INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN DE DOCENTES EN SERVICIO

COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA - BACHILLERATO EN EDUCACIÓN

ESTRATEGIAS LÚDICAS QUE FAVOREZCAN EL DESARROLLO SOCIO – AFECTIVO EN LOS NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA I.E.P. KIDS HAPPY WORLD DEL DISTRITO DE LA MOLINA, UGEL 06.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

ESCOBAR TOSCANO, Hellen Carolina
GONZALES ZEGARRA, Vanessa Úrsula

Lima – Perú

2016

El presente trabajo de investigación fue realizado bajo el acompañamiento de nuestra asesora quien nos brindó su apoyo continuo, tiempo y dedicación, para hacer posible la realización de este estudio. Además, de agradecer su compromiso para que todo salga de manera exitosa.

Dedicamos este trabajo a nuestras familias que nos han brindado todo su apoyo, siendo el soporte necesario para nuestro desarrollo profesional. A nuestros alumnos que día a día nos enseñan a mejorar nuestra práctica pedagógica, quienes comparten y aportan una cuota de alegría a nuestras vidas.

RESUMEN

Actualmente las Instituciones Educativas albergan en sus aulas niños y niñas con diferentes costumbres, hábitos. Desde que el estudiante empieza a relacionarse con su escuela va creando un vínculo emocional que se va fortaleciendo con el paso del tiempo,

El aprender a vincularse pasa a segundo plano, la preocupación de las maestras hacia su objetivo académico es primordial. Por esta razón, es necesario que puedan conocer la importancia de desarrollar emociones positivas para poder relacionarse mejor desde muy pequeños a través de diversas estrategias lúdicas.

Es de conocimiento que el juego permite la interacción entre el niño y el ambiente que lo rodea. Tiene como base a la comunidad, porque se enmarca en un proceso participativo que lleva hacia la integración, expresada en la creación grupal. A través de este el niño retoma su medio, lo recrea y lo regresa transformado

Es mediante el juego como el estudiante expresa sus sentimientos y conflictos, escogiendo juegos en lo que sea necesaria la cooperación de niños de su misma edad. Su influencia emocional es vital por que ayudara a que adquiera confianza y seguridad en sí mismo. Además, que el proceso emocional es fundamental para el aprendizaje, el estudiante solo puede mantener en la memoria todo lo que está asociada a sensaciones positivas, la carga emocional del aprendizaje influye en su éxito.

ABSTRACT

Currently, Educational Institutions house boys and girls with different customs and habits in their classrooms. From the moment the student begins to interact with his school, he creates an emotional bond that strengthens over time.

Learning to bond takes a backseat, the teachers' concern for their academic objective is paramount. For this reason, it is necessary that they be able to know the importance of developing positive emotions to be able to relate better from a very young age through various playful strategies.

It is known that play allows interaction between the child and the environment that surrounds him. It is based on the community, because it is framed in a participatory process that leads to integration, expressed in group creation. Through this the child takes back his environment, recreates it and returns it transformed.

It is through play that the student expresses his feelings and conflicts, choosing games in which the cooperation of children of the same age is necessary. Its emotional influence is vital because it will help you gain confidence and self-assurance. Furthermore, the emotional process is fundamental for learning, the student can only keep in memory everything that is associated with positive sensations, the emotional charge of learning influences its success.

INDICE

RESUMEN iv
ABSTRACT v
INDICE vi
LISTA DE TABLAS viii
INTRODUCCIÓN ix
CAPÍTULO I: CARACTERIZACIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA 10
1.1 Descripción del contexto sociocultural 10
1.2 Deconstrucción de la práctica pedagógica 13
1.3 Justificación del problema 16
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA 18
2.1 Características del niño de 2 años 18
2.2 Desarrollo socio afectivo de los niños de 2 años de edad 18
2.2.1 Concepto 18
2.2.2 Fundamentos teóricos del socio – afectividad 19
2.2.3 Áreas del desarrollo Socio afectivo 20
2.2.4 Importancia del desarrollo socio afectivo 21
2.2.5 La implicación del educador en el ámbito socio afectivo 22
2.3 Estrategias lúdicas y el desarrollo socio afectivo 23
2.3.1 El juego según Jean Piaget y Vygotsky 23
2.3.2 El valor del juego en el desarrollo socio –afectivo 27
2.3.3 El juego conceptualización 27
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 33
3.1 Objetivos 33
3.1.1 General 33
3.1.2 Específicos 34
3.2 Hipótesis general 34
3.3 Beneficiarios del cambio 34
3.3.1 Docente 34
3.3.2 Estudiantes 34
3.4 Instrumentos 35
3.4.1 Diario de campo 35

3.4.3 Instrumentos de Líneas Base 37
CAPITULO IV: PRACTICA PEDAGÓGICA INNOVADORA 39
4.1 Reconstrucción de la práctica pedagógica: Propuesta Innovadora 40
4.1.1 Plan de acción 40
CONCLUSIONES 44
REFERENCIAS 45

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Responsabilidad del educador ante las necesidades Socio-afectivas 23
Tabla 2 Inteligencia sensorio motora o pre- verbal 24
Tabla 3 Inteligencia Representativa 25
Tabla 4 Propuesta 36
Tabla 5 Especificaciones del instrumento de línea de base – salida sobre el desarrollo socio- afectivo de los niños de 2 años 37
Tabla 6 Matriz de evaluación 40

INTRODUCCIÓN

El juego permite la interacción entre el niño y el ambiente que lo rodea. Tiene como base a la comunidad, porque se enmarca en un proceso participativo que lleva hacia la integración, expresada en la creación grupal. A través de este el niño retoma su medio, lo recrea y lo regresa transformado.

Es mediante el juego como el niño expresa sus sentimientos y conflictos y escogiendo juegos en lo que sea necesaria la cooperación de niños de su misma edad, lograr llenar sus necesidades socioafectivas. Esta es una función social importante ya que gracias a él se realizan los ideales de convivencia en comunidad. Su influencia emocional es vital por que ayudara a que el niño adquiera confianza y seguridad en sí mismo descargue sus emociones

Y dé así escapatoria a su agresividad y a sus temores; por ejemplo, mediante el juego de fingimiento el niño logra expresar su necesidad de protección por parte de sus seres queridos. Gracias a éste, se hace como en el teatro: Un ensayo de situaciones de la vida y las experiencias que no ha logrado comprender, tratando en su intento de superar todos los obstáculos y sobrellevar la ansiedad que esta falta de comprensión de las situaciones reales le han generado y expresar sus deseos

Influye también la capacidad afectiva, el cariño por las demás personas, el reconocimiento y la gratitud, aprende a callar para dejar que otro hable, a aceptar posiciones diferentes y a defender las propias, ya que en el se realizan todo tipo de actividades que comparten a colaboración, el dialogo y el encuentro en comunidad.

CAPÍTULO I: CARACTERIZACIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

1.1 Descripción del contexto sociocultural

La Molina se encuentra ubicada al Este de la ciudad de Lima. En la época Republicana se concentraron en el Valle de La Molina florecientes haciendas donde se practicaba la ganadería, y a mediados del siglo pasado empezó a poblarse con urbanizaciones.

El distrito de La Molina fue creado mediante la Ley 13981, el 6 de febrero de 1962, modificándose posteriormente el límite noreste el 19 de noviembre de 1984 con la Ley Nº 23995. Hoy en día, La Molina es un distrito que cuenta en su mayor parte con viviendas unifamiliares, amplias calles y avenidas con numerosas áreas verdes y un aproximado de 130.000 habitantes.

En este distrito se encuentran modernos edificios empresariales, centros comerciales y una destacable cantidad de centros de enseñanza superior. Un intenso proceso urbanizador que, con el tiempo, ha convertido a La Molina en un ejemplo de desarrollo y de progreso para el país.

La población de la zona urbana que constituye un alto porcentaje pertenece económicamente a la clase media – alta, que tienen un nivel cultural también mediano- alto, cuyos padres en su mayoría son ingenieros, abogados, contadores, administrados, etc.

