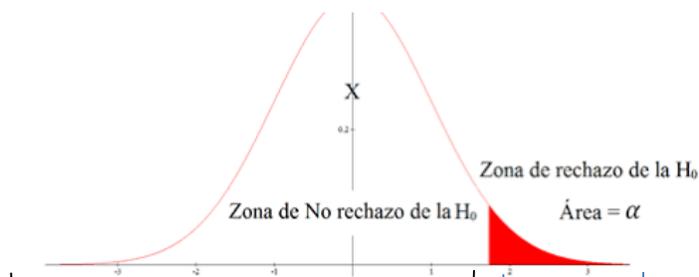
**H. NULA** **H<sub>0</sub>:** La Aplicación Del taller basado en los juegos tradicionales No Mejora las relaciones interpersonales en Forma Significativa.

**H. ALTERNA** **H<sub>1</sub>:** La Aplicación Del taller basado en los juegos tradicionales Mejora las relaciones interpersonales en Forma Significativa.

**Tabla 5: Prueba T-Student y su significancia**

Valor Calculado	Sig.	Decisión p < 0,05
T <sub>C</sub> = 8.361	p = 0,001	Significativo

Observando la Figura 3 y su significancia en la Tabla 6 (p < 0,05) se demuestra a través de la Prueba T-Student que los talleres basados en juegos tradicionales permiten mejorar el nivel de empatía con un nivel de confianza superior al 95% en el Pretest, respecto al posttest, es decir de manera significativa.



**t = 1,738      t<sub>c</sub> = 8,361**

**Objetivo Específico 3:** Identificar el nivel de trabajo en grupo que poseen los niños y niñas de cuatro años de la I.E. Santa Rosa del Sur N° 526, antes y después de la aplicación del taller basado en juegos tradicionales.

*Tabla N° 06: Indicadores estadísticos en el POS TEST, del Trabajo antes y después aplicar el taller basado en juegos tradicionales en los niños y niñas de cuatro años de la I.E. Santa Rosa del Sur.*

Media		Diferencia	Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
PRE	POST		PRE	POST	PRE	POST
11,58	17,25	5.67	1,681	1,671	14.52%	9.69%

**INTERPRETACION:** En la Tabla 6 se observa que el puntaje medio alcanzado por los estudiantes en el nivel del trabajo, en el pre test es 11.58; en cambio en el post test su puntaje es 17.25. Esto determina una diferencia de 5.67 puntos favorables al post test. Por otro lado, se observa también que los puntajes obtenidos por los estudiantes del post test presentan una dispersión relativa (9.69%) más estable que en el pre test (14.52%), esto manifiesta que el nivel del trabajo aplicado a causado efecto.

#### DEMOSTRACIÓN DE LOS TALLERES BASADOS EN JUEGOS TRADICIONALES POR LA PRUEBA T-STUDENT PARA DESARROLLAR EL NIVEL DEL TRABAJO

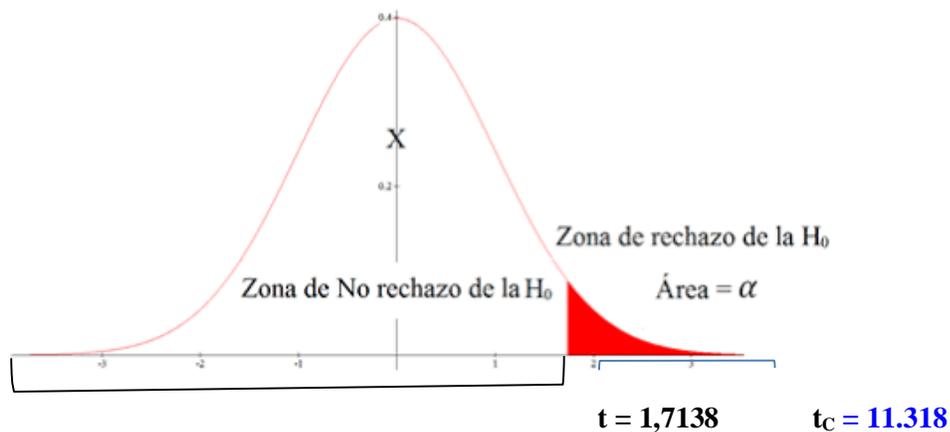
**H. NULA** **H<sub>0</sub>:** La Aplicación Del taller basado en los juegos tradicionales No Mejora el nivel del trabajo en Forma Significativa.

**H. ALTERNA** **H<sub>1</sub>:** La Aplicación Del taller basado en los juegos tradicionales Mejora el nivel del trabajo en Forma Significativa.

**Tabla 7: Prueba T-Student y su significancia**

Valor Calculado	Sig.	Decisión p < 0,05
T <sub>C</sub> = 11.318	p = 0,001	Significativo

Observando la Figura 4 y su significancia en la Tabla 8 (p < 0,05) se demuestra a través de la Prueba T-Student que los talleres basados en juegos tradicionales permiten mejorar el nivel del trabajo con un nivel de confianza superior al 95% en el Pre test, respecto al post test, es decir de manera significativa.



**Figura 4:** Demostrar que La Aplicación Del taller basado en los juegos tradicionales Mejora el nivel del trabajo en Forma Significativa

**Objetivo Especifico N°04:** Identificar el nivel de habilidades sociales que poseen los niños y niñas de cuatro años de la I.E. Santa Rosa del Sur N° 526, antes y después de la aplicación del taller basado en juegos tradicionales.

*Tabla N° 8: Indicadores estadísticos en el POS TEST, las habilidades sociales antes y después aplicar el taller basado en juegos tradicionales en los niños y niñas de cuatro años de la I.E. Santa Rosa del Sur.*

Media		Diferencia	Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
PRE	POST		PRE	POST	PRE	POST
9.34	16.50	7.16	1.332	1,684	14.26%	10.21%

**INTERPRETACION:** En la Tabla 8 se observa que el puntaje medio alcanzado por los estudiantes en el nivel de habilidades sociales, en el pre test es 9,34; en cambio en el post test su puntaje es 16,50. Esto determina una diferencia de 7.16 puntos favorables al post test. Por otro lado, se observa también que los puntajes obtenidos por los estudiantes del post test presentan una dispersión relativa (10,21%) más estable que en el pre test (14,26%), esto manifiesta que el nivel del trabajo aplicado a causado efecto.

DEMOSTRACIÓN DE LOS TALLERES BASADOS EN JUEGOS TRADICIONALES POR LA PRUEBA T-STUDENT PARA DESARROLLAR EL NIVEL DE HABILIADES SOCIALES

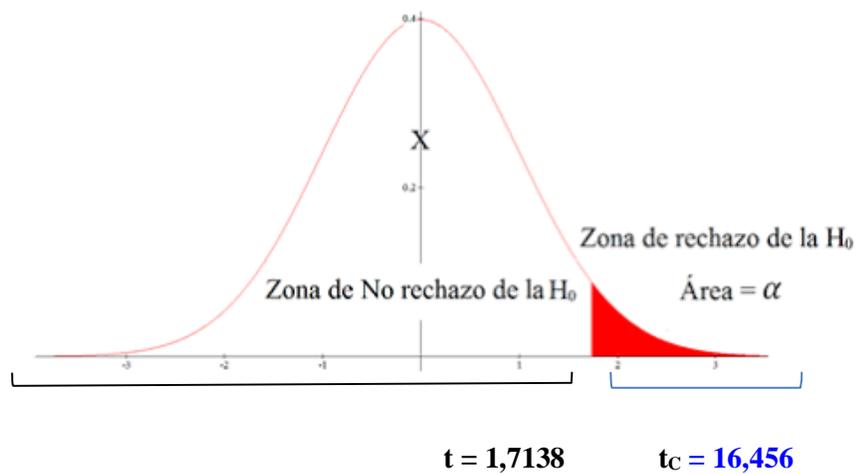
**H. NULA** **H<sub>0</sub>:** La Aplicación Del taller basado en los juegos tradicionales No Mejora el nivel de habilidades sociales en Forma Significativa.

**H. ALTERNA** **H<sub>1</sub>:** La Aplicación Del taller basado en los juegos tradicionales Mejora el nivel de habilidades sociales en Forma Significativa.

**Tabla 9: Prueba T-Student y su significancia**

Valor Calculado	Sig.	Decisión $p < 0,05$
$T_C = 16,456$	$p = 0,000$	Significativo

Observando la Figura 5 y su significancia en la Tabla 10 ( $p < 0,05$ ) se demuestra a través de la Prueba T-Student que los talleres basados en juegos tradicionales permiten mejorar el nivel del trabajo con un nivel de habilidades sociales superior al 95% en el Pre test, respecto al post test, es decir de manera significativa.



**Figura 5: Demostrar que La Aplicación del taller basado en los juegos tradicionales Mejora el nivel de habilidades sociales Forma Significativa.**

**Objetivo Especifico N° 05:** Comprobar la efectividad del taller “basado en juegos tradicionales para mejorar las relaciones interpersonales en los niños de 4 años de la I.E Santa Rosa del Sur N°526 en el grupo experimental.

*Tabla N° 10: nivel efectividad de las relaciones interpersonales, antes y después de la aplicación del taller “basado en juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E Santa Rosa del Sur N°526.*

NIVELES	PUNTAJE	PRE TEST		POST TEST	
		Frecuencia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje
Deficiente	[40 - 79]	7	33.33%		0.00%
Regular	[80 - 119]	14	66.67%		0.00%
Bueno	[120 - 159]	0	0.00%		57.14%
Excelente	[160 - 200]	0	0.00%		42.86%
Total		21	100,0		100,0

**Nota:** Fuente: Cuestionario aplicado por la autora

**INTERPRETACION:** En la Tabla 10, se observa que en post test se ha determinado que hay una mayor mejora en el nivel de relaciones interpersonales en el nivel bueno ya que en el pre test el 66.67% tuvo el nivel regular, lográndose así reducir a un 0.0.0% y ocupar el nivel más alto de bueno con el 57.14%.

Antes de la aplicación del Taller, los estudiantes del grupo experimental mayormente presentaron las relaciones interpersonales de nivel deficiente y regular, sin embargo, cuando se aplica el taller de los estudiantes del grupo experimental mayormente alcanzaron relaciones interpersonales bueno excelente.

## 4.2 DISCUSIÓN

En el grafico N°01 se observa que el puntaje medio obtenido por los niños en las relaciones interpersonales, en el pre test es 47 y en el post test su puntaje medio es 93. Esto determina una diferencia de 46 puntos favorable en el grupo experimental. Por otro lado, se observa también que los puntajes obtenidos por los estudiantes del grupo experimental presentan en el pre test una dispersión relativa (2.4%) más estable que en el post test (7,80%), esto manifiesta que el taller aplicado a causado efecto, a través de la Prueba T-Student se demuestra que los talleres basados en juegos tradicionales permiten mejorar las relaciones interpersonales con un nivel de confianza superior al 95% en el grupo experimental, es decir de manera altamente significativa (Salcedo & Quiñones, 2015): menciona que la relación interpersonal es muy importante para el hombre, ya que sabe entender, comprender, comunicarse entre pares y saber convivir con la sociedad. Es por ello que aun la etapa más fundamental para poder aprender a relacionarse de forma adecuada es en la niñez.

Esto quiere decir que durante el proceso de la aplicación de cada taller se ha observado un incremento de significancia cuando se inició con un bajo porcentaje de más de la mitad de los estudiantes carecían de buenas relaciones interpersonales se ha llegado finalmente llegar con un total de confianza del 95% de buenas relaciones interpersonales del grupo control gracias a la aplicación del taller.

En el gráfico N° 02 se observa que los resultados de los niños en el Pre test mostraron mayormente nivel de relaciones interpersonales Deficiente con 16%, Regular con 68% y Bueno con 16% respectivamente, sin embargo, en el Pos test el nivel de relaciones interpersonales fue de nivel Bueno con 40% y de nivel excelente con 52%, demostrando descriptivamente que la aplicación del taller baso en juegos tradicionales mejora efectivamente las relaciones en los niños de 4 años, según (Gonzales, 2017): menciona que los juegos tradicionales es un medio importante para desarrollar y favorecer las relaciones interpersonales en los niños, pues mediante esta actividad los niños interactúan, se relacionan entre sí.

En el grafico N°03 se observa que el puntaje medio alcanzado por los niños en el nivel de empatía, en el pre test tiene como puntaje 12.67; en cambio en el pos test su puntaje es 18.34. Esto determina

una diferencia de 8.67 puntos favorables al post test. Por otro lado, se observa también que los puntajes obtenidos por los estudiantes en el pos test presentan una dispersión relativa (17.70%) y en el pre test (31.78%), esto muestra que el taller de juegos tradicionales aplicado a causado efecto en el nivel de empatía en los niños de 4 años, Vygotsky (citado por Lachi, 2015, p.36) afirma “que el aprendizaje es producto de la interacción social. Mientras más interactúa el niño con su entorno, mayor será la calidad de sus aprendizajes”

González (2017) llega a la conclusión que la investigación y comparar los resultados del pre test con los del post test se encontró diferencias estadísticas entre los resultados obtenidos antes y después del tratamiento del grupo experimental, donde se observa que: el puntaje promedio mejoró de 29,5 puntos (nivel medio de socialización), en el pre test a 50 puntos (nivel alto de socialización) en el pos test. Esto quiere decir que comparando los dos resultados finales obtenidos en cada investigación se llega a la conclusión que gracias a la aplicación de juegos tradicionales se logró un nivel alto de socialización y desarrollo de la empatía, confirmando así la eficacia del taller juegos tradicionales para mejorar las relaciones interpersonales.

En el grafico N° 04 se observa que el puntaje medio alcanzado por los estudiantes en el nivel del trabajo en equipo, en el pre test es 11.58; en cambio en el post test su puntaje es 17.25. Esto determina una diferencia de 5.67 puntos favorables al post test. Por otro lado, se observa también que los puntajes obtenidos por los estudiantes del post test presentan una dispersión relativa (9.69%) más estable que en el pre test (14.52%), esto muestra que la aplicación de talleres basados en juegos tradicionales causado efecto en el nivel de trabajo en equipo de los de 4 años, (Masa, 2016) menciona que a través del juego los niños se socializan compartiendo valores y normas con su medio, mediante la comunicación. Así mismo aprende a trabajar de manera conjunta con sus compañeros, aprendiendo a compartir, respetar y convivir de manera armoniosa.

