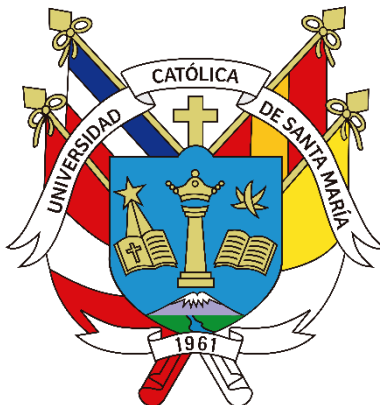


**Universidad Católica de Santa María**  
**Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades**  
**Escuela Profesional de Educación**



**Estrategia de juegos verbales en la socialización de los niños de cuatro años de una institución educativa privada de Cerro Colorado - Arequipa, 2022**

Tesis presentada por las Bachilleres:

**Del Carpio Fuentes, Claudia Pamela**

**(0009-0004-8311-6814)**

**Pacheco Moscoso, Yojayra Medalisa**

**(0009-0009-2329-0016)**

Para optar el Título Profesional de  
Licenciada en Educación con mención en Educación Inicial

Asesor (a):

**Mg. Cárdenas Llamosas, Lucila Evelina**

**(0000-0002-5742-5662)**

**Arequipa – Perú**

**2024**

UCSM-ERP

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA****EDUCACIÓN****PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACION INICIAL****TITULACIÓN CON TESIS****DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR**

Arequipa, 28 de Noviembre del 2023

**Dictamen: 006816-C-EPE-2023**

Visto el borrador del expediente 006816, presentado por:

**2017221592 - DEL CARPIO FUENTES CLAUDIA PAMELA****2017223602 - PACHECO MOSCOSO YOJAYRA MEDALISA**

Titulado:

**ESTRATEGIA DE JUEGOS VERBALES EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS  
DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE CERRO COLORADO - AREQUIPA, 2022**

Nuestro dictamen es:

**APROBADO****29315618 - CATERIANO CHAVEZ TATIANA JACQUELINE  
DICTAMINADOR****29528868 - ANDIA GONZALES BRIZALDA GUADALUPE  
DICTAMINADOR****44681224 - ALARCON FERNANDEZ VIRGINIA ALEJANDRA DE MARIA  
DICTAMINADOR**

# Estrategia de juegos verbales en la socialización de los niños de cuatro años de una institución educativa privada de Cerro Colorado - Arequipa, 2022

## ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://repositorio.uap.edu.pe">repositorio.uap.edu.pe</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://repositorio.upao.edu.pe">repositorio.upao.edu.pe</a> Internet Source	1%
4	Submitted to Universidad TecMilenio Student Paper	1%
5	<a href="http://www.dspace.uce.edu.ec">www.dspace.uce.edu.ec</a> Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off

*A mi madre quien, aunque esté ausente físicamente, siempre será mi motivación para ser una mejor persona y seguir adelante día a día.*

*A mi padre por enseñarme a madurar y a tener coraje, gracias a él hoy puedo ser quien soy.*

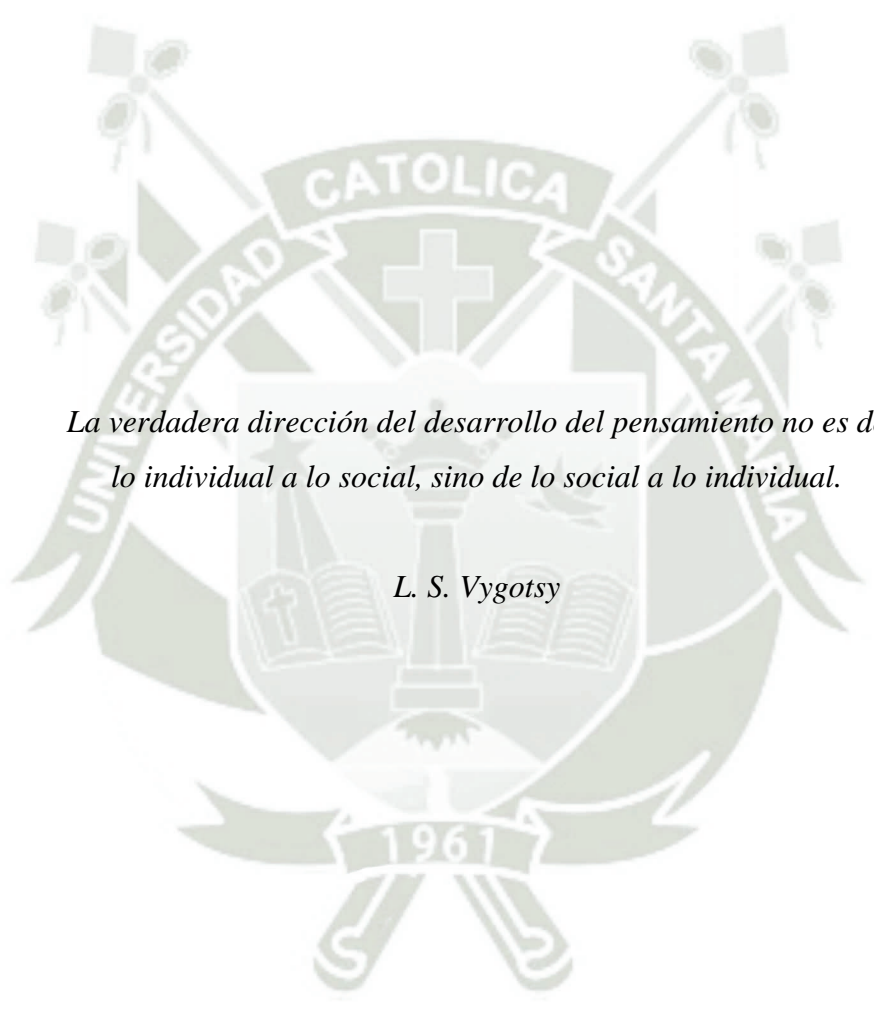
*Y a ti Leonardo, mi confidente, mi cómplice, gracias por acompañarme en cada paso de este camino, eres mi mayor combustible, para nunca rendirme y seguir adelante.*

*Claudia Pamela*

*A Dios por ser mi fortaleza y guía constante.*

*A mis padres, hermanos por ser mi soporte y apoyo en todo el desarrollo de mi carrera profesional, por estar presentes con palabras de ánimo y por creer en mí en todo momento.*

*Yojayra Medalisa*



*La verdadera dirección del desarrollo del pensamiento no es de  
lo individual a lo social, sino de lo social a lo individual.*

*L. S. Vygotsy*

## Índice

DICTAMEN .....	ii
Informe de originalidad.....	iii
Agradecimiento .....	iiiv
Epígrafe .....	v
Resumen .....	x
Abstract.....	xii
Introducción.....	xii
<b>CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>1</b>
1. Objeto de estudio .....	1
2. Marco conceptual .....	2
2.1. Juegos verbales.....	2
2.2. Características de los juegos verbales .....	4
2.3. Clasificación de los juegos verbales.....	5
2.4. Beneficios de los juegos verbales en el aula .....	6
2.5. Tipos de juegos verbales .....	7
2.6. Socialización .....	13
2.7. Etapas de la socialización.....	15
2.8. La Educación Inicial.....	16
2.9. Características de los niños inicial .....	17
2.10. Desarrollo social del niño .....	19
2.11. Agentes socializadores .....	20
2.12. Habilidades sociales .....	21
2.13. Habilidades sociales en la escuela .....	22
2.14. Dimensiones de la socialización.....	24
3. Antecedentes investigativos .....	27

3.1. Antecedentes internacionales .....	27
3.2. Antecedentes nacionales .....	28
3.3. Antecedentes locales .....	29
4. Hipótesis, variables e indicadores .....	30
4.1. Hipótesis.....	30
4.2. Cuadro de análisis de variables e indicadores.....	30
<b>CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>32</b>
1. Técnica e instrumentos .....	32
2. Campo de verificación.....	33
3. Ejecución de la recolección de datos.....	34
<b>CAPÍTULO III: RESULTADOS.....</b>	<b>36</b>
1. Sistematización, análisis e interpretación de los resultados .....	37
2. Comprobación de hipótesis .....	47
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>49</b>
<b>SUGERENCIAS.....</b>	<b>51</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>52</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>61</b>

## Índice de tablas

Tabla 1: Análisis de variables de investigación .....	30
Tabla 2: Análisis de técnicas e instrumentos de investigación.....	32
Tabla 3: Baremación de la variable dependiente Socialización .....	33
Tabla 4: Unidades de estudio .....	34
Tabla 5: Dimensión: Adaptación.....	37
Tabla 6: Dimensión: Participación .....	39
Tabla 7: Dimensión: Seguridad .....	41
Tabla 8: Dimensión: Cooperación.....	43
Tabla 9: Variable Socialización .....	45
Tabla 10: Prueba de normalidad.....	47
Tabla 11: Resultado de la prueba t de Student .....	48

## Índice de figuras

Figura 1: Dimensión: Adaptación .....	37
Figura 2: Dimensión: Participación.....	39
Figura 3: Dimensión: Seguridad.....	41
Figura 4: Dimensión: Cooperación.....	43
Figura 5: Variable Socialización .....	45



## Resumen

La investigación tiene el propósito de determinar la influencia de la aplicación de la estrategia de juegos verbales en la socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado - Arequipa, 2022. Se considera como variable independiente: los juegos verbales y como variable dependiente: la socialización. Para tal objetivo metodológico, se planteó un enfoque de investigación cuantitativo, de tipo aplicado y de nivel explicativo experimental, bajo el diseño de investigación preexperimental. La hipótesis planteada señala que, es probable que la estrategia de juegos verbales tenga una influencia significativa en la socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado - Arequipa, 2022. El desarrollo de la investigación contó con un grupo conformado por 40 estudiantes de educación inicial de cuatro años, con los cuales se aplicó la técnica de la observación evaluando sus niveles de socialización en un momento previo y posterior a la aplicación de la estrategia de juegos verbales en un pretest y un post test utilizando una Escala de socialización como instrumento, el cual fue validado por juicio de expertos. El seguimiento de las actividades desarrolladas en la estrategia de juegos verbales se realizó mediante una lista de cotejo y un cuaderno de campo que permitió observar detalladamente el progreso de los niños y niñas. Los resultados llevaron a concluir de manera descriptiva que, antes de la aplicación de la estrategia de juegos verbales más de la mitad de los niños evidenciaron un nivel medio de socialización y el resto nivel bajo. Posteriormente a la aplicación de la estrategia de juegos verbales, los resultados indicaron que, la mayoría de los niños alcanzó un nivel alto de socialización y solo algunos un nivel medio. Luego, los resultados inferenciales permitieron concluir que, la estrategia de juegos verbales influye significativamente en la socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada del distrito de Cerro Colorado de Arequipa; debido al valor de significancia ( $p=0 < 0.05$ ) y el resultado de la media que indica una diferencia entre el Pretest - Post test de -52.925 puntos, comprobando así la hipótesis de investigación. Asimismo, se demostró la efectividad de la aplicación de la estrategia de juegos verbales en las dimensiones: adaptación, participación, seguridad, y cooperación.

*Palabras clave:* estrategia de juegos verbales, Educación Inicial, socialización en niños

### Abstract

The purpose of the research is to determine the influence of the application of the strategy of verbal games in the socialization of four-year-old children in a private educational institution in Cerro Colorado - Arequipa, 2022. The independent variable considered was: verbal games and the dependent variable: socialization. For such methodological objective, a quantitative research approach was proposed, of applied type and experimental explanatory level, under the pre-experimental research design. The hypothesis proposed indicates that it is probable that the strategy of verbal games has a significant influence on the socialization of four-year-old children in a private educational institution in Cerro Colorado - Arequipa, 2022. The development of the research was carried out with a group of 40 four-year-old Early Education students, with whom the observation technique was applied to evaluate their socialization levels before and after the application of the Verbal Games Strategy in a pretest and a post-test using a Socialization Scale as an instrument, which was validated by expert judgment. The follow-up of the activities developed in the Verbal Games Strategy was carried out by means of a checklist and a field notebook that allowed for detailed observation of the children's progress. The results led to the descriptive conclusion that, before the application of the Verbal Games Strategy, more than half of the children showed a medium level of socialization and the rest a low level. After the application of the verbal games strategy, the results indicated that most of the children reached a high level of socialization and only some reached a medium level. Then, the inferential results allowed concluding that the verbal games strategy has a significant influence on the socialization of four-year-old children in a private educational institution in the district of Cerro Colorado, Arequipa, due to the significance value ( $p=0 < 0.05$ ) and the result of the mean that indicates a difference between the pretest and posttest of -52.925 points, thus proving the research hypothesis. Likewise, the effectiveness of the application of the Verbal Games Strategy was demonstrated in the dimensions: adaptation, participation, security, and cooperation.

*Key words:* verbal games strategy, early education, socialization in children

## Introducción

Debido a la reciente salida de la crisis sanitaria a causa de la pandemia los niños del nivel Inicial han presentado dificultades en la interrelación con sus compañeros de aula y docentes; uno de los aspectos más evidentes, es la resistencia para seguir instrucciones específicas y mantener la armonía dentro del trabajo en aula y grupal. Las habilidades de socialización son fundamentales para su desarrollo, la que les permite asumir comportamientos adecuados en su interacción con los otros. De esta manera, la investigación propone el desarrollo de la estrategia de juegos verbales, la cual se lleva a la práctica mediante recursos educativos como: adivinanzas, canciones infantiles, rimas, trabalenguas, cuentos y poesías; buscando mejorar aspectos relacionados con la participación en orden, comprensión consciente, escucha activa, la verbalización y socialización de sus respuestas, la interacción significativa, cooperativa y comprendiendo puntos de vista diferentes a los propios.

Al respecto, un artículo publicado por la BBC News (2021) afirma que, los niños aprenden con entusiasmo en sus entornos sociales desarrollando así destrezas rápidamente para ser más empáticos, compartir y solucionar conflictos. Estas interacciones se presentan en diferentes grupos de padres e hijos de edades similares o en centros de estimulación previos a la escuela, por lo que, las restricciones asumidas durante la pandemia han tenido un impacto en el desarrollo normal en los niños. Así, un estudio reciente referido a los efectos que el confinamiento por el Covid-19 ha causado sobre el aspecto social de la población, indica que los niños, siendo una población vulnerable, evidencian efectos como el retraso o resistencia a la interacción entre pares (Sahakian et al., 2021).

Además, la falta de socialización ocasionada por el confinamiento también ha tenido consecuencias en el avance de la estimulación en desarrollo de lenguaje de los niños, representando un problema en el avance normal de su aprendizaje, inhibiéndose en la participación en clase (Santiago, 2022). En este escenario, el educador debe hacer uso de diversas técnicas que promuevan interacciones positivas entre los estudiantes, ya que desempeña un papel crucial en el desarrollo de los niños, por lo que, este estudio propone utilizar estrategias de juegos verbales como medio para fomentar una mejor comunicación y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Para una mayor comprensión y profundización de la investigación, esta fue organizada de la siguiente forma:

En el capítulo I, denominado marco teórico se desarrolla el problema objeto de estudio, considerando además los objetivos e interrogantes que se desprenden de este. El capítulo también contiene los fundamentos teóricos del tema estudiado.

En el capítulo II, asignado como marco metodológico, presenta de forma organizada la metodología de estudio, considerando las técnicas, instrumentos y el procedimiento estadístico.

En el capítulo III, denominado resultados, se destina a la representación e interpretación de los datos procesados, presentándolos en tablas y figuras, las cuales son producto del procesamiento de la información recabada en el programa estadístico elegido. La discusión de resultados también forma parte de este capítulo, contrastando los hallazgos y conclusiones de otras investigaciones con similares propósitos con los resultados en esta investigación.

Finalmente, se presentan los aspectos culminantes de esta investigación, como son las conclusiones y sugerencias a modo de síntesis del análisis realizado sobre el tema. Asimismo, se anexan los instrumentos y evidencias del estudio.

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

#### 1. Objeto de estudio

El objeto de estudio surge a partir de la preocupación por la situación de los estudiantes del nivel inicial de cuatro años tras su ingreso y regreso a la escolarización presencial después de haber experimentado contextos excepcionales producto de la pandemia, pues en una Institución Educativa Privada del distrito de Cerro Colorado de Arequipa, se han observado comportamientos que requieren ser atendidos a tiempo, como casos de agresión, resistencia a participar de actividades colectivas, monopolización de la atención, la falta de iniciativa para socializar y rechazo entre compañeros tanto en los juegos como en las diferentes actividades grupales de aula.

La presente investigación corresponde al área de comunicación y presenta como variable independiente la estrategia de juegos verbales, cuyos indicadores son las diferentes modalidades de actividades reflejadas en ejercicios y juegos verbales diseñadas para infantes de cuatro años. Como variable dependiente, el estudio aborda la Socialización con los indicadores: Adaptación, Participación, Seguridad, Cooperación.

La investigación es de campo y el tipo pre experimental, teniendo como objetivo principal: Determinar la influencia de la aplicación de la estrategia de juegos verbales en la socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado - Arequipa, 2022; y como objetivos específicos: Determinar el nivel de socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado, antes y después de la aplicación de la estrategia de juegos verbales; y determinar la efectividad de la estrategia de juegos verbales para mejorar la socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado - Arequipa, 2022.

Las interrogantes planteadas en el estudio fueron: Como interrogante principal, ¿cuál es la influencia de la aplicación de la estrategia de juegos verbales en la socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado - Arequipa, 2022?; y como interrogantes específicas, ¿cuál es el nivel de socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro

Colorado, antes y después de la aplicación de la estrategia de juegos verbales?; y ¿cuál es la efectividad de la estrategia de juegos verbales para mejorar la socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado - Arequipa, 2022?

## **2. Marco conceptual**

### **2.1. Juegos verbales**

El juego se considera un rasgo característico de la infancia, porque es una actividad positiva, natural y voluntaria que le ayuda a vincularse al niño con el mundo que le rodea y a aprender sobre él, de esta manera, como indica Peña y Morante (2004) el mundo se hace accesible a los niños por medio de la curiosidad y la confianza para adquirir experiencias, conocimientos, fluidez de lenguaje, razonamiento, planificación y toma de decisiones. El juego también es crucial para el proceso educativo porque aumenta la autoestima del niño y su interés por el mundo, así como su capacidad para aprender y retener nueva información (Ferrero, 2004). El ambiente lúdico es un lugar ideal para que los niños desarrollen sus habilidades y una ventana abierta al mundo, que proporciona valiosos conocimientos a los profesores y sirve de valiosa fuente de investigación. (Fernández et al., 1998).

Dado que el juego proporciona parte de la estimulación que el cerebro necesita para desarrollarse, Montessori (1946) dio al juego una gran prioridad como estrategia de aprendizaje para los niños. A través del juego, los niños pueden experimentar con seguridad mientras aprenden sobre su entorno, intentan nuevos comportamientos, resuelven problemas y se adaptan a circunstancias novedosas. Ya sea que el juego se realiza de manera individual o en compañía, jugar es una forma estupenda de poner en práctica lo aprendido. Montessori sostenía que el aprendizaje de los niños se refuerza interiormente mediante la realización de actividades repetidas y secuenciales.

Es una herramienta divertida que se utiliza principalmente en el aula para animar a los estudiantes a hablar y compartir sus ideas. Esto se consigue de varias maneras, entre ellas mediante la instrucción directa y el debate en grupo, pero es más eficaz cuando los estudiantes tienen la oportunidad de practicar sus habilidades de expresión oral en un entorno seguro y no amenazante con compañeros en los que confían (Roque & Vega, 2018).

Cuando se utiliza como herramienta pedagógica, el juego verbal ayuda a los niños a mejorar sus habilidades de lenguaje oral y también los introduce en el concepto de asociar significantes con significados y relacionar hechos. También es importante señalar que esto debe fomentarse en un ambiente de alegría y de manera lúdica, ya que este tipo de juegos son creaciones que los propios niños realizan, como en los juegos de palabras en los que reproducen oralmente los sonidos de algunas palabras que escuchan de los adultos y dan significado a estos sonidos emitidos (Alvarado & Hualpa, 2017).

Según Torres (2019), los estudiantes dominan mejor los distintos componentes de la lengua cuando participan en juegos verbales con propósitos educativos claramente definidos, como aumentar su vocabulario de forma significativa. El objetivo principal de implementar esta estrategia en el aula es ayudar a los infantes a adquirir conocimientos con los beneficios adicionales de fomentar la fluidez del lenguaje oral y facilitar el aprendizaje grupal.

Para mejorar la conciencia y las competencias lingüísticas de los niños en un entorno alegre y divertido, los juegos verbales pueden adoptar la forma de juegos tradicionales o de juegos inventados por los propios niños (Condemarín et al., 1996). Ya desde edades tempranas, señala Pucuchuaranga (2016) los niños pueden beneficiarse de juegos lingüísticos que fomenten y faciliten el desarrollo de la expresión y el conocimiento oral, lo que conlleva un aumento del vocabulario y la capacidad de distinguir el sonido de cada palabra, así como el entrenamiento de los músculos de la boca de forma lúdica, lo que conduce a una pronunciación exitosa y agilidad en el habla (Lloque & Flores, 2018).

También permiten utilizar frases breves y rítmicas que fomentan la repetición oral y ayudan a los niños y niñas a reconocer y discriminar fonemas o sonidos distintos (Jínez et al., 2018). En pocas palabras, los juegos verbales benefician a los estudiantes ayudándoles a memorizar y a tener mayor elocuencia, característica importante en la expresión oral para perfeccionar el vocabulario y el desarrollo cognitivo, así como el entrenamiento de diversas palabras complejas; al mismo tiempo les ayuda a estar más conectados con su lengua materna que se utiliza en su entorno, permitiéndoles comunicarse con otras personas de su comunidad; además, refuerza el aspecto creativo y lúdico que representa el lenguaje, permitiendo el desarrollo de diversas habilidades (Bravo, 2013).

Por último, pero no menos importante, los juegos verbales, según Condemarín (2003), son una parte importante de la educación de los niños, ya que les ayudan a socializarse en grupos en la escuela, lo que fomenta el crecimiento de las actividades. Puesto que practican con sus compañeros los juegos que han aprendido, los juegos verbales ayudan sin duda a los niños a desenvolverse en su entorno de forma divertida. Esto les permite compartir ideas, innovar e inventar nuevos juegos que les ayuden a mejorar sus habilidades generales. Los niños, al compartir a través del juego van desarrollando su comunicación oral, debido a la utilización del lenguaje para la organización del juego en sí mismo; de esta manera, se convierte en un medio más de conocimiento y en un camino para comprender y ordenar mejor sus vivencias.

## **2.2. Características de los juegos verbales**

Condemarín (1996) sostiene que los juegos verbales facilitan el crecimiento de las siguientes capacidades cognitivas y lingüísticas:

- Respecto a las capacidades orales: El juego verbal contribuye con mejorar la percepción auditiva y la comprensión fonológica de los estudiantes, les ofrecen oportunidades de practicar la escucha y la diferenciación de los sonidos iniciales y finales de las palabras cuando las pronuncian el profesor y otros estudiantes. Además, apoyan la recuperación de los juegos lingüísticos clásicos, ya que reconocen la importancia de la cultura oral de los niños. También fomentan la maduración de la imaginación, el léxico, la cognición, las habilidades comunicativas y la memoria.
- Respecto a las capacidades lectoras: Con estos juegos se fomentan las habilidades lectoras de dos maneras, en primer lugar, se anima al niño a buscar palabras en los medios impresos con sonidos iniciales o finales similares y, en segundo lugar, se le anima a leer por sí mismo los distintos juegos verbales.
- Respecto a las capacidades de escritura: Favorece el desarrollo de las habilidades relacionadas con la caligrafía, la ortografía y la redacción cuando se aplica en un entorno de juego. Fomenta la escritura para un público específico, como un diario o un mural.

### 2.3. Clasificación de los juegos verbales

Los distintos tipos de juegos lingüísticos pueden desglosarse en juegos de percepción visual y juegos de percepción auditiva, tal y como describen Carrasco et al. (2015).

#### *Juegos de percepción visual*

Según Calero (citado en Carrasco et al., 2015), cuando se enseña a un niño a leer y escribir, es esencial que tenga amplias oportunidades de practicar la percepción visual y auditiva a través de juegos. Los juegos centrados en la percepción visual ayudan a los niños a desarrollar habilidades como la discriminación, la capacidad de detectar paralelismos y contrastes y la concentración. Los problemas de concentración, comprensión de textos, etc., pueden evitarse con una estimulación temprana de estas áreas.

#### *Juegos de percepción auditiva*

Los juegos que inducen a realizar un esfuerzo con el aparato auditivo obligan a los niños a distinguir entre sonidos musicales y ruidos ambientales o entre fonemas de su lengua materna tienen estimulado su sistema auditivo. Comprender lo que dicen los demás requiere percepción auditiva. Reconocer, diferenciar y dar sentido a los estímulos auditivos mediante el uso de asociaciones aprendidas es esencial.

Según Condemarín et al. (1985), del mismo modo que uno puede desarrollar su percepción óptica mediante el ejercicio y la práctica, también puede desarrollar su percepción auditiva. Además, el autor destaca que las áreas de entrenamiento a nivel de percepción auditiva incluyen el análisis fónico, los sonidos iniciales, los sonidos finales (rimas), la conciencia auditiva, la memoria y la discriminación auditiva. Cuando un estímulo sonoro activa determinados centros nerviosos y provoca la formación de impresiones en ellos, se inicia el proceso que conduce al desarrollo de la conciencia auditiva y tomamos conciencia de que en nuestro entorno hay estímulos auditivos.