La Molina es un distrito residencial, en gran parte de clase alta, en el que se destacan las urbanizaciones La Planicie, El Sol de La Molina, Rinconada, La Molina Vieja, Club Campestre Las Lagunas, Camacho, y en clase media alta, como Santa Patricia y Las Viñas. La Molina se identifica por ser unos de los distritos donde no existe la extrema pobreza.

La Molina tiene seis grandes sectores claramente identificados:

- Camacho: Es una zona ubicada al oeste del distrito. Está conformado por las urbanizaciones de Camacho; el cual es muy visitado por los residentes

del mismo distrito por sus llamativos centros comerciales, Santa Sofía Magdalena, la urbanización La Fontana, parte de Cerros de Camacho (compartido con Surco) y la Residencial Monterrico. Esta zona limita con el distrito de Surco (Monterrico) y con el distrito de Ate (Salamanca). Está cruzada por la Avenida Las Palmeras, la Avenida Javier Prado y la Avenida Los Frutales. Conforma un 15% del distrito.

- La Molina Vieja: Es la zona sur del distrito. En La Molina Vieja se encuentran casas exclusivas que están ubicadas en las urbanizaciones La Molina Vieja, La Alameda de la Molina Vieja, Los Sirius y El Remanso, Corregidor, Isla del Sol, Las Viñas de La Molina, Portada del sol, La Capilla (Asociación Pro-Vivienda Propia Vemtracom), El Valle de La Molina y Las Lomas de la Molina Vieja. Conforma un 20% del distrito
- Santa Patricia: Se encuentra al norte del distrito, limita con el distrito de Ate (Mayorazgo) y está habitado mayormente por sectores de clase media alta y de alta densidad. Está conformada por el cuadrante entre la Avenida La Molina, la Avenida Melgarejo, La Avenida Separadora Industrial y la Avenida La Universidad, e incluye urbanizaciones como Covima y Santa Raquel. Es la zona más grande del distrito. En este se encuentran universidades de prestigio, entre estas: San Ignacio de Loyola, San Martín de Porres e Instituto San Ignacio de Loyola. Así como también colegios particulares de renombre: Alpamayo, Jean le Boulch, Antonio Raimondi, Bruning entre otros. Si bien es una zona residencial, desarrolla también el comercio en avenidas como Melgarejo, Los Constructores, Flora Tristán y Javier Prado, sobre todo en lo que respecta a restaurantes. Es la urbanización más pintoresca visualmente, puesto que se encuentran importantes obras arquitectónicas, como la sede principal de la Iglesia Mormona (hecha toda de mármol blanco) y la sede principal del Banco de Crédito, que está construido sobre un cerro reforestado.
- La Universidad Agraria La Molina: se encuentra ubicada en el medio del distrito. Debido a esta universidad y a sus grandes áreas verdes, La Molina es considerada un distrito ecológico.
- Rinconada Alta, Rinconada Baja, Rinconada del Lago, La Planicie, Huertos de La Molina y Club Campestre Las Lagunas: En estas urbanizaciones, la densidad poblacional es bajísima. Este sector empieza en Molicentro y es

cruzado por la Avenida La Molina y la Avenida Elías Aparicio. Conforma un 20% del distrito. Dentro de la urbanización Club Campestre Las Lagunas se encuentran 2 lagunas artificiales llamadas Laguna Chica y Laguna Grande. A la laguna Chica no se puede ingresar porque está rodeada de casas, pero a la Laguna Grande sí. Allí se puede visitarla. Además, tiene una isla donde se celebran reuniones.

- Musa: Está ubicada al este del distrito y limita con el distrito de Pachacamac (Huertos de Manchay) y Cieneguilla. Es una zona de carácter popular y fue formada como una cooperativa de vivienda de los trabajadores de la Universidad Nacional Agraria La Molina, SIPA, Municipalidad de La Molina y La Arenera. Está ubicada en las últimas cuadras de la Avenida La Molina o Carretera hacia Cieneguilla. Se estima que conforma aprox. el 05% del distrito.

La Molina es un distrito con profusión de construcciones amplias por lo mismo que, varios importantes exclusivos clubes sociales peruanos tienen una sede en este distrito, entre ellos:

La Rinconada Country Club, es el distrito de Lima con mayor densidad de áreas verdes, alcanzando hasta 20 metros cuadrados para cada habitante. En el sur de la Molina, en las laderas de los cerros San Pedro, Media Luna y San Francisco se encuentran el Parque Ecológico de La Molina, el cual alberga 208.6 hectáreas y fue establecido el 12 de mayo de 2004. Ya se ha estado arborizando con ciertas especies de árboles y plantas para lo cual se hacen campañas de siembra cada cierto tiempo. Éste será el parque ecológico más grande de Lima. Tiene más de 13 mil plantas aproximadamente entre árboles y arbustos.

También alberga importantes cementerios privados, como el Cementerio de La Planicie y el Parque Cementerio Jardines de la Paz.

El transporte en La Molina es complicado por varias razones. Una de ellas, es el tráfico existente en las avenidas más importantes. Esto se debe a la enorme cantidad de vehículos que los residentes de las zonas más exclusivas de todo el distrito tienen. Esto genera un caos vehicular en las mañanas de 7:00 a.m a 9:00 a.m y en las noches de 7:00 p.m a 9:00 p.m Otro problema

del distrito es el transporte público. En los sectores más difíciles de acceder como Las Lomas, La Planicie y La Laguna el transporte público es casi inexistente. Por ello, existe una enorme cantidad de taxis y colectivos. En cambio, en las zonas más populares como Musa, el transporte público es masivo, en zonas medias altas como Santa Patricia y Santa Felicia, los cuales limitan con avenidas principales como Javier Prado y Constructores es más sencillo el transporte.

A todo esto, se suma las pocas salidas que tiene el distrito, una por la Avenida Raúl Ferrero bajando por el Cerro Centinela hacia la zona de Monterrico Sur y otra por la Avenida Javier Prado. Desde hace varios años está listo para su ejecución, incluso se encuentra dentro del Plan de Desarrollo Metropolitano, la construcción de la ampliación de la Avenida Los Cóndores conexión con Los Álamos - Avenida Angamos. También se prevé que la línea 4 del Metro de Lima ingrese al distrito por la avenida Javier Prado, uniéndolo con Aeropuerto Internacional Jorge Chávez.

Las festividades que se celebran son las siguientes:

- Octubre-noviembre: Señor de los Milagros en la Hermandad de Santa Patricia.
- Octubre-noviembre: Señor de los Milagros en la Hermandad de la Iglesia Inmaculado Corazón (avenida Las Palmeras, cuadras antes del Óvalo Los Cóndores)
- 12 de diciembre: Virgen de Guadalupe en la Hermandad de La Santísima Virgen de Guadalupe de la Iglesia Inmaculado Corazón (avenida Las Palmeras, cuadras antes del Óvalo Los Cóndores).

1.2 Deconstrucción de la práctica pedagógica

Soy docente de Educación Inicial , tutora del nivel inicial de 2 años y vengo laborando 8 años al servicio de mis estudiantes; a través de mis diarios reflexivos que he ido realizando en mi trabajo como docente además haciendo reflexión sobre mi trabajo en el aula sobre mis fortalezas; puedo decir que mantengo una comunicación fluida, dinamismo y confianza, valoro el trabajo y desempeño de mis estudiantes, promoviendo un clima propicio,

creando con ellos normas que faciliten la convivencia, aplico estrategias metodológicas, lúdicas que me ayudan a estimular sus habilidades, de esta manera lograr un aprendizaje integral, empleo actividades musicales, psicomotores finas y gruesas, un programa de valores y de lectura, registro las participaciones del proceso de aprendizaje, tengo dominio del contenido temático cumpliendo con la secuencia de los procesos pedagógicos que según el MINEDU y el programa que trabajo en colegio llamado OPTIMIST, debemos ejecutar en las sesiones de aprendizaje. Sin embargo, reconozco que tengo debilidades para solucionar pequeñas riñas de mis estudiantes pues son pequeños, además mejorar el área socio emocional utilizando estrategias innovadoras.