Con estos resultados se observa la eficacia de la aplicación del taller con un 5.67 de diferencia del puntaje inicial con el final del nivel de trabajo en equipo, demostrando así resultados favorables que validan la eficacia de la aplicación del taller.

En el grafico N°05 se observa que el puntaje medio alcanzado por los estudiantes en el nivel de habilidades sociales, en el pre test es 9,34; en cambio en el post test su puntaje es 16,50. Esto determina una diferencia de 7.16 puntos favorables al post test. También se observa que los puntajes obtenidos por los estudiantes del post test presentan una dispersión relativa (10,21%) más estable que en el pre test (14,26%), esto manifiesta que la aplicación de talleres tradicionales ha causado un efecto satisfactorio en el nivel de habilidades sociales en los de 4 años, (Gonzales, 2017): menciona que el juego es la actividad principal que debe realizar el niño pues es una opción para que recepciones habilidades sociales como compartir con lo demás, saber escuchar y respetar las opiniones de sus compañeros. Así mismo sus sentimientos, sus capacidades intelectuales, resolución de conflictos, etc.

En el gráfico N°06 se observa que en el pre test el 66.67% tuvo el nivel regular y en post test se logró ocupar el nivel más alto de excelente con el 57.14% lográndose así reducir a un 0.0.0% el nivel inicial regular, antes de la aplicación del Talleres de los juegos tradicionales, los niños mayormente presentaron las relaciones interpersonales de nivel deficiente y regular, sin embargo, cuando se aplica el taller de los juegos tradicionales en los niños se alcanzó mejorar las relaciones interpersonales en los niveles bueno excelente obteniendo así mejorar las relaciones en los niños de 4 años.

**CAPÍTULO V.**  
**CONCLUSIONES Y**  
**RECOMENDACION**  
**ES**

## 5.1 Conclusiones

- Se demostró que la aplicación del taller basado en juegos tradicionales permitió desarrollar las relaciones interpersonales en los niños de 4 años de la I.E N°526 Santa Rosa del Sur en un nivel de confianza superior al 95% en el grupo experimental es decir de una forma altamente significativa del grupo experimental.
- Se demostró que al inicio de la aplicación del pre-test los niños se encontraban en un nivel deficiente con un 33.33 % y con la evaluación del post- test los niños mejoraron las relaciones interpersonales a un nivel bueno de 57.14% pudiéndose observar claramente los cambios en la forma como jugaban en equipo, respetaban a sus compañeros y las reglas, compartían con sus compañeros.
- El nivel de relaciones interpersonales que poseían los niños era de 16% deficiente y un 68 % regular luego de la aplicación del taller basado en juegos tradicionales, el nivel fue Bueno con un 40% y excelente en un 52 % demostrando descriptivamente que la aplicación del taller basado en juegos tradicionales mejora las relaciones en los niños de 4 años.
- En el nivel de empatía que poseían los niños en el pre test fue de 12.67 y luego de haber aplicado el taller se tuvo como resultado el 18.34 con un 8.67 de diferencia logrando así un efecto en el grupo experimental.
- En el nivel de habilidades sociales, en el pre test es 9.34% ; en cambio en el post test su puntaje es 16,50%. Esto determina una diferencia de 7,16% puntos favorable al post test. también los puntajes obtenidos por los estudiantes del post test presentan una dispersión relativa de 10,21% más estable que en el pre test 14,26%, esto manifiesta que la aplicación de talleres juegos tradicionales ha causado efecto satisfactorio en el nivel de habilidades sociales en los niños de 4 años.

- Al comparar los resultados de la media se encontró en el pre test una puntuación de 47 y como resultado del post test una media de 93, a lo que se establece como diferencia de 46 puntos de ganancia, siendo el taller de juegos tradicionales que permitió lograr esta eficacia.

## 5.2 Recomendaciones

- A Las profesoras de educación inicial se les recomiendan aplicar los Juegos tradicionales en la etapa pre escolar; como estratégica metodológica para desarrollar las relaciones interpersonales de los niños de forma adecuada logrando así su desarrollo integral.
- El taller basado en juegos Tradicionales, es una herramienta efectiva para desarrollar también el aspecto emocional ya que el niño expresará sus sentimientos, mostrará valores y podrá aprender a ponerse en el lugar del otro o la Identidad cultural en los niños; teniendo en cuenta los siguientes juegos: el teléfono malogrado, el lobo feroz, la gallinita ciega, mama yuca, entre otros juegos tradicionales significativos para el desarrollo de las relaciones interpersonales.
- Se recomienda otros autores aplicar los juegos tradicionales no solo para desarrollar la inteligencia interpersonal, sino para desarrollar otras áreas como: las emociones, la resolución de problemas entre otros.
- Trabajar de la mano con los padres de familia para tener el apoyo necesario y reforzar las capacidades de los niños en casa a través de las actividades realizadas durante el taller y así como también actividades domésticas contribuyendo así a que los niños puedan desenvolverse de manera efectiva y óptima

**CAPÍTULO VI.**  
**REFERENCIAS**  
**BIBLIOGRÁFICAS Y**  
**VIRTUALES**

## 6.1 REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

- Arcos, S. (2015). *Unidad Didáctica. Metodología*. Recuperado el 10 de 08 del 2019, de <https://sergioarcosjordan.wordpress.com/2015/04/13/unidad-didactica-metodologia/>
- Acaro, A. (2016). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015. Piura- Perú, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.*
- Bahamonde, T. (2018). *El juego dramático como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la institución educativa miguel grau seminario, huánuco – 2017.*
- Echeverría, M. (2016). “*El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del centro educativo muñequitos de chocolate del cantón quito*”, Ambato — Ecuador.
- García, V. (2015). *Actividades lúdico tradicionales en Utrera, Sevilla. Analisis entre los juegos populares y los actuales. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd145/los-juegos-populares-y-los-actuales.htm>*
- Gómez A. Intervención Temprana. In Tena JILD, editor. *Intervencion Temprana Desarrollo óptimo de 0 a 6 años*. Madrid: Ediciones Piramide; 206.
- González, A. (2017). “*Juegos sociales*” como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 3 años, del *Premium college – Cutervo – Cajamarca.*

- Hernández, Pautt y Miranda (2017). *Juegos tradicionales: una estrategia para promover la socialización del niño en la corporación instituto mi primera estación. (tesis de licenciatura). Universidad de Cartagena, Colombia.*
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños(as) de cinco años. Lima – Perú.*
- María, R. (2020). *Concepto de "Relaciones Interpersonales", de <https://concepto.de/relaciones-interpersonales/#ixzz70QuU9Rit>*
- Manya, A, (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo - Ayacucho.*
- Márquez, M. (2015). *Desarrollo de las capacidades sociales y comunicativas en niños de dos y tres años durante el juego. Pontifica Universidad Católica, Ecuador.*
- Maza, Q. (2016). *Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016.*
- Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de cinco años de la institución educativa N° 349 Palao. Universidad Cayetano Heredia, Perú.*
- Orozco, R. (2016). *La aplicación del dramaticuentos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales. Universidad católica los Ángeles Chimbote. Huánuco.*

- Ramos, D., Mercedes, M. y Blanco, M. (2015). *Técnicas e instrumentos para la Recolección de Datos [Artículo de blog]*. Obtenido de <https://es.scribd.com/presentation/285211317/Escalas-de-Estimacion>.
- Salvador Q. (2018) *Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI pastores de cristo del caserío de san isidro- frías 2017. Piura-Perú*
- Salcedo, Quiñones (2015). *Los juegos andinos como medio para optimizar las relaciones interpersonales. Universidad nacional San Agustín de Arequipa. Perú*

# **VII. ANEXOS**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA: TÍTULO: APLICACIÓN DE TALLER BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA ROSA DEL SUR N° 526**

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA *
TALLER BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E SANTA ROSA DEL SUR N°526	¿En qué nivel la aplicación del taller basado en juegos tradicionales influye en el desarrollo de las relaciones interpersonales en los niños de 4 años de la I.E. “Santa Rosa Del Sur” N°526?	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Demostrar que el taller basado en los juegos tradicionales permite desarrollar las relaciones interpersonales en los niños de cuatro años de la I.E. N°526 Santa Rosa del Sur.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificar el nivel de empatía que posee los niños y niñas de cuatro años de la I.E. Santa Rosa del Sur, antes y después de aplicar el taller basado en juegos tradicionales.</li> <li>● Identificar el nivel de trabajo en grupo que poseen los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N° 526 Santa Rosa del Sur, antes y después de la aplicación del taller basado en juegos tradicionales.</li> <li>● Identificar el nivel de habilidades sociales que poseen los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N° 526 Santa Rosa del Sur, antes y después de la aplicación del taller basado en juegos tradicionales.</li> <li>● Comprobar la efectividad del taller “basado en juegos tradicionales para mejorar las relaciones interpersonales en los niños de 4 años de la I.E “Santa Rosa del Sur” N°526 en el grupo control y experimental</li> </ul>	<p><b>Hi:</b> Si aplicamos el taller basado en “juegos tradicionales” se desarrolla significativamente las relaciones interpersonales en lo niños de 4 años de la institución educativa N° 526 Santa rosa del sur.</p> <p><b>Ho:</b> Si aplicamos el taller basado en “juego tradicionales” No desarrollará significativamente las relaciones interpersonales en lo niños de 4 años de la institución educativa N° 526 Santa rosa del sur</p>	<p><b>VARIABLE DEPENDIENTE:</b> relaciones interpersonales.</p> <p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b> juegos tradicionales.</p>	<p>Inteligencia interpersonal.</p> <p>Identidad 8</p> <p>Personal</p> <p>Dimensión</p> <p>Creativa</p> <p>Participación</p> <p>Cooperación</p>	<p><b>Método de investigación:</b> experimental</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> Pre-Experimental</p> <p>Diseño de pre-test y post-test con un solo grupo</p> <p><b>G:</b> 0<sub>1</sub> - x - 0<sub>2</sub></p> <p><b>POBLACIÓN Y MUESTRA:</b> Población muestral</p>

Operalización de las variables

TITULO	D. CONCEPTUAL	DIMENSIONES	ITEMS	INSTRUMENTO	VALORACIÓN
<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>RELACIONES INTERPERSONALES</p>	<p>(Salcedo y Quiñones, 2015): nos dice que la relación interpersonal es muy importante para el hombre, ya que se encuentra disponible para entender y comprender de vivir todos en sociedad, ya que en lo esencial tenemos el lenguaje que nos permite comunicar entre pares, en grupos con el fin de vivir en armonía dentro de la comunidad.</p>	<p>Inteligencia Interpersonales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ayuda a su amigo cuando necesita algo.</li> <li>➤ Escucha la opinión de sus compañeros.</li> <li>➤ Se expresa libremente respetando los sentimientos de sus compañeros.</li> <li>➤ Muestra agrado al jugar con sus amigos.</li> <li>➤ Asume con agrado el rol que tiene en el juego respetando a los demás.</li> <li>➤ Demuestra confianza al realizar el juego.</li> <li>➤ Utiliza palabras alentadoras hacia sus compañeros.</li> <li>➤ Es afectuoso con sus compañeros.</li> <li>➤ Intercambia idea con sus compañeros.</li> <li>➤ Busca estrategias para jugar con sus compañeros</li> <li>➤ Restea su espacio y el de sus compañeros al jugar.</li> <li>➤ muestra alegría, satisfacción durante el juego con sus compañeros.</li> <li>➤ Acepta sus errores.</li> <li>➤ Juega cordialmente con sus compañeros.</li> <li>➤ Demuestra alegría cuando comparte con los demás.</li> <li>➤ Respeta las opiniones de sus compañeros.</li> <li>➤ Muestra para jugar con sus compañeros.</li> <li>➤ Manifiesta seguridad en lo que dice.</li> <li>➤ Demuestra seguridad en lo que hace.</li> <li>➤ Muestra perseverancia para alcanzar su meta en el juego.</li> </ul>	<p>Escala de estimación</p>	<p>Deficiente=2 Regular=3 Bueno=4 Excelente=5</p>

TITULO	D. CONCEPTUAL	DIMENSIONES	ITEMS	INSTRUMENTO	VALORACIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE	Según (Márquez, 2015) nos dice que el entretenimiento es la principal herramienta y la más esencial para la enseñanza de los niños toda vez que es mucho más que una diversión en ella encuentran un sinnfín de actividades motoras.	IDENTIDAD PERSONAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Demuestra seguridad y confianza al relacionarse con los demás.</li> <li>● Realiza acciones sin necesidad de que lo ayuden.</li> <li>● Muestra iniciativa para realizar el juego</li> <li>● Busca estrategias ante una dificultad en el juego.</li> </ul>	Escala de estimación	Deficiente=2 Regular=3 Bueno=4 Excelente=5
JUEGOS TRADICIONALES		DIMENSIÓN CREATIVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Participa en la organización de las reglas antes del juego</li> <li>● Crea reglas en el juego de forma espontánea.</li> <li>● Cumple las reglas del juego.</li> <li>● Asume un rol en el juego.</li> <li>● Propone creativamente nombre a un juego.</li> <li>● Propone estrategias antes de cómo realizar el juego.</li> <li>● Imagina y crea nuevos juegos</li> <li>● Emplea estrategias al momento de jugar.</li> </ul>		
		PARTICIPACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Interactúa con los demás activamente</li> <li>● Se organiza para formar grupo</li> <li>● Asume responsabilidad en el juego</li> <li>● Participa en equipo.</li> </ul>		
		COOPERACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Acepta los acuerdos tomados en grupo.</li> <li>● Colabora con la maestra en el desarrollo del juego.</li> <li>● Ayuda a su amigo que presenta dificultades en el juego.</li> <li>● Participa en juegos grupales interactuando con sus pares y compartiendo los materiales.</li> </ul>		