#### *Juegos de desarrollo kinésico*

La kinésica o quinésica estudia el significado expresivo, apelativo o comunicativo de los movimientos corporales y de los gestos aprendidos o somatogénicos, en relación con la estructura lingüística y paralingüística y con la situación comunicativa. También es conocida con el nombre de comportamiento kinésico o lenguaje corporal.

Estos juegos que involucran los movimientos corporales que aportan significados especiales a la palabra oral, durante una actividad comunicativa, a veces pueden tener una intención o no tenerla (Pandolfi & Herrera, 1992). Estos movimientos son promovidos por los juegos de naturaleza kinésica. A veces se usa un texto en lugar de una palabra o de un enunciado, o se realizan dibujos o se ejecuta algo con las manos para complementar lo que se dice oralmente. En estos juegos, los niños aprenden a realizar gestos o movimientos que indican diferentes acciones.

#### **2.4. Beneficios de los juegos verbales en el aula**

Es importante que para identificar los beneficios de los juegos verbales en el aula se tenga en cuenta que, el trabajo lúdico con escolares requiere mantener el interés de los niños mediante acciones programadas, para que comprendan que es posible construir distintos procesos de aprendizaje a través del juego.

La iniciación de los más pequeños en los juegos verbales requiere tanto la comprensión de las reglas y principios implicados como la capacidad de aplicarlos eficazmente. Posteriormente, se fomenta la imaginación y facilita el despliegue de ideas innovadoras. Por otra parte, dar libertad a los niños para que decidan por sí mismos en qué juego lingüístico les gustaría participar, esto hará que los educadores mejoren la eficacia de su trabajo, introduciendo juegos direccionados a las diferentes áreas y temas, lo cual es una oportunidad que no debe dejarse pasar (Flores, 2014).

De acuerdo con Guamán (2013) los grandes beneficios de la enseñanza y la práctica de los juegos verbales de manera apropiada y didáctica son múltiples y variados, entre ellos destacan los siguientes:

- Desarrolla de destreza fonológica, fonética y una aguda observación al sonido, especialmente a los sonidos iniciales y finales de las palabras.
- Incrementa la creatividad.
- Refuerza de manera activa la memoria al realizar el esfuerzo por retener sonidos continuos y repetidos.
- Progresa en los aspectos relacionados a la fluidez, pronunciación, entonación propios de la expresión oral, especialmente en juegos que incluyen trabalenguas, rimas, poesías y otros.

- Incrementa el léxico, lo que a su vez repercute en su desarrollo cognitivo y en el aumento de la curiosidad por el conocimiento al practicar las formulaciones de interrogantes como en los juegos de adivinanzas.
- Estimula la lectura y la recreación de los textos leídos.

El uso de juegos verbales en las familias, según Peralta (2010, citado por Guamán, 2013), promueve el tradicional vínculo de afecto entre los padres e hijos. Los niños aprenden a comunicarse mediante el compromiso constante con su entorno, como es ampliamente conocido. Si la expresión oral se combina con dinámicas lúdicas, su aprendizaje se verá potenciado ya que encontrarán disfrute y éxito en el juego. Las principales ventajas de los juegos verbales en cuanto a objetivos educativos son la socialización, el desarrollo emocional entre niños y padres, la memoria, la concentración, la atención, el enfoque y la coherencia (Guamán, 2013).

Los juegos verbales también pueden ayudarle a adquirir una mayor conciencia lingüística, lo que puede suponer avances en áreas como el vocabulario, la discriminación de sonidos y la equivalencia de palabras. Aunque los padres y los profesores desempeñan un papel crucial en el desarrollo de los niños, la socialización formal e informal con los compañeros es igualmente significativa y contribuye a su crecimiento y desarrollo general (Flores, 2014).

Cuando se utilizan como herramienta didáctica, los juegos verbales tienen dos objetivos principales que van de la mano:

- **Objetivo expresivo:** Se estimula la capacidad de los estudiantes para pronunciar y generar conceptos, y desarrollan el proceso de articular, entonar y hablar mientras juegan. Como resultado, se vuelven más articulados y organizan mejor las frases.
- **Objetivo semántico:** El vocabulario de los niños aumenta, así como su capacidad para manejar grandes cantidades de información, cuando participan en juegos lingüísticos. En resumen, los juegos ayudan de muchas maneras, como el vínculo entre padres e hijos, el desarrollo de habilidades motoras, el procesamiento de la información, la memoria, la concentración y la atención, y la adquisición del lenguaje (Flores, 2014).

## **2.5. Juegos verbales infantiles**

Todas estas actividades ponen de relieve el espíritu creativo y el carácter lúdico del lenguaje:

**a. Adivinanzas**

La adivinanza, como la define Carratalá (2003), es un juego de palabras en el que se descubre la identidad de una persona o cosa mediante el uso de ciertas pistas. Adoptan la forma de un enunciado en el que los niños deben encontrar el complemento correspondiente; los poemas se organizan en torno a esta idea. Los niños de todas las edades pueden pasar agradables experiencias jugando a adivinar o inventando sus propias adivinanzas y, de paso, perfeccionar diversas capacidades cognitivas y lingüísticas. Es un método divertido para que los niños reflexionen sobre cómo funciona el lenguaje y cómo se expresan poéticamente algunos textos. Al respecto, los profesores pueden:

- Inspirar a los estudiantes para que estudien una adivinanza e inventen una propia.
- Comentar con los niños los beneficios de las adivinanzas destacando cómo ayudan al crecimiento del lenguaje, la imaginación y la creatividad.
- Hacer que escriban una adivinanza que conozcan y que la compartan con sus compañeros; una vez que la hayan revisado varias veces, pueden llevársela a casa para enseñársela a sus padres en una tarjeta que incluya una ilustración original y el texto de su adivinanza.
- Hacer que los niños acumulen información indagando un poco, consultando información con sus familias o revisando materiales como revistas o libros con ayuda de sus padres.

El primer paso para crear un enigma es decidir qué se va a hacer, lo que implica buscar ideas, observar atentamente el entorno inmediato y realizar una ligera lluvia de ideas.

Rodari (1997) propone un proceso de varias etapas para crear una adivinanza:

- Primera operación - Extrañamiento: Se debe definir el objeto como si este fuese visto por primera vez.
- Segunda operación - Asociación y comparación: Se realiza una asociación de imágenes con otros diferentes significados.

- Tercera operación - La metáfora final: Se realiza una última comparación de la respuesta con otras imágenes mentales.
- Cuarta operación - Forma atractiva de la composición: Escrito generalmente en verso.

### **b. *Canciones infantiles***

Es la melodía escrita específicamente pensando en los bebés y niños pequeños. La letra suele ser sencilla y se repite para facilitar su memorización. Es un método estupendo para que los padres introduzcan a sus hijos en la música, y los niños disfruten de esta interacción. Los niños pueden aumentar su comprensión del mundo que les rodea participando en otra actividad de aprendizaje: cantar y tocar canciones infantiles (Poblete, 2006).

Aunque las canciones infantiles siempre han formado parte de la cultura popular, en las últimas décadas han surgido muchos artistas nuevos que crean música y presentaciones audiovisuales específicamente para el público infantil. A continuación, se exponen algunas de las formas en que la música ayuda al lenguaje:

- Tiene un ritmo: Cada lengua tiene sus propios ritmos y cadencias. De forma natural, en las canciones se marcan las acentuaciones. El ritmo es lento, y es mucho más probable que tu hijo aprenda a hablar con el énfasis y la entonación adecuados si sigues la costumbre de las canciones. Si utilizas música para practicar el ritmo de un idioma, asegúrate de que contenga buenos ejemplos de cómo acentuar correctamente palabras y frases, así como un tempo perceptible.
- Que tenga un sonido auténtico: ¿Cómo suena la lengua? Las canciones, sobre todo las tradicionales, reproducen fielmente la lengua original. La pronunciación y entonación correctas pueden disfrutarse a través de las canciones. Las canciones también ofrecen ejemplos de los usos onomatopéyicos de la lengua auténtica.
- Es monótono: Los estribillos repetidos de las canciones ofrecen a los niños la oportunidad de aprender frases y refranes. Aprenden a hablar con más fluidez gracias a esta actividad, que simplifica su lenguaje. La repetición ayuda al cerebro a fijar patrones rítmicos y de entonación cuando el

lenguaje aún está emergiendo. Por eso los arrullos tienen tanto éxito con los niños pequeños.

- Obedecer un patrón: La secuenciación de objetos, personas y acontecimientos es un problema durante el aprendizaje de un nuevo idioma, ya que el niño necesita ser consciente de lo que ha ocurrido antes para relacionar lo nuevo. Las canciones "acumulativas", que se repiten y añaden un nuevo elemento cada vez, son beneficiosas para practicar la secuenciación y entrenar la memoria, ya que los niños conectan los elementos por su relación lógica.
- Cuenta una historia: El lenguaje de los niños se enriquece mucho escuchando poemas porque les permite imaginar situaciones ajenas y les presenta personajes interesantes, cada uno con sus propios problemas. Los cuentos cantados tienen mucho más impacto porque conservan la herencia oral, haciendo de la poesía una combinación de palabras y sonidos que perdura en el corazón y la mente para siempre.
- Fomenta el pensamiento creativo: Sin recurrir a la lógica ni a la realidad, la música llega al corazón. Muchas canciones infantiles están basadas en la fantasía y presentan combinaciones extrañas de componentes que no suelen verse juntos en la naturaleza. Además, la fusión de sonidos también propicia que los niños puedan imaginar y proponer nuevas ideas.
- Es agradable: El desarrollo del lenguaje depende fundamentalmente de las interacciones placenteras de los niños con sus seres más cercanos. Por eso es fundamental para ellos, cantar, bailar y divertirse con ellos tanto en la escuela como en casa.

### c. *Rimas*

Si dos o más versos terminan en la misma vocal acentuada, se dice que riman, según la definición dada por Carreter (1994) en el Diccionario de términos filológicos. Sin precisar si puede aplicarse a todos los fonemas o sólo a las vocales. La rima retórica, tal como la define Mounin (1992) en el Diccionario de Lingüística, es la posición terminal de dos o más versos muy seguidos que comparten una vocal tónica y, eventualmente, los fonemas que rodean a esa vocal.

Es una repetición sonora que, partiendo de la vocal tónica final de un texto, continúa después de que hayan terminado algunos o todos los versos. Los textos versificados pueden contener rima, pero no es imprescindible. Son una especie literaria que desarrolla las cuatro competencias fundamentales en esta etapa: hablar, leer, escribir y escuchar. De este modo, se dirige a los jóvenes o a modelos literarios o estéticos; cultivan y pulen diversas actividades intelectuales; apoyan a los tímidos; estimulan la expresión espontánea y orientan la innovación literaria.

Las palabras que empiezan por el mismo sonido (aliteraciones) o las palabras que riman son divertidas para que los niños pequeños y los estudiantes de los primeros años escolares las utilicen en juegos verbales. El éxito en la lectura y la escritura requiere una capacidad de discriminación auditiva bien desarrollada, y sus métodos fomentan el crecimiento de la conciencia fonológica.

#### **d. *Trabalenguas***

Se trata de breves pasajes o escritos en los que aparecen diversas frases estéticamente bellas escritas en varios idiomas, pero dispuestas de tal manera que pronunciarlas en voz alta resulta todo un reto. Suelen emplearse como medio para alargar un flujo de expresión espontánea. Los trabalenguas son un grupo de palabras que comparten raíces fonológicas y se componen normalmente con aliteraciones que utilizan dos o tres secuencias de sonidos; promueven el desarrollo simultáneo de una articulación complicada y una forma pública y vocal del lenguaje (Chariguaman, 2015).

Además de servir como ayuda para la memoria y fuente de diversión, también puede utilizarse para ayudar a los niños a mejorar su dicción. Los trabalenguas tienen una finalidad terapéutica al facilitar la práctica de la vocalización, que puede considerarse una forma de logopedia. Para mejorar su fluidez y velocidad al repetir los trabalenguas, los niños pueden empezar diciendo las palabras despacio (Rosemberg et al., 2010).

Favorece el desarrollo de los aspectos lingüísticos de los niños. El estudiante puede utilizarlos como base para desarrollar su fluidez lectora y sus habilidades de lectura en voz alta. Los niños disfrutan con estos juegos de palabras porque les ayudan a practicar una pronunciación correcta y los animan a realizar ajustes en sus patrones de habla. La pronunciación se vuelve cada vez más rápida sin comprometer la precisión de la articulación a medida que aumenta el nivel de dificultad (Proleón, 2019). Además, fomenta la sana competencia entre individuos, con el objetivo de mejorar día a día. Cada

estudiante puede utilizar su propia creatividad inventando palabras y frases, reordenándolas o borrándolas por completo. Como resultado, el vocabulario del estudiante se amplía, se enorgullece de sus fracasos, encuentra humor en ellos y se esfuerza por mejorar (Fernández, 2018).

Como pasatiempo favorito de los niños, los juegos verbales, como las adivinanzas y los trabalenguas, implican tanto a su cuerpo como a su mente, ya que les brindan la oportunidad de trabajar con otros en un entorno relativamente libre; esto, a su vez, fomenta el crecimiento del desarrollo social y emocional del estudiante, su vocabulario y sus capacidades imaginativas (Mucquinche, 2015).

Un trabalenguas es, según la definición de Alvarado (1993), una palabra o cadena de palabras difíciles de pronunciar con rapidez, normalmente con la intención de provocar un error. Son una técnica estupenda para practicar la pronunciación correcta por la forma en que se crean, que implica la repetición de una sola sílaba o sonido que luego se une a otros parecidos, pero no idénticos. El objetivo de enseñar a los niños trabalenguas es ayudarles a hablar con más claridad y fluidez. El papel del educador en el uso de los trabalenguas consiste en:

- Enseñar a los niños a pronunciar correctamente letras y palabras haciéndoles intentar diferentes trabalenguas.
- Animar a los niños a participar activamente, pero vigilar que su inquietud no les impida avanzar hacia el objetivo.
- Animar a los estudiantes a utilizar un diccionario para que comprendan mejor los trabalenguas y no se limiten a memorizarlos.
- Animar a los niños a utilizar su imaginación.
- Fomentar la participación en todas las actividades.

**e. *Cuentos y poesías***

Un cuento es una narración que se encuadra dentro del género narrativo y tiene como objetivo relatar de forma rápida un suceso real o fantástico. La Federación de Enseñanza de Andalucía (2009) ratifica esta definición al afirmar que un cuento infantil es una secuencia lineal y directa de acontecimientos con escenarios que se describen brevemente, personajes que se presentan brevemente y realizan acciones muy claras para

los pequeños lectores y un final adecuado al orden de los acontecimientos. Los cuentos cambiarán en función de la edad del lector, ya que cada grupo necesita un tipo de inspiración diferente.

Por ello, el cuento se plantea como un juego verbal de mayor comprensión y análisis que se utiliza como recurso educativo de primer nivel porque es muy útil para trabajar con una variedad de experiencias que nos permiten trabajar interdisciplinariamente y al mismo tiempo potenciar la atención, la escucha eficaz, la concentración, la memoria, el desarrollo de esquemas perceptivos y analíticos, el desarrollo de la comprensión verbal, la adquisición y desarrollo de la sensibilidad estética.

## **2.6. Socialización**

El ser humano es una entidad social por naturaleza; esta afirmación está respaldada por diversas investigaciones en antropología, sociología y psicología, aunque las motivaciones, justificaciones teóricas y causas fundamentales sean variadas. Desde el principio de los tiempos, el hombre ha existido en un sistema social lleno de complejidad que depende en cierta medida de la cultura y el entorno en el que está inmerso. La socialización es un proceso crucial para que el hombre pueda desarrollarse como un ser autónomo e independiente capaz de ajustarse adecuadamente a las normas sociales en las que se desenvuelve (Quesada, 2014).

Tres situaciones -la familia, la escuela y la ciudad- influyen en la forma de socializar del niño. Estas situaciones sociales condicionan los valores y las normas sociales del niño, mediante la gestión de valores, principios y normas sociales en el sentido de gestión, regulación y aprendizaje en relación con el proceso de maduración y las experiencias (Núñez & Alba, 2011).

Según Peredo (2019), los infantes nacen con habilidades naturales como la memoria, la capacidad de atención, el nivel perceptivo, etc. que tienen su origen en el ámbito biológico. El desarrollo de estas habilidades está directamente influenciado por variables sociales, educativas y culturales. En consecuencia, Vigotsky creía que la socialización de los niños estaría influenciada por su educación y el ambiente en el que se criaron, y que cualquier carencia o deficiencia que pudieran tener con respecto a esta variable podría ser el resultado del ambiente turbulento en el que se criaron.

Según Duran et al. (2018) uno de los métodos más eficaces de aprendizaje es la conducta social, que está conectada con elementos de valores y convivencia ciudadana. Este marco proporciona un método para aprender repertorios conductuales, modificarlos y mejorar las habilidades sociales de interacción. Los participantes ganan con el desarrollo y optimización de habilidades y destrezas para interactuar con pares y adultos, comunicándose efectivamente, expresando sus emociones, opiniones y sentimientos, y desarrollando habilidades que les permiten ser competentes en la interacción con los demás.

El Instituto de Estadística de la UNESCO (2016) señala que el aprendizaje tiene lugar en diversos entornos, desde el hogar hasta el aula y la comunidad en general, todos los cuales contribuyen al crecimiento social y emocional del niño. Cada contexto es importante en las distintas etapas de la vida del niño; todos comparten elementos y estrategias que han demostrado su eficacia para fomentar el desarrollo social y emocional de los niños. Es probable que la coherencia de los contextos de aprendizaje influya en su eficacia para fomentar el desarrollo social y emocional de los niños.

Así pues, el desarrollo social es el proceso a través del cual crecen las habilidades y talentos sociales desde el nacimiento hasta la muerte, y las aportaciones de Locke y Vygotsky son significativas en este sentido. Según Locke (1960), lo que importa es concentrarse en las pruebas que son visibles, por lo que consideraba al bebé como una pizarra en blanco cuyo aprendizaje social se verá afectado, promovido y desarrollado por el entorno, las familias y los amigos.

En lo que respecta a la participación del niño en el orden social, Vygotsky (1998) realizó importantes aportaciones; en concreto, se centró en el contexto de las relaciones sociales del niño en su desarrollo. Según el autor, la socialización es una teoría de la actividad que hace hincapié en la implicación del niño en la estructura social junto con otras personas. Considera tanto los procesos de desarrollo sociales como los naturales a la hora de examinar la relación entre la conciencia y el mundo material. Los fundamentos del estudio de la socialización son las teorías de la actividad y de la zona de desarrollo próximo (ZDP), que proponen que los niños aprenden y crecen participando en actividades que están en el límite de su zona de confort (su "zona de desarrollo próximo"), con la orientación de adultos o de compañeros más experimentados (Vygotsky, 1998).

Según Vygotsky (1988), el mundo social es fundamentalmente un mundo generado por procesos simbólicos, el más destacado de los cuales es el lenguaje hablado; y la actividad del sujeto en desarrollo es una actividad mediada socialmente. Vygotsky sostiene que la capacidad de afirmar o rechazar cualquier cosa utilizando el lenguaje es una prueba de que una persona es consciente de quién y qué es y actúa por propia voluntad; por lo tanto, el lenguaje es el medio a través del cual pueden desarrollarse la autoconciencia y el libre albedrío.

Por último, según Montessori (1928), el objetivo primordial de la socialización es promover el desarrollo armónico y la convivencia armoniosa de individuos que se identifiquen y respeten las normas y valores de los grupos en los que participan.

## 2.7. Etapas de la socialización

Se distinguen las etapas: Socialización primaria y socialización secundaria.

### *Socialización primaria*

Según Holguín (2011), el primer paso en el proceso de socialización por el que pasa toda persona es la interiorización, que implica la comprensión y el significado subjetivo por parte del niño de los acontecimientos que se le proporcionan en su entorno. Esta comprensión y definición del mundo no se produce de forma natural en el individuo aislado, sino que tiene lugar cuando el bebé asume el mundo en el que viven los demás. El hogar es el principal entorno durante esta etapa formativa, ya que es el primer lugar en el que el niño experimenta el contacto social. Según Holguín (2011), esta fase concluye después de que la conciencia que una persona tiene del otro se expande más allá de los confines de su propio primer mundo.

La socialización primaria, tal y como la define Fernández (2014), es la etapa de socialización que se recibe en la primera infancia por parte de agentes socializadores como los padres, los iguales y la escuela. Esta etapa de socialización se produce en un entorno con fuertes connotaciones emocionales, y aunque hay relativamente pocos

agentes de socialización en juego, su impacto en la identidad en desarrollo de un individuo es profundo.

### *Socialización secundaria*

Para Holguín (2011), esto es algo que se suele enseñar en un aula, donde hay un intercambio de información más formal entre instructores y estudiantes. En esta situación, no se revelan las identidades, ya que el profesor imparte una forma de conocimiento predeterminado. Todo esto se forma dentro del ámbito de la subjetividad en algo más determinante; por ejemplo, cuando un niño retiene la información que recibe de sus padres de forma más objetiva que la información que recibe del profesor, que es más probable que olvide o ignore.

Según Fernández (2014), al final del segundo período de socialización de una persona, se han establecido sus características fundamentales. Sin embargo, esto no implica que permanezca invariable, ya que el desarrollo se produce de forma continua a lo largo de toda la vida del individuo. En este periodo actúan muchos agentes socializadores, pero su impacto es menor que en las etapas anteriores. Las personas se adaptan a nuevos papeles y se integran en otras partes de la sociedad.

## **2.8. La Educación Inicial**

La etapa inicial del sistema educativo básico ordinario se denomina Educación Inicial. Los niños menores de seis años son su principal objetivo; como señala el Ministerio de Educación (2018), la educación de la primera infancia es crucial, ya que sienta las bases para el resto de la vida de una persona en términos de su desarrollo biológico, emocional, cognitivo y social. Para lograr la coherencia pedagógica y curricular, este nivel se articula con el de Educación Primaria, que sienta las bases para el desarrollo de las competencias de los estudiantes.

El Programa Curricular de Educación Inicial (Ministerio de Educación, 2018), indica que, la educación inicial se imparte desde la perspectiva de que los niños son seres sociales que necesitan del cuidado y afecto de otros para desarrollarse y crecer, sujetos de derechos que necesitan condiciones específicas para desarrollarse y sujetos de acción que son capaces de pensar, actuar, relacionarse y tomar del entorno lo que realmente necesitan para crecer y modificarlo.

El juego, la exploración, el descubrimiento y los diversos momentos de atención que se les prestan durante su vida cotidiana se privilegian como dinamizadores del aprendizaje en el mismo documento porque tienen en cuenta las exigencias y características específicas de la etapa madurativa de los estudiantes. Dado que la familia es el principal cuidador y educador del niño a lo largo de sus años de formación, los esfuerzos en este nivel se centran en fomentar el crecimiento y la educación del niño junto con los esfuerzos de la familia. Además, es el primer lugar donde los estudiantes aprenden a relacionarse con la gente de su vecindario.

La naturaleza inherente del niño sirve de complemento útil a la escolarización. Según Villarroel (2015), esto significa que la educación de los niños debe tener lugar gradualmente, con la menor interferencia posible en su desarrollo. Por lo tanto, es importante comenzar temprano para que ir a la escuela no solo sea posible para el niño, sino también una parte integral de su crecimiento personal y social.

Dones (2016), una de las primeras voces en criticar las ideas de María Montessori, sostiene que los niños pequeños son más receptivos a la información cuando se les enseña a través de experiencias sensoriales. La "mente absorbente" se utilizó para aprovechar el potencial de los bebés y los niños pequeños al sostener que estaban atravesando un periodo de gestación física y espiritual al mismo tiempo. Por eso es tan crucial empezar la escuela a una edad temprana.

Por tanto, se entiende que la educación infantil es un periodo en el que se recrean experiencias y actividades lo más parecidas posible a la realidad cotidiana del niño. Se dota al niño de las herramientas para que estas experiencias le permitan adquirir dominios y habilidades adecuadas a su edad, suficientes y significativas para enfrentarse a sus pequeños problemas, con sus iguales y dentro del entorno que le rodea.

## **2.9. Características de los niños inicial**

Los estudiantes de esta edad han conseguido diferenciarse de los demás como resultado del proceso de individuación iniciado en los primeros años de vida. También han iniciado un proceso de afirmación de su identidad como resultado del aprendizaje de sus rasgos personales y de la autoevaluación. El Ministerio de Educación (2018) afirma que durante este proceso, los estudiantes siguen ganando autonomía, adquieren confianza para identificar y expresar sus emociones y aprenden gradualmente a controlarlas mientras están acompañados por los profesores. Desarrollan sus habilidades sociales,

aprenden a llevarse bien con los demás y se vuelven más responsables con los recursos y lugares compartidos, ya que estas áreas se fortalecen. También desarrollan su capacidad para respetar y crear normas y acuerdos de convivencia.

El desarrollo psicomotor de los estudiantes se ve facilitado por su compromiso activo con el entorno, ya que exploran y experimentan de forma lúdica una amplia gama de movimientos, posturas, desplazamientos y actividades (Ministerio de Educación, 2018). Como resultado de estas actividades, los niños son más capaces de desarrollar un esquema corporal y una autoimagen positiva al aumentar su conciencia de su yo físico y de la gama de acciones y expresiones de las que son capaces.