Después de haber reflexionado utilizando mis diarios reflexivos he elaborado un mapa conceptual que lo he caracterizado en cuatro categorías: “Planificación”, donde considero los diseños de sesión de aprendizaje, “Metodología”, donde explico las técnicas y la forma cómo desarrollo mi trabajo en el aula, “Actitud Docente”, donde menciono mis rutinas, costumbres y hábitos que realizo en todas mis sesiones de aprendizaje y “Teorías” que son las teorías implícitas presentes en mi práctica pedagógica.

Mi planificación se da empleando instrumentos de evaluación en forma acertada. Para la elaboración de mis sesiones de aprendizaje tengo que identificar el proceso cognitivo a emplearse de acuerdo con la capacidad a desarrollarse, sobre todo en el área de Relación consigo mismo pues como están en la edad del egocentrismo se les hace muy difícil compartir y tolerar a sus compañeros.

En mi **metodología** evidencio dificultad en las relaciones sociales entre mis estudiantes pues a esta edad no tienen el concepto claro del valor de la solidaridad y generosidad, siempre tengo que motivarlos con material concreto, audiovisual ya que siempre se generan discusiones por juguetes o algún objeto del aula, como se evidencia en mi diario:

Inicié con una motivación, espectáculo de títeres, pero de todas maneras Giacomo Lavalle y Liam se distrajeron y no participaron con interés. Aplico trabajo individual como se aprecia en mi diario reflexivo

Se presenta una dificultad en el cual cada niño (a) deberá resolver, consiste en identificar su género a través de material concreto (muñecos) y de esta manera conocer su identidad sexual. (Diario Reflexivo N°1).

Inicie con una motivación un cuento llamado “Hace frio”, Adriano y Joaquín no estuvieron atentos se distrajeron con los personajes del cuento (animalitos).

El estado de ánimo de Fabiana cambio repentinamente pasando de feliz a triste le pregunte ¿Por qué estas triste?, respondiéndome que no le gustaba el cuento, además realice más preguntas y Micaela respondió de manera acertada, al finalizar cantamos una canción. (Diario Reflexivo N°2).

En el desarrollo de **actitud docente** siempre pongo énfasis en el cumplimiento de las normas de convivencia, motivándolos y utilizando diversos materiales lúdicos siempre atentos a las expresiones de mis estudiantes, brindándoles confianza para su mayor desenvolvimiento, logrando así su desarrollo óptimo.

Con respecto al **enfoque**, aplico el Constructivista, trabajando en un 40% y un 60% se aplica el Proyecto Optimist.

Mis sesiones de aprendizaje han sido muy motivadoras, realizando trabajos individuales y grupales; pero considero que aún debo transformar mi práctica pedagógica aplicando estrategias metodológicas adecuadas para trabajar y mejorar el desarrollo socio afectivo, logrando así una sesión de aprendizaje dinámica y enriquecedora.

Para ello las acciones que debo realizar en la planificación de las sesiones de aprendizaje serían:

- Investigar en diversas fuentes bibliográficas y virtuales sobre la aplicación de la estrategia y los procesos cognitivos.
- Investigar las estrategias para activar los procesos cognitivos.
- Investigar en diversas fuentes bibliográficas y virtuales sobre la utilización de materiales y recursos educativos que favorezcan el desarrollo socio afectivo.

- Diseñar las unidades y sesiones de aprendizaje.
- Coordinar con el director y padres de familia sobre la investigación-acción.

Las acciones que debo realizar en la implementación de las sesiones de aprendizaje serían:

- Utilizar medios impresos para favorecer el desarrollo socio afectivo (carteles de normas de convivencia y responsabilidades)
- Utilizar recursos audiovisuales para favorecer el desarrollo socio afectivo.
- Planificar el recojo de evidencias de la aplicación de la propuesta pedagógica.
- Las acciones que debo realizar en la ejecución de las sesiones de aprendizaje serían:
- Aplicar conflictos cognitivos en todo momento en las sesiones de clase.
- Aplicar los instrumentos de observación para la mejora de mi práctica pedagógica.
- Las sesiones de aprendizaje deben una manera divertida, satisfactoria y creativa.
- Recoger evidencias de la aplicación de la propuesta pedagógica.

Mi compromiso es modificar mi práctica pedagógica investigando todo lo referente sobre estrategias lúdicas para el desarrollo socio afectivo del niño, implementando mis conocimientos y de esta manera poder ejecutar las acciones que lleven a la modificación de mi práctica pedagógica. En lo profesional, me comprometo a que mis estudiantes sientan seguridad en sí mismos, logrando de esta manera un desarrollo integral completo, me siento comprometida a compartir con mis colegas todo lo que estoy aprendiendo y ejecutando, de esta manera nuestra institución educativa pueda mejorar en su totalidad.

1.3 Justificación del problema

El desarrollo cognitivo, físico y del lenguaje son variables dependientes del desarrollo socio- afectivo, por ellos debemos desarrollar tempranamente estas habilidades y así formar niños más sensibles, flexibles y humanos

Hipótesis general

- La aplicación de estrategias lúdicas permitirá que el niño de dos años pueda afianzar su lenguaje, autonomía, socialización y seguridad en el área socio afectivo en el nido Kids Happy World del distrito de la Molina UGEL 06.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Características del niño de 2 años

El niño de dos años comprende más de lo que puede expresar. Su vocabulario está compuesto por 50 palabras a más. Cuenta sus experiencias. Responde verbalmente Cuando se le habla puede decir oraciones de dos palabras. Responde preguntas simples. Señala cuando se le pide que muestre algo. Asocia palabras su significado y a su acción

Dice su nombre y apellido. Señala con sus dedos cuantos años tiene. Señala varias partes de su cuerpo cuando se le pregunta nombra por lo menos cuatro, igualmente puede señalar las partes del cuerpo de una muñeca o figura. Ayuda a vestirse y desvestirse, puede calzarse y ponerse el gorro sin ayuda. Avisa cuando quiere ir al baño. Ayuda en tareas simples de la casa y reconoce las cosas de la casa.

Ya camina y corre dominando sus movimientos, se para en un pie con ayuda, salta con los dos pies juntos y puede desplazarse en cuadrupedia alta. Sube y baja escaleras solo, sin alternar los pies, echado rueda lateralmente. Abre y cierra puertas. Construye una torre de cinco cubos Desenrosca tapas. Pasa las páginas de uno a uno. Tira y lanza pelotas tratando que lleguen a un lugar específico. Maneja triciclos o similares. Investiga y explora su medio, además puede diferenciar los colores primarios, los tamaños grandes pequeño y las formas de los objetos al observarlos. Está en constante actividad, creando sus propios juegos y entrenamientos.

2.2 Desarrollo socio afectivo de los niños de 2 años de edad

2.2.1 Concepto

A los dos años el desarrollo afectivo del niño está influenciado por los vínculos afectivos que establece con las personas de su entorno. En el entorno social, el niño ya es considerado por los adultos como un individuo capaz de regular su conducta y de cumplir determinadas normas. Las relaciones del niño con sus iguales están marcadas por el tipo de relaciones que éste haya establecido con juegos los adultos. La influencia

de su grupo de iguales será significativa en cuanto su autoestima: los iguales condicionan la aceptación del otro a sus propios intereses, creando conflictos que los obligan a readaptarse. Estos conflictos contribuyen a la formación de un concepto de sí mismo más realista y exigente.

- El aprendizaje y las habilidades sociales: en el grupo de iguales aprenden que los beneficios de la relación con los otros sólo se pueden obtener si se aceptan sus puntos de vista.
- El sentimiento de pertenecer a un grupo: este sentimiento irá adquiriendo mayor protagonismo en años posteriores.

2.2.2 Fundamentos teóricos del socio – afectividad

Los fundamentos teóricos de la educación socioafectiva deben buscarse en las grandes aportaciones de la pedagogía y la psicología desde finales del siglo XIX:

- Los movimientos de renovación pedagógica, que con sus diversas ramificaciones (Escuela nueva, Escuela Activa) Proponían una educación para la vida a partir de la formación de la personalidad integral del alumno. En este marco, la afectividad jugaba un papel muy importante. Algunos de los principales representantes de estos movimientos son DEWEY, Montessori, las hermanas Agazzi y Freinet
- La psicoterapia, que puede considerarse como una terapia emocional, pues se centra en los trastornos emocionales (ansiedad, estrés, depresión) Como grandes corrientes de la psicoterapia destacan el psicoanálisis (Freud), la psicología (Rogers) y la psicoterapia racional emotiva (Ellis)
- La teoría de las inteligencias múltiples (Gardner), que se fundamenta en la idea de que la persona debe abordar diferentes tipos de problemas.