## ESCALA DE ESTIMACION

### DIMENSIONES

### INTELIGENCIA INTERPERSONAL

#### INDICADORES

NOMBRES Y APELLIDOS	Restea su espacio y el de sus compañeros al jugar.				muestra alegría, satisfacción durante el juego con sus compañeros.				Acepta sus errores.				Juega cordialmente con sus compañeros.				Asume con agrado el rol que tiene en el juego respetando a los demás.				Respeto las opiniones de sus compañeros.				Muestra para jugar con sus compañeros.				Manifiesta seguridad en lo que dice.				Demuestra seguridad en lo que hace.				Muestra perseverancia para alcanzar su meta en el juego.						
	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D			
	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3
BRYANA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				
EYLI			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				
STEFANO		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				
AITANA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				
ANDRE			X				X				X				X				X			X					X			X					X				X				



ESCALA DE ESTIMACION																																		
DIMENSIONES																																		
PARTICIPACIÓN													COOPERACIÓN																					
INDICADORES																																		
NOMBRES  Y APELLIDOS	Interactúa con los demás activamente				Se organiza para formar grupo				Asume responsabilidad en el juego				Participa en equipo				Acepta los acuerdos tomados en grupo.			Colabora con la maestra en el desarrollo del juego.				Ayuda a su amigo que presenta dificultades en el juego.				Participa en juegos grupales interactuando con sus pares y compartiendo los materiales.						
	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D	E	B	R	D			
	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3
BRYANA			X				X				X						X					X					X				X			
EYLI			X				X				X							X				X					X				X			
STEFANO		X						X			X						X					X					X				X			
AITANA			X				X				X							X				X					X				X			
ANDRE			X				X				X							X				X					X				X			
BENJAMIN		X					X				X							X				X					X				X			

## PROGRAMA GENERAL Y ANALITICO

### TALLER GENERAL BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES

#### **JUSTIFICACIÓN**

Se propuso el taller basado en juegos tradicionales para mejorar las relaciones interpersonales de los niños de cuatro años de la institución educativa Santa Rosa del sur ya que en esta edad relacionarse de forma adecuada con los demás es esencial en su formación integral. Por ello a través de este taller se buscó desarrollar sus habilidades de los niños de manera en que pueda socializarse de forma adecuada respetando reglas, compartiendo los materiales, jugando en equipo donde se emplearon diversos juegos tradicionales con la finalidad de mejorar sus relaciones interpersonales con los demás.

#### **1. FUNDAMENTACIÓN**

El taller tuvo como base un enfoque socialista ya que admite que el ser humano desde que nace es un ser socialista que interactúa con su medio y que en la escuela los estudiantes desarrollan sus capacidades para poder relacionarse con su entorno fortaleciendo sus valores que permiten que tenga una buena socialización.

Además, (Vigotsky, 1979) nos menciona que los niños reflejan en su comportamiento las actitudes de sus compañeros y de sus padres. La persona desde el nacimiento va aprendiendo actitudes sean positivas o negativas de su entorno social, lo cual con el transcurrir el tiempo estas se van a ver forjadas en la forma del ser de la persona que la recibe o capta por tal motivo se debe orientar al pequeño e inculcar acciones que lleven a desarrollar buenas capacidades como parte de la sociedad. Así mismo Vigotsky afirma que la forma de comportarse el niño va a ser el resultado de lo aprendido en casa desde el lenguaje que emplea en clases hasta su forma de actuar. De tal manera que el ser humano desarrolla un proceso a lo largo del tiempo en la cual el resultado de todo esto es conjuntamente a

consecuencia de la integración social a través del lenguaje ya que este ayuda y contribuye en las relaciones interpersonales.

## **2. OBJETIVOS**

- Desarrollar buenas relaciones interpersonales en los niños.
  
- Desarrollar juegos que permitan que el niño pueda respetar las reglas, comparta sus materiales con sus compañeros, fortalezca y ponga en práctica sus valores respetando a sus todos los que le rodean.
  
- Brindar un clima adecuado y favorable para que el niño pueda relacionarse en confianza.

## **3. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS**

Las estrategias que se emplearon permitieron que el niño pueda relacionarse de forma correcta con las personas que le rodea como respetando a sus compañeros, compartiendo, respetando reglas, demostrando sus valores como la empatía, tolerancia, etc y trabajando en equipo.

El taller basado en juegos tradicionales se llevó a cabo tres veces por semana, con el tiempo de 45 minutos cada actividad, se incluyó los aspectos como el trabajo en equipo, construcción y planteamiento de estrategias, interacción con su entorno a través de diversos juegos y actividades como grafico plástico.

Para iniciar el taller se evaluó primeramente a los niños para saber como se encontraban su relación e interacción con los demás, seguidamente se aplicó diferentes actividades que nos permitieron evaluar si se logro o no el desarrollo de

las relaciones interpersonales en los estudiantes. Para la evaluación de selecciono los indicadores de las dimensiones de la variable dependiente de acuerdo a cada uno de los objetivos que se quiso lograr.

Para poder ejecutar los talleres se tuvo un espacio adecuado y determinado conjuntamente con los materiales indicados para cada juego.

Cada taller conto con los diversos: Asamblea o inicio, expresividad o juego motriz, relajación, expresión gráfica y cierre.

#### **4. CONTENIDOS**

Las actividades que se desarrollaron favorecieron a las relaciones interpersonales en los diferentes aspectos como trabajo en equipo, habilidades sociales y el desarrollo de los valores como la empatía permitiendo así un buen desarrollo de la inteligencia interpersonal.

##### **4.1 ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL**

4.1.1 Los tarros (jugando a los tarros) Se les entrego a los estudiantes una pelota para que puedan derribar la pirámide de tarros en equipo.

Objetivos: Reforzar el trabajo en equipo.

Favorecer a desarrollo de su confianza

Fortalecer su seguridad

4.1.2 La gallina que no ve (la gallinita ciega) se les entregó a los niños cintas y se les vendo los ojos para que puedan atrapar a sus compañeros.

Objetivos: Reforzar el respeto por los demás

Desarrollar la seguridad en el niño

Fortalecer su seguridad

- 4.1.3 El lobo ajetreado (el lobo ocupado) se entregó a los niños una máscara de lobo, cepillo, toalla, peine, toalla y canasta para que representaran al lobo y simularan la acción con los objetos entregados realizar alguna acción.

Objetivos: Desarrollar el pensamiento crítico

Desarrollar la empatía

- 4.1.4 La mamá yuca (la madre yuca) se entregó a los niños una peluca y una máscara para que representen a la madre y al ladrón, en equipo tuvieron que apoyarse para que el ladrón no los lleve.

Objetivos: Desarrollar autonomía y perseverancia en el niño.

- 4.1.5 El gato y su vecino (el gato y el ratón) se les entregó a los niños una máscara de gato y ratón para que representaran a estos animalitos, el gato juntos a sus amigos tienen que trabajar en equipo para que puedan atrapar a los ratones.

Objetivos: Desarrollo de la buena convivencia

Fortalecer su empatía

- 4.1.6 Buscando a mis amigos (las escondidas) se eligió a un niño para que iniciara el juego contando hasta que sus amigos puedan esconderse y luego el encontrarlos.

Objetivos: Reforzar la seguridad en el niño

Expresarse libremente

- 4.1.7 Los siete pecados (jugando a los siete pecados) se les entrego a cada niño un numero y una pelota, un niño dirá al azar un numero y niño que le corresponda el numero llamada tendrá que coger la pelota y darle a su compañero que esté más cerca de él

Objetivos: Desarrollar la empatía

Reforzar la seguridad en el niño.

- 4.1.8 El teléfono malogrado (el celular malogrado) se entregó a los niños una oreja grande, cada grupo en orden tenía que decir una palabra a sus integrantes con la oreja gigante, al final se verificaba si la palabra se anunció correctamente o donde se dijo la palabra incorrectamente.

Objetivos: Desarrollar la expresividad del niño

Desarrollar el trabajo en equipo.

- 4.1.9 La cadena de personas (la cadena humana) Se eligió a un líder para que empiece el juego, cada vez que el líder atrapaba a un compañero tenía que trabajar en equipo para llegar atrapar a todos sus compañeros.

Objetivos: Desarrollar la confianza en el niño

Desarrollar la empatía.

- 4.1.10 El palo que quema (Palito caliente) se entregó a los niños un palo amarillo, el primer niño en iniciar escondió el palo sin que nadie se de cuenta, este indicó a sus demás compañeros para que encuentren el palo utilizó las palabras caliente y frio, para referirse si están cerca o lejos.

Objetivos: Desarrollar la seguridad

Desarrollar la expresividad

Reforzar el trabajo en equipo.

- 4.1.11 Encantado (Agua y cemento) Se formó dos grupos en la cual uno será agua y otros cementos. El grupo agua corre para no ser atrapados, si en caso fueran atrapados se quedaran estáticos, hasta que otro compañero de su mismo grupo lo toque para desencantarlo.

Objetivos: Desarrolla la empatía.

Refuerza el trabajo en equipo.

Desarrolla la velocidad de reacción y atención.

- 4.1.12 El rey (El rey manda) se eligió aun líder, se colocó una corona y capa roja, este designó un mandato a traer algún objeto y el que tenga tres aciertos pasara hacer el nuevo rey.

Objetivos: Fortalece su seguridad

Desarrolla su autonomía

Mejora la pronunciación.

- 4.1.13 La carrera de costales (carrera de sacos) se entregó a los niños sacos y se formó dos grupos, se inició la carrera al sonar el silbato, los niños dentro del saco saltando trataron de llegar a la meta, el grupo ganador es cuando todos los integrantes lo hicieron lo más rápido.

Objetivos: Desarrolla su equilibrio y habilidad

Desarrollar la velocidad de reacción y atención.

Fortalecer los movimientos y coordinación óculo podal.

4.1.14 La mata gente (Jugando a la mata gente) Se eligió dos niños, el resto de niño se colocaron al centro, los dos niños elegidos se van a los extremos, lanzando una pelota a sus compañeros que están dentro del círculo, al niño que le caiga la pelota se sentó un rato a descansar, así los elegidos tuvieron que eliminar al resto del grupo.

Objetivos: Desarrolla su equilibrio y habilidad

4.1.15 Estatua (Las estatuas) se eligió a un niño y se entregó una máscara de monstruo, cuando se apaga la música todos quedaron en estatuas, el monstruo tratara de hacer reír a uno de sus compañeros. Si alguno se ríe pierde.

Objetivos: Desarrollar la expresividad del niño

4.1.16 Carrera de tres pies (Jugando a tres piernas) Se forman en parejas luego se atará con un cordel, a la altura del tobillo, el pie izquierdo de un niño con el pie derecho de la pareja, las parejas correrán desde la línea de salida hasta la línea de llegada. Para avanzar deberán ponerse de acuerdo.

Objetivos: Desarrollar la empatía

Reforzar el trabajo en equipo.

4.1.17 Pasa la pelota (Jugando a pasar la pelota) se colocó a los niños en círculo, se le da la pelota al niño que se encuentre en el punto de partida, el niño al escuchar la canción, pasará la pelota a su compañero que se encuentra al lado. Al parar la canción el niño que tenga la pelota tendrá que salir del juego.

Objetivos: Desarrollo auditiva

Desarrollar su motricidad y óculo manual

4.1.18 Que pase el rey (Que pase el rey que ha de pasar) Se eligió a dos niños uno es el sol y otro la luna, luego agarrados de la mano, sus compañeros pasaran debajo de sus manos, entonan la canción que pase el rey, cuando termine la canción el niños que se quede en sus manos escogerá ir al sol o luna, al finalizar harán una cadena de fuerzas.

Objetivos: Reforzar el trabajo en equipo.

Potenciar el equilibrio.

4.1.19 San Miguel (Juego al San Miguel) se eligió dos niños uno San Miguel y otro el ladrón, El ladrón llega a casa de San Miguel, e inventa una excusa como: ¡Señora, señora su cocina se está incendiando! Haciendo que San Miguel salga de casa y vaya corriendo, el ladrón aprovechará para robar algunos de sus hijos, Luego San Miguel regresa y trata de espantar a los ladrones quienes pueden haber robado algún hijo que se convertirá en ladrón. Así, los ladrones se irán sumando e inventarán diferentes excusas, para lograr robar a todos sus hijos.

Objetivos: Desarrollar la expresividad del niño

Mejorar la pronunciación de las palabras.

5.1.20 La rayuela (el avión de colores) se dibuja sobre el piso un “avión” cada cuadro del avión se enumera, se forma dos filas, cada niño lanzara una chapa al avión, la chapa debe caer primero en el número uno, el niño saltara sobre los cuadros del avión sin salirse de la línea, el niño que se caiga del avión perderá.

Objetivos: Desarrolla su motricidad

Desarrollar su coordinación óculo podal

#### 4.2 Cronograma de actividades del taller basado en juegos tradicionales

Año  mes	2019									
	Octubre					Noviembre				
Actividades	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
1. Jugando a los tarros	X									
2. La gallinita ciega			X							
3. El lobo ocupado					X					
4. La mama yuca	X									
5. El gato y el ratón			X							
6. Las escondidas”					X					
7. Jugando a los siete pecados	X									
8. El celular malogrado			X							
9. La cadena humana					X					
10. Palito caliente	X									
11. Agua y cemento			X							
12. El rey manda					X					
13. Carrera de sacos						X				
14. Jugando mata gente								X		
15. Las Estatuas										X
16. Jugando a tres piernas						X				
17. Jugando a pasar la pelota								X		
18. Que pase el rey										X

19. San Miguel						X				
20. Jugamos al avión								X		

#### 4.3 MEDIOS Y

##### MATERIALES A)

##### MEDIOS

- Parlante
- USB
- Patio
- Voz

##### MATERIALES

Cintas	Mascaras	sacos	Tizas
Pelotas	Canasta	Corona	temperas
Cajas	Peluca	Números	Llanta de cartón
Oreja gigante	tarros	Palitos	

#### 4.4 Secuencia Metodológica

- a) Motivación inicial: se realiza al inicio de la actividad, con la finalidad de motivar al niño previo al juego que se realizará. Se utiliza para la motivación canciones o dinámicas.
- b) Explicación: seguidamente se da la explicación del juegos, donde se da mención a las reglas y en que consistirá la actividad a realizar.