El Programa Curricular de Educación Inicial (Ministerio de Educación, 2018) indica que en estas edades los estudiantes:

- Mejoran sus habilidades lingüísticas y aumentan su vocabulario.
- Desarrollan la capacidad de modificar su discurso para adaptarlo al contexto o a la personalidad de las personas con las que entran en contacto, los estudiantes también desarrollan un interés por la escritura y un deseo creciente de expresarse por escrito.
- Experimentan con diversas formas de expresión artística, como la danza, la música y las artes plásticas, para transmitir sus pensamientos y sentimientos más íntimos.
- Quieren saber cómo y por qué funcionan las cosas, son curiosos por naturaleza, por lo que pasan mucho tiempo al aire libre y haciendo muchas preguntas.
- Aprenden a construir y articular sus propias ideas y explicaciones poniéndolas a prueba en su búsqueda del conocimiento, que surge de las preguntas que se hacen a sí mismos y a los demás.
- Desarrollan habilidades de observación, descripción, registro y comunicación a medida que construyen modelos mentales del mundo que les rodea.
- Descubren algunos vínculos entre los elementos del entorno como resultado de las actividades exploratorias de los estudiantes y de sus intentos de resolver los problemas que encuentran en su vida cotidiana.

- Construyen una base para el pensamiento matemático futuro aprendiendo a hacer comparaciones, formar grupos y construir relaciones entre cantidades, lugares y causas.

La educación debe centrarse en las necesidades e intereses individuales de cada estudiante, apoyándole al mismo tiempo en el desarrollo de sus capacidades interpersonales, físicas, mentales y emocionales. También hace hincapié en las variables que promueven el aprendizaje, como la presencia de un entorno enriquecedor, la disponibilidad de tiempo, espacios adecuados y el uso de recursos apropiados para la edad.

## **2.10. Desarrollo social del niño**

Cuando un bebé es capaz de expresar sus sentimientos, le ayuda a resolver conflictos con otros niños y adultos (Campbell et al., 2016). Las experiencias iniciales del niño en edad preescolar con personas ajenas a su familia inmediata son una parte crucial de su desarrollo social, y son estas relaciones las que determinarán en última instancia lo bien que encaja con sus compañeros. Cuando un niño tiene experiencias favorables con los demás, es más probable que aprecie a los demás y comparta con ellos. Además, los niños que son percibidos como más agradables por sus compañeros son los que muestran más emociones positivas que negativas y responden asertivamente a los estados afectivos de sus compañeros. Los que tienden a centrarse en lo negativo, como la ira, la desesperación y el miedo, suelen ser vistos de forma más negativa por sus compañeros y educadores (Campbell et al., 2016).

Cuervo (2015) sostiene que el entorno de las técnicas de crianza de la familia de un niño es donde él o ella se expone por primera vez a la interacción social y donde los ideales socialmente aceptables se nutren por primera vez. Las interacciones entre padres, hermanos y otros miembros de la familia que pueden apoyar las necesidades emocionales de los niños son ejemplos de estilos de crianza, ya que dan forma al desarrollo social y emocional de los niños.

Todos estos factores tienen que ver con la forma en que se cría a un niño y el contexto social inmediato que tiene un impacto significativo en el desarrollo holístico del niño; proporcionan la base para los primeros modelos de comportamiento del niño, los vínculos sociales, emocionales y las relaciones interpersonales con su familia.

Es importante tener en cuenta que existe un contexto cultural para cada aspecto de las habilidades sociales, y que las normas de comunicación difieren enormemente no sólo entre culturas, sino también dentro de una misma cultura. Además, el nivel de eficacia de una persona depende de los objetivos que se haya fijado en cada circunstancia. Una conducta adecuada en un entorno puede ser totalmente inadecuada en otro (García, 2010).

Según Puentes et al. (2014), las habilidades sociales son comportamientos que facilitan interacciones positivas con los demás. Por lo tanto, iniciar, mantener y finalizar un contacto con los demás en armonía son acciones que pueden observarse y medirse a medida que una persona crece en habilidades sociales. En conclusión, el desarrollo de las habilidades sociales de una persona es una parte importante de su maduración; estas habilidades, que consisten en un conjunto de comportamientos que permiten al individuo expresar emociones, sentimientos y pensamientos durante la interacción interpersonal, son de gran utilidad a lo largo de la vida.

### **2.11. Agentes socializadores**

En cualquier proceso de socialización es importante tener en cuenta las diversas agrupaciones sociales y los individuos que componen el entorno inmediato de cada uno. Hay muchos grupos influyentes en la sociedad, pero destacan la familia, la escuela, el círculo social y los medios de comunicación. El objetivo de la socialización es utilizado por De Lucas (1999) para categorizar a estos agentes. La familia y el sistema educativo entran en la categoría de agentes cuyo objetivo implícito es la función socializadora, mientras que los amigos y los medios de comunicación pertenecen a la categoría de agentes cuyo objetivo explícito es la función socializadora. Por otra parte, Fernández (2014), reconoce los siguientes agentes socializadores:

- La familia es el grupo social primario para un niño porque satisface sus necesidades básicas. Es la primera comunidad a la que está expuesto un niño, el primer lugar donde se le reconoce como individuo único y el primer lugar donde puede verse reflejado. La unidad familiar no es una unidad autónoma, sino que funciona dentro de un contexto social más amplio. Por lo tanto, las creencias y

prácticas de una familia reflejarán las de la nación o cultura a la que pertenecen. Esto significa que niños diferentes crecen con versiones distintas de la cultura de una sociedad, basadas en las experiencias y los antecedentes de sus familias. Por lo tanto, está claro que cuando la familia no desempeña un papel importante en la socialización de los niños, puede causar dificultades en la capacidad de éstos para adaptarse a los diversos grupos sociales con los que se relacionarán.

- La socialización de los niños también depende en gran medida de la institución educativa. Las escuelas pueden tener un enfoque académico, pero también inculcan a los estudiantes los valores morales y culturales que necesitarán cuando sean adultos. Las escuelas animan a los estudiantes a cultivar rasgos que les ayudarán a integrarse con éxito en la sociedad y a llevarse bien con los demás. El objetivo de desarrollar actividades lúdicas y de ocio en la educación infantil es imitar situaciones en las que los niños puedan practicar su asertividad.
- Cuando se trata de aprender a interactuar adecuadamente en diversos entornos, nadie puede sustituir la orientación de un grupo de iguales. Fernández (2014) sostiene que las interacciones de los niños con sus compañeros conforman su comprensión de los roles de género y les proporcionan su primer contacto con amistades entre personas de igual posición social. Debido a la falta de jerarquía, los grupos de iguales son lugares ideales para aprender valores como la justicia, la cooperación y la reciprocidad.
- El desarrollo de la personalidad puede verse afectado positiva o negativamente por la constante presentación que hacen los medios de comunicación de diferentes formas de comportamiento, ideales y modelos a los que se está expuesto desde la primera infancia. En los últimos años, la televisión y, más recientemente, las redes sociales han ejercido una influencia especial. Los padres deben vigilar el uso que hacen sus hijos de los medios de comunicación e inculcarles un sano escepticismo ante lo que ven, habida cuenta de la creencia generalizada de que los medios son los principales responsables de la transmisión e inculcación de actitudes y comportamientos inadecuados.

## **2.12. Habilidades sociales**

Como señaló Arroyave (2014), las habilidades sociales son un conjunto de capacidades, una colección de actos y comportamientos que conforman la forma en que

las personas interactúan con los demás. La complejidad surge del hecho de que estas habilidades están moldeadas por el aprendizaje y la experiencia de toda una vida, que a su vez incorpora una amplia gama de ideas, emociones, creencias y valores. Todo ello afectará significativamente a la perspectiva y el enfoque de las relaciones e interacciones interpersonales.

Caballo (como se indica en Rentera, 2018) define las habilidades sociales como un conjunto de acciones que permiten a un individuo prosperar en un entorno individual o interpersonal aprendiendo a articular y negociar sus propias necesidades, deseos y derechos. Múltiples estudios han demostrado que el desarrollo de habilidades sociales sólidas en la infancia puede tener efectos positivos duraderos en el sentido de autoestima, la aceptación de roles, el control del comportamiento y el arraigo en las humanidades de una persona. Esto es importante porque tiene un impacto significativo en muchas esferas, incluidos los estudios, las relaciones y la vida cotidiana (Betina & Contini, 2011).

Según Saldaña y Reátegui (2017), el entorno educativo de un niño sirve tanto de agente de socialización como de escenario en el que el niño adquiere competencia social. Sin embargo, el gran énfasis que se pone en las partes intelectuales del desarrollo de una persona hace que se descuiden esos talentos. Si a un joven no se le da la oportunidad de desarrollarse socialmente desde una edad temprana, esa persona estará en desventaja tanto en su vida personal como profesional.

Muñoz et al. (2011) sugieren una definición útil de las habilidades sociales al identificarlas como un conjunto de comportamientos necesarios para establecer y mantener relaciones positivas con otras personas. Las habilidades relacionadas con la relación con los iguales y los adultos más cercanos se desarrollan durante la infancia porque es la primera situación en la que se producen.

### **2.13. Habilidades sociales en la escuela**

Los niños están inmersos en la sociedad desde una edad temprana, primero en el entorno más familiar (el hogar) y luego en entornos más desconocidos (el aula, por ejemplo) que ponen a prueba sus habilidades sociales. Según Lacunza (como recoge Huertas, 2017), tener un conjunto diverso de habilidades sociales es crucial para tener éxito en la vida.

Los niños adquieren confianza en su capacidad para manejarse en situaciones sociales, tomar decisiones y resolver desacuerdos a través de sus interacciones con sus compañeros en la escuela. Desarrollan habilidades sociales y aprenden a funcionar psicológicamente con normalidad como resultado de sus experiencias en la escuela y en sus comunidades. Los niños que no son socialmente competentes tienen más probabilidades de sufrir burlas o acoso (Bruyan et al., citado en Ahumada & Orozco, 2019).

Monjas (como se describe en Betina y Contini, 2011) cree que las interacciones con los compañeros se priorizan a esta edad, por lo tanto, los comportamientos y habilidades que incluyen saludar, proporcionar críticas y elogios, disentir, ofrecer ayuda, expresar puntos de vista y rechazar las presiones del grupo son necesarios en los niños en edad escolar.

Según García (2016), el énfasis actual en las habilidades sociales es resultado de la necesidad de encontrar soluciones a los problemas de disrupción y disciplina que causan disputas y desmotivan a los instructores en su labor como educadores. Se conciben como un conjunto de métodos apropiados para resolver conflictos o prevenirlos, permitiendo a los estudiantes crecer no solo conceptualmente, sino también personal, moral y emocionalmente, produciendo futuros ciudadanos plenamente integrados, respetuosos y capaces de aceptar contratiempos y promover soluciones.

Numerosos estudios demuestran que las habilidades sociales son importantes para la autoestima, la aceptación de roles, la autorregulación del comportamiento y el rendimiento académico, entre otras cosas, tanto en la infancia como en la edad adulta. La familia, o más concretamente las figuras de apego, son cruciales para el desarrollo de las habilidades sociales del niño. Esto es así porque la familia es el contexto único o primario en el que el niño desarrolla y regula el mundo social en el que vive. En consecuencia, la familia ofrece al niño oportunidades sociales, ya que puede servir de filtro o clave para la incorporación de otros contextos.

Según Lacunza, hay suficientes datos que avalan la relación entre las habilidades sociales y una buena salud física y mental. La falta de habilidades sociales se ha relacionado con una serie de problemas, como el abuso de sustancias, las enfermedades cardiovasculares y los trastornos de ansiedad. Sin embargo, también señala que los niños

que tienen habilidades sociales son más propensos a adaptarse a su entorno y a tener problemas de salud mental.

En consecuencia, las habilidades sociales son necesarias para adaptarse con éxito a la vida. Según Tortosa (2018), los comportamientos negativos y desadaptativos que demuestran los niños son perjudiciales, no sólo para los adultos, sino especialmente para el crecimiento de conexiones positivas con los compañeros y para el éxito en el rendimiento académico.

#### **2.14. Dimensiones de la socialización**

De acuerdo con Arévalo y Palacios (2013) el desarrollo de la socialización de los niños de cuatro y cinco años puede medirse considerando las siguientes dimensiones:

##### **a. Adaptación**

Poseer la capacidad de adaptarse bien a diversos entornos y a las normas sociales. Expresar los sentimientos en público. Es la capacidad de las personas de ponerse en el lugar de otra y dar enseguida una respuesta adecuada para fomentar un ambiente cordial que demuestre que comprendemos y respetamos las opiniones y puntos de vista de los demás, incluso cuando no estamos de acuerdo con ellos.

Dado que el entorno es muy diferente al de su hogar, donde ocupa un rol central y el método de comunicación con sus padres le brinda seguridad, los cambios que experimenta el niño al ingresar a una Institución Educativa suelen ser sustanciales, según García (2009, citado en Albornoz, 2017). Sin embargo, una vez que el niño ingresa a la escuela, todo cambia. Conoce a otros niños como él, así como a nuevos adultos, y cambia su espacio físico, lo que plantea nuevos retos.

Cuando un niño es capaz de adaptarse a su nuevo entorno escolar, todos los implicados salen beneficiados. El niño está mejor preparado para socializar con sus compañeros y enfrentarse a situaciones nuevas. Sin embargo, el niño no sólo debe adaptarse a la vida escolar, sino que también debe aprender a relacionarse bien con sus compañeros y a desarrollar amistades duraderas.

En el modelo de adaptación escolar propuesto por García (2009, citado en Albornoz, 2017) hay dos focos principales: el aspecto social, que tiene que ver con las actividades planificadas por la institución para ayudar al niño a adaptarse a su nuevo

entorno escolar, y el aspecto individual, que considera las propias percepciones del niño sobre la escuela.

De igual forma, es importante tener en cuenta las actividades modificadas, los aspectos sociales y personales que inciden en el proceso de adaptación y las manifestaciones del estudiante durante este proceso. Por ello, es fundamental que el maestro de Educación Infantil tenga presente en todo momento estos factores al inicio del curso escolar para conocer y poner en práctica las actividades y estrategias que le permitan facilitar y acelerar el proceso de adaptación del niño, tanto al nuevo entorno como a sus compañeros.

### **b. Participación**

Capacidad para tomar la iniciativa, centrar las acciones en satisfacer las necesidades propias y las de los demás, y ejercer influencia. Esta dimensión cree que es crucial respetar sus cualidades junto a ellos y dejarles expresar las actividades que les hacen sentirse más a gusto y orgullosos. Al repasar las habilidades y rasgos personales más evidentes en estas capacidades, pregúntales cómo se sienten al utilizarlas. Es fundamental hacer hincapié en el esfuerzo más que en los resultados; elogiarles por su labor más que por el resultado. Los niños deben demostrar que son capaces y que sus opiniones importan. Permitir que los niños ayuden en las tareas domésticas es un magnífico ejercicio de entrenamiento para ello.

Sin embargo, la participación infantil sitúa a los niños como contribuyentes al entorno que trabajan juntos dentro de las limitaciones de la educación para cambiar el entorno. Por lo tanto, la participación infantil, según Maneiro (2011), implica trabajar juntos, contribuir y cooperar en un proyecto de grupo en el aula, así como fomentar la confianza de los niños en sí mismos y el uso de la iniciativa. Además, la participación infantil transforma a los niños en seres sociales capaces de expresar sus ideas y tomar decisiones sobre cuestiones que les afectan directamente en sus familias, escuelas y en la sociedad en su conjunto.

En cuanto a la función de la educación en el fomento de la participación de los niños, es obvio que otras personas ajenas al instructor de la escuela deben ayudar a los niños a formular preguntas que les ayuden a comprender su entorno. La importancia de los aspectos comunicativos que permiten la expresión de sentimientos y vivencias, realidades y experiencias también es importante porque el objetivo de la participación de

los niños es reconocer como válidas sus contribuciones para apoyar su desarrollo como seres humanos. Estas contribuciones y participaciones se basan en sus realidades, pensamientos, ideas, intereses y necesidades.

### ***c. Seguridad***

El nivel de seguridad en sí mismos, su capacidad para asumir riesgos y retos, identificar sus talentos y defectos y su tolerancia al cambio invita y apoya a los niños para que descubran quiénes son. Dado que el potencial de un niño es ilimitado, debe dársele la oportunidad de desarrollarlo al máximo. Tampoco se les debe infravalorar ayudándoles a participar en actividades. Es fundamental apoyar al niño y valorar todos sus esfuerzos, dándole al mismo tiempo la oportunidad de aprender.

Los niños pueden aumentar su seguridad conociéndose a sí mismos con ayuda del autoconocimiento. Es crucial dar a los niños oportunidades de poner en práctica sus puntos fuertes para que puedan reconocer y apreciar sus propias habilidades. Su sentido del deber ayudará a los niños a darse cuenta de que la vida también contiene obligaciones y promoverá que se sientan satisfechos y útiles cuando las cumplen y las llevan a cabo con éxito.

Como afirman Medina et al. (2017), es fundamental que los adultos proporcionen a los niños entornos adecuados, seguros y protegidos, así como un trato afectuoso y cálido para promover el equilibrio psicológico y el desarrollo integral. Esto se debe a que es importante garantizar la seguridad física y emocional de los niños durante el proceso de socialización. Para que los niños se desarrollen con libertad y soltura, que es un derecho que respalda su capacidad para comportarse con seguridad e independencia en contextos y escenarios adecuados, también es vital proporcionarles breves periodos de libertad. Esta noción atribuye a los educadores la responsabilidad primordial de enseñar a los niños a reconocer sus límites evolutivos.

### ***d. Cooperación***

Consiste en el interés por trabajar en grupo para conseguir objetivos compartidos, demostrando respeto por las diferencias individuales y la diversidad de los miembros del grupo. El objetivo de la escuela debe ser fomentar la cooperación, la socialización y la convivencia. A la hora de resolver problemas que requieran la asunción de puntos de vista colectivos o de grupo, se debe utilizar la habilidad individual de forma complicada. La

resolución de problemas exige el trabajo en equipo debido al carácter interdisciplinar de la investigación y a las alternativas de comunicación instantánea disponibles.

Para que la escuela prepare a sus estudiantes para la vida en el siglo XXI, debe fomentarse la colaboración como enfoque de trabajo. Esto exige el diseño y la ejecución de proyectos que vayan más allá de los límites de la escuela e impliquen la participación de otros estudiantes e instructores (Van de Velde, 2016). Las interacciones sociales son donde una persona encuentra su verdadera y auténtica expresión individual, y el aprendizaje activo y cooperativo debe promoverse desde una edad temprana.

De acuerdo con Hurtado (2018), el papel del docente es buscar proyectos integrados de aprendizaje que ayuden a los niños a desarrollar sus habilidades sociales. Sin embargo, como actitud humana, la cooperación es una forma noble y constructiva de comportamiento que estimula a las personas a vivir en armonía unas con otras y es una reacción positiva de la personalidad ante el entorno, en todos los aspectos, por lo que el aprendizaje es significativo de manera que se reducen las conductas inadecuadas que presentan.

### 3. Antecedentes investigativos

#### 3.1. Antecedentes internacionales

Paniagua y Cubero (2018) **“Observación de la socialización en el aula de preescolar costarricense”**. Emplearon la observación directa y el trabajo de campo no participante en una escuela pública del Gran Área Metropolitana de Costa Rica, donde realizaron ocho observaciones a ocho grupos de transición (uno por grupo) para una muestra total de 61 niñas y 75 niños. Las edades de los participantes oscilaban entre los 4 años y 10 meses y los 6 años y 11 meses, y procedían de una clase socioeconómica media y media-baja. Llegan a la conclusión de que los niños pueden practicar sus habilidades sociales en el entorno del juego-trabajo. Los niños descubren una forma de compartir con sus compañeros, gestionando no sólo un espacio físico sino también ambiental, incluso en espacios que se supone que fomentan el juego independiente.

Espinosa (2022) en su estudio de caso titulado **“La influencia del juego verbal para el desarrollo del lenguaje oral en Educación Inicial 2”** realizado en la provincia de Pichincha, cantón Quito del Ecuador. Su enfoque metodológico se basó en el modelo

cualitativo, que hace uso de métodos de investigación como la observación y la entrevista para recopilar datos cruciales en el campo de la educación. Entre los hallazgos, identificó el papel de los juegos verbales en el refuerzo del lenguaje oral, lo que la llevó a abogar por la priorización y aplicación de actividades pedagógicas relacionadas con los juegos verbales para garantizar que los niños alcancen un desarrollo del lenguaje oral adecuado a su edad.

### 3.2. Antecedentes nacionales

León (2019) realiza una investigación en Huánuco denominada, **“Los juegos verbales una estrategia para el desarrollo de la expresión oral del niño”** con el objetivo de proponer el uso de los juegos verbales como herramienta didáctica en la Institución Educativa Inicial N°607 - Shianca de Huánuco. Estudio cualitativo en el que participaron 20 estudiantes, una docente investigadora y la especialista de acompañamiento de la especialidad de secundaria. La profesora-investigadora siguió un procedimiento recopilando datos a través de diarios de campo y sesiones de aprendizaje, durante las cuales documentó la selección y preparación de actividades, recursos y materiales, así como la observación del profesor acompañante y, por último, una encuesta de salida y triangulación. Como resultado, pudo llegar a la conclusión de que el método de los juegos verbales tenía éxito en el desarrollo de la expresión oral, como indicaba el logro del aprendizaje de la expresión oral.

En Piura, More (2018) investiga **“Los juegos verbales en los niños”** con el objetivo de resaltar los juegos verbales como elemento fundamental en el niño que empieza a expresarse e integrarse en la sociedad, ampliando su mundo de relaciones. En ese sentido, mediante una rigurosa revisión y análisis de información bibliográfica, la investigación concluye que, los juegos verbales son muy importantes en el desarrollo de las capacidades de los niños, específicamente en su expresión comunicativa y de socialización, siendo los juegos verbales una estrategia pedagógica y didáctica muy importantes en las áreas cognitiva, afectiva y social. Luego, la familia es el primer y principal espacio de comunicación para el desarrollo de capacidades comunicativas y afectivas. En la escuela, el docente debe identificar las necesidades de los niños, para diseñar recursos educativos variados y atractivos y mediante los juegos verbales como estrategia didáctica y pedagógica, al estudiante se le facilita aprender los procesos de lectoescritura. Finalmente, el juego en el proceso de socialización es muy importante, ya

que los niños al hablar y escuchar de forma grupal aprenden a regirse a través de reglas, asumiendo el significado de normas en los diferentes momentos de su vida.

### 3.3. Antecedentes locales

Curitumay (2021) realiza la investigación, **“Los cuentos como estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la Institución Educativa Ecológico del Carmen, distrito y provincia de Arequipa-2019”**; con el objetivo de averiguar si, efectivamente, dicha estrategia mejora el desarrollo de habilidades sociales en los niños de cuatro años de la mencionada institución. Veinticinco niños de 4 años conformaron la muestra de este estudio cuantitativo, de nivel explicativo, de diseño preexperimental con pre y post test en un solo grupo. Se empleó una lista de comprobación para el método de observación de recogida de información. El autor del estudio llegó a la conclusión, estadísticamente significativa, de que el uso de cuentos como método de enseñanza ayudaba al desarrollo de las habilidades sociales de los niños en edad preescolar de la Institución Educativa Ecológica del Carmen, en la provincia y distrito de Arequipa.

Nina (2020) en su investigación titulada **“Aplicación del Programa de Actividades Musicales para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Ángeles de Paz del distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa, 2019”** se propuso comprobar que el programa era efectivo para ayudar a los estudiantes de 5 años de la institución a desarrollar mejores habilidades interpersonales. Estudio cuantitativo con un pretest y post test y en un diseño preexperimental a nivel aplicado. Se modificó la "Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales en la Infancia" y se utilizó como instrumento de datos observacionales. Se incluyó en el estudio a un total de 26 niños de 5 años. Finalmente, la prueba t de Student confirmó la hipótesis del estudio, mostrando que las habilidades sociales de los estudiantes mejoraron dramáticamente después de que empezaron a participar en las clases del Programa de Actividades Musicales en la Institución Educativa Inicial Ángeles de Paz en el barrio Alto Selva Alegre de Arequipa.

En Arequipa, específicamente en la provincia de Camaná, Cáceres y Carazas (2021) en su trabajo de investigación **“Los juegos recreativos y la socialización en los niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa inicial “Túpac Amaru II”, distrito Samuel Pastor, provincia de Camaná - Arequipa, 2019”** se propusieron establecer una

conexión entre ambos conceptos. Se utilizó una estrategia no experimental, transversal aplicada y una metodología descriptiva correlacional junto al método hipotético deductivo. Se seleccionaron 20 niños al azar de una población de 34 de la Institución Educativa Inicial Túpac Amaru II, y se empleó una ficha de observación y una lista de cotejo, respectivamente, para recoger datos sobre juegos recreativos y sociabilidad. Tras un análisis más detallado, determinaron que existe una correlación positiva entre la práctica de juegos de recreativos y la interacción social, con un coeficiente  $r$  de Pearson de 0,492 a un nivel de confianza de 0,05. Los juegos colectivos, planificados y no estructurados son los favoritos de los niños de 3 y 4 años.

#### 4. Hipótesis, variables e indicadores

##### 4.1. Hipótesis

Debido a las limitaciones en la escolarización y socialización de los estudiantes de nivel inicial, producidas por las medidas asumidas durante el estado de emergencia sanitaria a nivel nacional como, el aislamiento y distanciamiento social, el cierre de espacios públicos, la educación mediada por canales virtuales y el uso de mascarillas, además de los cambios en las costumbres y rutinas propias de la dinámica familiar y en el ambiente:

Es probable que la estrategia de juegos verbales tenga una influencia significativa en la socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado - Arequipa, 2022.

