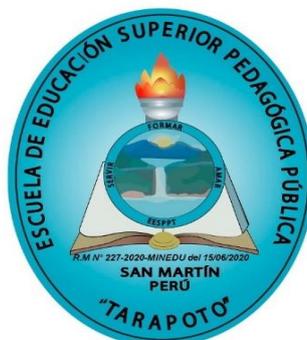


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TESIS

**“Actividades Lúdicas y su Influencia en el Desarrollo
Socioafectivo en Niños de 4 años de la Institución Educativa N°
315, Tarapoto, 2022.”**

**TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
INICIAL**

Autoras:

Br. Alexandra Luna Vela (0009-0001-3141-9619)

Br. Juanita Delina Putpaña Upiachihua (0009-0005-7760-208X)

Asesor:

Prof. Hilder Navarro Mego (0009-0001-3413-9815)

Línea de Investigación:

Calidad-Equidad-Pertinencia de aprendizajes y condiciones de
educabilidad

**PROMOCIÓN 2022 -II
TARAPOTO – SAN MARTÍN**

2024

Página del jurado

Mg. Mélida Vela Rios (0000-0002-6771-0344)
Presidente

Prof. Julia Díaz Chávez (0009-0000-0204-4988)
Secretario

Prof. Bessy López Saavedra (0009-0001-9042-0695)
Vocal

Dedicatoria

A Dios quien me otorga la vida, la salud y la fuerza necesaria para seguir cumpliendo con mis objetivos personales y profesionales.

A mis padres, a mi pareja quienes me han depositado su confianza y me han ofrecido su respaldo. incondicionalmente en el transcurso de mi carrera profesional, inculcándome valores para ser buena persona ante la sociedad y sobre todo por darme esos ánimos de llegar a la meta.

Alexandra

A Dios, por mantenerme con vida y permitirme llegar a este punto fundamental en mi formación profesional.

A mis padres, hermanos, esposo e hijas por ser mi soporte, por estar presente tanto en los momentos favorables como en los difíciles durante mis estudios y por ser ejemplo a seguir son mi mayor inspiración en haber llegado hasta esta etapa de mi carrera.

Juanita Delina

Agradecimiento

A Dios, por mantenernos con vida, por brindarnos salud y por todas sus bendiciones que día a día nos da para lograr cumplir con nuestros objetivos profesionales.

A nuestra familia quienes nos apoyan y nos acompañan en nuestra etapa de formación profesional y que gracias a sus consejos y paciencia estamos logrando crecer profesionalmente para ser Licenciadas en Educación Inicial.

A los profesores de la EESPP “Tarapoto”, que gracias a sus enseñanzas impartidas en las aulas de nuestra institución podemos decir que somos maestras con valores e innovadoras.

Alexandra y Juanita Delina.

Declaratoria de autenticidad

Nosotras, Alexandra Luna Vela, identificada con DNI N° 75406902 y Juanita Delina Putpaña Upiachihua, identificada con DNI N° 44856416, egresadas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” del Programa de Estudios: Educación Inicial, con el informe de investigación: *Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022.*

Declaramos bajo juramento que:

- 1) La presente investigación es de nuestra autoría.
- 2) Se han respetado las normas internacionales y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente, o tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
- 3) Los datos presentados en los resultados son reales, no ha sido falseado ni duplicados; tampoco copiados; por lo tanto, los resultados que se presentan en el informe constituyen aportes a partir de la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.



Alexandra Luna Vela
DNI N° 75406902



Juanita Delina Putpaña Upiachihua
DNI N° 44856416

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador.

Presentamos ante ustedes la tesis titulada **Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022**, con el propósito de medir la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo socioafectivo en los niños de 04 años.

Este estudio científico se presenta como una valiosa referencia informativa, reflejando los hallazgos derivados de nuestra experiencia y esfuerzo en la investigación. Confiamos en su criterio para analizar y dar el visto bueno a este informe de tesis con el fin de su posterior defensa y aprobación.