- c) Juego: Es la acción o misma ejecución del juegos, se realiza posteriormente cuando el niño halla entendido las reglas y en que consiste la actividad. Los juegos se realizar mayormente en el patio pero algunos pueden realizarse dentro del aula, dependiendo del espacio que se necesite.
- d) Evaluación grupal: finalmente luego de la ejecución del juegos a través de diversas preguntas se evalúa a los niños si lograron los objetivos planteados.

#### 4.4.1 TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

- a) Asamblea o inicio: Referida a la motivación inicial que se da previo a utilizar la actividad, a través de canciones o dinámicas y la manipulación de los materiales a utilizar, con la finalidad de incentivar al niño.
- b) Expresividad o juego motriz: es la ejecución de juego, donde ya establecido las reglas, los niños realizan la actividad. Las actividades se realizar en el patio o aula según el espacio que se necesite.
- c) Relajación: Terminado el juego, a través de canciones o dinámicas se realiza la relajación, para que el niño encuentre tranquilidad y paz.
- d) Representación Grafico-Plástico: Los niños plasman lo que más les gusto o impactó del juego utilizando materiales como temperas, hojas bond, colores y lápices.
- e) Cierre: finalmente a través de diversas preguntas se evalúa al niño si logró los objetivos establecidos.

## 4.5 PROGRAMA ANALÍTICO

### TALLER DE APRENDIZAJE N°01

- I.** NOMBRE DEL TALLER: “Jugando a los tarros”
- II.** TIEMPO: 45 minutos
- III.** OBJETIVOS: Reforzar el trabajo en equipo.  
Favorecer a desarrollo de su confianza  
Fortalecer su seguridad
- IV.** INDICADORES A EVALUAR:

DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS
Inteligencia intrapersonal	Conciencia de sí mismo.	Demuestra satisfacción durante el juego.
	Automotivación	Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el juego.
Inteligencia interpersonal	Habilidades sociales	Juega en armonía con sus compañeros.

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIAES	TIEMPO
ASAMBLEA O INICIO	La maestra se reuniera con sus niños en asamblea y realizará una dinámica “la batalla del calentamiento””, luego les presentará una caja sorpresa y con la ayuda de la canción ¿qué será? Descubrirán el contenido (tarros y pelotas). Luego de forma ordenada los niños escogerán un material de la caja para que exploren libremente.	Tarros Pelotas caja	5 min

EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	La docente junto a los niños recordara las normas para realizar la actividad. Se realizara la dinámica "el barco se hunde" para formar dos grupos de diez integrantes. Así mismo se explicara a los niños en qué consistirá el juego: se dibujan un círculo en el suelo, en el círculos se colocan los tarros en una forma de pirámide, uno de los participantes del primer grupo arrojara la pirámide de los tarros con la pelota y cuando este caiga todos los participantes del segundo grupo tienen armar la pirámide que fue destruida sin ser cogidos por la pelota, todos los integrantes del primer grupo se encargaran de defender el círculo tirando la pelota a los del grupo contrario para que estos no logren armar la torre. Si el grupo contrario logre armar la torre será el ganador.	Tarros Tizas Pelotas	30 min
RELAJACION	Después de culminar con el juego la docente invitara a los niños a reunirse en asamblea y pondrá una canción de fondo para que los niños puedan relajarse y así mismo pueda realizar ejercicios de respiración (inhala y exhala).	Canción Dialogo	5 min
REPRESENTACIÓN GRAFICO-PLASTICO	La docente brindara crayones para que el niño pueda dibujar y colorear sobre lo que más les gusto de lo que hicieron durante la actividad.	Plastilina Hojas A4	10 min
CIERRE	La docente reunirá a los niños en asamblea y dialogara con ellos acerca de lo que dibujaron y les realizara algunas preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Qué es lo que más te gusto de la actividad? ¿Qué les gustaría realizar en la próxima actividad?	Dibujos de los niños Dialogo	10 min

INSTRUMENTO DE ECALUACIÓN: ESCALA VALORATIVA Nº 01

Dimensiones		Inteligencia intrapersonal			Inteligencia interpersonal		
Indicadores	Nº	Inteligencia intrapersonal			Inteligencia interpersonal		
		A	B	C	A	B	C
		1 Demuestra satisfacción durante el juego. 1 Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el juego.			Juega en armonía con sus compañeros.		
	Nº	A	B	C	A	B	C
	01	X			X		
	02		X			X	
	03		X			X	
	04	X			X		
	05	X			X		
	06	X			X		
	07		X			X	
	08	X			X		
	09		X			X	
	10	X			X		
	11		X			X	
	12		X			X	
	13		X			X	
	14	X			X		
	15		X			X	
	16		X			X	
	17	-	X		-	X	

18	GUADALUPE		X			X	
19	MAYRA		X			X	
20	ALEJANDRA		X		X		
21	DALILA	X				X	
22	DANA	X				X	
23	ERIKA		X		X		
24	PAMELA		X			X	
25	BRYANA		X			X	

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

## TALLER DE APRENDIZAJE N°2

- I.** NOMBRE DEL TALLER: “La gallinita ciega”
- II.** TIEMPO: 45 minutos
- III.** OBJETIVOS: Reforzar el respeto por los demás  
Desarrollar la seguridad en el niño

Fortalecer su seguridad

### IV. INDICADORES A EVALUAR:

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Inteligencia intrapersonal	Habilidades sociales	Demuestra seguridad lo que hace.
		Muestra perseverancia para alcanzar su meta en el juego
		Juega cordialmente con sus compañeros.

### V. SECUENCIA DIDACTICA

SECUE NCIA DIDAC TICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIAES	TIEMPO
ASAM BLEA O INCIO	La maestra se reuniera con sus niños en asamblea y entona una canción “el monstruo de la laguna luego les presentara una caja sorpresa y con la ayuda de la canción ¿qué será? Descubrirán el contenido (mascara de gallina, pañuelo) luego de forma ordenada los niños escogerán un material de la caja para que exploren libremente.	Caja Pañuelo Mascara de gallina Parlante Usb	5 min
	La docente junto a los niños recordara las normas para realizar la actividad. Se realizara la dinámica		

<p>EXPR ESIVI DAD O JUEG O MOTR IZ</p>	<p>“el rey manda” para que se elija quien será la gallinita ciega. Así mismo se explicara a los niños en qué consistirá el juego:</p> <p>Al niño o la niña que hace de “gallinita ciega” le vendan los ojos y se colocara la máscara de la gallina para que no pueda ver nada.</p> <p>Entonces los niños participantes en el juego dan a la “gallinita ciega” tres vueltas en el mismo sentido y una vuelta en el sentido contrario, para que pierda las referencias espaciales y no pueda localizar a los jugadores.</p> <p>Mientras la “gallinita ciega” intenta atrapar a alguien, los jugadores bailan y dan vueltas alrededor de ella, acercándose y alejándose, mientras le hablan y tocan, tratando de despistarla.</p>	<p>Tarros Tizas Pelotas</p>	<p>30 min</p>
<p>RELAJ ACIO N</p>	<p>Después de culminar con el recorrido la docente invitara a los niños a reunirse en asamblea y les pondrá una canción para que los niños puedan relajarse(inhala y exhala)</p>	<p>Canción dialogo</p>	<p>5 min</p>
<p>REPRE SENT ACIÓ N GRAFI CO- PLAST ICO</p>	<p>La docente brindara una hoja bond de color negro y tizas de colores para que puedan dibujar lo que más les gusto de lo que hicieron durante la actividad.</p>	<p>Cartulina Tizas de colores</p>	<p>10 min</p>
<p>CIERR E</p>	<p>La docente reunirá a los niños en asamblea y dialogara con ellos acerca de lo que dibujaron y les realizara algunas preguntas:</p> <p>¿Qué hicieron?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?</p>	<p>Dibujos de los niños Dialogo</p>	<p>10 min</p>

## INSTRUMENTO DE ECALUACIÓN: ESCALA VALORATIVA N° 02

Dimensiones		Inteligencia intrapersonal					
		<input type="checkbox"/> Demuestra seguridad lo que hace. <input type="checkbox"/> Muestra perseverancia para alcanzar su meta en el juego <input type="checkbox"/> Juega cordialmente con sus compañeros.					
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI		X			X	
03	STEFANO		X			X	
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY		X			X	
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW		X			X	
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA		X			X	
12	AITANA		X			X	
13	ISMAEL		X			X	
14	DYLAN	X			X		
15	MARÍA		X			X	
16	ANA		X			X	
17	JULIO	-	X		-	X	
18	GUADALUPE		X			X	

19	MAYRA		X		X	
20	ALEJANDRA		X		X	
21	DALILA	X			X	
22	DANA	X			X	
23	ERIKa		X		X	
24	PAMELA		X		X	
25	BRYANA		X		X	

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

### FOTOGRAFÍAS



### TALLER DE APRENDIZAJE N°3

- I. NOMBRE DEL TALLER:** “El lobo ocupado”
- II. TIEMPO:** 45 minutos
- III. OBJETIVOS:** Desarrollar el pensamiento crítico

Desarrollar la empatía

**IV. INDICADORES A EVALUAR:**

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Inteligencia interpersonal	Habilidades sociales	<p>Intercambia ideas con sus compañeros.</p> <p>Utiliza palabras alentadoras hacia sus compañeros</p>
	Trabajo en grupo	Intercambia estrategias con sus compañeros.

**V. SECUENCIA DIDACTICA**

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIAES	TIEMPO
ASAMBLEA O INCIO	La maestra se reuniera con sus niños en asamblea y entonaremos una canción “huayno de la arañita” luego les presentara una caja sorpresa y con la ayuda	Caja mascara del lobo	

	de la canción ¿qué será? Descubrirán el contenido (mascara del lobo, cepillo grande, toalla, jabón, peine, canasta) luego de forma ordenada los niños escogerán un material de la caja para que exploren libremente.	cepillo grande toalla jabón peine canasta Parlante usb	5 min
EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	<p>La docente junto a los niños recordara las normas para realizar la actividad. Se realizara la dinámica “el rey manda” para que se elija quien será el lobo. Él lobo se mantiene apartado del grupo y gira al contrario de la ronda, el resto de los jugadores forman la ronda tomándose de las manos, girando y cantando:</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, esta esta ¿Lobo qué estás haciendo?</p> <p>El lobo está alejado de la ronda y responde alguna acción que este haciendo como:</p> <p>Fui a hacer las compras. Me estoy bañando</p> <p>En el momento en que él contesta “Estoy listo para comerlos” todos corren y el que se atrapado por el lobo pasara al lugar de este.</p>	<p>mascara del lobo</p> <p>cepillo grande toalla jabón peine canasta Parlante usb</p>	30 min
RELAJACION	Después de culminar con el recorrido la docente invitara a los niños a reunirse en asamblea y les pondrá una canción para que los niños puedan relajarse (imaginándose soplando como un ratón y luego soplando como un león)	Canción Dialogo	5 min
REPRESENTACIÓN GRAFICO-PLASTICO	La docente brindara masas caseras para que modelen lo que más les gusto de lo que hicieron durante la actividad.	Masa caseras	10 min
	La docente reunirá a los niños en asamblea y dialogara con ellos acerca de lo que dibujaron y les realizara algunas preguntas:	Dialogo	

CIERRE	¿Qué hicieron?		10 min
	¿Cómo lo hicieron?		
	¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?		

### INSTRUMENTO DE ECALUACIÓN: ESCALA VALORATIVA N° 03

Dimensiones		Inteligencia interpersonal					
Indicadores		<input type="checkbox"/> Intercambia ideas con sus compañeros. <input type="checkbox"/> Utiliza palabras alentadoras hacia sus compañeros <input type="checkbox"/> Intercambia estrategias con sus compañeros.					
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI		X			X	
03	STEFANO		X			X	
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY		X			X	
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW		X			X	
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA		X			X	
12	AITANA		X			X	

13	ISMAEL		X		X	
14	DYLAN	X			X	
15	MARÍA		X		X	
16	ANA		X		X	
17	JULIO	-	X		-	X
18	GUADALUPE		X		X	
19	MAYRA		X		X	
20	ALEJANDRA		X		X	
21	DALILA	X			X	
22	DANA	X			X	
23	ERIKA		X		X	
24	PAMELA		X		X	
25	BRYANA		X		X	

<b>LEYENDA</b>		
<b>A-bueno</b>	<b>B- regular</b>	<b>C- proceso</b>

## TALLER DE APRENDIZAJE N°4

- I. NOMBRE DEL TALLER:** “La madre yuca”
- II. TIEMPO:** 45 minutos
- III. OBJETIVOS:** Desarrollar autonomía y perseverancia en el niño.
- IV. INDICADORES A EVALUAR:**

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Inteligencia interpersonal	Trabajo en grupo	Respeto su espacio y el de sus compañeros  Muestra alegría y satisfacción durante el juego
	Habilidades sociales	Muestra perseverancia para alcanzar su meta en el juego pertenece a interpersonal

## V. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA O INCIO	La maestra se reuniera con sus niños en asamblea y entonamos una canción “en la selva me encontré” luego les presentará una caja sorpresa y con la ayuda de la canción ¿qué será? Descubrirán el contenido (pelucas, antifaz negro) luego de forma ordenada los niños escogerán un material de la caja para que exploren libremente.	Caja Parlante Usb Antifaz Peluca	5 min

EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	<p>La docente junto a los niños recordará las normas para realizar la actividad. Se realizará la dinámica “el rey manda” para que se elija quien será el ladrón y la mama yuca. La maestra explicara en que consiste el juego:</p> <p>Todos los niños estarán sentados en agarrándose de los brazos fuertemente. Cuando el ladrón venga a engañar a la mama yuca para que salga, el ladrón aprovechará para llevar a los hijos que pueda. Así el ladrón llevara a todos los hijo de la mama yuca.</p>	Antifaz peluca	30 min
RELAJACION	Después de culminar con el recorrido la docente invitara a los niños a reunirse en asamblea y les pondrá una canción para que los niños puedan relajarse (imaginándose soplando como un ratón y luego soplando como un león)	Canción Dialogo	5 min
REPRESENTACIÓN GRAFICO-PLASTICO	La docente brindara masas caseras para que modelen lo que más les gusto de lo que hicieron durante la actividad.	masas caseras	10 min
CIERRE	<p>La docente reunirá a los niños en asamblea y dialogara con ellos acerca de lo que dibujaron y les realizara algunas preguntas:</p> <p>¿Qué hicieron?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?</p>	Dialogo	10 min

## INSTRUMENTO DE ECALUACIÓN: ESCALA VALORATIVA N° 04

Dimensiones		Inteligencia interpersonal					
		<input type="checkbox"/> Respeta su espacio y el de sus compañeros <input type="checkbox"/> Muestra alegría y satisfacción durante el juego <input type="checkbox"/> Muestra perseverancia para alcanzar su meta en el juego pertenece a interpersonal.					
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI		X			X	
03	STEFANO		X			X	
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY		X			X	
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW		X			X	
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA		X			X	
12	AITANA		X			X	
13	ISMAEL		X			X	
14	DYLAN	X			X		
15	MARÍA		X			X	
16	ANA		X			X	
17	JULIO	-	X		-	X	
18	GUADALUPE		X			X	

19	MAYRA		X			X	
20	ALEJANDRA		X		X		
21	DALILA	X				X	
22	DANA	X				X	
23	ERIK		X		X		
24	PAMELA		X			X	
25	BRYANA		X			X	

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

### FOTOGRAFIAS



## TALLER DE APRENDIZAJE N°5

- I. NOMBRE DEL TALLER:** “El gato y el ratón
- II. TIEMPO:** 45 minutos
- III. OBJETIVOS:** Desarrollo de la buena convivencia

Fortalecer su empatía

### IV. INDICADORES A EVALUAR:

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Inteligencia interpersonal	Habilidades sociales	Juega en armonía con sus compañeros.
	Empatía	Ayuda a su amigo cuando necesita algo
		Escucha la opinión de sus compañeros.