Especialmente relevante en su concepto de la inteligencia intrapersonal, que hace referencia a la capacidad de identificar las propias emociones, analizarlas, describirlas, ponerles nombre y evaluadas. La inteligencia

interpersonal se refiere a la capacidad de relacionarse adecuadamente y abarca el conjunto de lo que conocemos como “Cualidades sociales”.

La Teoría de la inteligencia emocional (Goleman) que se inspira en las ideas de Gardner sobre la inteligencia intrapersonal e interpersonal para desarrollar el concepto de inteligencia emocional.

Según Goleman, los elementos constitutivos de la inteligencia emocional son:

- Vivir y conocer las propias emociones
- Regular las emociones
- Motivarse a sí mismo
- Reconocer las emociones de los demás
- Establecer relaciones

Según Piaget (1959)

El desarrollo socio afectivo en el niño juega un papel importante en el afianzamiento de su personalidad, auto imagen, auto concepto y autonomía esenciales para la consolidación de su objetividad, así como las relaciones que establece con los padres , hermanos ,docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma está logrando crear su manera personal de vivir, sentir y expresar sus emociones frente su entorno a fin de sentir y juzgar sus propias acciones y las de los demás y tomar sus propias determinación.

2.2.3 Áreas del desarrollo Socio afectivo

2.2.3.1 Desarrollo social

- El ser humano forma parte de una cultura
- El medio es fuente de información
- La socialización forma parte de su desarrollo global
- Nos interrelacionamos con agentes: familia, escuela y más.

2.2.3.2 Desarrollo afectivo

- Al nacer buscamos afecto y seguridad en la misma especie, ligado a la satisfacción de las necesidades básicas y a la relación que mantiene con el exterior
- Se produce por dinámica de satisfacción y de frustración
- Desarrollo del equilibrio afectivo

2.2.3.3 Desarrollo moral

- La moral se expresa en normas, códigos, valores, leyes, permios, castigos que vamos interiorizando
- Permite adquirir mediante procesos de socialización una conciencia moral que permita
- Obrar con libertad y responsabilidad
- Se inicia por la aceptación de habito, normas y valores socioculturalmente aceptados
- Surge progresivamente relacionado con la aparición de otras capacidades: sentimientos, inteligencia y sentido social
- Permiten aceptar las reglas de juego social y los valores y normas que nos dan una identidad social

2.2.3.4 Desarrollo Sexual

- Íntimamente ligado al desarrollo de la personalidad del individuo
- Depende de su entorno sociocultural y las reglas morales del momento
- Elimina los tabúes
- Aprobados o censurados por la sociedad y la cultura
- Necesidades biológicas

2.2.4 Importancia del desarrollo socio afectivo

Los aspectos socio –afectivos están implicados en la adquisición de los principales aprendizajes que realiza el niño. Se sabe que cualquier proceso de aprendizaje supone la interrelación de tres factores:

- **Intelectuales:** determinan la percepción y la comprensión de aspectos y elementos de aprendizaje.

- **Emocionales:** determinan el interés por la tarea, las metas y objetivos a lograr. El niño aprende y hace las tareas para agradar al educador, para no perder su cariño. El educador debería ofrecer compensaciones afectivas a ese esfuerzo que realiza el niño para conseguir determinados aprendizajes.
- **Sociales:** determinan el marco motivador para efectuar el esfuerzo en la tarea. La aceptación y acogimiento entre iguales suponen, en muchos casos, la situación social motivadora del aprendizaje.

Por otra parte, existen dimensiones de la personalidad influenciadas directamente por aspectos socio afectivo: autoconfianza, autoestima, seguridad, autonomía, iniciativa.

Asimismo, el rendimiento escolar y profesional son dimensiones en la vida del niño y del adulto que tienen su raíz en el ámbito socio afectivo. Los niños con malas experiencias en la escuela infantil abordan el paso a la escuela primaria con mayores dificultades que aquello que la han vivido de una manera más positiva y relajada.

2.2.5 La implicación del educador en el ámbito socio afectivo

La dinámica cotidiana de un educador infantil ha de llevarse a cabo desde un clima fuertemente socializador, tanto en la educación formal como en la no formal. La socialización no es solo con los niños y entre los niños, sino también con los padres.

Debido a la corta edad de los niños, el educador asume un grado de implicación emocional y de entrega en la relación que no se da en el mismo grado en ninguna otra etapa educativa. Por lo que se refiere al desarrollo socio-afectivo, se puede decir que se ponen en juego los aspectos más humanos del profesional de la educación infantil.

Tabla 1

Responsabilidad del educador ante las necesidades Socio-afectivas

Social	- Adaptarse a situaciones nuevas. - Interacción con los adultos y con iguales, sobre todo con los más pequeños. - La convivencia interpersonal y la comunicación, superando el desarrollo individualista, el trabajo solidario y la comunicación.
Autoestima	- Sentirse un ser único e irrepetible. - Vivenciar el descubrimiento de uno mismo y la participación con su compañero.
Moral	- El educador debe tener claro que además de dar cariño también debe marcar límites.

2.3 Estrategias lúdicas y el desarrollo socio afectivo

2.3.1 El juego según Jean Piaget y Vygotsky

2.3.1.1 Jean Piaget. Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta Teoría piagetiana viene expresada en *"*La formación del símbolo en el niño*", en* donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

Como estamos trabajando el desarrollo en educación infantil, nos centramos en la segunda etapa, la etapa preoperativa. En esta etapa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como sí creyera en ellas.

Clasificación tipos de juegos según su estructura:

Juegos de simple ejercicio

Se dan en el periodo pre-verbal del niño, aunque reaparecen en toda la infancia. Son los juegos que caracterizan las conductas animales. No existe ningún tipo de ficción, ni de reglas. La gran mayoría de autores afirman que el juego comienza con el nacimiento del niño. Sin embargo, Piaget no está de acuerdo, ya que, según él, durante los dos primeros meses de vida, no existe ninguna actividad lúdica, sino que es a partir del 2º mes cuando aparece el juego en el niño. Este tipo de juegos, según Piaget, se dan en la primera fase de evolución de la inteligencia: Inteligencia sensoriomotora o pre-verbal.

Tabla 2

Inteligencia sensorio motora o pre- verbal

I FASE	Inteligencia sensoriomotora o pre-verbal		
Evolución	I Estadio	De 0 a 2 meses	Inexistencia del juego. El niño va ejercitando esquemas motores básicos
	II Estadio	De 2 a 6 meses	Reacciones circulares primarias. El niño comienza a realizar actividades lúdicas, obteniendo placer a través del juego dominando ya sus esquemas motores básicos.
	III Estadio	De 6 a 10 meses	Reacciones circulares secundarias. Manipulación constante de los objetos. La acción sobre las cosas se transforma en juego.
	VI Estadio	De 10 a 14 meses	Coordinación de esquemas corporales. La formación de combinaciones lúdicas lleva al niño a una ritualización de los esquemas motores, favoreciendo la aparición de los primeros juegos simbólicos
	V Estadio	De 14 a 18 meses	Reacciones circulares terciarias. El niño pasa de un esquema motor a otro, por simple placer. Es un estadio de transición entre juegos de ejercicio y juegos de carácter simbólico
	VI Estadio	De 18 a 24 meses	Aparición de los juegos simbólicos. Se utiliza un objeto inapropiado (significante o simbólico) para ejercitar acciones motoras propios de otro objeto.

Juegos simbólicos

El juego simbólico es un juego en el que los niños interpretan el mundo a través de la simbolización. Los niños pueden utilizar objetos para representar a otras personas, animales o cosas. También pueden usar la imaginación para crear mundos diferentes. Los niños aprenden a pensar de forma abstracta y a resolver problemas de forma creativa.