##### 4.2. Cuadro de análisis de variables e indicadores

**Tabla 1**

*Análisis de variables de investigación*

Variable	Indicadores	Subindicadores	Ítems
	Adivinanzas	• Verbalización y socialización de respuestas	1.1, 1.2

Variable Independiente	Canciones infantiles	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción con otros niños y fortalecimiento de trabajo cooperativo</li> </ul>	2.1, 2.2
	Rimas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción significativa y escucha activa</li> </ul>	3.1
	Juegos verbales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación y comprensión.</li> </ul>	4.1
	Cuentos y poesías	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de diferentes puntos de vista</li> <li>• Reconocimiento del turno de participación</li> </ul>	5.1, 5.2
	Adaptación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desenvuelve en su entorno</li> <li>• Respeta las normas de convivencia</li> </ul>	1 - 7
Variable Dependiente	Participación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra iniciativa</li> <li>• Ejerce influencia en los otros</li> </ul>	8 - 14
	Socialización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confianza en sí mismo y los demás</li> <li>• Acepta retos</li> <li>• Demuestra tolerancia</li> </ul>	15 - 21
	Cooperación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabaja en equipo con disposición</li> <li>• Respeta las diferencias</li> </ul>	22 - 26

## CAPÍTULO II

### MARCO METODOLÓGICO

#### 1. Técnica e instrumentos

**Tabla 2**

*Análisis de técnicas e instrumentos de investigación*

Variable	Indicadores	Técnica	Instrumento	Ítems
Juegos verbales	Adivinanzas	Observación	Lista de cotejo	1.1, 1.2
	Canciones infantiles			2.1, 2.2
	Rimas			3.1
	Trabalenguas			4.1
	Cuentos y poesías			5.1, 5.2
Variable Dependiente	Adaptación	Observación	Escala de Socialización (Palacios & Arévalo, 2013)	1 - 7
Socialización	Participación			8 - 14
	Seguridad			15 - 21
	Cooperación			22 - 26

En primer lugar, se utiliza la técnica de la observación para evaluar el comportamiento de los estudiantes respecto al conjunto de estrategias que conforman los juegos verbales, el cual es medido mediante una lista de cotejo como instrumento.

Respecto a la variable socialización se considera la escala de socialización en niños de 4 años de Palacios y Arévalo (2013). Este instrumento está conformado por 30

ítems de escala Likert, distribuidos en 4 dimensiones, en la que los profesores deben ponderar la respuesta de acuerdo con su percepción del niño.

**Tabla 3**

*Baremación de la variable dependiente Socialización*

Categoría	Baremos				
	Adaptación	Participación	Seguridad	Cooperación	Socialización
Socialización baja	10 – 23	10 – 23	10 – 23	10 – 23	40 – 93
Socialización regular	24 – 37	24 – 37	24 – 37	24 – 37	94 – 147
Socialización alta	38 – 50	38 - 50	38 - 50	38 - 50	148 - 200

## 2. Campo de verificación

- **Ámbito geográfico**

La Institución Educativa se encuentra ubicada en el distrito de Cerro Colorado de la Ciudad de Arequipa.

- **Unidades de estudio**

**Universo cualitativo**

Conformado por todos los estudiantes de las aulas de cuatro años de Educación Inicial.

**Universo cuantitativo**

El universo cuantitativo está conformado por 40 estudiantes de inicial de cuatro años.

- **Criterios de inclusión**

- Todos los niños del aula de Inicial de 4 años matriculados en el periodo 2022.
- Niños con asistencia regular

- **Criterios de exclusión**

- Niños que hayan sido retirados en el periodo 2022
- Niños con asistencia muy irregular

- **Cuadro de unidades de estudio**

**Tabla 4**

*Unidades de estudio*

<b>Grado</b>	<b>Aula</b>	<b>Sección</b>	<b>Cantidad</b>
Inicial	4 años	A	20
	4 años	B	20
<b>Total</b>			<b>40</b>

- **Ubicación Temporal**

La investigación se realizó en el periodo escolar correspondiente al cuarto bimestre del año 2022.

### 3. Ejecución de la recolección de datos

#### **Organización**

Esta investigación se organizó teniendo como punto de partida la emisión de la solicitud de aplicación de instrumentos en la Institución Educativa escogida, una vez contando con el consentimiento aprobado respectivo, se procedió con la aplicación de los instrumentos de investigación. Una vez recabados los datos necesarios y organizados en una base de datos se llevó a cabo el procesamiento estadístico. Los resultados sirvieron para precisar las conclusiones en conformidad con la hipótesis y los objetivos propuestos.

### **Validación del instrumento**

Determinar la validez de un instrumento según Gamarra et al. (2019) consiste en establecer la exactitud con que pueden hacerse mediciones significativas y adecuadas con un instrumento. Este procedimiento le sucede al de confiabilidad, por lo que, una vez obtenida la confiabilidad del instrumento, se procedió a validar el cuestionario, aplicando la técnica de juicio de expertos, la cual establece la validez de contenido de dicho cuestionario.

En esta investigación se convocó la participación de tres especialistas en investigación docentes de la Universidad Católica de Santa María, quienes calificaron el instrumento como válido para poder ser aplicado en la muestra de estudio descrita.

### **Manejo estadístico**

Luego de haber realizado la fase referida al acopio de datos, se inició el procesamiento estadístico, considerando los siguientes mecanismos:

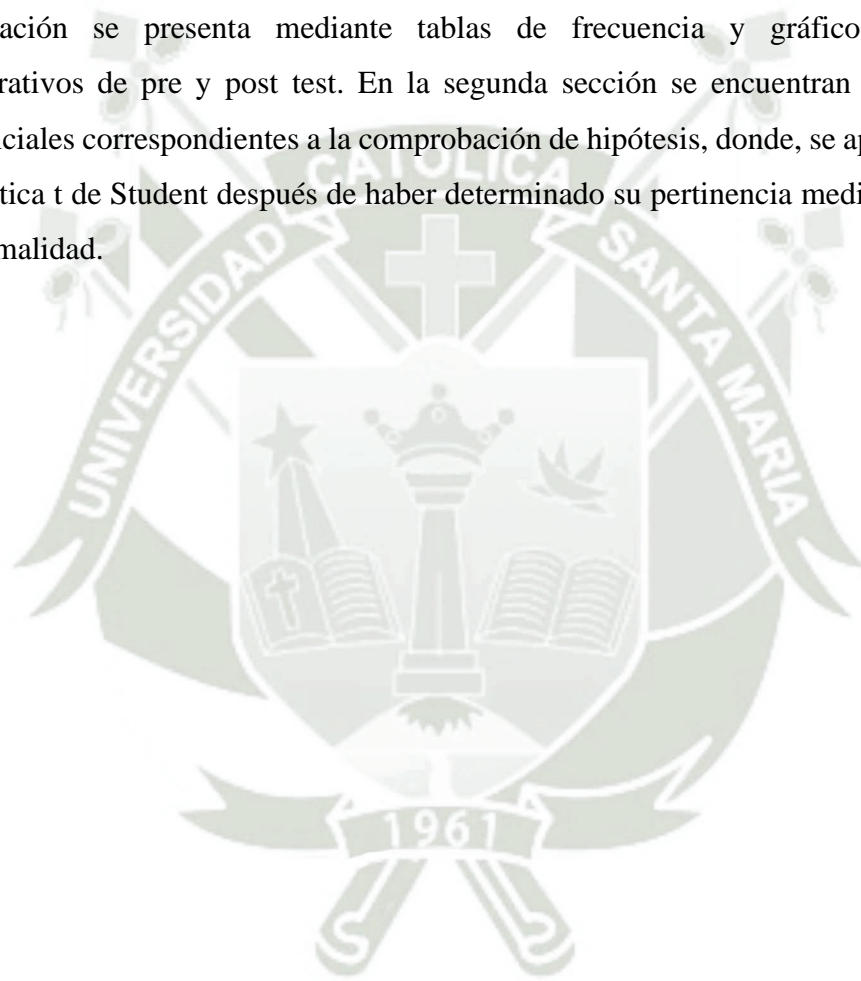
- Acopio de datos conglomerados en las respuestas a los cuestionarios que sirvieron como instrumento.
- Procesamiento de datos de los respectivos cuestionarios.
- La organización de la información relevante.
- Finalmente, con los resultados organizados, se realizó la interpretación de estos para ser presentados en tablas y figuras.

Los datos reunidos se introdujeron en un programa estadístico informatizado (SPSS), y una vez analizados fueron tratados mediante el procedimiento de la prueba estadística de t de Student, aplicando una significancia de 0,05 establecido como punto de corte para la significación estadística.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS

En este capítulo se presentan los resultados producto de la aplicación y procesamiento de la información recabada. Estos se encuentran organizados en dos secciones; la primera sección corresponde a los resultados descriptivos del pre y post test respecto a los niveles de socialización alcanzados por los niños de Inicial de 4 años. Esta información se presenta mediante tablas de frecuencia y gráficos estadísticos comparativos de pre y post test. En la segunda sección se encuentran los resultados inferenciales correspondientes a la comprobación de hipótesis, donde, se aplicó la prueba estadística t de Student después de haber determinado su pertinencia mediante la prueba de normalidad.



## 1. Sistematización, análisis e interpretación de los resultados

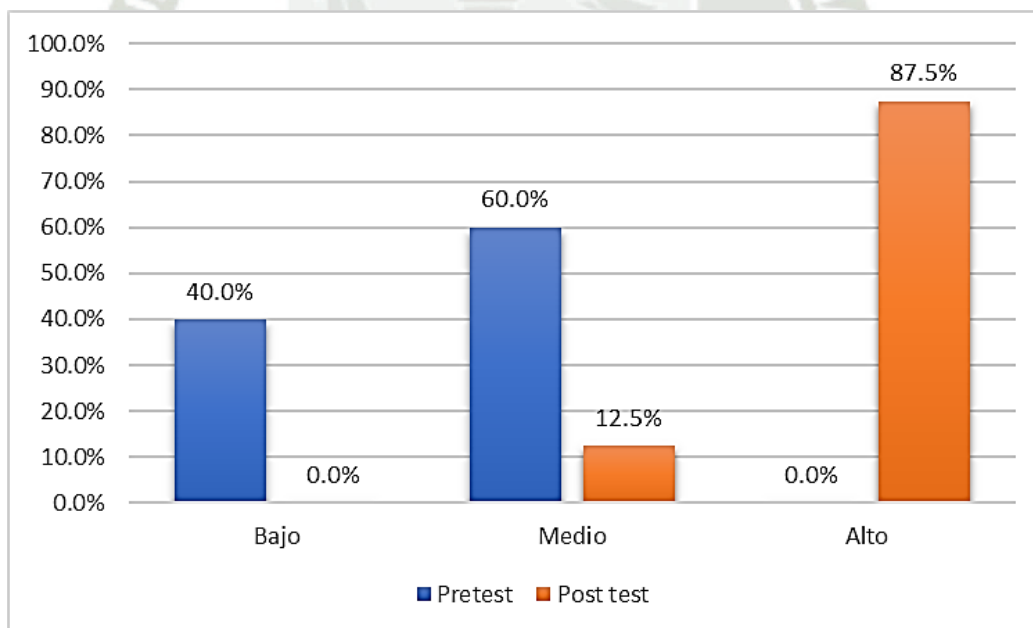
**Tabla 5**

*Dimensión: Adaptación*

Nivel	Rango	Pretest		Post test	
		f	%	f	%
Bajo	9 a 21	16	40.0	0	0
Medio	22 a 33	24	60.0	5	12.5
Alto	34 a 45	0	0	35	87.5
Total		40	100	40	100

**Figura 1**

*Dimensión: Adaptación*



Como se observa en la tabla y la figura presentadas, los resultados del pretest indicaron que el 60% de niños y niñas evidenciaron un nivel medio de adaptación, el 40% nivel bajo y 0% nivel alto. Luego de la aplicación de la Estrategia de juegos verbales, los

resultados cambiaron de la siguiente manera: el 87.5% evidenció un nivel alto de adaptación, el 12.5% un nivel medio, y el 0% nivel bajo.

De estos resultados se desprende claramente que la aplicación de la Estrategia de Juegos Verbales tuvo un efecto beneficioso en los niños y niñas. Esto se debe a que, antes de la aplicación de la Estrategia de Juegos Verbales, los niños mostraban mayores dificultades para adaptarse a sus espacios de aprendizaje y para desarrollar relaciones armoniosas y de amistad con sus compañeros. Sin embargo, al participar en las estrategias ofrecidas, lograron fortalecer su capacidad para adaptarse favorablemente a su entorno y adecuarse a las normas de convivencia tanto en el aula como en los espacios recreativos. Esto, a su vez, era ventajoso para el ambiente escolar en general, ya que facilitaba la colaboración entre los niños y niñas, el profesor y sus compañeros cuando se enfrentaban a circunstancias inesperadas.

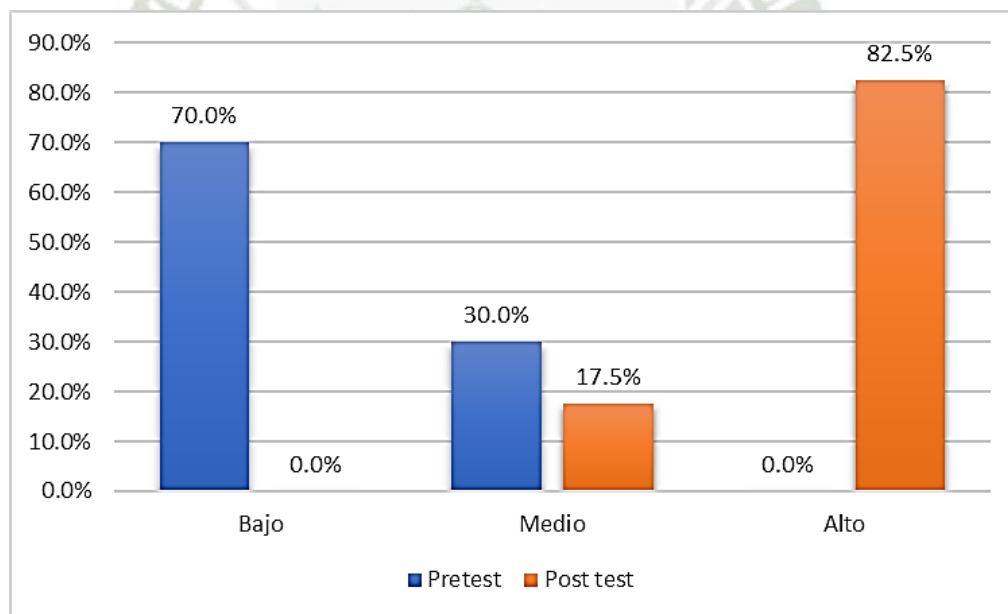
**Tabla 6**

*Dimensión: Participación*

Nivel	Rango	Pretest		Post test	
		f	%	f	%
Bajo	6 a 14	28	70.0	0	0
Medio	15 a 22	12	30.0	7	17.5
Alto	23 a 30	0	0	33	82.5
Total		40	100	40	100

**Figura 2**

*Dimensión: Participación*



### Interpretación

Los resultados presentados en la tabla y la figura anteriores indicaron que en el pretest el 70% de los niños y niñas evidenciaron un nivel bajo de participación, el 30% nivel medio y 0% nivel alto. Luego de la aplicación de la Estrategia de juegos verbales, los resultados cambiaron de la siguiente manera: el 82.5% evidenció un nivel alto de participación, el 17.5% nivel medio y el 0% nivel bajo.

Al analizar los resultados, es posible interpretar que la implementación de la Estrategia de Juegos Verbales tuvo un impacto positivo en los niños y niñas del nivel preescolar. Esto se debe a que, antes de la implementación de la Estrategia de Juegos Verbales, los niños presentaban mayores limitaciones para mostrar iniciativa tanto para seguir las instrucciones de las maestras como para actuar sobre sus propias necesidades o relacionarse con sus compañeros. Tras la aplicación de la Estrategia de Juegos Verbales, los niños mostraron una mayor iniciativa tanto para seguir las instrucciones de los profesores como para actuar en función de sus propias necesidades. Los estudiantes, sin embargo, adquirieron mejores aptitudes para colaborar, contribuir y cooperar tras la aplicación de la Estrategia de Juegos Verbales. Estos son rasgos que Maneiro (2011) identifica como factores cruciales del compromiso infantil. También está muy claro que cuando se mejora la sociabilidad de los niños en este ámbito concreto, desarrollan mayores niveles tanto de autoconfianza como de iniciativa.



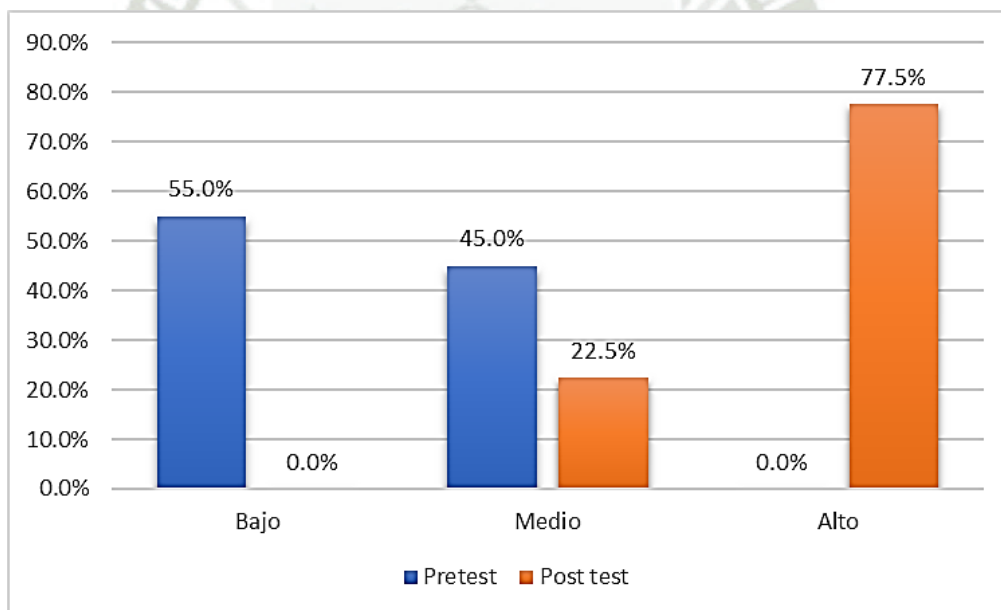
**Tabla 7**

*Dimensión: Seguridad*

Nivel	Rango	Pretest		Post test	
		f	%	f	%
Bajo	10 a 23	22	55.0	0	0
Medio	24 a 37	18	45.0	9	22.5
Alto	38 a 50	0	0	31	77.5
Total		40	100	40	100

**Figura 3**

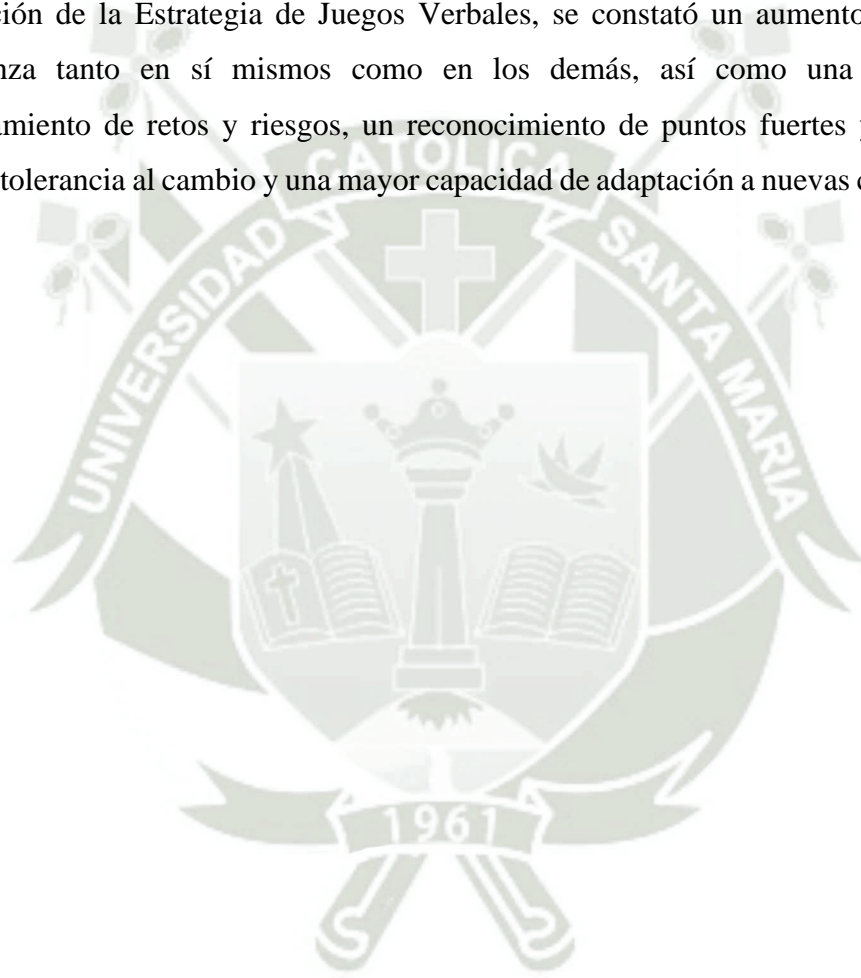
*Dimensión: Seguridad*



### **Interpretación**

De la tabla y la figura presentadas sobre los resultados del pretest se observa que, el 55% de los niños y niñas evidenciaron un nivel bajo en cuanto a seguridad, el 45% nivel medio y 0% nivel alto. Sin embargo, luego de la aplicación de la Estrategia de juegos verbales, los resultados evidencian que: el 77.5% tiene un nivel alto de seguridad, el 22.5% nivel medio y el 0% nivel bajo.

Cuando se analizan estos resultados, es posible llegar a la conclusión de que la implementación de la estrategia de juegos verbales ha producido cambios positivos en los niños y niñas del nivel Inicial. Esto se debe a que, antes de la implementación de la estrategia de juegos verbales, los niños tenían problemas para expresar su confianza y dar a conocer sus conocimientos. Se sentían incómodos e incapaces de mostrar sus fortalezas y, en algunos casos, las explicaban con cierta timidez, lo que los llevaba a eludir sus obligaciones. No eran capaces de demostrar sus puntos fuertes. Posteriormente, tras la aplicación de la Estrategia de Juegos Verbales, se constató un aumento del grado de confianza tanto en sí mismos como en los demás, así como una aceptación y afrontamiento de retos y riesgos, un reconocimiento de puntos fuertes y débiles, una mayor tolerancia al cambio y una mayor capacidad de adaptación a nuevas circunstancias.