### V. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA O INICIO	La maestra se reuniera con sus niños en asamblea y entonaremos una canción “Periquita” luego les presentara una caja sorpresa y con la ayuda de la canción ¿qué será? Descubrirán el contenido (máscaras y cintas) luego de forma ordenada los niños escogerán un material de la caja para que exploren libremente.	Caja Parlante Usb Mascaras Cinta azul Cinta rojo	5 min
		Mascaras	

<p>EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ</p>	<p>La docente junto a los niños recordara las normas para realizar la actividad. Se realizara la dinámica “apatito roto” para que se elija quien será el gato y el ratón. La maestra explicara en que consiste el juego:</p> <p>Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que hará de gato (cada una con sus respectivas mascararas).</p> <p>El juego consiste en que el gato atrapara al ratón. Todos los niños se colocan en círculo agarrados de la mano, una pareja tendrá una cinta roja y otra azul, la rojo se abrirá para q el ratón entre a salvo y la azul se abrirá para que el ratón salga de la casa. Así el gato intentara atrapar al ratón.</p>	<p>Cinta azul Cinta rojo</p>	<p>30 min</p>
<p>RELAJACION</p>	<p>Después de culminar con el recorrido la docente invitara a los niños a reunirse en asamblea y les pondrá una canción para que los niños puedan relajarse (imaginándose soplando como un ratón y luego soplando como un león)</p>	<p>Canción Dialogo</p>	<p>5 min</p>
<p>REPRESENTACIÓN GRAFICO-PLASTICO</p>	<p>La docente brindara temperas, hojas, pincel y cartulina para que pinten lo que más les gusto de lo que hicieron durante la actividad.</p>	<p>Hojas Temperas Pincel Cartulina</p>	<p>10 min</p>
<p>CIERRE</p>	<p>La docente reunirá a los niños en asamblea y dialogara con ellos acerca de lo que dibujaron y les realizara algunas preguntas:</p> <p>¿Qué hicieron?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?</p>	<p>Dialogo</p>	<p>10 min</p>

## INSTRUMENTO DE ECALUACIÓN: ESCALA VALORATIVA N° 05

Dimensiones		Inteligencia interpersonal					
		<input type="checkbox"/> Juega en armonía con sus compañeros. <input type="checkbox"/> Ayuda a su amigo cuando necesita algo <input type="checkbox"/> Escucha la opinión de sus compañeros.					
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI		X		X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY	X			X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA	X			X		
12	AITANA	X			X		
13	ISMAEL	X			X		
14	DYLAN	X			X		
15	MARIA	X			X		
16	ANA	X			X		
17	JULIO	X			X		
18	GUADALUPE	X			X		

19	MAYRA	X			X		
20	ALEJANDRA	X			X		
21	DALILA	X			X		
22	DANA	X			X		
23	ERIK		X		X		
24	PAMELA	X			X		
25	BRYANA	X			X		

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

## FOTOGRAFÍAS



## TALLER DE APRENDIZAJE N°06

- I. NOMBRE DEL TALLER:** “Las escondidas”
- II. TIEMPO:** 45 minutos
- III. OBJETIVOS:** Reforzar la seguridad en el niño

Expresarse libremente

### IV. INDICADORES A EVALUAR:

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Inteligencia interpersonal	Habilidades sociales	Manifiesta seguridad en lo que dice.
		Demuestra seguridad en lo que hace.
	Trabajo en equipo	Acepta sus errores
	Empatía	Se expresa libremente respetando los sentimientos de sus compañeros

### V. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA O INCIO	La maestra se reuniera con sus niños en asamblea y entonaremos una canción “coto el osito”	Parlante Usb	5 min
	La docente junto a los niños recordara las normas para realizar la actividad. Se realizara la dinámica “zapatito roto” para que se elija quien será el que va a contar. La maestra explicara en que consiste el juego:	Dialogo	

EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	Se designa un numero a cada para que el elegido cuente, al momento de comenzar a contar el resto de niños se esconderá. El elegido que conto saldrá a buscar a sus amigos, asi cada vez que encuentre a alguien avisara con su nombre en voz alta para saber cuantos amigos faltan buscar.		30 min
RELAJACION	Después de culminar con el recorrido la docente invitara a los niños a reunirse en asamblea y les pondrá una canción para que los niños puedan relajarse (imaginándose soplando como un ratón y luego soplando como un león)	Canción Dialogo	5 min
REPRESENTACIÓN GRAFICO-PLASTICO	La docente brindara temperas, hojas, pincel y cartulina para que pinten lo que más les gusto de lo que hicieron durante la actividad.	Hojas Temperas Pincel Cartulina	10 min
CIERRE	La docente reunirá a los niños en asamblea y dialogara con ellos acerca de lo que dibujaron y les realizara algunas preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?	Dialogo	10 min

## INSTRUMENTO DE ECALUACIÓN: ESCALA VALORATIVA N° 06

Dimensiones		Inteligencia interpersonal					
		<input type="checkbox"/> Manifiesta seguridad en lo que dice. <input type="checkbox"/> Demuestra seguridad en lo que hace. <input type="checkbox"/> Acepta sus errores <input type="checkbox"/> Se expresa libremente respetando los sentimientos de sus compañeros					
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI	X			X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY		X		X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA	X			X		
12	AITANA		X		X		
13	ISMAEL	X			X		
14	DYLAN	X			X		
15	MARÍA	X				X	
16	ANA	X			X		
17	JULIO	X			X		

18	GUADALUPE	X			X		
19	MAYRA	X			X		
20	ALEJANDRA	X			X		
21	DALILA	X			X		
22	DANA	X			X		
22	ERIK	-			-		
23	PAMELA	X			X		
24	BRYANA	X			X		
25	BRYANA	X			X		

<b>LEYENDA</b>		
<b>A-bueno</b>	<b>B- regular</b>	<b>C- proceso</b>

## TALLER DE APRENDIZAJE N°07

**I. NOMBRE DEL TALLER:** “Jugando a los siete pecados”

**II. TIEMPO:** 45 minutos

**III. OBJETIVOS:** Desarrollar la empatía

Reforzar la seguridad en el niño.

### IV. INDICADORES A EVALUAR:

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Inteligencia interpersonal	Empatía	Ayuda a su amigo cuando necesita algo.
		Demuestra confianza en si mismo al realizar el juego
	Habilidades sociales	Juega cordialmente con sus compañeros.

### V. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLAJA O INICIO	La maestra se reunirá con sus niños en asamblea y entonaremos una canción “la vaca lola” luego se les presentara bolsa sorpresa en donde encontraremos una pelota y fichas de los números	Parlante Usb Ficha de los números	5 min

		pelota	
EXPRESI VIDAD O JUEGO MOTRIZ	<p>La docente junto a los niños recordara las normas para realizar la actividad. Se realizara la dinámica "ven diez" para que se elija quien da inicio al juego. La maestra explicara en que consiste el juego:</p> <p>Se le asignara a cada niño un número. Un niño coge una pelota suave y la lanza al aire, gritando uno de estos números al azar, sacara una de las tarjetas con el número que indico para que sus compañeros puedan identificar mientras todos los niños se alejan corriendo. Pero el niño al que le corresponde el número debe correr a coger la pelota, al tiempo que grita "Basta". Todos se detendrán de inmediato. El niño elegirá entonces a su "víctima" (generalmente la que está más cerca) y podrá, si quiere, dar (o saltar) hasta tres pasos hacia ella, y le lanza la pelota y este tomara su sitio.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Ficha de los números</p> <p>pelota</p>	30 min
RELAJAC ION	Después de culminar con el recorrido la docente invitara a los niños a reunirse en asamblea y les pondrá una canción para que los niños puedan relajarse (imaginándose soplando como un ratón y luego soplando como un león)	<p>Canción</p> <p>Dialogo</p>	5 min
REPRESE NTACIÓ N GRAFICO - PLASTIC O	La docente brindara temperas, hojas negras y tizas de colores para que pinten lo que más les gusto de lo que hicieron durante la actividad.	<p>Hojas negras</p> <p>Tizas de colores.</p>	10 min
CIERRE	<p>La docente reunirá a los niños en asamblea y dialogara con ellos acerca de lo que dibujaron y les realizara algunas preguntas:</p> <p>¿Qué hicieron?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?</p>	Dialogo	10 min

### INSTRUMENTO DE ECALUACIÓN: ESCALA VALORATIVA N° 07

Dimensiones		Inteligencia interpersonal					
		<input type="checkbox"/> Ayuda a su amigo cuando necesita algo. <input type="checkbox"/> Demuestra confianza en si mismo al realizar el juego <input type="checkbox"/> Juega cordialmente con sus compañeros.					
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI	X			X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY		X		X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA	X			X		
12	AITANA	X			X		
13	ISMAEL	X			X		
14	DYLAN	X			X		
15	MARÍA	X				X	
16	ANA	X			X		
17	JULIO	X			X		

18	GUADALUPE	X			X		
19	MAYRA	X			X		
20	ALEJANDRA	X			X		
21	DALILA	X			X		
22	DANA	X			X		
23	ERIKA		X		X		
24	PAMELA	-			-		
25	BRYANA	X			X		

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

### FOTOGRAFIAS



## TALLER DE APRENDIZAJE N°8

- I. NOMBRE DEL TALLER:** “El celular malogrado”
- II. TIEMPO:** 45 minutos
- III. OBJETIVOS:** Desarrollar la expresividad del niño  
Desarrollar el trabajo en equipo.
- IV. INDICADORES A EVALUAR:**

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Inteligencia interpersonal	Empatía	Utiliza palabras alentadoras en el mismo
	Trabajo en grupo	Demuestra seguridad en lo que dice.
		Es afectuoso con sus compañeros
		Ayuda a su amigo cuando necesita algo

## V. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA O INCIO	La maestra se reunirá con sus niños en asamblea y entonaremos una canción “Bartolito” luego se les presentara caja sorpresa en donde encontraremos una oreja gigante.	Parlante Usb	5 min

		Oreja gigante	
EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	<p>La docente junto a los niños recordara las normas para realizar la actividad. Se realizara la dinámica “el barco se hunde” para formar dos grupos de diez integrantes. La maestra explicara en que consiste el juego:</p> <p>Todos ubicados en un tren, el primer niño escuchara una palabra o frase, asi que comenzara a contar a su amigo que esta alado en voz baja, asi sucesivamente todos pasaran la palabra y al final se lograra ver si realmente es lo que dijeron.</p>	Dialogo Oreja gigante	30 min
RELAJACION	Después de culminar con el recorrido la docente invitara a los niños a reunirse en asamblea y les pondrá una canción para que los niños puedan relajarse (imaginándose soplando como un ratón y luego soplando como un león)	Canción Dialogo	5 min
REPRESENTACIÓN GRAFICO-PLASTICO	La docente brindara temperas, hojas negras y tizas de colores para que pinten lo que más les gusto de lo que hicieron durante la actividad.	Hojas negras Tizas de colores.	10 min
CIERRE	<p>La docente reunirá a los niños en asamblea y dialogara con ellos acerca de lo que dibujaron y les realizara algunas preguntas:</p> <p>¿Qué hicieron?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?</p>	Dialogo	10 min

## INSTRUMENTO DE ECALUACIÓN: ESCALA VALORATIVA N° 08

Dimensiones		Inteligencia interpersonal					
		<input type="checkbox"/> Utiliza palabras alentadoras en el mismo <input type="checkbox"/> Demuestra seguridad en lo que dice. <input type="checkbox"/> Es afectuoso con sus compañeros <input type="checkbox"/> Ayuda a su amigo cuando necesita algo					
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI	X			X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE		X		X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY	X			X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA	X				X	
12	AITANA	X			X		
13	ISMAEL	X			X		
14	DYLAN	X			X		
15	MARÍA	X				X	
16	ANA	X			X		
17	JULIO	X			X		
18	GUADALUPE	X			X		

19	MAYRA	X			X		
20	ALEJANDRA	X			X		
21	DALILA	X			X		
22	DANA	X			X		
23	ERIK		X		X		
24	PAMELA	X			X		
25	BRYANA	X			X		