Tabla 3

Inteligencia Representativa

II Fase	Inteligencia representativa	
A.- Juegos de Esquemas simbólicos: Es la forma más primitiva del juego simbólico, consistente en una transición entre los juegos de ejercicio y los juegos simbólicos propiamente dichos.		
B.- Juegos simbólicos	I Estadio (1 a 4 años)	- Proyección de esquemas simbólicos sobre esquemas nuevos. - Proyección de esquemas de imitación sobre esquemas nuevos. - Asimilación simple de un objeto a otro. - Asimilación del cuerpo propio al otro. Combinación simbólica – juegos - Juegos de combinación compensadas Juegos de combinación liquidadores - Juegos de combinación anticipadores
	II Estadio (4 a 7 años)	Simbolismo colectivo. - Aparición de una noción intuitiva del orden, que se manifiesta, tanto en los juegos de construcción, como en los juegos simbólicos. Existencia o aparición de una preocupación creciente por la ejecución de una imitación exacta de lo real, por la aproximación entre el modelo y lo simbolizante. - Aparición de una noción intuitiva del orden, que se manifiesta, tanto en los juegos de construcción, como en los juegos simbólicos. Existencia o aparición de una preocupación creciente por la ejecución de una imitación exacta de lo real, por la aproximación entre el modelo y lo simbolizante. - Aparición del simbolismo colectivo, lo que trae como consecuencia la adecuación de los gestos. Al integrarse el niño en un grupo, se realizan juegos de imitación colectiva. Con la progresiva integración social del niño, los juegos simbólicos van dejando de tener protagonismo, y van apareciendo los juegos de reglas, que se desarrollarán en el siguiente - Estadio de evolución
	III Estadio (7 a 12 años)	- Aparición de los juegos reglado.

Juegos reglados

Se trata de actividades socialmente transmitidas, que sacralizan, un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer. Son, desde el punto de vista de la psicología sociocultural verdaderos sistemas de actividad y de significado.

En resumen:

- El juego contribuye a la formación del símbolo en el niño.
- Mediante él asimila lo real mediante esquemas de acción.
- Asimila y acomoda la realidad a las características de su desarrollo cognitivo, de su comprensión de ésta.
- Entre los 2 y los 4 años aparece el juego simbólico que supone la representación de la imagen mental.

2.3.1.2 Vygotsky. Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.3.2 El valor del juego en el desarrollo socio –afectivo

Para los pequeños el juego tiene un valor significativo en el desarrollo social- afectivo pues contiene una variedad de vivencias, esta actividad, simboliza experiencias placenteras, permite despertar su creatividad, imaginación, descubrir el medio ambiente, su propio cuerpo y formar su personalidad, así como facilitar el desarrollo de la expresión y el crecimiento de las áreas cognitivas, socio- afectivo, psicomotricidad y lenguaje. Se menciona al juego como un mediador para desarrollar la socio - afectividad en el niño/a, el mismo que juega un papel fundamental en el desarrollo de la vida humana.

El juego, considerado, como un instrumento psicopedagógico en el aprendizaje del niño/a, fortaleciendo la socialización y afectividad; es por ello, que consideramos indispensable que el pequeño juegue y manipule objetos que se encuentran a su alrededor.

2.3.3 El juego conceptualización

Desde los comienzos del tiempo el juego ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza y ha acompañado al ser humano en la preparación para la supervivencia. En la Grecia clásica era parte de la educación del futuro ciudadano. Platón lo identifica con el culto sacro, Aristóteles como reposo, y desde estos tiempos ha despertado diversidad de posturas que se han polarizado en diferentes épocas y culturas. Es complejo definir el significado de juego, por ser una actividad que ha acompañado al hombre a lo largo de su historia y está inmerso en sus diferentes facetas tanto desde lo psicológico, afectivo, como social a lo cognitivo y pedagógico. El juego se presenta a nivel semántico como una palabra polisémica, amplia, con diversas acepciones. Según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino locus, que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego está el de “acción y efecto de jugar”; “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”, y el último y más distante a los intereses de este trabajo, el de, “determinado número de cosas relacionadas entre sí que sirven al mismo fin”.

2.3.3.1 Funciones del juego. El ser humano posee una curiosidad epistemológica natural, una necesidad de conocer, que se combina y le permite ser experimentada y saciada por medio del juego. El ser humano aporta al juego la función simbólica, lo lleva a un estado más evolucionado en el cual los símbolos y signos son usados para representar, crear contextos nuevos, que generan mundos imaginarios en la mente de los jugadores. El juego simbólico se hace sobre representaciones y no sobre cosas reales, con lo cual tiene el poder de traspasar un sentido a un objeto que puede ser diferente al que pueda tener en el cotidiano. A nivel afectivo requiere e inmiscuye una posición sicológica propia que genera placidez y sentido de bienestar general; experiencia que puede ser distante en los juegos de competición adulta, pero más cercana en el juego infantil donde prevalece una sensación de libertad y diversión sin competición. En el juego adulto es posible que exista tensión sicológica al entrar en confrontación, al tener que adaptarse a las reglas, como ante la posibilidad de que su actuar en el juego pueda ser calificado. En este sentido puede llevar a un aumento o detrimento de su imagen ante sí o ante el otro y que puede tener como consecuencia su salida del juego u otras acciones que no pueda cambiar. Esta posibilidad de censura afecta la libertad y divertida frescura del juego. El juego en su realización es una actividad que seduce y motiva, genera cercanía social y afectiva dentro de sus participantes, a nivel físico lleva a entornos dinámicos y a efectos placenteros por medio de la risa y la incertidumbre que generalmente los acompañan, hace de las situaciones y tiempos invertidos recuerdos gratos. El juego posee una importante función socializadora e integradora que permite en la esfera social conocer a otros y experimentar conductas en esta interacción. A nivel educativo es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades motoras por medio de la exploración, en el ensayo y error, así como a nivel intelectual genera conocimiento y reflexión. El juego es un elemento formativo de primer orden el cual aporta al ser humano equilibrio y lo posibilita como menciona el poeta alemán Schiller: “solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre solo cuando juega”

2.3.3.2 Características y tipología del juego. Según Guitart (1990), el juego es una actividad natural del niño que tiene las siguientes características:

- Proporciona placer y satisfacción. Es una actividad evaluada de forma positiva por el que la realiza y una de las situaciones de placer se da cuando el niño supera las dificultades en su actividad lúdica. Es un recurso atractivo, motivador y divertido que suscita la excitación y alegría.
- Ayuda a desarrollar las facultades físicas y psíquicas de los alumnos. El juego ha de adaptarse al grupo de niños que lo realiza, hay que conocer las disposiciones y características de los niños.
- Es fuente de relación con los demás. La sociedad y sus reglas se reflejan en el juego, el juego permite al niño adaptarse a la realidad que le rodea. Permite afirmarse como persona y favorece la socialización.
- Es un excelente medio de aprendizaje, el juego motiva y ayuda a los alumnos a crear sus propios conocimientos.

Además, García y Alarcón (2011) añaden las siguientes:

- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Es una actividad que tiene el fin en sí misma, se juega buscando la satisfacción que proporciona.
- El juego es espontáneo y voluntario. El adulto puede favorecer el juego al proporcionar al niño un ambiente adecuado que aporte seguridad sin robar protagonismo al niño dirigiendo o imponiendo el juego.
- El juego es experiencia de libertad, como actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas.
- El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. Estimula la expresión de emociones.

El juego es una actividad que implica acción y participación activa. Las características del juego hacen que este sea un vehículo de aprendizaje y comunicación ideal para el desarrollo de la personalidad y de la inteligencia emocional del niño. Divertirse a la vez que aprender, sentir y gozar en el

aprendizaje hacen que el niño crezca, cambie y se convierta en lo más importante del proceso educativo. La importancia y necesidad del juego como instrumento educativo se convirtió en un derecho de los niños:" El niño disfrutará plenamente del juego y diversiones, los cuales deberán estar orientados hacia finalidades perseguidas por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán en promover el goce de este derecho" (Declaración Universal de los derechos del Niño, 1959, artículo 7, citado por Moreno, 2002, p. 12).