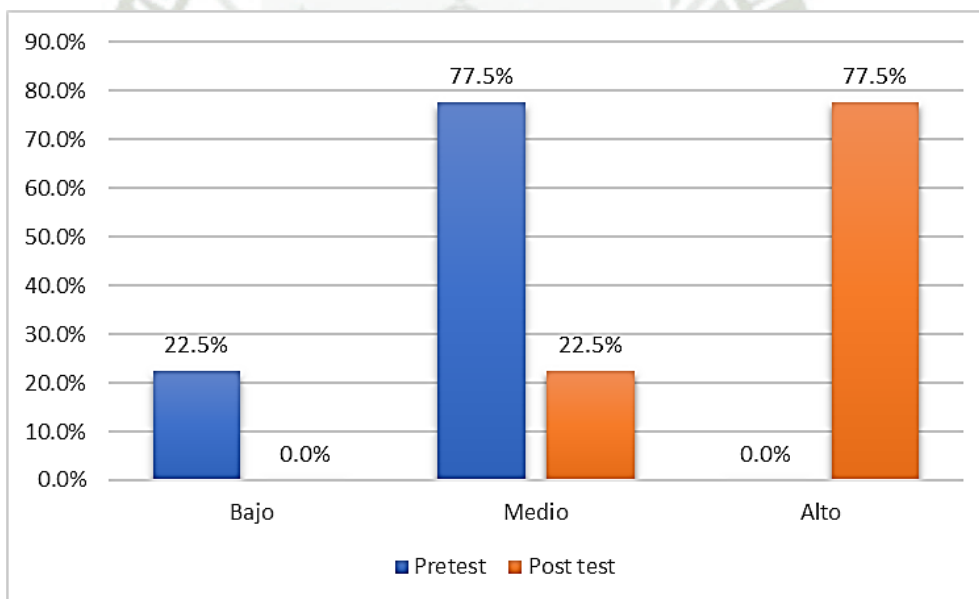
**Tabla 8**

*Dimensión: Cooperación*

Nivel	Rango	Pretest		Post test	
		f	%	f	%
Bajo	5 a 11	9	22.5	0	0
Medio	12 a 18	31	77.5	9	22.5
Alto	19 a 25	0	0	31	77.5
Total		40	100	40	100

**Figura 4**

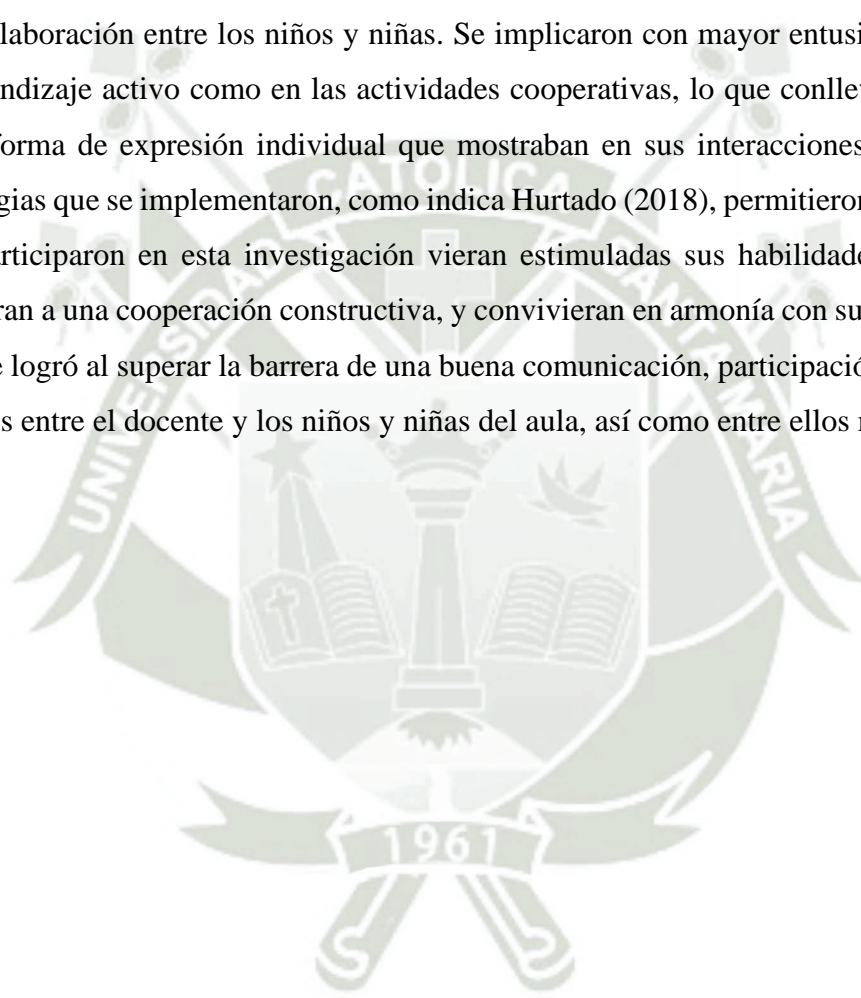
*Dimensión: Cooperación*



### Interpretación

En la tabla y la figura presentadas se detallan los resultados del pretest, los cuales indican que, el 77.5% de los niños y niñas evidenciaron un nivel medio en cuanto a cooperación, el 22.5% nivel bajo y 0% nivel alto. Posteriormente, después de la aplicación de la Estrategia de juegos verbales, los resultados obtenidos indicaron que: el 77.5% evidenció un nivel alto de cooperación, el 22.5% nivel medio y el 0% nivel bajo.

Los resultados anteriormente descritos nos permiten interpretar que la implementación de la Estrategia de Juegos Verbales ha producido cambios positivos en los niños y niñas. Esto se debe a que, antes de la implementación de la estrategia, los niños mostraban muy poco interés por trabajar en grupo debido a la falta de integración en metas comunes, y demostraban muy poca tolerancia hacia las diferencias y diversidad de los demás estudiantes que formaban parte de su grupo. Dentro del aula, el método de utilizar juegos verbales tuvo éxito a la hora de fomentar la convivencia, la socialización y la colaboración entre los niños y niñas. Se implicaron con mayor entusiasmo tanto en el aprendizaje activo como en las actividades cooperativas, lo que conllevó una mejora en la forma de expresión individual que mostraban en sus interacciones sociales. Las estrategias que se implementaron, como indica Hurtado (2018), permitieron que los niños que participaron en esta investigación vieran estimuladas sus habilidades sociales, se acercaran a una cooperación constructiva, y convivieran en armonía con sus compañeros. Esto se logró al superar la barrera de una buena comunicación, participación y relaciones sociales entre el docente y los niños y niñas del aula, así como entre ellos mismos.



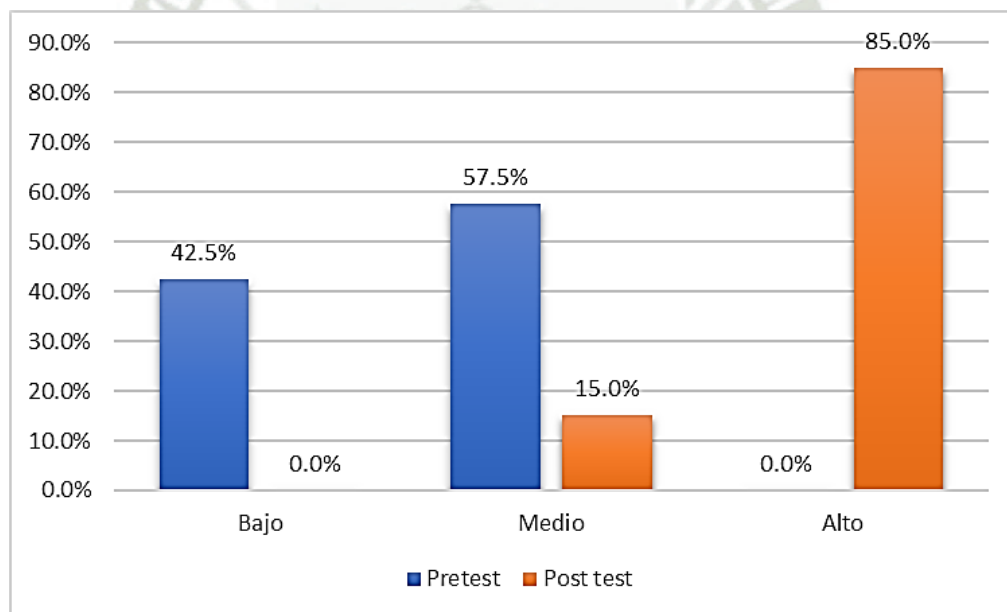
**Tabla 9**

*Variable Socialización*

Nivel	Rango	Pretest		Post test	
		f	%	f	%
Bajo	30 a 70	17	42.5	0	0
Medio	71 a 110	23	57.5	6	15.0
Alto	111 a 150	0	0	34	85.0
Total		40	100	40	100

**Figura 5**

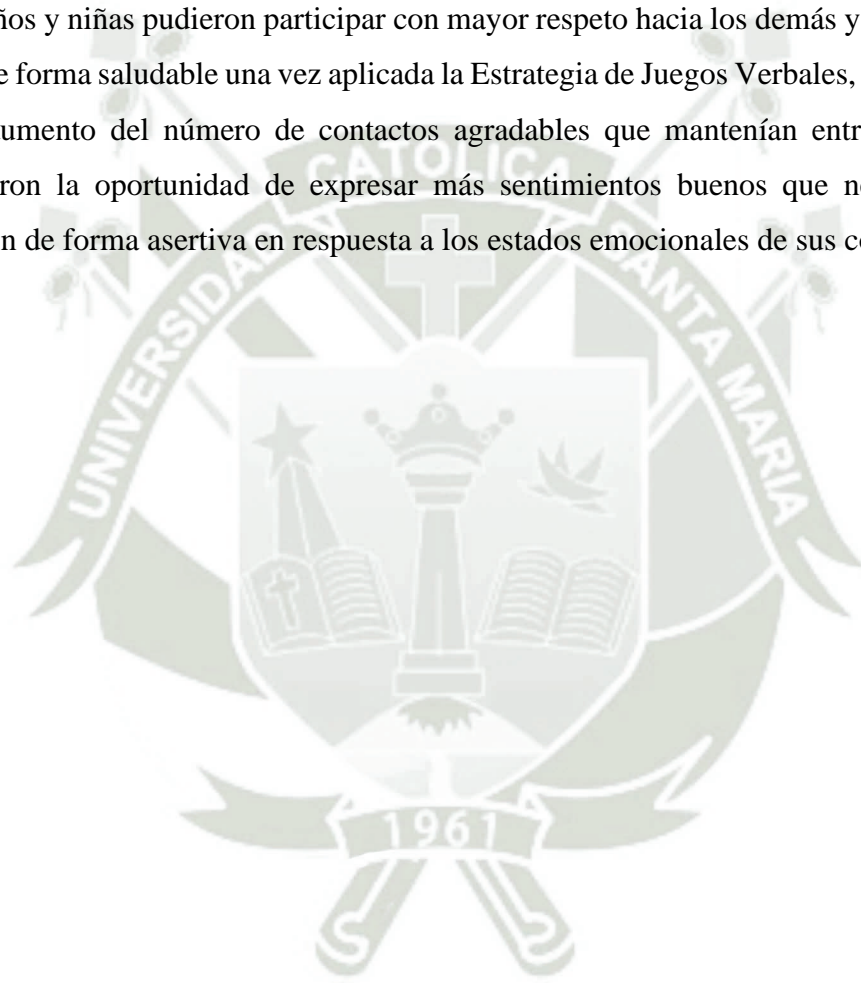
*Variable Socialización*



### **Interpretación**

La tabla y la figura referidas a los resultados del pretest de Socialización indicaron que, el 57.5% de los niños y niñas evidenciaron un nivel medio de socialización, el 42.5% nivel bajo y 0% nivel alto. Posteriormente, después de la aplicación de la Estrategia de juegos verbales, los resultados obtenidos indicaron que: el 85% evidenció un nivel alto de socialización, el 15% nivel medio y el 0% nivel bajo.

Los resultados presentados permiten concluir que la aplicación de la Estrategia de Juegos Verbales ha tenido un impacto positivo en los niños y niñas. Esto se debe a que, antes de la implementación de la Estrategia de Juegos Verbales, los niños mostraban dificultades para transmitir adecuadamente sus estados emocionales, tenían un éxito limitado en las interacciones sociales con sus compañeros de clase como resultado de comportamientos resistentes a la adaptación, y tenían una sensación de seguridad disminuida para confiar tanto en sus propias capacidades como en las de sus compañeros. Los niños y niñas pudieron participar con mayor respeto hacia los demás y compartir con ellos de forma saludable una vez aplicada la Estrategia de Juegos Verbales, y esto condujo a un aumento del número de contactos agradables que mantenían entre sí. Además, ampliaron la oportunidad de expresar más sentimientos buenos que negativos, y lo hicieron de forma asertiva en respuesta a los estados emocionales de sus compañeros.



## 2. Comprobación de hipótesis

### Criterio de decisión para determinar la normalidad

- Si  $p \geq 0.05$ , los datos presentan una distribución normal y se aplica una prueba estadística paramétrica.
- Si  $p < 0.05$ , los datos no presentan una distribución normal y se aplica una prueba estadística no paramétrica.

**Tabla 10**

*Prueba de normalidad*

<b>Kolmogorov - Smirnov</b>			
	<b>Estadístico</b>	<b>G1</b>	<b>p</b>
Diferencia	.073	40	.200

### Interpretación

El primer paso para determinar qué tipo de estadística aplicar al procesamiento de datos, es aplicar la prueba de normalidad. Una vez aplicada esta prueba y considerando los resultados de normalidad Kolmogorov – Smirnov debido a que se cuenta con una muestra mayor a 30 elementos, se determinó que existe una distribución normal de datos, por lo que se determina utilizar una prueba estadística paramétrica como lo es la prueba t de Student. Esto se determinó debido a que el valor de p fue superior a 0.05, como se indicó en el criterio de decisión.

### Planteamiento de hipótesis

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$ , las medias son iguales, no hay diferencia significativa entre pre y post.
- $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ , las medias son diferentes, hay diferencia significativa entre pre y post.
- Significancia:  $\alpha = 0.05$
- Prueba estadística: t de Student para muestras relacionadas

**Criterio de decisión para comprobación de hipótesis de investigación**

- Si  $p \geq 0.05$ , se acepta la  $H_0$  y se rechaza la  $H_a$
- Si  $p < 0.05$ , se rechaza la  $H_0$  y se acepta la  $H_a$

**Resultados y conclusión****Tabla 11***Resultado de la prueba t de Student*

	IC 95%		T	gl	p	Media
	Inferior	Superior				
Pretest - Post test	-57.274	-48.576	-24.617	39	.000	-52.925

**Interpretación**

En la tabla 11, se observa que el valor de  $p=0 < 0.05$ , por lo tanto, se comprueba la hipótesis planteada, es decir las medias entre el pretest y el post test son significativamente diferentes. Asimismo, el resultado de la media indica una diferencia entre el Pretest - Post test de -52.925 puntos. De esta manera, se concluye que, la Estrategia de juegos verbales influye significativamente en la socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada del distrito de Cerro Colorado de Arequipa.

## CONCLUSIONES

### Primera:

Se logró determinar que, la estrategia de juegos verbales influye significativamente en la socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada del distrito de Cerro Colorado de Arequipa; debido al valor de significancia ( $p=0 < 0.05$ ) obtenido, el cual indicó que las medias entre el pretest y el post test son significativamente diferentes. Asimismo, el resultado de la media indica una diferencia entre el Pretest - Post test de -52.925 puntos. De esta forma, se cumplió con el objetivo general de investigación y se comprobó la hipótesis planteada.

### Segunda:

Se concluye, respecto al nivel de socialización de los niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado antes de la aplicación de la Estrategia de juegos verbales, los resultados del pretest indicaron que, más de la mitad de los niños y niñas evidenciaron un nivel medio de socialización, el resto de los niños y niñas evidenciaron un nivel bajo y ningún estudiante nivel alto. Mientras que, después de la aplicación de la Estrategia de juegos verbales, los niños y niñas alcanzaron en una gran mayoría un nivel alto de socialización, pocos niños y niñas alcanzaron un nivel medio y no se registró ningún estudiante en el nivel bajo de socialización. Por lo tanto, la aplicación de la Estrategia de juegos verbales ha logrado un impacto positivo en los estudiantes. De esta forma, se cumplió con el primer objetivo específico de investigación.

### Tercera:

Se demostró la efectividad de la aplicación de la estrategia de juegos verbales, para mejorar la socialización de los niños de 4 años en todas las dimensiones de la variable socialización, ya que, los juegos verbales contribuyeron en el esfuerzo realizado para animar a los niños y niñas a participar en las actividades de clase con una mejor comunicación, mostrando una mayor claridad al hablar, pronunciación de las palabras y fluidez en su expresión. En cuanto a su seguridad se vio reforzada, ya que les permitió aprender más sobre sí mismos y sobre sus compañeros, así mismo facilitaron la formación de relaciones sociales de cooperación. Por la trascendencia e influencia que los juegos verbales tienen en el desarrollo de múltiples habilidades en los niños, y sobre todo por

cómo estas estrategias benefician y potencian su socialización en diversos momentos de la clase, se puede deducir que, a largo plazo, permiten generar en el niño una mayor capacidad de adaptación a nuevas circunstancias. De esta forma, se cumplió con el segundo objetivo específico de investigación.



## SUGERENCIAS

### **Primera**

Para adquirir conocimientos que profundicen y desarrollen este campo de estudio, se recomienda a nivel de investigación, mantener la reflexión crítica sobre las ventajas de los programas de intervención educativa, principalmente en los primeros años de desarrollo. Además, seguir implementando estrategias de juegos verbales para su eventual generalización, con el fin de demostrar su eficacia en el proceso de enseñanza-aprendizaje y potenciar el desarrollo integral del niño tanto en el ámbito verbal como en el social.

### **Segunda**

Dado que se ha demostrado que los juegos verbales ayudan al desarrollo social de los niños, se sugiere que los centros de educación infantil y primaria impartan talleres a los profesores sobre la aplicación y beneficio de los juegos verbales para ayudar a los niños con dificultades para comunicarse.

### **Tercera**

Realizar talleres dirigidos a padres de familia con orientaciones generales, para que puedan trabajar en equipo, tanto escuelas como familias, y lograr que la aplicación del programa Estrategias de juegos verbales en la socialización sea exitoso, reforzándolo también desde el hogar.

### **Cuarta**

Se sugiere incluir estrategias de implementación de acciones pedagógicas que promuevan la seguridad y colaboración en la socialización de los niños, con el fin de superar los temores y el individualismo de los estudiantes. Así, se pueden crear e integrar actividades sistematizadas relacionadas al área social, lingüística, trabajo en equipo y lúdica, aprovechando los diversos recursos de aprendizaje para los niños y niñas de inicial.

## REFERENCIAS

- Albornoz, E. (2017). La adaptación escolar en los niños y niñas con problemas de sobreprotección. *Revista Universidad y Sociedad*, 9(4), 177-180. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202017000400024&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202017000400024&lng=es&tlng=es).
- Alvarado, S. (1993). *Literatura infantil y juvenil*. Trujillo: Ed. Libertad.
- Alvarado, E. & Hualpa, K. (2017). *Juegos verbales y expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Capullito" de Villa el Salvador* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. [http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1459/T.A.ALVARADO%20HUA MAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1459/T.A.ALVARADO%20HUA%20MAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arévalo, L. & Palacios, Q. (2013) *Escala de habilidades socioemocionales en niños y niñas de 4 y 5 años. Manual de la prueba*. Escuela de psicología de la Universidad privada Antenor Orrego, Trujillo.
- Arroyave, L. (2014). *Importancia de las habilidades sociales y los valores en la convivencia escolar* [Tesis de Especialidad, Universidad de Manizales]. <https://xdoc.mx/preview/importancia-de-las-habilidades-sociales-y-los-5e5d6cc0cf95d>
- Betina, A. & Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en humanidades*, 11 (23), 159-182
- Bravo, L. (2013). *Lectura inicial y Psicología cognitiva*. Santiago: Editorial Universidad Católica.
- Bruyan, H., Cillessen, H., & Wissink, B. (2010). Associations of peers acceptance and perceived popularity with bullying and victimization in early adolescence. *Journal of early adolescence*, 30 (4), 543 – 566
- Cáceres, J. & Carazas, G. (2021) *Los juegos recreativos y la socialización en los niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa inicial "Túpac Amaru II", distrito Samuel Pastor, provincia de Camaná - Arequipa, 2019* [Tesis de licenciatura,

Universidad Nacional de San Agustín].

<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12773/11987?show=full>

Campbell, S., Denham, S., Howarth, G., Jones, S., Whittaker, J., & Amanda P. Williford. (2016). Commentary on the review of measures of early childhood social and emotional development: Conceptualization, critique, and recommendations. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 45, 19-41. ISSN 0193-3973 <http://dx.doi.org/10.1016/j.appdev.2016.01.008>

Carrasco, V., Leiva, M., Alvarado, C., Gallardo, R., Vargas, R., & Martínez, C. (2015). Desarrollo motor en escolares con diferentes aprestos formativos motrices. *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*. 16(1):19-28.

Carratalá, F. (2003). *Las adivinanzas como recurso lúdico*. Madrid: DRAE

Carreter, L. (1994). *Diccionario de términos filológicos*. Madrid: Gredos. <https://es.slideshare.net/diegogarcia9404/carreterdiccionariotrminosfilologicos/>

Chariguaman, M. (2015). *Didáctica de Juegos Verbales, Yo Aprendo Cantando*. Repositorio digital Universidad de Chimborazo Ecuador <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2443/2/UNACH-EC-IPG-CEP-ANX-2015-0029.1.pdf>

Condemarín, M., Chadwick, M., & Milicic, N. (1985). *Madurez escolar. Ciencias de la educación preescolar y especial*. Madrid: General Pardiñas

Condemarín, M., Galdames, V., & Medina, A. (1996). *Taller de lenguaje: Módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito* (6 ed.). España: CEPE.

Cuervo Martínez, A. (2015). *Pautas de crianza y desarrollo socioafectivo en la infancia*. España: Editores.

Curitumay, Z. (2021). *Los cuentos como estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la Institución Educativa Ecológico del Carmen, distrito y provincia de Arequipa – 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3241667>

- Dones, R. (2016). Serie “Los Precursores”: María Montessori. *Revista DONES, Tendencias y Enfoques*. <https://www.revistadones.com.ar/single-post/2016/11/28/Serie-Los-Precursores-Mar%C3%ADa-Montessori>
- Durán, S., García, J., & Parra, M. (2018). Diversidad cultural y Fomento de valores en la convivencia ciudadana. *Revista Búsqueda, 1*(19). Corporación Universitaria del Caribe. <http://revistas.cecar.edu.co/busqueda/article/view/366>
- El Comercio (2022). Ministro de Educación tras retiro de mascarillas: “En algún momento debemos eliminar las normas de emergencia sanitaria”. *El Comercio*. <https://elcomercio.pe/lima/covid-19-ministro-de-educacion-rosendo-serna-tras-retiro-de-mascarillas-en-algun-momento-debemos-eliminar-las-normas-de-emergencia-sanitaria-rmmn-noticia/>
- Espinosa, E. (2022). *La influencia del juego verbal para el desarrollo del lenguaje oral en Educación Inicial 2* [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22044/1/TTQ638.pdf>
- Federación de Enseñanza de Andalucía (2009). El cuento: su valor educativo en el aula. *Revista Digital para los profesionales de la enseñanza, 5*, 1-6. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5950.pdf>
- Fernández, E., Romero, S., Zagalaz, M., Gómez, P., Latorre, Á., & Chacón, F. (1998). *Fundamentación de los contenidos en Educación Física escolar*. España. Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. <https://bit.ly/2IhpJnm>
- Fernández, P. (2018). Beneficios de los trabalenguas para niños. *Guía infantil*. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/beneficios-de-los-trabalenguas-para-los-ninos/>
- Fernández, V. (2014). *Diferentes contextos de socialización de los niños y niñas de Puyo*. Ecuador, Escuela U. de Magisterio de Vitoria.
- Ferrero, L. (2004). *El juego y la matemática* (5 ed.). Madrid: Editorial La Muralla
- Flores, M. (2014). *Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años de edad en el Centro Infantil Buen Vivir Carolina Terán de Quito D.M. propuesta alternativa* [Tesis de licenciatura,

Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE].  
<http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/9680/T-ESPE-048536.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gamarra, G., Wong, F., Rivera, T., & Pujay, O. (2019). *Estadística de investigación con aplicaciones en SPSS*. Perú: Editorial San Marcos.

García, A. (2010). Estudio sobre la asertividad y las habilidades sociales en el alumnado de educación social [A study on assertiveness and social skills in students of social education]. *Revista de Educación*, 12, 225-240.  
[https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/5352/Estudio\\_sobre\\_la\\_asertividad.pdf?sequence=5](https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/5352/Estudio_sobre_la_asertividad.pdf?sequence=5)

García, D. (2016). Orientaciones a tener en cuenta en la convivencia escolar. *Revista arista digital*, 1 (84), 3-14.

Guamán, V. (2013). *Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la escuela particular "Carlos María de la Condamine" de la localidad de Ambato, provincia de Tungurahua* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6189/1/FCHE-EBP-1131.pdf>

Holguín, R. (2011). *Proceso de socialización del niño: Una aproximación al estado del arte: Medellín 1984 - 2010*. Caldas, Antioquia: Corporación Universitaria Lasallista.

Huertas, R. (2017). *Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001 María Concepción Ramos Campos - Piura, 2016* [Tesis de maestría, Universidad de Piura].  
[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3140/MAE\\_EDUC\\_362.pdf](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3140/MAE_EDUC_362.pdf)

Hurtado, K. (2018). *El proceso de socialización de los niños de educación inicial* [Tesis de Segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes].  
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/615/HURTADO%20LADINES%20KARLA%20DEL%20CARMEN....pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Instituto de la Estadística de la UNESCO (UIS) (2016). *Skills for Social Progress: The Power of Social and Emotional Skills*. Montreal: UIS.
- Jínez, L., Shuguli, V., & Palacios, G. (2018). Juegos verbales para desarrollar la pronunciación del idioma inglés en niños de educación básica. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://bit.ly/3djNt5X>
- León, K. (2019). *Los juegos verbales una estrategia para el desarrollo de la expresión oral del niño* [Tesis de Especialidad, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5143/2ED.D1083L46.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lloque, R., & Flores, L. (2018). *Juegos Verbales: Para niños y niñas* (1ª ed.). Perú: Didáctica Educativa
- Locke, J. (1960). *Ensayo sobre el entendimiento humano*. (2ª ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Maneiro, R. (2011). *Un recorrido por el significativo Infancia. Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 8 (2), 95-100. <https://www.redalyc.org/pdf/4835/483549017014.pdf>
- Martínez, K. (2022). Afecta pandemia socialización a estudiantes de todos los niveles. El confinamiento provocado por la presencia del Covid-19 afectó la personalidad de los infantes en edad de cursar educación preescolar. *Síntesis*. <https://sintesis.com.mx/hidalgo/2022/09/04/afecta-pandemia-socializacion-a-estudiantes/>
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Preescolar, un Reto de la Educación Contemporánea 2017, *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2). ISSN: 1696-4713. [www.rinace.net/reice/revistas.uam.es/reice](http://www.rinace.net/reice/revistas.uam.es/reice)
- Ministerio de Educación del Perú. (2018). Programa Curricular de Educación Inicial. Ministerio de Educación del Gobierno del Perú <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Montessori, M. (1928). *Antropología Pedagógica* (1ª ed.). Barcelona: Editorial Araluce.