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

### FOTOGRAFIAS



## TALLER DE APRENDIZAJE N°09

**I. NOMBRE DEL TALLER:** “La cadena humana”

**II. TIEMPO:** 45 minutos

**III. OBJETIVOS:** Desarrollar la confianza en el niño  
Desarrollar la empatía.

**IV. INDICADORES A EVALUAR:**

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Inteligencia interpersonal.	Trabajo en equipo	Muestra alegría y satisfacción durante el juego Con sus compañeros
	Empatía	Demuestra confianza al realizar el juego
		Escucha la opinión de sus compañeros

## V. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA O INCIO	La maestra se reunirá con sus niños en asamblea y entonaremos una canción “el monstruo de la laguna”	Parlante	5 min

		Usb	
EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	<p>La docente junto a los niños recordara las normas para realizar la actividad. Se realizara la dinámica “zapatito roto” para elegir quien va ser que inicia con la cadena. La maestra explicara en que consiste el juego:</p> <p>Se elige a un niño para dar inicio a la cadena humana, este se encargará de atrapar a un compañero, sujetado de la mano irán atrapando a mas compañeros hasta formar una cadena larga por todos los estudiantes.</p>	Dialogo	30 min
RELAJACION	Se propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse o sentarse, y la maestra pasara con un palo de lluvia y les dirá que se imaginen caminando por el bosque, que encontraran un camino que los llevara a un hermoso rio, donde escucharan el sonido que hace el rio.	Diálogo	5 min
REPRESENTACIÓN GRAFICO-PLASTICO	La docente brindara tiza y cartulina negra donde los niños dibujaran lo que le ha gustado en la actividad.	Hojas negras Tizas de colores.	10 min
CIERRE	<p>La docente reunirá a los niños en asamblea y dialogara con ellos acerca de lo que dibujaron y les realizara algunas preguntas:</p> <p>¿Niños que hicimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?</p>	Dialogo	10 min

## INSTRUMENTO DE ECALUACIÓN: ESCALA VALORATIVA N° 09

Dimensiones		Inteligencia interpersonal					
		<input type="checkbox"/> Muestra alegría y satisfacción durante el juego Con sus compañeros <input type="checkbox"/> Demuestra confianza al realizar el juego <input type="checkbox"/> Escucha la opinión de sus compañeros					
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA		X		X		
02	EYLI	X			X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X				X	
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY		X		X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA	X			X		
12	AITANA	X			X		
13	ISMAEL	X			X		
14	DYLAN	X			X		
15	MARÍA	X				X	
16	ANA	-	-	-	-	-	-
17	JULIO	-	-	-	-	-	-

18	GUADALUPE	X			X		
19	MAYRA	X			X		
20	ALEJANDRA	X			X		
21	DALILA	X			X		
22	DANA	X			X		
23	ERIKA		X		X		
24	PAMELA	X			X		
25	BRYANA	X			X		

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

### FOTOGRAFIAS



## TALLER DE APRENDIZAJE N°10

**I. NOMBRE DEL TALLER:** “Palito caliente ”

**II. TIEMPO:** 45 minutos

**III. OBJETIVOS:** Desarrollar la seguridad

Desarrollar la expresividad

Reforzar el trabajo en equipo.

**IV. INDICADORES A EVALUAR:**

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Inteligencia interpersonal.	Habilidades sociales	Demuestra seguridad en lo que hace.
		Manifiesta seguridad en lo dice.
	Empatía	Utiliza palabras alentadoras en el mismo
	Trabajo en equipo	Intercambia ideas con sus compañeros.

### IV. SECUENCIA DIDACTICA

SECUCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLA O INICIO	La maestra se reunirá con sus niños en asamblea y entonaremos una canción “caracolito” luego se presenta una caja entonando ¿Qué será, que será? Dentro de ello encontraran palitos de un solo color y un palo de color diferente.	Parlante Usb Palitos	5 min

		Palo amarillo	
EXPRESI VIDAD O JUEGO MOTRIZ	<p>La docente junto a los niños recordara las normas para realizar la actividad. Se realizara la dinámica “se realiza un sorteo” el quien le toca será el encargado de esconder el palito caliente. La maestra explicara en que consiste el juego:</p> <p>Se designa un niño para que esconda sin que nadie mira un palito, este indicara al resto de sus compañeros el camino para encontrar el palito, utilizando la palabra frio o caliente. Asi el niño que encuentre pasara a esconder el pito caliente.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Palitos</p> <p>Palo de color amarillo.</p>	30 min
RELAJAC ION	Al terminar el juego los niños se sientan en asamblea y todos se imaginan (oliendo un perfumen y soplando una vela en su cumpleaños) así los niños inhalan y exhalan.	Diálogo	5 min
REPRESE NTACIÓ N GRAFICO - PLASTIC O	La docente brindara tiza y cartulina negra donde los niños dibujaran lo que le ha gustado en la actividad.	<p>Hojas negras</p> <p>Tizas de colores.</p>	10 min
CIERRE	<p>La docente reunirá a los niños en asamblea y dialogara con ellos acerca de lo que dibujaron y les realizara algunas preguntas:</p> <p>¿Niños que hicimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?</p>	Dialogo	10 min

## INSTRUMENTO DE ECALUACIÓN: ESCALA VALORATIVA N° 10

Dimensiones		Inteligencia interpersonal					
		<input type="checkbox"/> Demuestra seguridad en lo que hace. <input type="checkbox"/> Manifiesta seguridad en lo dice. <input type="checkbox"/> Utiliza palabras alentadoras en el mismo <input type="checkbox"/> Intercambia ideas con sus compañeros.					
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI	X			X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY	X			X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA	X			X		
12	AITANA	X			X		
13	ISMAEL	X			X		
14	DYLAN	X			X		
15	María	X			X		
16	Ana	X			X		
17	Julio	X			X		
18	Guadalupe	X			X		

<b>19</b>	Mayra	X			X		
<b>20</b>	Alejandra	X			X		
<b>21</b>	Dalila	X			X		
<b>22</b>	Dana	X			X		
<b>23</b>	ErikA	X			X		
<b>24</b>	Pamela	X			X		
<b>25</b>	BRYANA	X			X		

<b>LEYENDA</b>		
<b>A-bueno</b>	<b>B- regular</b>	<b>C- proceso</b>



ASAMBLEA O INICIO	La maestra se reunirá con sus niños en asamblea y entonaremos una canción “coto el osito”	Parlante Usb	5 min
EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	<p>La docente junto a los niños recordara las normas para realizar la actividad. Se realizara la dinámica “el barco se hunde” para realizar dos grupos. La maestra explicara en que consiste el juego:</p> <p>Se formaran dos grupos en la cual unos serán agua y otros cementos, los niños que son del grupo agua tendrán que correr para no ser atrapados por los cementos, si en caso fueran atrapados se quedaran estáticos, hasta que otro compañero de su mismo grupo lo toque para desencantarlo,</p>	Dialogo	30 min
RELAJACION	Al terminar el juego los niños se sientan en asamblea y todos se imaginan (oliendo una flor y soplando un globo) así los niños inhalan y exhalan.	Diálogo globo	5 min
REPRESENTACIÓN GRAFICO-PLASTICO	Los niños dibujan lo que más le gusto en la actividad para ello la maestra entregara materiales: cartulina, tempera, etc.	Cartulina Tempera pincel	10 min
CIERRE	<p>La docente reunirá a los niños en asamblea y dialogara con ellos acerca de lo que dibujaron y les realizara algunas preguntas:</p> <p>¿Niños que hicimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?</p>	dialogo	10 min

INSTRUMENTO DE ECALUACIÒN: ESCALA VALORATIVA N° 11

Dimensiones		Inteligencia intrapersonal			Inteligencia interpersonal		
Indicadores		<input type="checkbox"/> Demuestra seguridad y confianza al relacionarse con los demás. <input type="checkbox"/> Propone estrategias antes de cómo realizar el juego. <input type="checkbox"/> Acepta los acuerdos tomados en grupos			<input type="checkbox"/> Es afectuoso con sus compañeros.		
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI	X			X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY	X			X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA	X			X		
12	AITANA	X			X		
13	ISMAEL	X			X		
14	DYLAN	X			X		
15	MARÍA	X			X		
16	ANA	X			X		
17	JULIO	X			X		

18	GUADALUPE	X			X		
19	MAYRA	X			X		
20	ALEJANDRA	X			X		
21	DALILA	X			X		
22	DANA	X			X		
23	ERIKA		X		X		
24	PAMELA	X			X		
25	BRYANA	X			X		

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

## TALLER DE APRENDIZAJE N°12

**I.** NOMBRE DEL TALLER: “ El rey manda”

**II.** TIEMPO: 45 minutos

**III.** OBJETIVOS: Fortalece su seguridad  
Desarrolla su autonomía  
Mejora la pronunciación.

**IV.** INDICADORES A EVALUAR:

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Dimensión creativa	Construye y asume normas	Participa en la organización de las reglas antes del juego
		Cumple las reglas en el juego
		Crea reglas en el juego de forma espontánea.
Participación	Habilidades sociales	Asume responsabilidad en el juego. Participa en equipo.

### IV. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO

ASAMBLEA O INCIO	La maestra se reunirá con sus niños en asamblea y entonaremos una canción “huayno de la arañita”	Parlante Usb	5 min
EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	<p>La docente junto a los niños recordara las normas para realizar la actividad. Se realizara la dinámica “el barco se hunde” para realizar dos grupos. La maestra explicara en que consiste el juego:</p> <p>Se elegirá a un niño para dar inicio , se le coloca una corona y capa roja, este designara un mandato como traer algún objeto, sus compañeros buscaran lo que le designe y el que tenga tres aciertos pasara hacer el nuevo rey.</p>	Dialogo	30 min
RELAJACION	Al terminar el juego los niños se sientan en asamblea y la maestra realiza ejercicios de respiración juntamente con los niños.	Diálogo	5 min
REPRESENTACIÓN GRAFICO-PLASTICO	Los niños moldearan lo que más le gusto en la actividad para ello la maestra entregara materiales: plastilina, cartulina.	Cartulina plastilina	10 min
CIERRE	<p>La docente reunirá a los niños en asamblea y dialogara con ellos acerca de lo que dibujaron y les realizara algunas preguntas:</p> <p>¿Niños que hicimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?</p>	Dialogo	10 min

INSTRUMENTO DE ECALUACIÒN: ESCALA VALORATIVA N° 12

Dimensiones		Inteligencia intrapersonal					
Indicadores		<input type="checkbox"/> Participa en la organización de las reglas antes del juego <input type="checkbox"/> Cumple las reglas en el juego <input type="checkbox"/> Crea reglas en el juego de forma espontánea. <input type="checkbox"/> Asume responsabilidad en el juego. <input type="checkbox"/> Participa en equipo.					
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI	X			X		
04	STEFANO	X			X		
05	AITANA	X			X		
06	ANDRE	X			X		
07	BENYEMIN	X			X		
08	JERRY	X			X		
09	JHYSON	X			X		
10	BARLOW	X			X		
11	NICOLAS	X			X		
12	SHAYDA	X			X		
13	AITANA	X			X		
14	ISMAEL	X			X		
15	DYLAN	X			X		
16	MARÍA	X				X	
17	ANA	X			X		

18	JULIO	X			X		
19	GUADALUPE	X			X		
20	MAYRA	X			X		
21	ALEJANDRA	X			X		
22	DALIA	X			X		
23	DANA	X			X		
24	ERIKA	-	-	-	-	-	-
25	PAMELA	-	-	-	-	-	-

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

### Fotografías



## TALLER DE APRENDIZAJE N°13

- I.** NOMBRE DEL TALLER: “ Carrera de sacos”
- II.** TIEMPO: 45 minutos
- III.** OBJETIVOS:  
 Desarrolla su equilibrio y habilidad  
 Desarrollar la velocidad de reacción y atención.  
 Fortalecer los movimientos y coordinación óculo podal.
- IV.** INDICADORES A EVALUAR:

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Dimensión creativa	Construye y asume normas	Cumple las reglas en el juego
Cooperación.	Trabajo en grupo	Acepta los acuerdos tomados en grupos
Inteligencia interpersonales	Habilidades sociales	Juega en armonía con sus compañeros.

### IV. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLA O INICIO	La maestra se reunirá con sus niños en asamblea y entonaremos una canción “yo soy una serpiente” luego se les presentara una caja sorpresa que en ella contenía materiales como: los sacos.	Parlante Usb	5 min

		sacos	
EXPRESI VIDAD O JUEGO MOTRIZ	<p>La docente junto a los niños recordara las normas para realizar la actividad. Se realizara la dinámica “el barco se hunde” para realizar dos grupos. La maestra explicara en que consiste el juego:</p> <p>Se presenta el juego “Carrera de sacos”, se formaran dos grupos, cada niño tendrá un saco, se inicia la carrera al sonar el silbato, los niños dentro del saco saltando trataran de llegar a la meta, el niño que llegue mas rápido dará pase a su compañero para seguir con la carrera el grupo ganador será cuando todos los integrantes lo hagan lo mas rápido.</p>	Dialogo sacos	30 min
RELAJAC ION	Al terminar el juego los niños se sientan en asamblea y la maestra realiza ejercicios de respiración acompañado con música.	Diálogo	5 min
REPRESE NTACIÓ N GRAFICO - PLASTIC O	Los niños dibujaran en la arena con su dedo lo que más le ha gustado en la actividad.	Caja con arena	10 min
CIERRE	<p>La docente reunirá a los niños en asamblea y dialogara con ellos acerca de lo que dibujaron y les realizara algunas preguntas:</p> <p>¿Niños que hicimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?</p>	dialogo	10 min

INSTRUMENTO DE ECALUACIÒN: ESCALA VALORATIVA N° 13

Dimensiones		Inteligencia intrapersonal			Inteligencia interpersonal		
		<input type="checkbox"/> Cumple las reglas en el juego. <input type="checkbox"/> Acepta los acuerdos tomados en grupos.			<input type="checkbox"/> Juega en armonía con sus compañeros.		
Nº	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI	X			X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY		X		X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA	X			X		
12	AITANA	X			X		
13	ISMAEL	X			X		
14	DYLAN	X			X		
15	MARÍA	X				X	
16	ANA	X			X		
17	JULIO	X			X		
18	GUADALUPE	X			X		

19	MAYRA	X			X		
20	ALEJANDRA	X			X		
21	DALILA	X			X		
22	DANA	X			X		
23	ERIKA		X		X		
24	PAMELA	X			X		
25	BRYANA	X			X		

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

**FOTOGRAFIAS**



## TALLER DE APRENDIZAJE N°14

**I.** NOMBRE DEL TALLER: “Esquivando la pelota”

**II.** TIEMPO: 45 minutos

**III.** OBJETIVOS:

Desarrolla su equilibrio y habilidad

**IV.** INDICADORES A EVALUAR:

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Dimensión creativa	Construye y asume normas	Cumple las reglas del juego
Cooperación.	Trabajo en grupo	Acepta los acuerdos tomados en grupos
Inteligencia interpersonales	Habilidades sociales	Demuestra alegría cuando comparte con los demás.
		Asume con agrado el rol que tiene en el juego.