Tenemos distintos tipos de juego infantil, clasificados dependiendo del número de participantes:

- Juego individual. El niño ejercita su cuerpo (juego motor) o utiliza objetos y juguetes.
- Juego paralelo. Se denomina así el juego en el que los niños que aun estando juntos no interactúan, sino que juegan de forma individual.
- Juego en pareja. Basado en la relación niño-adulto. El profesor guía el juego y a partir de los 3 años, la pareja puede ser con un compañero.
- Juego grupal. Se da cuando varios niños interactúan. Con estos juegos se ejercita la memoria, se desarrollan estrategias y se mejora la percepción espacial y el desarrollo cognitivo. Estos juegos pueden ser, por ejemplo, de puntería, juegos de mesa, carreras, escondites...

También podemos clasificar los juegos dependiendo de las actividades que el niño/a realiza. Como muestran Navarro y Martín (2010) y Hernández y Ullán (2007), los juegos pueden ser:

- Juego motor. Aparece de forma espontánea desde el nacimiento. La mayoría de los juegos tradicionales son de tipo motor. El niño obtiene placer a partir del dominio de sus capacidades motoras.
- Juego manipulativo. Implica la utilización de objetos que requieran el uso de precisión (sonajero, cubo y pala, plastilina, etc.)
- Juego de ejercicio. Se realiza con pelotas, aros, cuerdas…
- Juego de Construcción: Implica un objetivo de antemano, y pueden participar uno o más jugadores.

- Juego simbólico. Juego de ficción en el cual el niño imita o representa asignando nuevos significados a los objetos. Posibilita la adquisición de conocimiento social y permite al niño canalizar sus aspectos emocionales. Es la forma más característica de juego en él los niños fingen personajes y situaciones y utilizan objetos fueran otros.

Según García y Alarcón (2011), jugar es ficción, el "como sí" de la realidad, esto permite al niño liberarse de las imposiciones de lo real para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas.

- Juego de lucha y persecución. Juego más común en el patio de un colegio (esconderse, pillar, simular peleas…).
- Juego de relaciones temporales. Implican diversos tipos de actividades en las que se incluye características como: velocidad, ritmo, duración...
- Juego dramático. Se usan materiales para disfrazarse o cambiar de apariencia.
- Juego sensorial. Las cuales promueven la ejercitación de los sentidos.
- Juego verbal. Primero producen los juegos de repetición, después de descripción, y por último de pregunta y respuesta (trabalenguas).
- Juego reglado. Los niños atienden a las normas (reglas) y coordinan sus acciones en torno a ellas. El niño preescolar considera las reglas como inmodificable.

2.3.3.4 El juego como estrategia. El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo. En el juego se desarrolla y es necesaria una actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata. Se debe realizar un acercamiento entre el juego y las instituciones educativas con la seguridad de que el factor de relajación que se da en este puede llevar a mejores aprendizajes o por lo menos a mejores desempeños y experiencias vitales en lo educativo. Además, posibilita la curiosidad, la experimentación, la investigación que llevan al

aprendizaje; ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto y a nivel interactivo posibilita el desarrollo de la comunicación y el desarrollo de trabajo en equipo.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Es un proyecto factible, porque la propuesta planteada lograra solucionar la falta de un documento de apoyo con propuestas de estrategias lúdicas para el desarrollo personal y social y emocional del niño en el proceso enseñanza aprendizaje de los primeros años de educación básica regular.

Luego del análisis realizado de mi trabajo en aula en la primera fase de deconstrucción y contando ya con los instrumentos que me permitieron conocer cuál era la situación problemática, que limitaba mi práctica docente ingrese al segundo proceso el cual se llevó a cabo en el segundo ciclo, en la realicé la reformulación y el cambio de mi quehacer cotidiano, a través de la propuesta de una práctica alternativa más efectiva, planificando sesiones de aprendizaje en las que consideraba las nuevas actividades para mejorar la situación problemática detectada en la fase anterior.

Se llevó a cabo la observación estructurada por medio de la elaboración previa de un registro de los aspectos que se observaron, como apoyo a la información recogida por el registro, se utilizaron instrumentos auxiliares como, cámara fotográfica, encuesta entre otros.

En el transcurso de la actividad de observación, se emplearon instrumentos como el diario o relato escrito habitual, el anecdotario, y las fichas de observación, para que no se escape ningún aspecto del fenómeno a observar.

3.1 Objetivos

3.1.1 General

Utilizar estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo de socio-afectivo de los niños de 2 años de la I.E.P. Kids Happy World del distrito de la Molina, UGEL 06.

3.1.2 Específicos

- Demostrar como la falta de afecto causa problemas durante la primera infancia y amenaza con su estabilidad en los niños de 2 años de la I.E.P. Kids Happy World del distrito de la Molina, UGEL 06.
- Reconstruir nuestra practica pedagógica mediante el uso de estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo socio- afectivo en los niños de 2 años de la I.E.P. Kids Happy World del distrito de la Molina, UGEL 06.
- Mejorar nuestra práctica pedagógica la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales y afectivas en los niños de 2 años de la I.E.P. Kids Happy World del distrito de la Molina, UGEL 06.

3.2 Hipótesis general

La aplicación de estrategias lúdicas permitirá que el niño de dos años pueda afianzar su lenguaje, autonomía, socialización y seguridad en el área socio afectivo en el nido Kids Happy World del distrito de la molina UGEL 06.

3.3 Beneficiarios del cambio

3.3.1 Docente

En primer lugar, soy yo, quien esta aprovechado los recursos brindados para generar cambios concretos en el aula al identificar mi problema que no me permitía desarrollar un buen trabajo con mis estudiantes. Esta investigación comienza con la reflexión de mi práctica, la recolección de datos, la búsqueda de solución de problemas diarios en mi aula y la toma de acciones que lograran el cambio en mi propuesta pedagógica e innovadora.

3.3.2 Estudiantes

Los estudiantes del aula de 2 años de la Institución Educativa Kids Happy World UGEL 06 está integrado por 10 estudiantes, 5 niñas y 5 niños, con edades promedio de 2-3 años, son beneficiarios directos, porque es a ellos a quienes está dirigido la práctica pedagógica y en quienes se verá reflejado el cambio con el logro de sus aprendizajes a lo largo de este tiempo donde trabajare con ellos.

3.3.3 Padres de familia

Los padres y madres participan de la investigación como fuentes de información, porque son ellos quienes hacen el seguimiento de los procesos su desarrollo y aportan con su opinión de cómo la nueva práctica impacta en los estudiantes.

3.4 Instrumentos

El primer instrumento es el diario de campo, es un documento escrito que narra de forma de prosa todos los incidentes que trabaje dentro de mis sesiones de clases y en donde se ve expuesta la reflexión de mi practica pedagógica y en la cual hago un análisis, observando de forma directa e indirecta en mi persona y en los estudiantes.

3.4.1 Diario de campo

El diario es un registro de elementos que ponen de manifiesto los aspectos del aprendizaje y del crecimiento personal y profesional de cada estudiante a lo largo de un período de tiempo. Incluye la narración de los momentos vividos en relación con el objeto del conocimiento (curso) y las reflexiones que de ella se derivan. Puede incluir notas, dibujos, bocetos o esquemas y avances de trabajos, correcciones, versiones preliminares de proyectos relativos al curso, entre otros. Sirve de base al educador o educadora para probar nuevas estrategias de enseñanza y evaluación, adaptarse a ellas y dominarlas antes de probar nuevas. Son instrumentos que usan el docente investigador y el acompañante pedagógico después de haber ejecutado cada una de las sesiones de aprendizaje.

3.4.1.1 Fundamentación. El diario de campo sirve para que nos podamos proyectar durante el ejercicio de su actividad, permitiendo así identificar el nivel y desarrollo del sentido crítico a cada estudiante y le posibilita crear mecanismos o incluir estrategias que favorezcan el análisis.

3.4.1.2 Objetivo. Está en desarrollar la capacidad de registrar y sistematizar la información de acuerdo con la ejecución de las sesiones de aprendizaje para el logro de lo anterior, el docente Puede contar con el

diario de campo de su práctica. En éste puede ir registrando su quehacer cotidiano, sometiéndolo a comentario, a crítica consistente, a deconstrucción y a reconstrucción permanentes. Si así lo hace estará generando saber pedagógico individual sistemático.