- Montessori, M. (1946). *Educar para un nuevo mundo*. Errepar S.A.
- More, M. (2018). *Los juegos verbales en los niños* [Tesis de Especialidad, Universidad Nacional de Tumbes].  
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/631/MORE%20ESPINOZA,%20MARIA%20TERESA.pdf?sequence=1>
- Mounin, G. (1992). *Diccionario de lingüística*. Barcelona: Labor
- Mucquinche, V. (2015). *El uso de adivinanzas y trabalenguas en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de la escuela Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/14750/1/TESIS%20FINAL%20VICTOR%20MUQUINCHE.pdf>.
- Muñoz, C., Crespí, P., & Angrehs, R. (2011). *Habilidades Sociales*. Madrid, España: Paraninfo
- Nina, K. (2020). *Aplicación del programa de actividades musicales para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Ángeles De Paz del distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín].  
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ec258f51-7dc6-4e3e-91aa-408e93da7b49/content>
- Núñez, K., & Alba, C. (2011). Socialización infantil y estilos de aprendizaje. Aportes para la construcción de modelos de educación intercultural desde las prácticas cotidianas en una comunidad Ch'ol. *Revista Pueblos y Fronteras Digital*, 6(12),105-132. ISSN: 1870-4115.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90621701005>
- Pandolfi, A. & Herrera, M. (1992). Comunicación no verbal en niños menores de tres años. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 24 (3),357-372. ISSN: 0120-0534.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80524309>
- Paniagua-Esquivel, C. & Cubero-Morena, D. (2018). Observación de la socialización en el aula de preescolar costarricense. *Investigación en la Escuela*, 96, 16-32.  
<https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/7274/6429>

- Peredo, R. (2019). Orientaciones epistemológicas vigotskyanas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo infantil. *Revista de Investigación Psicológica*, (21), 89-106.  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-30322019000100007&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322019000100007&lng=es&tlng=es).
- Poblete, M. (2006). *Guía Juego y Comunicación*. Lima. Fondo Editorial MED.
- Pucuchuaranga, T. (2016). Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de edad. *Horizonte de la ciencia*, 6(11).  
<https://bit.ly/3iTp34b>
- Puentes, P., Jiménez, G., Pineda, W., Pimienta, D., Acosta, J., Cervantes, M., Núñez, M., & Sánchez, M. (2014). Déficit en Habilidades Sociales en Niños con Trastorno por Déficit de Atención- Hiperactividad, Evaluados con la Escala BASC. *Revista Colombiana de Psicología*, 23(1),95-106. ISSN: 0121-5469.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80431219005>
- Quesada, C. (2014). Estilos de crianza y dimensiones de socialización adaptativas y desadaptativas en una muestra de niños hospitalizados y no hospitalizados. *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*, Congreso Español de Análisis Transaccional XVI. Madrid; Congreso Int. Psicología Humanista. IV. Madrid, (71): 139-151. [http://com.aespat.es/Revista/Revista\\_ATyPH\\_71.pdf](http://com.aespat.es/Revista/Revista_ATyPH_71.pdf)
- Rentería, J. (2018). *Habilidades sociales para mejorar la convivencia escolar en docentes y estudiantes de la Institución Educativa “Santa Lucía” de Ferreñafe* [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30090/Renteria\\_CJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30090/Renteria_CJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rodari, G. (1997). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*. Barcelona: Ferrah Pelliza Editor.
- Roque, E., & Vega, M. (2018). *Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños (as) bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. N° 201 de Capachica en el período 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano].

[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8630/Roque\\_Quispe\\_Eva\\_Marl\\_eni\\_Vega\\_Luquequispe\\_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8630/Roque_Quispe_Eva_Marl_eni_Vega_Luquequispe_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rosemberg, C., Silva, M. & Borzone, A. (2010). Programa de Promoción del Desarrollo Lingüístico y Cognitivo para los Jardines de Infantes de la Provincia de Entre Ríos. Módulo 1: *El desarrollo del lenguaje y el desarrollo cognitivo de niños en el jardín de infantes*. Fundación Arcor/Consejo Nacional de Investigaciones Científicas

y Técnicas. [https://www.academia.edu/1964758/PROGRAMA\\_DE\\_PROMOCI%C3%93N\\_DEL\\_DESARROLLO\\_LING%C3%9C%C3%8DSTICO\\_Y\\_COGNITIVO\\_PARA\\_LOS\\_JARDINES\\_DE\\_INFANTES\\_DE\\_LA\\_PROVINCIA\\_DE\\_ENTRE\\_R%C3%8DOS](https://www.academia.edu/1964758/PROGRAMA_DE_PROMOCI%C3%93N_DEL_DESARROLLO_LING%C3%9C%C3%8DSTICO_Y_COGNITIVO_PARA_LOS_JARDINES_DE_INFANTES_DE_LA_PROVINCIA_DE_ENTRE_R%C3%8DOS)

Sahakian, B., Langley, C., Li, F., & Feng, J. (21 de febrero de 2021). Cómo la pandemia puede afectar la inteligencia social de los niños. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56103033>

Saldaña, C. & Reátegui, S. (2017). *El rol de las habilidades sociales en la aplicación de un método para desarrollar el aprendizaje cooperativo: el aprendizaje basado en proyectos* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/8917/SALDA%C3%91A\\_AZABACHE\\_REATEGUI\\_RODAS\\_EL\\_ROL\\_DE\\_LAS\\_HABILIDADES\\_SOCIALES\\_EN%20LA%20APLICACI%C3%93N\\_%20DE\\_UN\\_METODO\\_PARA\\_DESARROLLAR\\_EL\\_APRENDIZAJE.pdf?sequence=1](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/8917/SALDA%C3%91A_AZABACHE_REATEGUI_RODAS_EL_ROL_DE_LAS_HABILIDADES_SOCIALES_EN%20LA%20APLICACI%C3%93N_%20DE_UN_METODO_PARA_DESARROLLAR_EL_APRENDIZAJE.pdf?sequence=1)

Santiago, D. (5 de febrero de 2022). Encierro por Covid-19 aumenta casos de niños con problemas de lenguaje. *PorEsto!* <https://www.poresto.net/yucatan/2022/2/5/encierro-por-covid-19-aumenta-casos-de-ninos-con-problemas-de-lenguaje-314312.html>

Torres, M. (2019). *Juegos verbales para mejorar el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial "Pasitos de Jesús" Distrito de Lambayeque – 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote].

Tortosa, A. (2018). El aprendizaje de habilidades sociales en el aula. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*,

4(4),158-165.

ISSN:

2603-9443.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=574660908013>

UNICEF México (2021). *Regreso a clases presenciales ayudará a mitigar afectaciones causadas por la pandemia*. <https://www.unicef.org/mexico/comunicados-prensa/unicef-regreso-clases-presenciales-ayudar%C3%A1-mitigar-afectaciones-causadas-por-la>

UNICEF México (2021). *3 de cada 5 niños y niñas que perdieron un año escolar en el mundo durante la pandemia, viven en América Latina y el Caribe*. <https://www.unicef.org/mexico/comunicados-prensa/3-de-cada-5-ni%C3%B1os-y-ni%C3%B1as-que-perdieron-un-a%C3%B1o-escolar-en-el-mundo-durante-la>

Viana, P. (2021). *Juego y socialización en los niños del nivel Inicial II* [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20735/1/TTQ381.pdf>

Villarroel, P. (2015). Recorrido metodológico en educación inicial. *Sophia*, (19), 153-170, e-ISSN: 1390-8626. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.07>

Vygotsky, L. (1988). *Pensamiento y lenguaje*. México: Ediciones Quinto Sol.



# ANEXOS



<p>cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado, antes y después de la aplicación de la estrategia de juegos verbales?; y ¿cuál es la efectividad de la estrategia de juegos verbales para mejorar la socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado - Arequipa, 2022?</p>	<p>cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado, antes y después de la aplicación de la estrategia de juegos verbales Determinar la efectividad de la estrategia de juegos verbales para mejorar la socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado - Arequipa, 2022</p>	<p>de la dinámica familiar y en el ambiente: Es probable que la estrategia de juegos verbales tenga una influencia significativa en la socialización de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado - Arequipa, 2022.</p>	<p>Participación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra iniciativa</li> <li>Ejerce influencia en los otros</li> </ul>					
			<p>Seguridad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Confianza en sí mismo y los demás</li> <li>Acepta retos</li> <li>Demuestra tolerancia</li> </ul>					
			<p>Cooperación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabaja en equipo con disposición</li> <li>Respeto las diferencias</li> </ul>					

**Anexo 2**

**Lista de cotejo de la variable juegos verbales**

**Estrategia de juegos verbales en la socialización de los niños de cuatro años en una Institución Educativa Privada de Cerro Colorado - Arequipa, 2022**

M	Adivinanzas						Canciones infantiles						Rimas			Trabalenguas			Cuentos y poesías					
	1.1			1.2			2.1			2.2			3.1			4.1			5.1			5.2		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								

**Escala**

No	En proceso	Sí
1	2	3

## Anexo 3

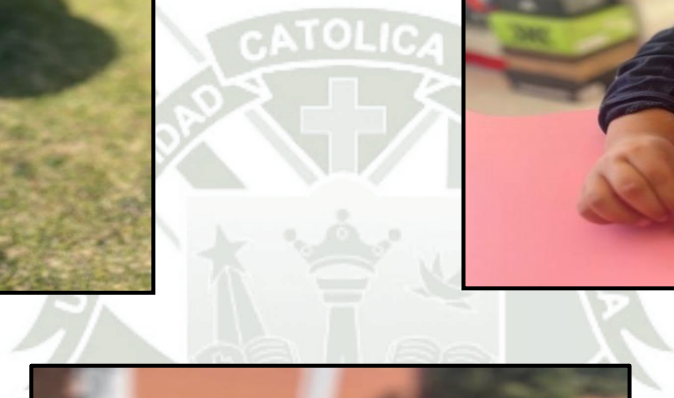
**ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES****ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 01**

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños y niñas participen en la creación de adivinanzas, enfatizando aspectos vinculados a lo que observaron de manera espontánea.

<b>TÍTULO</b>	<b>ME DIVIERTO AL CREAR ADIVINANZAS</b>		
<b>COMPETENCIA PRIORIZADA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS</b>
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Participa y escucha diferentes adivinanzas. Formula preguntas sobre lo que le interesó y responde lo que le preguntan.	Participan en la creación de adivinanzas en base a la actividad propuesta.	Dibujo de su adivinanza final. Describe y comenta su propia adivinanza.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	Iniciamos la actividad y les preguntaremos qué es lo que observan en la pared ¿Qué creen que hay detrás de las cortinas? Escuchamos sus respuestas y diremos verbalmente la adivinanza: “Me gustaría ser tigre, pero no tengo su altura, cuando escuches un miao lo adivinarás sin duda”, ¿Qué será, que será? Pediremos un voluntario y lo escucharemos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartillas con diferentes objetos</li> <li>• Cortinas de papel sedita</li> </ul>

	<p>¿Qué podríamos hacer para poder adivinar el siguiente objeto escondido detrás de las cortinas? Escuchamos sus ideas e invitamos a una niña o niño a que observen el objeto y con sus palabras describan al objeto y que sus compañeros puedan adivinarlo.</p> <p>Terminada la actividad se les preguntará ¿alguien sabe qué hicimos? Escuchamos las opiniones de cada uno, resolvemos sus interrogantes y presentamos el tema.</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Los invitaremos a salir del aula y les contaremos que iremos a la selva, recordando las normas de convivencia y cuidado de materiales.</p> <p>Cuando ya estemos todos, les pediremos que observen cada animal y cada detalle de él, una vez que hayan visto todos, tendrán que elegir a el animal que más les gustó, pueden ir anotando mediante dibujos lo que observan del animal que eligieron.</p> <p>Al volver a la clase, les repartiremos una hoja a cada niño o niña y les pondré en medio de la mesa diferentes materiales. Les explicaremos que tendrán que dibujar el animal que eligieron con todas las características que recuerdan y les diremos que luego vamos a crear nuestra propia adivinanza y que todos vamos a adivinarla.</p> <p>Finalizado el tiempo, les pediremos voluntariamente que digan las características del animal que eligieron y que sus compañeros escucharán atentamente la adivinanza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoja</li> <li>• Colores</li> <li>• Tempera</li> <li>• Crayola</li> <li>• Plastilina</li> <li>• Plumones</li> <li>• Animales de la selva</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué utilizamos?, ¿fue difícil? ¿por qué?</p> <p>Les proponemos que al ir a casa elijan un objeto, el que más les guste y repliquen la actividad con su mamá o papá y nos comenten si lo adivinaron.</p>	



**ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 02**

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que las niñas y niños comprendan y asocien las ideas para identificar las respuestas de las adivinanzas en las distintas actividades realizadas.

<b>TÍTULO</b>		<b>JUGAMOS CON LAS ADIVINANZAS</b>	
<b>COMPETENCIA PRIORIZADA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS</b>
Se comunica oralmente en sulengua materna.	Participa y escucha diferentes adivinanzas, y responde a lo que le preguntan.	Interpreta y crea diferentes adivinanzas con la ayuda de diferentes objetos.	Creación de adivinanzas en sus pizarras. Propuesta de adivinanza echa con su familia.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<p>Iniciamos la actividad con el saludo a los niños.</p> <p>Las maestras sacarán una bolsa, la moverán y preguntarán a los niños ¿Qué hay en esta bolsa?</p> <p>Escucharemos sus respuestas y en base a ellas, procederemos a describir algunos objetos que hay en la bolsa. En esta habrá una cuchara, una pelota, un cuento, un espejo, una lonchera, una rosa artificial. Haremos que los niños y las niñas vayan adivinando de qué se trata. Luego, invitaremos a algunos voluntarios para que vean lo que hay en la bolsa y describan algún objeto para que sus amigos también lo adivinen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción</li> </ul>

	<p>Por último, plantaremos la interrogante: ¿Te fue difícil adivinar los objetos? ¿por qué?, ¿de qué creen que hablaremos el día de hoy?</p> <p>En base a sus respuestas presentamos el tema, el día de hoy jugaremos con las adivinanzas.</p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Las maestras antes de comenzar la clase, esconderán diferentes objetos en el patio del colegio, estos objetos serán: unos binoculares, linterna, mapa, guantes, lupa, lentes negros, una brújula, un sombrero, un walkie talkie.</p> <p>Procederemos a llevar al área donde se escondieron los objetos, les contaremos que un amigo ha escondido sus herramientas de trabajo, ¿Quién será este amigo?, ¿Lo quieren descubrir? Invitamos a los niños a que busquen los objetos que están ocultos, para lograr descubrir quién es este personaje.</p> <p>Los niños comenzarán con la búsqueda e irán encontrando poco a poco los objetos. Al término de esta actividad, les preguntaremos: ¿qué objetos encontraron?, ¿de quién serán?, ¿para que servirán estos objetos? Escucharemos sus respuestas de cada uno de ellos y en base a ellas descubrirán qué es un detective.</p> <p>Luego retornaremos al salón de clases, y les pediremos que observen lo que la maestra pegará en la pizarra, que serán unas sombras de diferentes objetos hechas de cartulina negra. Se procederá a pegar tres opciones de objetos. Las maestras mencionarán una adivinanza y ellos deberán descubrir cuál es la sombra del objeto correcto.</p> <p>Las adivinanzas serán las siguientes:</p> <p>Soy redondo y saltarín, con colores sin fin.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Títeres</li> <li>• Caja</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Cartulina negra</li> <li>• Pizarras</li> <li>• Plumones</li> </ul>

	<p>Si al suelo me tiras, vuelvo a subir sin prisas. ¿Qué objeto soy? (La pelota)</p> <p>En el escritorio me hallarás, con hojas y libros suelo estar. Si necesitas escribir o pintar, conmigo puedes trabajar. ¿Qué objeto soy? (El lápiz)</p> <p>Dentro de mí la leche caliente, un riquísimo chocolate se hace de repente. Me usas en la cocina para calentar, ¿puedes adivinar? ¿Qué objeto soy? (La tetera)</p> <p>Por último, haremos que ellos mismos realicen sus propias adivinanzas, para esto les daremos sus pizarras con plumones indelebles, cada niño y niña deberá pensar en un objeto y dibujarlo. Luego, pasarán al frente voluntariamente y lo describirán haciendo que sus amigos y amigas adivinen.</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué utilizamos?, ¿fue difícil? ¿por qué?</p> <p>Les propondremos que junto con su familia realicen una adivinanza creativa y se graben contándola juntos. Esta adivinanza será mostrada en clase en la siguiente sesión.</p>	



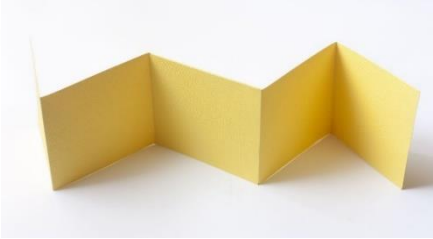
**ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 03**

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que las niñas y niños propongan ideas para la creación de diferentes cuentos en equipo.

<b>TÍTULO</b>	<b>CREAMOS CUENTOS DIVERTIDOS</b>		
<b>COMPETENCIA PRIORIZADA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS</b>
Lee diversos tipos de texto en su lengua materna	Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el cuento a partir de lo que observa antes y durante el cuento.	Propone ideas para la creación de un cuento en equipo.	Creación del final de la historia apoyándose de diferentes títeres. Acordeón.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<p>Iniciamos la actividad con el saludo a los niños.</p> <p>Las maestras mostrarán diferentes imágenes en donde pedirá voluntariamente la participación de los niños y niñas, a dar lectura de estas imágenes y les preguntarán, ¿ustedes creen que podemos crear una historia utilizando sólo estas imágenes? Escuchamos sus respuestas y en base a ellas, los invitaremos a realizarla.</p> <p>Las imágenes presentadas serán las siguientes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> </ul>

	 <p>Escuchamos la propuesta de cada niño o niña voluntario, y al finalizar su cuento, se les preguntará ¿fue difícil o fácil crear un cuento solo con imágenes? ¿por qué?, ¿crees que podríamos crear otro cuento sin utilizar imágenes?, ¿cómo lo haríamos?</p> <p>En base a sus respuestas las maestras presentarán el tema a realizar.</p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Las maestras, con ayuda de un titiritero y títeres contarán la historia de “Los 3 chanchitos”.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tres hermanitos chanchitos querían tener su propia casita. El menor decidió hacerla de pajitas, porque eran más livianas y era más fácil de construir.</li> <li>• El segundo la hizo de maderitas, demoró un poco más, pero quedó muy contento. El hermano mayor demoró más, pues la hizo de ladrillos. Quería que sea muy segura ya que había un lobo que hace tiempo se los quería comer.</li> <li>• Un día el lobo atacó al chanchito menor y con un sólo soplido derribó su casita. El asustado chanchito fue a refugiarse donde su hermano que hizo la casita de madera, pues estaba más cerca y pensó que allí el lobo no los molestaría.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Títeres</li> <li>• Chanchito</li> <li>• Lobo</li> <li>• Niña</li> <li>• Elefante</li> <li>• Ángel</li> <li>• Mono</li> <li>• Bebe</li> <li>• Abeja</li> <li>• Sapo</li> <li>• Titiritero</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasaron unas horas y el lobo ya estaba frente a la casita de madera y con un poco más de fuerza y tiempo también la tumbó. Los dos chanchitos huyeron hacia la casa de ladrillo y muy agotados tocaron y se escondieron muy asustados. El hermano mayor les dijo que allí estarían seguros y que le darían una gran lección al lobo. Y así fue.</li> <li>• El lobo llegó y sopló y sopló, pero no pudo derribar la casita de ladrillos...</li> </ul> <p>Las maestras les cuentan que la historia aún no terminó, y les propondrán que en grupos de 4 decidan el final de este cuento.</p> <p>Les brindarán al azar diferentes títeres, que tendrán que utilizarlos para crear el final de su cuento.</p> <p>Las maestras brindarán un tiempo prudente para que puedan organizarse y de manera voluntaria pasarán al frente y con sus títeres contarán el final de su cuento.</p> <p>Finalmente, las maestras les entregarán un acordeón en 3 partes en donde se les explicarán que deberán crear un cuento corto, en donde utilizarán dibujos.</p>  <p>Por último, invitamos a 8 niños o niñas que formen parejas, los cuales formaran una casa estirando sus brazos, y los 12 niños serán los chanchitos, se les explicara el juego.</p> <p>“Tenemos 4 casas, cuando suene la música, los chanchitos y las casas podrán correr por toda el área verde, cuando se pare la música, los niños que son casas se juntaran con su pareja, y los niños o niñas que son chanchitos buscaran una casa. Luego la maestra indicara las normas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acordeón</li> </ul>
--	---	--

	del juego. “Solo pueden ingresar como máximo dos chanchitos y respetar el turno del niño si ya hubiera ingresado a la casa. Los niños que no lograrán ingresar a ninguna casa serán atrapados por su amigo el lobo.	
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué utilizamos?, ¿fue difícil? ¿por qué?</p> <p>Les propondremos que junto con su familia realicen un cuento corto con objetos que tengan en casa y que lo dibujen en su cuaderno.</p>	



### ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 04

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños y niñas identifiquen características, hechos y personajes de la lectura que se les contará.

TÍTULO	LA HORA DEL CUENTO		
COMPETENCIA PRIORIZADA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Recupera información explícita del cuento mencionando algunos hechos, el nombre de personajes y con sus propias palabras comenta los sucesos que más le gustaron.	Responde las interrogantes en base al cuento.  Representa de distintas maneras lo que más le gusto del cuento.	Dibujo del disfraz que más le gusto.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Iniciamos la actividad con el saludo a los niños y niñas.</p> <p>Las maestras les mostraremos una caja en donde estarán las sombras de un chancho, un pato, un perro, un gato y un conejo. Les pediremos que adivinen qué personajes son, escuchamos sus respuestas y se les preguntará, ¿podremos crear una historia con ellos?, ¿cómo lo haríamos? Les contamos que hoy tendremos la hora del cuento y les recordaremos las normas de convivencia y cuidado de materiales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja de personajes.</li> <li>• Imágenes de los personajes.</li> </ul>

<b>DESARROLLO</b>	<p>Comenzamos a contarles la historia “Una fiesta de disfraces”:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yPJWkSMuyQo">https://www.youtube.com/watch?v=yPJWkSMuyQo</a></p> <p>“Coco es un perro ciego, que hizo una fiesta para sus amigos, donde invitó al gato, al conejo al pato y al chanco, cada uno debía asistir con un disfraz. Coco era un perro muy inteligente que con ayuda de sus amigos logro identificar cada disfraz gracias al tacto y a las características que escuchaba, por ejemplo, el conejo fue de vaca, el pato de cocodrilo, el gato de gallo el chanco de tortuga y Coco fue de oso.</p> <p>Después de escuchar el cuento preguntaremos a los niños y niñas, ¿qué animales estuvieron en el cuento?, ¿de qué se disfrazó cada uno?, ¿cómo Coco sabía de qué se disfrazaron todos?, ¿cuál fue tu disfraz favorito?, ¿te gustaría disfrazarte? ¿por qué?</p> <p>Los invitamos a jugar “Me convierto en el personaje que mas me gusto” Les contaremos que deberán de acercarse a la caja de los disfraces y encontrar las prendas de su personaje, La maestra dará la norma del juego “Cuidar el material y a los compañeros que estén buscando su disfraz” Al estar todos ya disfrazados los invitaremos a pasar a “la sala de fiestas” en donde bailaremos y compartiremos con todos los niños y niñas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuento</li> <li>• Caja de disfraces</li> <li>• Disfraces</li> <li>• Hojas</li> <li>• Tempera</li> <li>• Colores</li> <li>• Plumones</li> <li>• Crayolas</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué utilizamos?, ¿de qué te gustaría que fuese el próximo cuento?</p>	



### ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 05

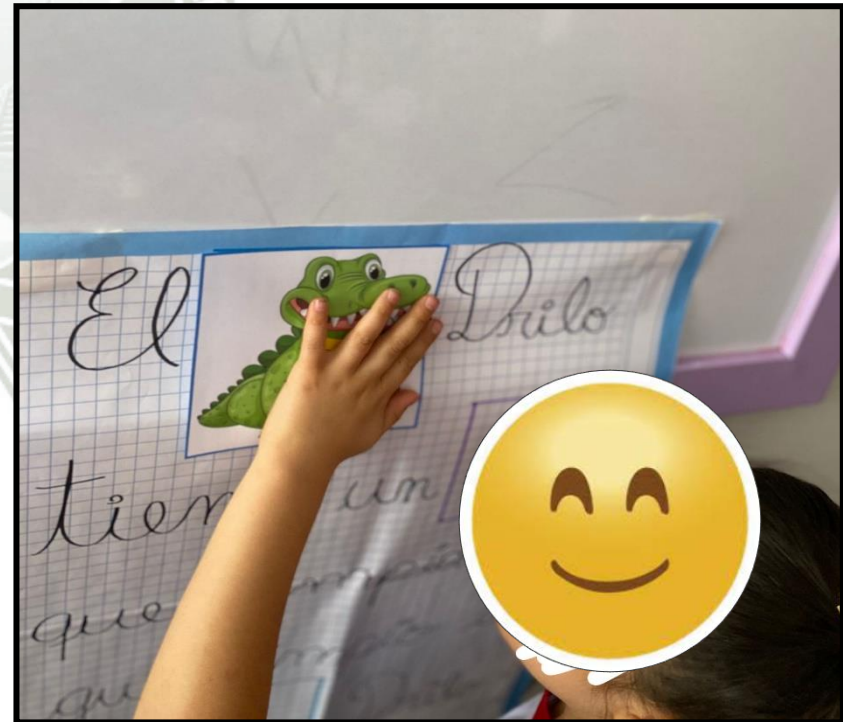
**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niñas y niños conozcan diferentes trabalenguas poniéndolos en práctica teniendo una buena entonación.