### IV. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIAES	TIEMPO
ASAMBLEA O INICIO	La maestra se reunirá con sus niños en asamblea y entonaremos una canción “elefante dante” luego se les	Parlante	5 min

	presentara una caja sorpresa que en ella contenía materiales como: tiza y pelota.	Usb Pelota tiza	
EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	<p>La docente junto a los niños recordara las normas para realizar la actividad. Se realizara la dinámica “sorteo” para realizar dos grupos. La maestra explicara en que consiste el juego:</p> <p>Se designa a dos niños para dar inicio, el resto de niño se colocará al centro, los dos niños elegidos estarán a los extremos, lanzando una pelota a sus compañeros que están dentro del círculo, al niño que le caiga la pelota o se salga del círculo se sentara un rato a descansar, así los elegidos tendrán que eliminar al resto del grupo.</p>	Dialogo Tizas pelota	30 min
RELAJACION	Al terminar el juego los niños se sientan en la colchoneta y la maestra realiza ejercicios de respiración acompañado con música de relajación.	Diálogo	5 min
REPRESENTACIÓN GRAFICO-PLASTICO	Los niños dibujaran en una cartulina negra con tiza lo que más le ha gustado del juego.	Caja con cartulina negra.	10 min
CIERRE	<p>La docente reunirá a los niños en asamblea y dialogara con ellos acerca de lo que dibujaron y les realizara algunas preguntas:</p> <p>¿Niños que hicimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?</p>	dialogo	10 min

INSTRUMENTO DE ECALUACIÒN: ESCALA VALORATIVA N° 14

Dimensiones		Inteligencia intrapersonal			Inteligencia interpersonal		
Indicadores		<input type="checkbox"/> Cumple las reglas del juego <input type="checkbox"/> Acepta los acuerdos tomados en grupos			<input type="checkbox"/> Demuestra alegría cuando comparte con los demás. <input type="checkbox"/> Asume con agrado el rol que tiene en el juego.		
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI	X			X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY	X			X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA	X			X		
12	AITANA	X			X		
13	ISMAEL	X			X		
14	DYLAN	X			X		
15	MARÍA	X			X		
16	ANA	X			X		
17	JULIO	X			X		
18	GUADALUPE	X			X		

19	MAYRA	X			X		
20	ALEJANDRA	X			X		
21	DALILA	X			X		
22	DANA	X			X		
23	ERIKA	X			X		
24	PAMELA	X			X		
25	BRYANA	X			X		

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

## TALLER DE APRENDIZAJE N° 15

**I.** NOMBRE DEL TALLER: “LAS ESTATUAS”

**II.** TIEMPO: 45 minutos

**III.** OBJETIVOS:

Desarrollar la expresividad del niño

**IV.** INDICADORES A EVALUAR:

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Cooperación	Trabajo en grupo	Acepta los acuerdos tomados en grupos.
Participación	Interactúa con su entono.	Asume responsabilidad en el juego.  Participa en equipo.
Inteligencia interpersonal	Habilidades sociales	Demuestra seguridad en lo que hace.

### IV. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA O INICIO	Los niños se ubicarán en asamblea y la docente cantara la canción “la batalla del calentamiento”.  se presentara una caja sorpresa dentro de ella se encontrara una máscara de un monstruo.	Mascara de monstruo	5 min

<p><b>EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ</b></p>	<p>Se acordara las normas para realizar el juego. Luego la docente explicara en qué consistirá el juego:</p> <p>Se elegirá a un monstruo que utilizara una máscara, se colocara una música cuando finalice todos se quedaran en estatuas, el monstruo tratara de hacer reír a uno de sus compañeros. Si alguno se ríe o pierde se sentara.</p>	<p>Mascara de monstruo</p>	<p>25mn</p>
<p><b>DRELAJACION</b></p>	<p>Se ubicaran a los niños en asamblea y se acostaran en sus petates para cantar la canción "saco mis manitos"</p>	<p>canción</p>	<p>5 min</p>
<p><b>EXPRESION GRAFICO PLASTICO</b></p>	<p>Regresaran a sus respectivos lugares, la docente les entregara hojas bond, colores, crayolas para que dibujen lo que más le gusto de lo que realizaron en la actividad.</p>	<p>Hojas bond Colores Crayolas</p>	<p>10mn</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se pedirá la participación de cinco niños para exponer lo que realizaron y se les realizara las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué dibujaste?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿De qué otra forma se puede realizar la actividad?</p>	<p>dialogo</p>	<p>5 min</p>

INSTRUMENTO DE ECALUACIÒN: ESCALA VALORATIVA N° 15

Dimensiones		Inteligencia intrapersonal			Inteligencia interpersonal		
		<input type="checkbox"/> Acepta los acuerdos tomados en grupos. <input type="checkbox"/> Asume responsabilidad en el juego. <input type="checkbox"/> Participa en equipo.			<input type="checkbox"/> Demuestra seguridad en lo que hace.		
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI	X			X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY	X			X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA	X			X		
12	AITANA	X			X		
13	ISMAEL	X			X		
14	DYLAN	X			X		
15	MARÍA	X			X		
16	ANA	X			X		
17	JULIO	X			X		

18	GUADALUPE	X			X		
19	MAYRA		X		X		
20	ALEJANDRA	X			X		
21	DALILA	X			X		
22	DANA	X			X		
23	ERIKA	X			X		
24	PAMELA	X			X		
25	BRYANA	X			X		

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

## FOTOGRAFÍAS



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 16

**I.** NOMBRE DEL TALLER: “JUGANDO A TRES PIERNAS”

**II.** TIEMPO:45 minutos

**III.** OBJETIVOS: Desarrollar la empatía Reforzar el trabajo en equipo.

**IV.** INDICADORES A EVALUAR:

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Identidad personal	Muestra autonomía	Demuestra seguridad y confianza al relacionarse con los demás.
Cooperación	Trabajo en grupo	Acepta los acuerdos tomados en grupo
Inteligencia interpersonal	Habilidades sociales	Juega cordialmente con sus compañeros.

### IV. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA O INICIO	Los niños se ubicarán en asamblea y la docente cantará la canción “A ram sam sam”.	Canción	5 min
EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	Se recordara las normas del juego. Luego la docente explicara en qué consistirá el juego:  Se forman en parejas, Una vez formadas las parejas, la docente atará con un cordel, a la altura del tobillo, el pie izquierdo de un niño(a) con el pie derecho de la pareja. Se trata de una	Lana cinta	25mn

	carrera a una distancia marcada; en donde se tendrá una línea de salida y una línea de llegada. A la señal de salida, las parejas correrán desde la línea de salida hasta la línea de llegada. Para avanzar deberán ponerse de acuerdo para avanzar juntas las dos piernas atadas y poder así avanzar.		
DRELAJACION	Se ubicaran a los niños en asamblea y se acostaran en sus petates para cantar la canción "mis manitos vuelan hasta el cielo"	canción	5 min
EXPRESION GRAFICO PLASTICO	Regresaran a sus respectivos lugares, la docente les entregara plastilina para que modelen lo que más le gusto de lo que realizaron en la actividad.	plastilina	10mn
CIERRE	Se pedirá la participación de cinco niños para exponer lo que realizaron y se les realizara las siguientes preguntas:  ¿Qué dibujaste?  ¿Cómo te sentiste?  ¿De qué otra forma se puede realizar la actividad?	dialogo	5 min

INSTRUMENTO DE ECALUACIÒN: ESCALA VALORATIVA N° 16

Dimensiones		Inteligencia intrapersonal			Inteligencia interpersonal		
		<input type="checkbox"/> Demuestra seguridad y confianza al relacionarse con los demás. <input type="checkbox"/> Acepta los acuerdos tomados en grupo			<input type="checkbox"/> Juega cordialmente con sus compañeros.		
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI	X			X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY	X			X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA	X			X		
12	AITANA	X			X		
13	ISMAEL	X			X		
14	DYLAN	X			X		
15	MARÍA	X				X	
16	ANA	X			X		

17	JULIO	X			X		
18	GUADALUPE	-	-	-	-	-	-
19	MAYRA		X		X		
20	ALEJANDRA	X			X		
21	DALILA	X			X		
22	DANA	X			X		
23	ERIKA	X			X		
24	PAMELA	X			X		
25	BRYANA	-	-	-	-	-	-

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

## TALLER DE APRENDIZAJE N° 17

**I.** NOMBRE DEL TALLER: “A PASAR LA PELOTA”

**II.** TIEMPO: 45 minutos

**III.** OBJETIVOS:

Desarrollo auditiva

Desarrollar su motricidad y óculo manual

**IV.** INDICADORES A EVALUAR:

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Identidad personal	Muestra autonomía	Busca estrategias ante una dificultad en el juego.
Dimensión creativa	Plantea creativamente estrategias en el juego	Propone estrategias antes de cómo realizar el juego.
Inteligencia interpersonal	Habilidades sociales	Restea su espacio y el de sus compañeros al jugar.

### III. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
	Los niños se ubicarán en asamblea y la docente cantará la canción “yo tengo un payaso”.	Canción	5 min

ASAMBLEA O INICIO			
EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	<p>Se recordara las normas del juego. Luego la docente explicara en qué consistirá el juego:</p> <p>Los niños se colocan formando un círculo luego se le dará la pelota al niño que se encuentre en el punto de partida donde empezara el juego. El niño al escuchar la canción, pasará la pelota a su compañero que se encuentra al lado de él y así sucesivamente se irá pasando la pelota. Al parar la canción el niño que tenga la pelota tendrá que salir del juego y así sucesivamente con los demás jugadores. Sólo quedará un ganador.</p>	pelota	25mn
DRELAJACION	<p>Se ubicaran a los niños en asamblea y se a recostaran en sus petates para cantar la canción "con mi dedito"</p>	canción	5 min
EXPRESION GRAFICO PLASTICO	<p>Regresaran a sus respectivos lugares, la docente les entregara arcilla para que modelen lo que más le gusto de lo que realizaron en la actividad.</p>	arcilla	10mn
CIERRE	<p>Se pedirá la participación de cinco niños para exponer lo que realizaron y se les realizara las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué dibujaste?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿De qué otra forma se puede realizar la actividad?</p>	dialogo	5 min

INSTRUMENTO DE ECALUACIÒN: ESCALA VALORATIVA N° 17

Dimensiones		Inteligencia intrapersonal			Inteligencia interpersonal		
Indicadores		<input type="checkbox"/> Busca estrategias ante una dificultad en el juego. <input type="checkbox"/> Propone estrategias antes de cómo realizar el juego.			<input type="checkbox"/> Respeta su espacio y el de sus compañeros al jugar.		
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI	X			X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA		X		X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY	X			X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		
10	NICOLAS		X		X		
11	SHAYDA	X			X		
12	AITANA	X			X		
13	ISMAEL	X			X		
14	DYLAN	X			X		
15	MARÍA	X			X		
16	ANA	X			X		

17	JULIO	X			X		
18	GUADALUPE	X			X		
19	MAYRA	X			X		
20	ALEJANDRA	X			X		
21	DALILA	X			X		
22	DANA	X			X		
23	ERIKA		X		X		
24	PAMELA	X			X		
25	BRYANA	X			X		
<b>LEYENDA</b>							
A-bueno	B- regular	C- proceso					

### FOTOGRAFIAS



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 18

**I.** NOMBRE DEL TALLER: “QUE PASE EL REY”

**II.** TIEMPO: 45 minutos

**III.** OBJETIVOS:

Reforzar el trabajo en equipo.

Potenciar el equilibrio.

**IV.** INDICADORES A EVALUAR:

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Identidad personal	Muestra autonomía	Demuestra seguridad y confianza al relacionarse con los demás.
Inteligencia interpersonal	Trabajo en grupo	Respeta las opiniones de sus compañeros
Dimensión creativa	Plantea creativamente estrategias en el juego	Emplea estrategias al momento de jugar.