3.4.1.3 Estructura. En los diarios de campo se registra y sistematiza la información de acuerdo con la de planificación, implementación y ejecución de las sesiones, así como las fases descriptiva, reflexiva e intervenida que el docente investigador realiza.

3.4.1.4 Administración. Para efectos de esta investigación acción se elaboraron en la primera fase de la deconstrucción, dos diarios de campo que fueron registrados al poco tiempo después de realizada la practica con la finalidad de describir todos los momentos, sin olvidar nada; que sirvieron de insumo en la segunda fase de la reconstrucción.

3.4.2 Guía de observación

Tabla 4

Propuesta

PROPUESTA (Metodología Estratégica)	Fases/pasos/ procedimientos de la propuesta	Indicadores
Estrategias lúdicas de contenido social y afectivo para desarrollar diversas habilidades en el niño y de esta manera lograr mayor seguridad, autonomía, socialización así mismo establecer vínculos afectivos intensos con familiares, amigos, etc. Teniendo en cuenta que el juego es uno de los medios ideales para crear en los niños hábitos que han de ser indispensables para su vida futura como miembros de una sociedad socialista.	Inicio (considera actividades para la motivación)	La sesión cuenta con actividades para la motivación.
		La motivación es coherente al tema a desarrollar.
		Recoge saberes previos de los niños
	Desarrollo	Organiza adecuadamente al grupo durante la actividad
		Explica las indicaciones necesarias antes de la actividad
		Utiliza un lenguaje claro y coloquial para el entendimiento del niño.
		Utiliza estrategias en el proceso de la actividad.
	Cierre	Capto la atención de los niños durante el desarrollo.
		Logra que todos los niños participen en la actividad.
		Utiliza materiales adecuados para el desarrollo de la actividad.

3.4.3 Instrumentos de Líneas Base

Tabla 5

Especificaciones del instrumento de línea de base – salida sobre el desarrollo socio- afectivo de los niños de 2 años

CAPACIDAD/ HABILIDAD	ASPECTOS PARA EVALUAR	INDICADORES	NIVELES DE LOGRO		
			INICIO	PROCESO	LOGRADO
DESARROLLO SOCIO AFECTIVO (Estrategias Lúdicas)	Afectivo	Expresa emociones a través de su cuerpo.	Demuestra satisfacción y emoción en diferentes situaciones.	Manifiesta sus emociones a través de gestos en diferentes situaciones	Expresa sus emociones en las diferentes situaciones.
		Autorregula sus emociones y comportamiento	Demuestra rechazo al acatar algunas normas básicas que le brinden seguridad	Participa en la actividad incorporando normas básicas.	Acepta e Incorpora en sus acciones algunas normas básicas como límites, que le brindan seguridad.
	Social	Participa positivamente en actividades grupales.	Le cuesta participar en actividades grupales.	Participa con ayuda de un adulto en actividades grupales.	Participa con agrado por participar en actividades grupales.
		Se integra con facilidad al grupo.	Falta interés por integrarse al grupo.	Se integra al grupo en algunas ocasiones.	Disfruta al integrarse al grupo con sus amigos.
		Demuestra agrado ante la compañía de otros niños.	Demuestra apatía y falta de interés relacionándose con otros.	Toma iniciativa para relacionarse con los demás.	Disfruta al relacionarse con sus compañeros del aula.
	Sexual	Muestra independencia el espacio e interactúa con otras personas, adaptándose activamente a la realidad.	Le cuesta explorar el espacio, interactuar y adaptarse a un nuevo contexto.	Demuestra autonomía al explorar diversos espacios e interactuar con otras personas.	Disfruta al explorar diversos espacios con autonomía e interactuar con otras personas, adaptándose rápidamente.
		Demuestra confianza en sí mismo y en los demás al expresar sus necesidades, preferencias, intereses y emociones	Demuestra inseguridad en sí mismo y en los demás al expresar sus necesidades, emociones, etc.	Toma confianza en sí mismo para expresar sus necesidades, preferencias y emociones	Siente confianza en sí mismo y en los demás expresando sus necesidades, preferencias y emociones.

CAPACIDAD/ HABILIDAD	ASPECTOS PARA EVALUAR	INDICADORES	NIVELES DE LOGRO		
			INICIO	PROCESO	LOGRADO
	Sexual	Actúa con autonomía en las rutinas diarias, demostrando progresivamente seguridad.	Se abstiene de actuar con autonomía en sus rutinas diarias, demostrando inseguridad.	Se siente más seguro al realizar con autonomía sus actividades diarias.	Siente seguridad y actúa con autonomía en las actividades diarias.
	Moral	Comparte sus juguetes.	Le cuesta compartir sus juguetes por iniciativa propia	Toma iniciativa por compartir un juguete a su compañero	Acepta y comparte sus juguetes por iniciativa propia.
		Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás	Exige con palabras o gestos que le entreguen lo que desea	Incorpora en su léxico algunas palabras mágicas (por favor, gracias) para pedir lo que desea.	Se expresa utilizando palabras mágicas (por favor y gracias) para pedir lo que desea

CAPITULO IV: PRACTICA PEDAGÓGICA INNOVADORA

Nuestra propuesta pedagógica se basa en el uso de estrategias lúdicas que fortalezcan el desarrollo socio – afectivo del niño y de esta manera lograr mayor seguridad, autonomía, socialización así mismo establecer vínculos afectivos intensos con familiares, amigos, etc. Teniendo en cuenta que el juego es uno de los medios ideales para crear en los niños hábitos que han de ser indispensables para su vida futura como miembros de una sociedad socialista.

Justificación

El desarrollo cognitivo, físico y del lenguaje son variables dependientes del desarrollo socio - afectivo, por ellos debemos desarrollar tempranamente estas habilidades y así formar niños más sensibles, flexibles y humanos.

4.1 Reconstrucción de la práctica pedagógica: Propuesta Innovadora

4.1.1 Plan de acción

Tabla 6

Matriz de evaluación

PROBLEMA DE INVESTIGACION	OBJETIVOS	HIPOTESIS	PROPUESTA PEDAGOGICA	ACCIONES	INSTRUMENTOS
Limitada aplicación de estrategias lúdicas que afectan el desarrollo socio-afectivo en los niños de 2 años de la I.E.P. Kids Happy World del distrito de la Molina, UGEL 06.	**General** Utilizar estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo de socio- afectivo de los niños de 2 años de la I.E.P. Kids Happy World del distrito de la Molina, UGEL 06. **Específicos** - Demostrar como la falta de afecto causa problemas durante la primera infancia y amenaza con su estabilidad en los niños de 2 años de la I.E.P. Kids Happy World del distrito de la Molina, UGEL 06. - Reconstruir nuestra practica pedagógica mediante el uso de estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo socio- afectivo en los niños de 2 años de la I.E.P. Kids Happy World del distrito de la Molina, UGEL 06 - Mejorar nuestra práctica pedagógica la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales y afectivas en los niños de 2 años de la I.E.P. Kids Happy World del distrito de la Molina, UGEL 06	La aplicación de estrategias lúdicas permitirá que el niño de dos años pueda afianzar su lenguaje, autonomía, socialización y seguridad en el área socio afectiva en el nido Kids happy world del distrito de la molina UGEL 06.	Considerando la importancia de ser humano que vive en sociedad y teniendo en cuenta que esto se adquiere desde la primera infancia consideramos que el niño aprende mediante diversas estrategias metodológicas ya que es un ser individual y aprende de diferentes maneras que sus compañeros. Mi propuesta pedagógica es conocer y aplicar diferentes estrategias metodológicas para favorecer el desarrollo socio-afectivo en los pequeños y pueda adquirir conocimientos que le ayuden en el tema social y pueda relacionarse en su vida futura.	Aplicación de sesiones de aprendizaje con material lúdico y concreto. Elaboración de materiales didácticos que favorezcan el desarrollo afectivo en el niño de 2 años.	-Lista de Cotejo -Diario de campo -Fichas de Mejora personal

4.1.1.1 Planificador de Sesiones de aprendizaje

SESIÓN 1

TÍTULO: Espejito, espejito (Autoestima)