TÍTULO	JUGAMOS CON LOS TRABALENGUAS		
COMPETENCIA PRIORIZADA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza palabras y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito.	Participa al escuchar los trabalenguas y crean uno con ayuda de imágenes.	Los niños y niñas participan colectivamente en la construcción de trabalenguas.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Iniciamos la actividad con el saludo a los niños y niñas.</p> <p>Luego junto con ellos cantaremos la siguiente canción</p> <p>Aserrín, aserrán, los maderos de san juan piden pan, no les dan, piden queso, ¡les dan hueso y se les atora en el pescuezo! Piden vino, si les dan se marean y se van. (se repite varias veces)</p> <p>Seguidamente les pediremos que repitan la canción, y que cada vez la canten más rápido</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción</li> <li>• Guitarra</li> </ul>

	<p>Las maestras preguntarán ¿fue difícil cantar la canción cada vez más rápido? ¿por qué?, ¿te gustaría seguir jugando?</p> <p>Se les hará la siguiente interrogante: ¿recuerdas lo que hicimos la clase anterior?, ¿te gustaría seguir jugando con los trabalenguas?</p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Iniciaremos la clase, haciendo que los niños y niñas tomen asiento formando un círculo, la maestra hará que escuchen diferentes sonidos para que ellos los repitan</p> <p>Los sonidos serán los siguientes: clock clock, muak muak, prr prr prr, rawr rawr rawr, plack plack, silbido.</p> <p>Después de la actividad, los invitaremos a salir del aula porque les contaremos que el día de hoy jugaremos “La carrera trabalenguística”</p> <p>Les explicaremos que el juego consiste en que deberán de repetir el trabalenguas mientras realizan una acción.</p> <p>Las acciones serán las siguientes: saltar, correr, rodar, con la boca llena, con los ojos cerrados, en grupos y abrazados.</p> <p>La maestra indicara las normas del juego. “Los niños deberán de cumplir con la acción que le toca y repetir el trabalenguas, el niño o niña que lo logre ganara un punto”</p> <p>Al retornar al aula, les pediremos que formen grupos de 4 personas, y les entregaremos un papelote por equipo y tendrán que completar el trabalenguas, pegando las imágenes, teniendo en cuenta que cada espacio a completar tiene un recuadro de color y la imagen correspondiente tiene el mismo marco del mismo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parlante</li> <li>• USB</li> <li>• Música</li> <li>• Papelotes</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Plumones</li> </ul>

	<p>color, para que los niños y niñas puedan lograrlo.</p> <p>Finalmente, cada equipo intentará interpretar el trabalenguas, primero lo harán solos y luego con ayuda de la maestra.</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué te pareció jugar con los trabalenguas? ¿Cómo te sentiste? ¿Cuál fue tu actividad favorita?</p> <p>Las maestras brindarán trabalenguas para que jueguen en compañía de su familia.</p>	



### ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 06

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños y las niñas realicen trabalenguas en equipo.

TÍTULO	TRABA TU LENGUA		
COMPETENCIA PRIORIZADA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza palabras y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito.	Participa al escuchar los trabalenguas y crean uno con ayuda de imágenes.	Participan y pronuncian correctamente los trabalenguas.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Iniciamos la actividad con el saludo a los niños.</p> <p>Luego, junto con ellos cantaremos la siguiente canción “Yo tengo una casita”  <a href="https://youtu.be/wq1WOUB-Sg0">https://youtu.be/wq1WOUB-Sg0</a></p> <p>Les preguntaremos: ¿De qué trató la canción?, ¿qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para poder cantarla?</p> <p>En base a sus respuestas, comentaremos que ha habido sonidos que se repitieron varias veces en la canción y que utilizamos nuestra lengua para producir estos sonidos.</p> <p>Por último, plantaremos la interrogante: ¿De qué creen que hablaremos el día de hoy?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción</li> </ul>

	<p>En base a sus respuestas presentamos el tema, el día de hoy jugaremos con distintos trabalenguas y les preguntaremos ¿has escuchado alguna vez un trabalenguas?, ¿te parecen fáciles o difíciles? Escuchamos sus respuestas.</p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Comenzaremos a realizar unas praxias, para que los niños y niñas puedan prepararse antes de empezar con los trabalenguas. Iniciaremos con los cachetes inflados y desinflados, sacar la lengua hacia arriba y luego esconderla, lengua hacia abajo y hacia los costados. Por último, realizar vibraciones con su boca. Luego, les diremos a los niños que estamos listos para empezar a jugar con los trabalenguas, los invitamos a jugar, pero para ello les contaremos que nos vinieron a visitar unos personajes que están ocultos en una caja (caracol, zorro, cangrejo, niña). Junto con ellos procederemos a revelarlos, invitaremos a que envíen un fuerte soplo mágico para conocer a cada personaje.</p> <p>Los niños irán dando soplos, para revelar a cada personaje que hay en la caja. Al mostrárselos el personaje les enseñará un trabalenguas y ellos deberán repetirlos.</p> <p>Trabalenguas caracol: “El ajo pico a la col, la col pico al ajo, ajo, col, caracol, caracol, col, ajo.” Trabalenguas zorro: “Zorro, zorro piden socorro con un gorro.”</p> <p>Trabalenguas cangrejo: “El cangrejo se quedó perplejo al ver su reflejo en aquel espejo.” Trabalenguas niña: “Lado, lado, lido, lodo, ludo, decirlo al revés lo dudo, ludo, lodo, lido, lado, ¡qué trabajo me ha costado!”</p> <p>Para finalizar, presentaremos diferentes imágenes y en equipo formaremos un trabalenguas utilizando las imágenes que tenemos, formando un pictograma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Títeres</li> <li>• Caja</li> <li>• Imágenes</li> </ul>

<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué utilizamos?, ¿fue difícil? ¿por qué?</p> <p>Les propondremos que en familia busquen los objetos de su cocina y que formen un trabalenguas en equipo.</p>	
---------------	---	--





### ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 07

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños y niñas participen en actividades en base a la creación de instrumentos y con ellos puedan cantar en grupo diferentes canciones.

TÍTULO	HACEMOS MÚSICA JUNTOS		
COMPETENCIA PRIORIZADA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Expresa y da cuenta de sus experiencias al interactuar con sus compañeros, utiliza gestos, movimientos corporales y volúmenes de voz	Interpretan canciones en equipo, con ayuda de materiales creados por ellos.	Creación de instrumentos e interpretación de canciones.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Iniciamos la actividad con el saludo a los niños y niñas. Las maestras ingresan al salón con su guitarra cantando una canción, e invita a los niños a que formen parte de su grupo musical. Para ello, les pedirán que saquen sus panderetas y acompañen la canción, la cual será “Tres pececitos se fueron a nadar”</p> <p>Después de terminar la canción junto con todos los niños y niñas, las maestras les preguntarán: ¿Te gusto cantar la canción?, ¿qué otras canciones podemos cantar juntos?, ¿qué más le hace falta a nuestro grupo musical? Escuchamos las respuestas y en base a ellas les propondremos crear una pieza musical.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guitarra.</li> <li>• Tambores</li> </ul>

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Les pediremos a los niños que se reúnan en grupos de tres, la miss pegará tres opciones de instrumentos en la pizarra los cuáles serán: un palo de lluvia, tambores y guitarras.</p> <p>Les pediremos que elijan por grupo qué instrumento desean realizar, y luego, comenzarán a realizar el paso a paso.</p> <p>Manualidad del tambor:</p> <p>Materiales: Latas de leche con la parte de arriba ya abierta, globos, gomas en barra, stickers, bajalenguas, taparroschas silicona.</p> <p>Procedimiento: Los niños y las niñas primero decorarán sus latitas, las cuales las podrán pintar con témperas en barra y colocarle stickers. Luego, con ayuda de la maestra colocarán el globo en la parte superior de la lata. Procederemos a hacer las baquetas, para lo cual ellos pintarán los bajalenguas con sus temperas en barra, luego de que estos sequen, con ayuda de la maestra pegarán los taparroschas en un extremo del bajalengua.</p>  <p>Manualidad del Palo de lluvia:</p> <p>Materiales: Tubo de papel toalla, papel sedita de diferentes colores, botones, arroz,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latas de leche</li> <li>• Globos</li> <li>• Bajalengua</li> <li>• Témperas en barra</li> <li>• Taparroschas</li> <li>• Stickers</li> <li>• Silicona</li> <li>• Goma líquida</li> <li>• Tubo de papel</li> <li>• Cartón cartulina</li> <li>• Arroz</li> <li>• Papel sedita</li> <li>• Botones</li> <li>• Platos descartables</li> <li>• Ligas</li> <li>• Cartón</li> </ul>
--------------------------	--	--

	<p>círculos de cartón cartulina.</p> <p>Procedimiento: Las maestras ayudarán a los niños y niñas a pegar en los dos extremos del tubo de papel los círculos de cartón cartulina, pero antes de completar ambos extremos, los niños y las niñas introducirán el arroz dentro del tubo.</p> <p>Luego todos deberán realizar la técnica del rasgado con el papel seda, irán cubriendo el tubo de goma e irán pegando sus papelitos. Por último, pegarán los botones.</p>  <p>Manualidad de la guitarra:</p> <p>Materiales: Platos descartables, ligas grandes, tiras de cartón, sellos y témperas en barra, goma líquida.</p> <p>Procedimiento: Los niños y niñas sacarán sus platos y con ayuda de las témperas en barra decorarán el plato y el cartón. Luego, con ayuda de las maestras colocarán las ligas en el plato como si fueran las cuerdas de la guitarra. Por último, pegarán con goma líquida el cartón al plato como si fuera el mango de la guitarra.</p> <p>Finalmente, los niños y niñas pasarán al frente con sus instrumentos que eligieron en equipos y cantarán una canción libremente. Luego, podrán intercambiar sus instrumentos y proponer otras canciones.</p>	
--	---	--

<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué utilizamos?, ¿qué otros instrumentos hubieras querido realizar?</p> <p>Invitamos a los niños a proponer un instrumento, el cuál lo puedan realizar con ayuda de sus papitos.</p>	
---------------	---	--



### ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 08

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños y niñas participen en actividades en base a canciones y hagan sus propias creaciones.

TÍTULO	CANTA Y GANA		
COMPETENCIA PRIORIZADA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Recupera información explícita de un texto oral. Sigue indicaciones orales.	Participan y se expresan a través del canto.	Participa cantando junto a su manualidad.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Iniciamos la actividad con el saludo a los niños y niñas.</p> <p>Se les presentará un dado y en cada lado tendrá una imagen diferente, se les explicará que al lanzarlo saldrá una imagen y tendrán que cantar una canción que ellos conozcan y que tenga esa palabra.</p> <p>En el dado habrá: sol, estrella, luna, Rodolfo el reno, sapito, taza.</p> <p>Recordaremos las normas y cuidado de materiales</p> <p>¿Qué otras canciones has escuchado?, ¿alguna vez has creado una canción?, escuchamos sus respuestas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dado con imágenes</li> </ul>

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Se escogerán 3 voluntarios, quienes serán los que formen los equipos. Se explicarán las reglas del juego.</p> <p>Se le entregarán 4 imágenes a cada equipo y con ellas tendrán que armar una canción, por ejemplo: imagen del gato: el gato roro... El niño deberá continuar la canción con las demás imágenes que observa y entre todos le darán una melodía. Por último, procederemos a elaborar una manualidad “maraca loca” para lo cual necesitaremos 1 botella pequeña vacía, 1 cono de papel toalla, temperas en barra y arroz.</p> <div data-bbox="855 560 1377 833" data-label="Image"> </div> <p>Para realizar esta manualidad metemos el arroz dentro de la botella y cerramos bien el tapón, pegaremos el cono de papel toalla a la botella para terminar y decorar lo que será nuestra maraca botella, utilizando las temperas en barra y ya podríamos empezar a hacer sonar nuestra maraca.</p> <p>Finalmente, los niños y niñas pasarán al frente a interpretar su canción apoyándose de su maraca.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Botella</li> <li>• Cono de papel toalla</li> <li>• Temperas en barra</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué utilizamos?, ¿fue difícil? ¿por qué?</p>	



### ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 09

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños y niñas jueguen con rimas e identifiquen sonidos y palabras.

TÍTULO	NOS DIVERTIMOS RIMANDO		
COMPETENCIA PRIORIZADA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Participa en actividades de rimas, espera su turno para hablar y formula preguntas o responde a lo que le preguntan.	Identifican las palabras que tienen el mismo sonido final y logran mencionarlas.	Realizan el dibujo reconociendo el sonido final del otro objeto.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Iniciamos la sesión con el saludo a los niños y niñas.</p> <p>Se los motivará con la canción “Debajo de un botón”:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w">https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w</a></p> <p>Reconocerán y recordarán los objetos que aparecieron en la canción (ratón, botón, Martin) y se les pregunta, ¿qué palabras sonaban igual?</p> <p>Escuchamos sus respuestas ¿saben qué es una rima?, ¿qué saben acerca de la rima? En base a sus respuestas presentaremos el tema.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción</li> </ul>
	Se le entregará un objeto a un niño que desee participar, y en la pizarra se colocará diferentes imágenes y el tendrá que relacionarlo con alguna imagen teniendo en cuenta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartillas de</li> </ul>

	<p>el sonido final de la palabra.</p> <p>Al terminar, el niño o niña se acercará a un compañero(a) para que continúe y así sucesivamente hasta que todos participen.</p> <p>Les contaremos que jugaremos BINGO, ¿alguna vez lo jugaron?, ¿te gustaría jugar?, ¿qué necesitamos para jugar BINGO?</p>	<p>BINGO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Colores</li> </ul>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Se les entregará una cartilla con 4 imágenes y 4 frejoles y se les explicará que deberán escuchar la palabra y el sonido final que la maestra mencione, y cuando lo escuchen tendrán que colocar un frejol en el recuadro de la imagen que tenga el mismo sonido final y cuando finalice la cartilla deberán decir ¡BINGO!</p> <div data-bbox="846 707 1339 1050" data-label="Image"> <p>Cartilla de Bingo para Rimar con 6 imágenes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>perro</li> <li>sol</li> <li>anillo</li> <li>limón</li> <li>maleta</li> <li>zorro</li> </ul> </div> <p>Por último, en su cuaderno de aprestamiento observarán una imagen: “mesa” y ellos al costado deberán dibujar un objeto que tenga el mismo sonido final por ejemplo (fresa, Teresa, pesa) con ayuda de su maestra.</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué utilizamos?, ¿fue difícil? ¿por qué?</p>	



**ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 10**

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños y niñas identifiquen palabras que rimen en base a diversas dinámicas.

<b>TÍTULO</b>	<b>RIMANDO Y JUGANDO</b>		
<b>COMPETENCIA PRIORIZADA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS</b>
Se comunica oralmente en sulengua materna.	Participa en actividades de rimas, espera su turno para hablar y formula preguntas o responde a lo que le preguntan.	Reconocen las palabras que tienen el mismo sonido final y las relacionan por medio de diferentes actividades.	En equipos presentan dibujos de objetos que riman. Participan reconociendo los sonidos finales de cada imagen.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<p>Las maestras iniciamos la actividad con el saludo a los niños y niñas</p> <p>Las maestras les presentarán a los niños unos amiguitos que vinieron a jugar, los cuales estarán hechos de cartulina y estarán sostenidos en bajalenguas. Los amigos serán, una oveja, una vaca y un pollo.</p> <p>Las maestras les dirán: “dice la ovejita violeta que ruedas como una croqueta”. Los niños deberán realizar lo que les indica la ovejita violeta.</p> <p>Luego, les diremos: “dice la vaca Pepita que saltes de una patita”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de animales en cartulina.</li> <li>• Bajalenguas.</li> </ul>

	<p>Por último, les diremos: “dice el pollito Juanito que brinques un ratito”.</p> <p>Luego de hacerlos jugar con lo que pedía cada animal, les preguntaremos, ¿te gusto jugar con ellos?, ¿te diste cuenta de que algunas palabras que mencionaban sonaban iguales? Recordaremos las frases para que ellos puedan prestar más atención y escucharemos sus respuestas.</p> <p>Les comentaremos que las frases de cada animal eran unas rimas y que hoy jugaremos con ellas.</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Las maestras entregarán a cada niño una imagen de un objeto o animal y ellos deberán encontrar quién rima con ellos. Para esto, las maestras invitarán a un niño o niña a pasar al frente, entre todos reconoceremos en qué sonido termina la palabra de su imagen, por ejemplo, PA – TO, preguntaremos ¿en qué sonido termina pato?, ¿qué otra palabra termina en TO?, los demás compañeros observarán sus imágenes y mencionarán quienes riman y formarán sus parejas.</p> <p>Ahora que los niños están formados en grupos, los invitaremos a ir al patio, donde la maestra les explicará que tendrán que buscar objetos que tengan el mismo sonido final. Una vez que todos los encuentren retornaremos al aula.</p> <p>Finalmente, en el aula les pediremos que dibujen los objetos que encontraron. Al terminar los mostrarán y comentarán por qué los eligieron, que sonidos tienen igual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de objetos y animales.</li> <li>• Hojas bond A4</li> <li>• Diversos objetos</li> <li>• Colores, plumones</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿fue difícil? ¿por qué?, ¿qué rima te gusto más?</p> <p>Las maestras les propondremos investigar junto a su familia, alguna canción que rime.</p>	



### ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 11

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños y las niñas creen cuentos en equipos y los expongan.

TÍTULO	CREADORES DE CUENTOS		
COMPETENCIA PRIORIZADA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.	Dice de qué tratará, cómo continuará y cómo terminará el texto a partir de las imágenes que observa.	Elaboran en equipo sus propios cuentos y los comparten con los demás.	Narran sus cuentos creados. Modelan sus personajes favoritos y comentan por qué les gustó.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Iniciamos la actividad con el saludo a los niños y niñas</p> <p>Los niños observarán que las maestras pegan algunos personajes en la pizarra, los cuáles serán: Caperucita, el lobo, la abuelita, el cazador. Les preguntaremos ¿De qué cuento son estos personajes? Escuchamos sus respuestas y con ellas les pedimos que nos cuenten el cuento. Así, iremos pidiendo que los voluntarios vayan contando cada parte del cuento.</p> <p>Procederemos a decirles, ¿nosotros podríamos crear nuestros propios cuentos?, ¿cómo lo haríamos?, ¿qué personajes utilizaríamos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saco grande</li> <li>• Cuentos</li> </ul>

	En base a sus respuestas les diremos que hoy crearán sus cuentos.	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Las maestras dividirán a los niños y niñas en cuatro grupos, a cada uno se le dará un fondo de una lámina diferente, en base a este fondo los niños deberán crear sus propios cuentos, y dibujar qué personajes irían en este fondo. Los niños y niñas utilizarán hojas bond, colores, plumones, gomas y tijeras y procederán a pegar sus personajes en el fondo y luego contarán sus cuentos inventados a sus demás amigos.</p> <p>Luego, les pediremos que moldeen el personaje del cuento que más les gustó, pero no podrán elegir a los personajes de su propio cuento. Al terminar de modelar, pasará al frente y comentarán que personaje hicieron, ¿qué fue lo que más les gusto de este personaje?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Láminas de fondo</li> <li>● Hojas</li> <li>● Colores</li> <li>● Plumones</li> <li>● Plastilina</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué otros cuentos te gustarían haber contado?, ¿de qué otra forma podrías contarlo?</p> <p>Les pediremos que en familia se graben contando un cuento utilizando diferentes estrategias.</p>	



**ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 12**

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños y las niñas realicen la creación e interpretación de su cuento utilizando títeres creados por ellos.

<b>TÍTULO</b>	<b>CREANDO ME DIVIERTO</b>		
<b>COMPETENCIA PRIORIZADA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS</b>
Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.	Expresa cómo terminará el texto a partir de las imágenes que observa durante y después de la lectura.	Creación del final del cuento que escucharon.	Expresan de forma coherente el final del cuento. Representación del cuento con ayuda de sus dibujos.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<p>Iniciamos la actividad con el saludo a los niños y niñas.</p> <p>Las maestras ingresarán al salón con un saco muy grande que estará lleno de cuentos y les preguntará, ¿qué creen que hay dentro de este saco? Escuchamos sus respuestas y les daremos pistas como: Tiene muchas imágenes, tiene diferentes personajes, tiene muchos colores, cuando duermes quizá tus papás te lo cuentan, ¿qué será qué será? Escuchamos sus respuestas y les decimos que son cuentos, les mostraremos la portada de cada uno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saco grande</li> <li>• Cuentos</li> </ul>



<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Las maestras comenzarán contándoles a los niños el cuento, El patito feo.</p> <p>Resumen del cuento: Un día en la granja todos estaban alborotados porque doña Pata tendría a sus hijitos, cuando de pronto se dio cuenta que uno de ellos salió de color gris. Todos quedaron muy asombrados y trataban muy mal al patito diciéndole que era muy feo. Un día el patito feo decide irse de la granja porque ya no le gustaba que le dijeran feos comentarios. Cuando se fue de la granja pasó muchas aventuras, hasta que un día.</p> <p>No terminaremos de contar la historia porque les vamos a proponer que cada uno cree un final diferente, el que ellos deseen y para esto utilizaremos una hoja donde ellos podrán plasmar en dibujos el desenlace.</p> <p>Finalmente, con los dibujos que hicieron los recortarán y lo pegarán en un bajalenguas y voluntariamente con ayuda de un teatrillo elaborado por la maestra, pasarán adelante a terminar de contar la historia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuento</li> <li>• Bajalengua</li> <li>• Hojas</li> <li>• Colores</li> <li>• Plumones</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué utilizamos?, ¿te gustó? ¿por qué?</p>	



### ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 13

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños y niñas realicen la asociación de imagen - palabra mediante pictogramas.

TÍTULO	JUGANDO CON PICTOGRAMAS		
COMPETENCIA PRIORIZADA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Lee diversos tipos de texto	Identifica personajes y objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora carteles.	Interpretan los pictogramas por medio de imágenes.	Presentación e interpretación de la ficha de su pictograma.

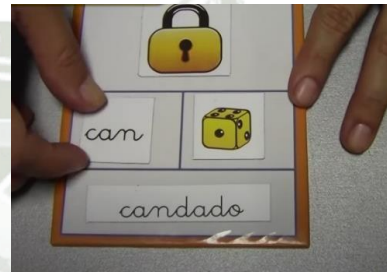
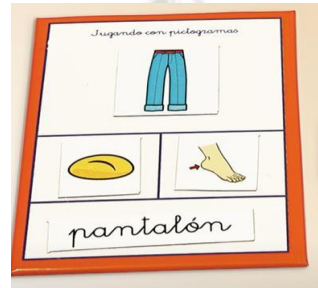
MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS	MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Iniciamos la actividad con el saludo a los niños y niñas. Comenzaremos la clase, diciéndoles a los niños que el día de hoy nos vino a visitar una persona que necesita nuestra ayuda, ¿quién será? Escucharemos sus respuestas y las comentaremos.</p> <p>Les presentaremos a Pepito y nos contará que tiene un mensaje oculto, pero no puede descifrarlo, ¿podrían ayudarme?, ¿cómo podríamos hacerlo? Se pegará el mensaje que está en papel craft y todos juntos resolverán el mensaje oculto el cual será: El niño lee un libro.</p> <p>EL  NIÑO LEE UN </p> <p>¿Saben qué es un pictograma? Escuchamos sus respuestas y presentaremos el tema,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papelote</li> <li>• Imágenes</li> </ul>

hoy hablaremos y jugaremos con pictogramas.

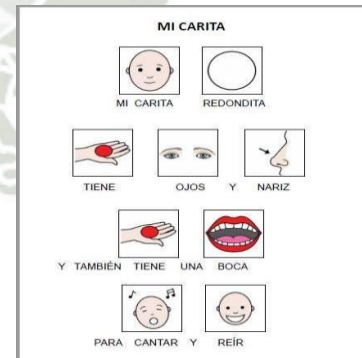
**DESARROLLO**

Seguidamente, se les entregará material imantado en donde el niño y niña tendrán que discriminar un objeto el que ellos deseen ayudándose visualmente de la imagen que eligieron.

- Cartillas
- Imágenes



Luego, procederemos a realizar nuestra segunda actividad, en la cual haremos pictogramas con canciones, las cuales ellos tendrán que armar, ya que serán canciones que ellos conocen.