### III. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA O INICIO	Los niños se ubicarán en asamblea y la docente cantará la canción “yo tengo un payaso”.	Canción	5 min

<p><b>EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ</b></p>	<p>Se recordara las normas del juego. Luego la docente explicara en qué consistirá el juego:</p> <p>Se elegirá a dos niños para iniciar el juego, entre ellos acordaran quien es sol y quien es luna. Luego agarrados de la mano, sus compañeros pasaran debajo de sus manos, cantaran la canción que pase el rey, cuando termine la canción el niños que se quede en sus manos escogerá ir al sol o luna, así sucesivamente se formaran dos grupos, al finalizar harán una cadena de fuerzas.</p>		<p>25mn</p>
<p><b>DRELAJACION</b></p>	<p>Se ubicaran a los niños en asamblea y se a recostaran en sus petates para cantar la canción "con mi dedito"</p>	<p>canción</p>	<p>5 min</p>
<p><b>EXPRESION GRAFICO PLASTICO</b></p>	<p>Regresaran a sus respectivos lugares, la docente les entregara masa cacera para que modelen lo que más le gusto de lo que realizaron en la actividad.</p>	<p>masa casera</p>	<p>10mn</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se pedirá la participación de cinco niños para exponer lo que realizaron y se les realizara las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué dibujaste?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿de qué otra forma se puede realizar la actividad?</p>	<p>dialogo</p>	<p>5 min</p>

INSTRUMENTO DE ECALUACIÓN: ESCALA VALORATIVA Nº 18

Dimensiones		Inteligencia intrapersonal			Inteligencia interpersonal		
		<input type="checkbox"/> Emplea estrategias al momento de jugar.  <input type="checkbox"/> Demuestra seguridad y confianza al relacionarse con los demás.			<input type="checkbox"/> Respeta las opiniones de sus compañeros		
Nº	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI	X			X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY	X			X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA	X			X		
12	AITANA	X			X		
13	ISMAEL	X			X		

14	DYLAN	X			X		
15	MARÍA	X			X		
16	ANA	X			X		
17	JULIO	X			X		
18	GUADALUPE	X			X		
19	MAYRA	X			X		
20	ALEJANDRA	X			X		
21	DALILA	X			X		
22	DANA	X			X		
23	ERIK	X			X		
24	PAMELA	X			X		
25	BRYANA	X			X		

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

## FOTOGRAFIAS



## TALLER DE APRENDIZAJE N° 19

- I.** NOMBRE DEL TALLER: “JUGANDO A SAN MIGUEL”
- II.** TIEMPO: 45 minutos
- III.** OBJETIVOS:  
 Desarrollar la expresividad del niño  
 Mejorar la pronunciación de las palabras.
- IV.** INDICADORES A EVALUAR:

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Cooperación	Trabajo en grupo	Ayuda a su amigo que presenta dificultad en el juego.
Participación	Interactúa con su entorno.	Interactúa con los demás activamente.  Asume responsabilidad en el juego.
Inteligencia interpersonal	Trabajo en equipo	Intercambia idea con sus compañeros.
		Busca estrategias para jugar con sus compañeros

### III. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA O INICIO	Los niños se ubicarán en asamblea y la docente cantará la canción “yo tengo un payaso”.	Canción	5 min

EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	<p>Se recordara las normas del juego. Y se realizara la dinámica ``el barco se hunde`` para elegir quien será el ladrón. Luego la docente explicara en qué consistirá el juego:</p> <p>Los niños se sientan sujetándose bien del brazo de su compañero formando una línea, serán los hijos de San Miguel (niña o niño elegido); así mismo habrá un ladrón quien será un niño que se ofrezca. El ladrón llega a casa de San Miguel, e inventa una excusa como: ¡Señora, señora su cocina se está incendiando! Haciendo que San Miguel salga de casa y vaya corriendo, el ladrón aprovechará para robar algunos de sus hijos, quienes gritaran llamando a San Miguel. Luego San Miguel regresa y trata de espantar a los ladrones quienes pueden haber robado algún hijo que se convertirá en ladrón también. Así, sucesivamente los ladrones se irán sumando e inventarán diferentes excusas, para lograr robar a todos sus hijos.</p>		25mn
DRELAJACION	Se ubicaran a los niños en asamblea y se a recostaran en sus petates para cantar la canción ``con mi dedito``	canción	5 min
EXPRESION GRAFICO PLASTICO	Regresaran a sus respectivos lugares, la docente les entregara masa cacera para que modelen lo que más le gusto de lo que realizaron en la actividad.	masa casera	10mn
CIERRE	<p>Se pedirá la participación de cinco niños para exponer lo que realizaron y se les realizara las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué dibujaste?</p>	dialogo	5 min

	¿Cómo te sentiste?		
	¿De qué otra forma se puede realizar la actividad?		

INSTRUMENTO DE ECALUACIÒN: ESCALA VALORATIVA N° 19

Dimensiones		Inteligencia intrapersonal			Inteligencia interpersonal		
Indicadores		<input type="checkbox"/> Ayuda a su amigo que presenta dificultad en el juego. <input type="checkbox"/> Interactúa con los demás activamente. <input type="checkbox"/> Asume responsabilidad en el juego.			<input type="checkbox"/> Intercambia idea con sus compañeros. <input type="checkbox"/> Busca estrategias para jugar con sus compañeros		
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI	X			X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY	X			X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		

10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA	X			X		
13	AITANA	X			X		
14	ISMAEL	X			X		
15	DYLAN	X			X		
16	María	X			X		
17	Ana	X			X		
18	Julio	X			X		
19	Guadalupe	X			X		
20	Mayra	X			X		
21	Alejandra	X			X		
22	Dalila	X			X		
23	Dana	X			X		
24	Erika	X			X		
25	Pamela	X			X		

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

## TALLER DE APRENDIZAJE N°20

**I.** NOMBRE DEL TALLER: “EL AVION DE COLORES”

**II.** TIEMPO: 45 minutos

**III.** OBJETIVOS:

Desarrolla su motricidad

Desarrollar su coordinación óculo podal

**IV.** INDICADORES A EVALUAR:

DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
Cooperación	Trabajo en grupo	Ayuda a su amigo que presenta dificultad en el juego.
Participación	Interactúa con su entorno.	Interactúa con los demás activamente.  Se organiza para formar grupo
Inteligencia interpersonal	Habilidades sociales	Juega cordialmente con sus compañeros.
		Respeto las opiniones de sus compañeros.

### III. SECUENCIA DIDACTICA

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA O INICIO	Los niños se ubicarán en asamblea y la docente cantará la canción “yo tengo un payaso”.	Canción	5 min

EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	Se recordara las normas del juego. Luego la docente explicara en qué consistirá el juego:  Para comenzar, se dibuja sobre el piso un “avión” cada cuadro del avión se enumera, se forma dos filas, cada niño lanzara una chapa al avión, la chapa debe caer primero en el número uno, el niño saltara sobre los cuadros del avión sin salirse de la línea o caerse se la línea, así cada niños pasara por el avión, el niño que se caiga o se salga del avión perderá.	Tizas chapas	25mn
DRELAJACION	Se ubicaran a los niños en asamblea y se a recostaran en sus petates para cantar la canción “mis manitos vuelan hasta el cielo”	canción	5 min
EXPRESION GRAFICO PLASTICO	Regresaran a sus respectivos lugares, la docente les entregara masa cacera para que modelen lo que más le gusto de lo que realizaron en la actividad.	masa casera	10mn
CIERRE	Se pedirá la participación de cinco niños para exponer lo que realizaron y se les realizara las siguientes preguntas:  ¿Qué dibujaste?  ¿Cómo te sentiste?  ¿De qué otra forma se puede realizar la actividad?	dialogo	5 min

INSTRUMENTO DE ECALUACIÓN: ESCALA VALORATIVA N° 20

Dimensiones	Inteligencia intrapersonal	Inteligencia interpersonal
Indicadores	<input type="checkbox"/> Ayuda a su amigo que presenta dificultad en el juego.	Juega cordialmente con sus compañeros.  Respeto las opiniones de sus compañeros.

		<input type="checkbox"/> Interactúa con los demás activamente. <input type="checkbox"/> Se organiza para formar grupo					
N°	NOMBRES	A	B	C	A	B	C
01	BRYANA	X			X		
02	EYLI	X			X		
03	STEFANO	X			X		
04	AITANA	X			X		
05	ANDRE	X			X		
06	BENYEMIN	X			X		
07	JERRY	x			X		
08	JHYSON	X			X		
09	BARLOW	X			X		
10	NICOLAS	X			X		
11	SHAYDA	X			X		
12	AITANA	X			X		
13	ISMAEL	X			X		
14	DYLAN	X			X		
15	MARÍA	X			x		
16	ANA	X			X		
17	JULIO	X			X		
18	GUADALUPE	X			X		
19	MAYRA	X			X		
20	ALEJANDRA	X			X		

21	DALILA	X			X		
22	DANA	X			X		
23	ERIK	x			X		
24	PAMELA	X			X		
25	BRYANA	X			X		

LEYENDA		
A-bueno	B- regular	C- proceso

### FOTOGRAFIAS





## ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Mary Juana Alarcón Neira, asesor de la Unidad de Investigación de la

Facultad	Ciencias	Educación	X	Ingeniería
Departamento académico	Educación y cultura			
Escuela de Posgrado	Maestría	Doctorado		

Programa: Escuela Profesional de Educación Inicial

De la Universidad Nacional del Santa. Asesora del proyecto de investigación intitolado

TALLER BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E SANTA ROSA DEL SUR N° 526.

De la bachiller: DIAZ LOYA MARIELENA JOSELINDA / LEON CABRERA JULISA JANETH de la Escuela Profesional de Educación Inicial.

Quién suscribe la presente, declaro el haber asesorado la presente investigación en base a las normas APA 6ta edición, verificando cuidadosamente que las fuentes referenciales hayan sido citadas. Por otro lado, no se verifica el reporte de originalidad de la aplicación Turnitin, dado que los docentes asesores de la Universidad aun no tienen acceso a esta aplicación. En este sentido me comprometo formalizar este aspecto inmediatamente se permita acceder a la aplicación TURNITIN

Nuevo Chimbote, 26 Julio de 2021

Firma:

Nombres y Apellidos del docente asesor: Mary Juana Alarcón Neira

DNI N° 33264549



### DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA

Yo DIAZ LOYA MARIELENA JOSELINDA / LEON CABRERA JULISA JANETH, egresada de la

Facultad	Ciencias	Educación	X	Ingeniería
Departamento académico	Educación y Cultura			
Escuela Profesional	Educación inicial			
Escuela de Posgrado	Maestría	Doctorado		

Programa: Educación Inicial

De la Universidad Nacional del Santa, declaro que el trabajo de investigación intitulado:

TALLER BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E SANTA ROSA DEL SUR N°526.

presentado en 162 folios, para la obtención del:

Grado académico	(	
Título profesional ( X )	Investigación Anual	)

- > He citado todas las fuentes empleadas, no he utilizado otra fuente distinta a las declaradas en el presente trabajo.
- > Este trabajo de investigación no ha sido presentado con anterioridad ni completa ni parcialmente para la obtención de grado académico o título profesional.
- > Comprendo que el trabajo de investigación será público y por lo tanto sujeto a ser revisado electrónicamente para la detección de plagio por el VRIN.
- > De encontrarse uso de material intelectual sin el reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el proceso disciplinario.

Nuevo Chimbote, 26 de Julio 2021

Firma:

Nombres y Apellidos: Diaz Loya Marielena Joselinda / León Cabrera Julisa Janeth

DNI N° 73789707 / 70537601

NOTA: Esta Declaración Jurada simple indicando que su investigación es un trabajo inédito, no exime a tesistas e investigadores, que no bien se retome el servicio con el software antiplagio, ésta tendrá que ser aplicado antes que el informe final sea publicado en el Repositorio Institucional Digital UNS.

**INFORME DE OPINION  
(JUICIO DE EXPERTO)**

**I. DATOS GENERALES:**

**1.1. Título del Proyecto de Investigación:** TALLER BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E SANTA ROSA DEL SUR N°526

**1.2. Objetivo:** Demostrar la efectividad taller basado en "Juegos tradicionales para desarrollar las relaciones interpersonales en niños de 4 años de la I.E Santa Rosa del sur n°526"

**1.3. Autoras:**

- Días Loya Marielena Josefina
- León Cabrera Julisa Janeth

**1.4. Instrumento de evaluación:** Escala de estimación (instrumento que se utilizará en el pre test y post test).

**1.5. Apellidos y nombres del Experto:** *Lavala Seúl, Sandra Cristtel*

**1.6. Títulos Académicos:** *Licenciada en Psicología*.....

.....  
**1.7. Institución donde labora:** *I.E.P. Inmaculada Concepción*.....

**1.8. Experiencia profesional:** *2018 - Act.*.....  
.....









**INFORME DE OPINION  
(JUICIO DE EXPERTO)**

**I. DATOS GENERALES:**

**1.1. Título del Proyecto de Investigación:** TALLER BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E SANTA ROSA DEL SUR N°526

**1.2. Objetivo:** Demostrar la efectividad taller basado en "Juegos tradicionales para desarrollar las relaciones interpersonales en niños de 4 años de la I.E Santa Rosa del sur n°526"

**1.3. Autoras:**

- Días Loya Marielena Josefina
- León Cabrera Julisa Janeth

**1.4. Instrumento de evaluación:** Escala de estimación (instrumento que se utilizará en el pre test y post test).

**1.5. Apellidos y nombres del Experto:** LEÓN ALCANTARA LEYDI ARCADIA

**1.6. Títulos Académicos:** LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

**1.7. Institución donde labora:** I.E. 317 URB. EL CARMEN

**3. 1.8. Experiencia profesional:** CINCO AÑOS

II. ASPECTOS A EVALUAR: (Tener en cuenta en cada aspecto de validación)

D= Deficiente R= Regular B= Bueno E= Excelente

Nº	DIMENSIONES	ITMES	CLARIDAD			OBJETIVIDAD			COHERENCIA			PERTINENCIA			OBSERVACIONES
			D	R	B	D	R	B	D	R	B	D	R	B	
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>															
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ayuda a su amigo cuando necesita algo.</li> </ul>													
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha la opinión de sus compañeros.</li> </ul>													
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Se expresa libremente respetando los sentimientos de sus compañeros.</li> </ul>													
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra agrado al jugar con sus amigos.</li> </ul>													
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Asume con agrado el rol que tiene en el juego respetando a los demás.</li> </ul>													
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestra confianza al realizar el juego.</li> </ul>													
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza palabras alentadoras hacia</li> </ul>													







Constancia de ejecución del taller basado en juegos tradicionales para desarrollar las relaciones interpersonales



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL

N°526

SANTA ROSA DEL SUR

CONSTANCIA

La directora de la institución educativa inicial N° 526, con código modular N° 1597863, de villa santa Rosa del Sur, distrito de nuevo Chimbote, provincia de Santa y departamento de Ancash:

Hace constar:

Que la Srta **Marielena Joselinda Diaz Ioya, León Cabrera Julisa Janeth**, aplicara su proyecto de tesis: **TALLER BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E SANTA ROSA DEL SUR N°526**, en nuestra I.E., en cual realizaron de lunes a viernes de 10:00 am. A 10:45 am. a partir del 01 de octubre al 15 de Setiembre 2019.

Se explica el presente a solicitud del interesado para los fines que crea por conveniente.

Nuevo Chimbote agosto 2019

  
Directora: Diana Ortega Quispe

DNI:18029279