Área: Personal social

Tutora: Vanessa Gonzales

Edad: 2 años

Objetivos:

- Tomar conciencia de la imagen que tenemos de nosotros mismos.
- Identificar nuestras características más positivas
- No avergonzarse de nuestros aspectos más negativos

SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	ACTIVIDAD	MATERIALES
Presentación **5 min**	Se muestra a los estudiantes un cofre del tesoro.	• Cofre del tesoro
Desarrollo y procedimiento **30 min**	La profesora formara grupos de dos, para realizar la dinámica que permitirá que los niños descubran los únicos y especiales que son. Dentro del cofre estará un espejo. A los niños se les explicara que adentro hay un tesoro único en el mundo, algo especial, maravilloso, etc. Generando expectativas. De uno en uno, abriremos la caja y pediremos que no diga nada a nadie. Cuando todos los niños hayan visto el tesoro pediremos que digan en voz alta qué es lo que han visto. La docente mencionara que todos somos únicos y especiales, personas irrepetibles y maravillosas. Terminaran decorando su foto con diferentes materiales.	• Cofre • Espejo • Papeles de colores
Cierre **10 min**	Al finalizar les preguntaremos ¿Qué viste? ¿Te gusto?	• Plumones. • Hojas

SESIÓN 2

TÍTULO: Yo tengo superpoderes (Identidad y Autonomía)

Área: Personal social

Tutora: Hellen Escobar Toscano

Edad: 2 años

Objetivos:

- Aumentar la autoestima.
- Desarrolla la responsabilidad.
- Predisposición para afrontar nuevos aprendizajes.
- Experimentar una imagen ajustada y positiva a si mismo

SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	ACTIVIDAD	MATERIALES
Presentación 5 min	Se muestra a los estudiantes un espejo envuelto en papel de regalo.	• Espejo • Papel de • regalo
Desarrollo y procedimiento 30 min	Los niños con ayuda de la profesora romperán el papel de regalo, luego la profesora indicara a los niños que se sienten frente al espejo. Los niños irán descubriendo su propio rostro, nombraran sus características y además dirán como se sienten (feliz- triste, etc.). La profesora dirá una frase que ellos deberán completar ¿Cuándo me despierto por la mañana mi cara esta…? Cada niño buscara el gesto que tiene su rostro al despertar "fijar una cara "mirarla en el espejo e imitar a mis compañeros. Repetir el juego con dos o 3 frases más.	• Espejo
Cierre 10 min	Al finalizar la profesora preguntara a los niños que fue lo que hicieron. Luego dibujaran con crayola lo que hicieron	• Crayolas. • Hojas

4.1.1.2 Metodología. La metodología que se utilizara está vinculada con:

- Enfoque globalización: Partiendo de la realidad, las actividades han de estar relacionadas entre sí, ayudando a los niños a establecer conexiones, entre lo nuevo y lo sabido.
- Aprendizaje lúdico: Los conocimientos que se adquieren en el espacio lúdico se asimilan más fácilmente.
- Aprendizaje significativo: el niño debe establecer relaciones entre sus experiencias previas y los nuevos aprendizajes.

- Principio de socialización: la creación de un clima de seguridad y confianza es una condición necesaria para que el niño se relacione con sus iguales y con otros adultos, además del mundo que les rodea.

4.1.1.3 Evaluación. La evaluación de las actividades será continua y formativa. Nos centraremos en una evaluación de observación para seguir el proceso de aprendizaje de los niños/as, para así adaptar la respuesta educativa a las necesidades de cada uno introduciendo las correcciones necesarias en el momento. El profesor podrá utilizar una tabla similar a esta para evaluar al alumno después de realizar las actividades.

	Se ha relacionado con sus compañeros	**Se ha mostrado participativo**	**Expresa la emoción que le causo la actividad**	**Demuestra empatía al relacionarse con sus compañeros**	**Escucha y comprende**
Luana	✓	✓	✓	✓	✓
Javier	✓	✓	✓	✓	X
Maricielo	✓	✓	X	✓	✓
Lucca	✓	✓	✓	X	X
Daniela	✓	✓	✓	✓	✓
Sophia	✓	✓	✓	✓	✓
Andrea	✓	✓	✓	✓	✓
Mathias	✓	✓	✓	✓	✓
Jherson	✓	✓	X	X	X
Fernanda	✓	✓	✓	✓	✓

CONCLUSIONES

En el transcurso de mi Investigación, he puesto en conocimiento diferentes perspectivas sobre el juego, analizando su importancia y las teorías de diversos autores. Es importante que el juego este presente en el aula, es necesario que los docentes lo consideren como un instrumento educativo, a partir del cual podemos propiciar el desarrollo integral de los estudiantes. Por esta razón es primordial ofrecer a los niños y niñas un extenso repertorio de juegos con los que exploren las diferentes posibilidades de acción al mismo tiempo que desarrollan sus capacidades y habilidades.

Asimismo, he concluido sobre la importancia que tienen los cuidados en la primera infancia, tanto en al ámbito social como familiar, dado que contribuyen al desarrollo de las emociones.

En el ámbito social se debe cumplir con la perspectiva de niño como sujeto de derechos, es decir, reconocer la subjetividad del niño como antecesora de su personalidad. Los mismos son el futuro de la sociedad, por lo que se debe aspirar a un desarrollo pleno, teniendo en cuenta sus necesidades

Es de gran importancia seguir investigando como se desarrolla el aspecto social- afectivo en la etapa infantil. El juego es la principal actividad del niño/a y también la vía que utilizan los más pequeños para elaborar y expresar los sentimientos y todo tipo de competencias intelectuales, morales, y sociales. Tenemos en cuenta la importancia de un clima de afecto, cariño y respeto, imprescindible para que el niño/a se sienta seguro e interiorice los aprendizajes, a la vez que forma una imagen positiva de autoestima y valoración de sí mismo. Bajo mi punto de vista, en la etapa de Educación Infantil es muy importante presentar todo de una forma muy estimulante y el juego es uno de los mejores recursos que podemos utilizar. El juego es y ha sido vital para el desarrollo íntegro del individuo, a partir de este explora el mundo que le rodea, se desarrolla a nivel intelectual, motriz, social y afectivo, y, además, es una fuente de placer inagotable para ellos. Por lo tanto, podríamos afirmar que mientras el niño juega se está desarrollando.

REFERENCIAS

Bandet, J. y Abbadie, M. (1975). Como enseñar a través del juego. Barcelona: Fontanella

Barcelona: Grao. Hernández, M y Ullán De La Fuente, A. M.ª. (2007). La creatividad a través del juego. Salamanca: Amarú

Expresión y comunicación. Barcelona: Altamar Piaget, J. (1959).

García Márquez, E. y Alarcón Adalid, M.ª J. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. Recuperado de EFDeportes.com, revista Digital, p.153. Consulta el 5 de junio de 2017. Disponible en: http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm

Goleman, D. (2008). Inteligencia emocional. Barcelona: Kairós.

Gutierrez,R. (1997). El juego de grupo como elemento educativo.

Ibarrola L, B. Dirigir y educar con Inteligencia Emocional. Ponencia del VII Congreso de Educación y Gestión. Profes. Net. Consultado el 7 de junio de 2017. Disponible en: https://extension.uned.es/archivos_publicos/webex_actividades/4980/iegfernandez4.pdf

La formación del símbolo en el niño. México, Buenos Aires: Fondo de cultura económica Wolfgang, C H. (1984). Como ayudar a los preescolares pasivos y agresivos mediante el juego. Barcelona: Paidós Educador

Madrid: Guitart Aced, R. (1990). Juegos no competitivos.

Pardo de León, P. en Lebrero, Baena Mª.P.(1997). Especialización del profesorado de educación infantil (0-6 años). Madrid: UNED. Pérez, G. Shelly, C. Escudé, N. Blanco, P. (2008).

Rocío Rodríguez Muñoz. Juegos de expresión y comprensión oral. Atención Psicoeducativa en las dificultades del Lenguaje Oral. Consultado el 3

de junio de 2017. Disponible en: https://apelo2013.files.wordpress.com/2013/09/juegos-de-expresic3b3ny-comprensic3b3n-de-rocc3ado-rodrc3adguez.pdf