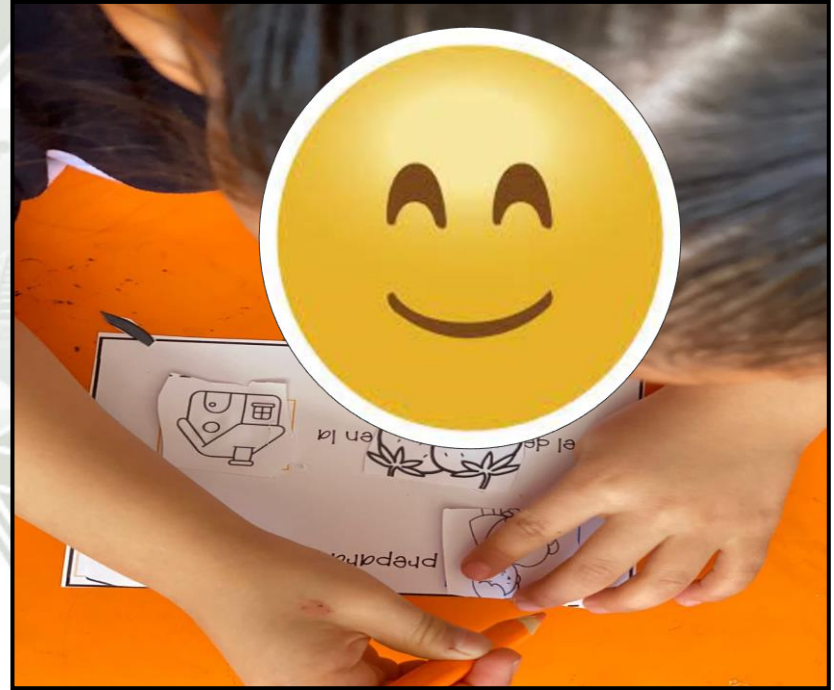
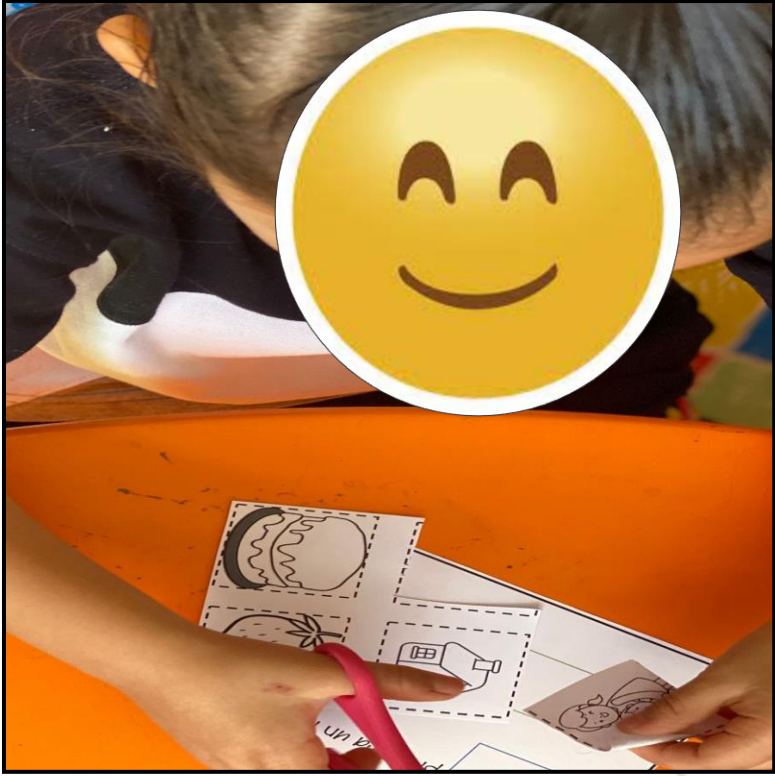


Finalmente, se les entregará una ficha con recuadros de colores y tendrán recortables los cuales pegarán en los recuadros siguiendo las indicaciones de las maestras para formar el pictograma, y de forma voluntaria el niño expresará verbalmente su pictograma.



**CIERRE**

¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué utilizamos?, ¿te gustó? ¿por qué?



**ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 14**

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños y niñas de manera colectiva describan y realicen recetas utilizando pictogramas.

<b>TÍTULO</b>	<b>COCINAMOS CON PICTOGRAMAS</b>		
<b>COMPETENCIA PRIORIZADA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS</b>
Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.	Identifica acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones.	Describe lo que quiere decir el recetario por medio de pictogramas con la ayuda de sus compañeros.	Participa en la lectura del recetario. Colabora en la preparación de la comida. Crea un recetario utilizando pictogramas.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<p>Se inicia la actividad saludando a los niños y niñas.</p> <p>Las maestras conversan con los pequeños, pero se realiza una interrupción por el niño Ulises (que es títere), y les dice que trajo un mensaje para ellos, y la maestra le dirá “está bien, lo voy a leer” y Ulises le dice “no, que los niños y niñas lo lean” y las maestras les explican que tienen 4 años, que aún no saben leer, por lo cual Ulises les pregunta: “Niños, ¿de qué otra forma podrías leer este mensaje? Escuchamos las opiniones de los niños y niñas y en base a ellas realizamos la lectura por imágenes (pictogramas).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Títere</li> <li>• Imágenes</li> </ul>

	<p>quiere</p>  <p>Ulises les pregunta “¿ustedes creen que podrían leerlo de esta forma?”, la maestra observa y escucha a los niños leer el mensaje oculto y los niños y niñas descifran el mensaje.</p> <p>¿Quieres ayudar a Ulises a preparar una pizza? ¿Cómo podríamos hacerlo? ¿Qué necesitamos? ¿Un recetario podría tener pictogramas?</p> <p>En base a sus respuestas comenzamos con la clase.</p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Ulises y las maestras traen una caja y les comentan a los niños y niñas que aquí tienen la receta de la pizza, pero que esta desordenado ¿nos pueden ayudar?</p> <p>Las maestras piden que se formen en grupos de 5. Luego, pegarán todos los pasos de la receta en la pizarra, y pedirá voluntarios por cada grupo para que ayuden a ordenar el paso a paso, utilizando las imágenes. Una vez ordenado, pediremos que lean todos los pasos, para luego preparar la receta.</p> <p>Se utilizará: masa de pizza, salsa de tomate, jamón, queso mozzarella.</p> <p>Procedimiento: Primero los niños se lavarán las manos, después sacarán la masa e iniciarán a colocar la salsa de tomate y con ayuda de una cuchara la extenderán.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Títere</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Caja</li> <li>• Masa de pizza</li> <li>• Salsa de tomate</li> <li>• Jamón</li> <li>• Queso mozzarella</li> <li>• Microondas</li> <li>• Papel</li> <li>• Lápices</li> <li>• Colores</li> </ul>

	<p>Luego, colocarán el queso en trozos, y el jamón. Finalmente, con ayuda de la maestra se llevará al microondas por 1 minuto para que se cocine.</p> <p>Finalmente la maestra les propone preparar su propio recetario libremente.</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué utilizamos?, ¿te gustó? ¿por qué?, ¿qué otra receta podríamos leer?</p> <p>En casa léeles a tus papas, la receta que creaste y prepárenla juntos. Tomen fotos y compártanla.</p>	



**ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 15**

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños y niñas relacionen y asocien ideas de personas, objetos y animales para resolver las interrogantes.

<b>TÍTULO</b>	<b>ADIVINA EL PERSONAJE</b>		
<b>COMPETENCIA PRIORIZADA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS</b>
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Participa en actividades de adivinanzas, deduce características de personajes, animales y objetos en adivinanzas.	Asocia ideas y características para lograr obtener una respuesta.	Realiza y describe a su animal favorito dibujado.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<p>Iniciamos la actividad con el saludo a los niños y niñas.</p> <p>Las maestras presentan una imagen en el proyector y les contaremos que jugaremos a “Adivina el personaje”. Por lo cual, se irá dando pistas y revelando poco a poco el personaje escondido hasta que un niño o una niña logren adivinarlo.</p> <p>¿Qué te pareció el juego?, ¿fue difícil encontrar al personaje?, ¿qué otros personajes te gustaría descubrir?</p> <p>Después de jugar este juego ¿de qué crees que hablaremos el día de hoy? Presentamos el tema.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• Diapositivas</li> </ul>

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Primero, empezaremos a jugar con sombras de diferentes objetos o personajes y ellos logren adivinarlo, por lo cual les brindaremos algunas pistas, por ejemplo: tengo forma de círculo, salgo por las mañanas y te alumbro con mis rayitos ¿Quién soy? Y ellos voluntariamente intentarán participar.</p> <p>Seguidamente, las pistas serán con sonidos, por ejemplo: sonido del tren, de una guitarra, un beso, tetera, aplausos.</p> <p>Los invitaremos a jugar “Veo, veo” describiendo objetos de la clase para que los compañeros puedan adivinar y saber de qué trata.</p> <p>Finalmente, se les entregará sus pizarras personales, para que dibujen a su animal favorito y pasarán al frente y los compañeros iniciarán a hacer preguntas, por ejemplo: ¿es grande o pequeño?, ¿qué sonido hace? Y estas permitirán que logren adivinar el animal favorito de cada compañero.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagen de sombras</li> <li>• Sonidos de animales</li> <li>• Pizarras</li> <li>• Plumón de pizarra</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué utilizamos?, ¿te gustó? ¿por qué?, ¿de qué otra forma podríamos haberlo hecho?</p>	



**ACTIVIDAD DE INTERVENCIÓN 16**

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños y niñas, identifiquen objetos, animales o personas por medio de adivinanzas creadas por ellos mismos o sus compañeros.

<b>TÍTULO</b>	<b>ADIVINA EL PERSONAJE</b>		
<b>COMPETENCIA PRIORIZADA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS</b>
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Participa en actividades de adivinanzas, deduce características de personajes, animales y objetos en adivinanzas.	Identifica de qué objeto, animal o persona se habla por medio de adivinanzas.	Crea diferentes adivinanzas Identifica las características de los objetos.

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS Y/O ACCIONES CONCRETAS</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<p>Las maestras iniciamos la actividad saludando a los niños y niñas</p> <p>Las maestras traerán una caja sorpresa, en donde ellos podrán meter su mano y adivinar de qué se trata. Se les dirá que hoy utilizarán sus manos para sentir diferentes objetos y deberán mencionar de qué creen que se trata. Los demás compañeros pueden ir dando diferentes características del objeto para que se logre adivinar.</p> <p>Los objetos serán: algodón, piedra, peluche, gelatina, papel sedita.</p> <p>Al terminar les preguntarán, ¿cómo se sintieron al no saber que iban a tocar? ¿de qué otra forma podrías haber reconocido estos objetos? Escuchamos sus respuestas y en</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja sorpresa</li> <li>• Algodón</li> <li>• Piedra</li> <li>• Peluche</li> <li>• Gelatina</li> <li>• Papel sedita</li> </ul>

	base a ellas les contamos que el día de hoy jugaremos con las adivinanzas.	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Las maestras los invitan a salir al área verde para jugar a las charadas, ¿alguna vez jugaste este juego? Las maestras explican en qué consistirá.</p> <p>Formarán grupos de 3 personas, y la maestra les dirá un objeto u animal y ellos tendrán que interpretarlo con su cuerpo y solo un integrante del equipo podrá dar 3 características.</p> <p>Para la siguiente actividad las maestras les mostrarán un dado con imágenes, y les explicarán que con la imagen que salga deberán de crear una adivinanza, mencionando sus características.</p> <p>Escuchamos a cada uno de los niños y niñas.</p> <p>Las imágenes serán: lápiz, pelota, tijera, lentes, perro y casa. Finalizado el tiempo, la maestra invitará de manera voluntaria a que comenten que adivinanza hicieron.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dado</li> <li>• Imágenes</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué utilizamos?, ¿te gustó? ¿por qué?, ¿de qué otra forma podríamos haberlo hecho?</p> <p>En casa los niños y niñas deberán de crear una adivinanza de pelota y a la siguiente clase poder compartirla con sus compañeros.</p>	



## Anexo 4

### Escala de Socialización

En el siguiente cuestionario escoger la respuesta que mejor describa las conductas del niño/niña, en cada uno de los enunciados; de acuerdo con los siguientes criterios:

<b>Escala</b>					
1	2	3	4	5	
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	

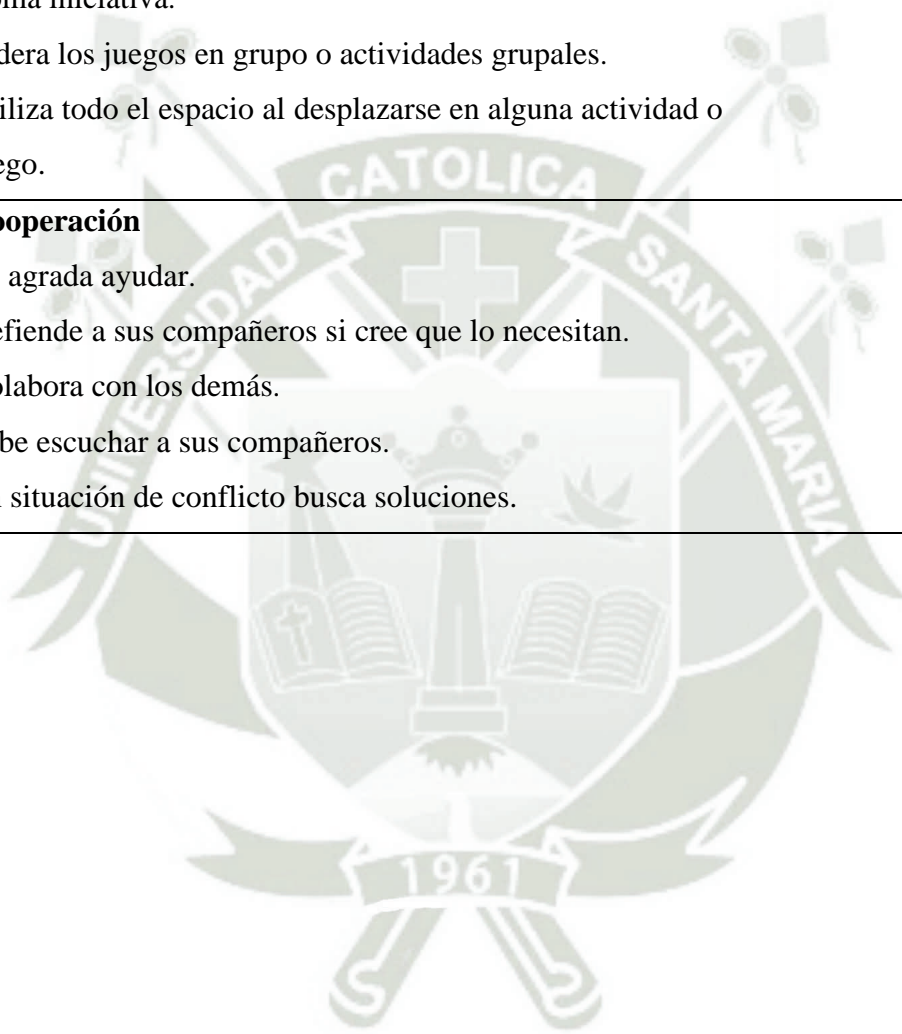
  

N°	Indicadores	Escala				
		1	2	3	4	5
<b>Adaptación</b>						
1	Presta atención en clase.					
2	Al ingresar a clase lo hace con entusiasmo.					
3	Tiene facilidad para cambiar de actividad en el trabajo en clase.					
4	Le agrada saludar y despedirse amablemente.					
5	Muestra sentimientos de felicidad frente a los demás.					
6	Maneja sus emociones según la situación.					
7	Acepta y cumple las indicaciones.					
8	Reconoce cuando pierde.					
9	Respeto las pertenencias de los demás y/o las pide amablemente.					
<b>Participación</b>						
10	Le gusta expresar sus opiniones.					
11	Disfruta de las tareas de grupo.					
12	Comenta sobre sus experiencias.					
13	Tiene facilidad para comunicarse con los demás.					
14	Disfruta al jugar con otros niños.					
15	Respeto los turnos y el orden en las actividades.					
<b>Seguridad</b>						
16	Le agrada estar en compañía de otros.					

- 
- 17 Expresa abiertamente sus sentimientos.
  - 18 Reconoce cuando algo o alguien es bueno o malo.
  - 19 Se siente orgulloso por sus logros.
  - 20 Es responsable con sus tareas y/o actividades.
  - 21 Es entusiasta ante nuevos retos.
  - 22 Puede resolver pequeños problemas por sí mismo.
  - 23 Toma iniciativa.
  - 24 Lidera los juegos en grupo o actividades grupales.
  - 25 Utiliza todo el espacio al desplazarse en alguna actividad o juego.
- 

### **Cooperación**

- 26 Le agrada ayudar.
  - 27 Defiende a sus compañeros si cree que lo necesitan.
  - 28 Colabora con los demás.
  - 29 Sabe escuchar a sus compañeros.
  - 30 En situación de conflicto busca soluciones.
- 





20/10/23, 22:11

about:blank

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
CARDENAS LLAMOSAS, LUCILA EVELINA DNI 41326910	<b>MAGISTER EN EDUCACION SUPERIOR</b>  Fecha de diploma: 17/03/2011 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA <b>PERU</b>
CARDENAS LLAMOSAS, LUCILA EVELINA DNI 41326910	<b>LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL</b>  Fecha de diploma: 16/09/2004 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA <b>PERU</b>
CARDENAS LLAMOSAS, LUCILA EVELINA DNI 41326910	<b>LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL INICIAL</b>  Fecha de diploma: 16/09/2004 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA <b>PERU</b>
CARDENAS LLAMOSAS, LUCILA EVELINA DNI 41326910	<b>BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION</b>  Fecha de diploma: 30/01/2004 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA <b>PERU</b>



## Anexo 6

## Base de datos del Pretest

M	1	2	3	4	5	6	7	8	9	D1	10	11	12	13	14	15	D2	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	D3	26	27	28	29	30	D4	T.
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	22	2	3	2	2	2	11	63
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	17	3	2	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	3	2	2	2	3	12	62
3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	20	2	2	2	3	2	2	13	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	25	2	2	3	3	2	12	70
4	2	2	2	2	2	2	2	2	1	17	2	2	2	2	2	2	12	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	22	2	3	2	2	3	12	63
5	2	2	2	2	2	3	1	2	2	18	2	3	3	2	2	2	14	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	23	2	2	3	2	2	11	66
6	2	2	1	2	2	2	2	3	2	18	2	2	2	2	3	2	13	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21	2	2	2	2	2	10	62
7	2	2	2	3	2	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	12	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	21	2	2	2	2	2	10	62
8	2	2	2	2	3	2	2	2	2	19	2	2	3	2	2	3	14	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21	2	2	2	2	2	10	64
9	2	2	2	2	2	1	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21	2	2	2	3	3	12	62
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	3	2	2	2	13	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	21	3	2	2	2	2	11	63
11	3	2	2	2	2	2	1	2	2	18	3	2	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	23	2	3	2	2	2	11	65
12	2	2	2	3	2	2	2	2	2	19	2	2	2	3	2	2	13	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21	2	2	2	2	2	10	63
13	2	3	3	2	2	2	2	2	3	21	2	2	2	2	3	2	13	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21	2	2	2	2	2	10	65
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	3	2	2	2	13	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	2	2	3	3	3	13	63
15	2	2	2	2	2	2	2	3	2	19	2	1	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	10	60
16	2	2	2	2	3	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	1	11	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	2	2	2	3	2	11	62
17	2	3	2	2	2	3	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	3	3	2	2	2	12	64
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	3	3	2	2	14	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	24	2	2	2	2	2	10	66
19	3	2	2	2	2	2	2	3	2	20	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	1	3	2	2	3	2	3	22	2	2	3	3	3	13	67
20	2	2	2	2	2	2	2	2	1	17	2	2	2	3	2	2	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	3	2	2	3	12	62
21	2	2	2	2	2	3	2	2	2	19	1	2	2	2	2	2	11	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	22	2	2	2	2	2	10	62
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	10	60

23	2	3	2	2	2	2	2	2	2	19	2	3	3	2	3	2	15	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	10	63
24	2	2	2	3	2	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	3	2	2	11	62
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21	2	2	2	2	2	10	61
26	2	3	2	2	2	2	2	2	2	19	2	2	2	3	2	2	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	10	62
27	3	2	2	2	2	2	2	2	2	19	2	3	3	2	2	2	14	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	20	2	2	2	2	3	11	64
28	3	2	3	2	2	2	2	2	2	20	1	2	2	2	2	2	11	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21	2	2	2	3	2	11	63
29	2	2	3	2	2	3	2	2	2	20	2	2	2	2	2	3	13	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	20	2	3	2	3	2	12	65
30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	12	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	20	2	2	2	2	2	10	60
31	2	2	3	3	2	2	2	2	2	20	2	2	2	1	1	2	10	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	22	2	3	3	2	3	13	65
32	2	2	2	2	2	2	3	2	3	20	3	2	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19	3	2	2	2	2	11	63
33	2	2	2	2	2	3	2	2	2	19	2	1	2	2	2	2	11	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	21	2	2	2	2	2	10	61
34	2	2	2	2	2	2	2	2	3	19	2	2	2	3	2	2	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21	2	2	3	2	2	11	64
35	2	3	2	2	3	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	22	2	2	2	2	2	10	64
36	3	2	3	2	2	2	2	2	2	20	3	2	2	2	2	3	14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	3	3	2	12	66
37	2	2	2	2	2	2	2	3	2	19	2	2	3	3	2	3	15	1	2	2	2	2	2	2	3	2	20	2	2	2	2	2	10	64	
38	2	3	2	3	2	3	2	2	2	21	2	2	2	2	2	2	12	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	22	2	3	2	2	2	11	66
39	3	2	2	2	2	2	3	2	2	20	2	2	2	2	1	2	11	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21	2	2	2	2	2	10	62
40	2	2	2	3	2	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	3	2	2	3	2	12	63

## Anexo 7

## Base de datos del Post test

M	1	2	3	4	5	6	7	8	9	D1	10	11	12	13	14	15	D2	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	D3	26	27	28	29	30	D4	T
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	4	4	4	4	4	3	23	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	39	4	3	4	3	3	17	106
2	4	4	4	5	5	4	5	5	5	41	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48	5	5	5	5	5	25	144
3	4	4	3	5	5	5	5	5	5	41	3	3	4	4	4	4	22	4	3	4	4	4	3	3	3	3	5	36	4	4	4	4	4	20	119
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4	4	4	4	4	20	120
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	5	5	5	5	5	29	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	4	4	4	4	4	20	133
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	3	3	3	3	15	90
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	5	5	5	5	25	141
8	5	5	5	5	5	4	5	4	5	43	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	46	5	5	5	5	5	25	144
9	4	4	4	4	4	4	4	4	5	37	4	4	4	4	4	4	24	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	46	5	5	5	4	5	24	131
10	3	4	3	4	5	3	3	3	4	32	3	3	3	3	5	3	20	3	3	3	4	5	3	3	3	3	5	35	3	4	4	3	3	17	104
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	4	4	4	24	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	37	4	4	4	4	3	19	116
12	4	4	4	5	5	4	5	4	5	40	5	5	5	5	5	5	30	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	43	4	4	4	4	4	20	133
13	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4	4	4	4	4	20	119
14	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	40	4	4	5	4	4	21	120
15	4	4	4	3	4	4	4	4	5	36	4	4	4	3	3	4	22	4	4	5	5	4	4	4	3	4	5	42	4	3	3	3	4	17	117
16	4	4	4	4	4	4	3	3	4	34	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4	4	4	4	4	20	118
17	4	4	4	4	4	3	4	3	4	34	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4	4	4	4	4	20	118
18	4	3	3	3	4	3	4	3	4	31	4	4	4	4	4	4	24	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	35	4	4	4	4	4	20	110
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	4	4	4	24	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	4	4	4	4	4	20	119
20	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4	4	4	4	4	20	119
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	4	5	5	5	5	5	29	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	5	5	4	5	5	24	147
22	4	4	4	3	4	3	4	3	3	32	4	4	3	3	3	4	21	4	4	3	3	4	5	3	4	3	4	37	4	4	3	4	5	20	110

23	4	4	4	4	3	4	4	3	4	34	3	4	3	3	4	4	21	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	34	3	3	3	4	4	17	106	
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	4	4	5	4	4	26	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	47	5	5	5	5	5	25	143	
25	4	5	4	5	5	4	5	4	4	40	5	4	5	5	5	5	29	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	47	5	5	5	5	5	25	141	
26	4	4	4	5	5	5	4	4	5	40	4	4	4	4	4	4	24	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	43	4	4	4	5	5	22	129	
27	4	4	4	4	4	4	5	4	5	38	4	4	4	4	5	4	25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	5	4	5	4	4	22	125	
28	5	5	4	4	4	4	5	5	4	40	5	5	5	5	4	4	28	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	43	4	5	5	5	5	24	135	
29	4	5	5	5	5	5	5	5	5	44	5	5	5	5	5	5	30	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	41	5	4	5	4	5	23	138	
30	4	4	4	4	4	4	4	5	5	38	5	5	4	5	4	5	28	4	5	3	5	5	5	5	4	3	5	44	5	3	5	4	5	22	132	
31	4	4	4	4	3	4	4	4	5	36	4	4	4	3	4	4	23	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	36	4	3	4	5	5	21	116	
32	4	4	4	4	3	5	5	5	5	39	4	4	4	5	5	4	26	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	45	4	4	4	5	4	21	131	
33	4	4	4	4	4	5	3	4	5	37	4	4	5	3	4	4	24	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	45	4	3	3	4	4	18	124	
34	5	5	5	5	5	5	4	4	4	42	5	4	4	4	4	5	26	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	40	5	4	3	3	4	19	127	
35	4	4	4	4	4	5	5	4	4	38	4	4	4	4	4	5	25	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	42	4	4	4	4	5	21	126	
36	4	5	4	5	5	4	4	4	4	39	5	4	5	5	5	4	28	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	47	5	4	5	5	5	24	138	
37	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	4	5	5	5	29	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	42	5	3	4	4	4	20	136	
38	4	4	3	4	4	3	4	4	4	34	4	4	4	4	3	4	23	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	37	4	4	3	3	3	17	111	
39	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	3	4	3	4	4	4	22	3	3	3	4	4	5	5	4	4	4	39	4	3	4	4	3	18	114	
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	4	4	5	5	4	4	26	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38	3	3	3	4	4	17	126