Atentamente;

Las autoras

Índice

Página del jurado	2
Dedicatoria.....	3
Agradecimiento.....	4
Declaratoria de autenticidad	5
Presentación	6
Índice	7
Resumen	9
Abstract.....	10
Introducción.....	11
Capítulo I	13
Planteamiento del Problema	13
1.1. Situación Problemática.	13
1.2. Formulación del Problema.....	14
1.3. Justificación de la Investigación	15
1.4. Objetivos de la Investigación.....	16
1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación.....	16
Capítulo II.....	18
Marco Teórico	18
2.1. Antecedentes del estudio.....	18
2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos	21
2.3. Definiciones de términos básicos.....	41
Capítulo III.....	42
Metodología.....	42
Capítulo IV	53
Resultados Obtenidos	53
Capítulo V.....	68
Conclusiones y Recomendaciones.....	68
Referencias Bibliográficas.....	70

Anexos	73
Anexo N° 01: Reporte turnitin.....	73
Anexo N° 02: Matriz de consistencia	74
Anexo N° 03: Instrumentos de recolección de datos.....	77
Anexo N° 04: Ficha de validación de instrumento	78
Anexo N° 05: Autorización de la institución donde realizó el estudio.....	87
Anexo N° 06: Sesiones de Aprendizaje.....	88
Anexo N° 07: Evidencias Fotográficas.....	120

Resumen

Las actividades lúdicas son prácticas que facilitan a los infantes participar de juego espontáneamente e integrarse a un grupo de compañeros fortaleciendo su desarrollo socioafectivo que aportan a su desenvolvimiento en el contexto social, este documento estudio tuvo como objetivo general medir la influencia de las actividades lúdicas en el progreso socioafectivo en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022. Con el propósito de corroborar la eficacia de la investigación se formuló como hipótesis general o alterna que las actividades lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo socioafectivo en los niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022. En cuanto al marco al enfoque metodológico el tipo de estudio fue aplicada, con un diseño cuasi-experimental, lo que permitió hacer la comparación de los resultados del grupo experimental y el grupo control obtenidos al aplicar el instrumento de recolección de datos a la muestra de estudio los niños de las secciones Creativos C y Bondadosos de la I.E. N° 315; por lo que, el instrumento estuvo estructurado en base a diez indicadores referente a las dimensiones: relación interpersonal, inteligencia emocional y toma de decisiones, al mismo tiempo fueron validados por expertos en investigación. Se concluye que las actividades lúdicas son los juegos que permiten en los informes integrarse a un grupo de compañeros, respetándose asimismo y a los demás, aplicando las reglas de convivencia y los valores adquiridos en el entorno familiar o en el centro educativo. La implementación del juego como estrategia ha mejorado significativamente el desarrollo socioafectivo en los niños de cuatro años de la sección Creativos C, observando los resultados en la tabla 9 y corroborado en la figura 4, en la que se evidencia que el 85% del total del grupo experimental se encuentran en la escala de calificación de Logrado después de haber aplicado la actividad lúdica en relación a la variable desarrollo socioafectivo.

Palabras Claves: actividad lúdica, desarrollo socioafectivo, relación interpersonal, inteligencia emocional y trabajo en equipo.

Abstract

Playful activities are actions that allow children to participate in games spontaneously and integrate into a group of peers, strengthening their socio-affective development that contributes to their development in the social context. The general objective of this study was to measure the influence of play activities on socio-affective development in 4-year-old children of Educational Institution No. 315, Tarapoto, 2022. With the purpose of corroborating the effectiveness of the research, a general or alternative hypothesis was formulated that recreational activities significantly improve socio-affective development. affective in 4-year-old children of Educational Institution No. 315, Tarapoto, 2022. Regarding the framework of the methodological approach, the type of study was applied, with a quasi-experimental design, which allowed the comparison of the results of the experimental group and the control group obtained by applying the data collection instrument to the study sample, children from the Creative C and Kind sections of Educational Institution No. 315; Therefore, the instrument was structured based on ten indicators referring to the dimensions interpersonal relationship, emotional intelligence and decision making, at the same time they were validated by research experts. It is concluded that recreational activities are games that allow children to integrate into a group of peers, respecting themselves and others, putting into practice the rules of coexistence and the values acquired at home or in the educational institution. The application of playful activity as a strategy has significantly improved the socio-affective development in the four-year-old children of the Creative C section, observing the results in table 9 and corroborated in figure 4, which shows that 85% of the total experimental group are on the Achieved rating scale after having applied the recreational activity in relation to the socio-affective development variable.

Key Words: recreational activity, socio-affective development, interpersonal relationship, emotional intelligence and teamwork.

Introducción

El desarrollo socioafectivo es un elemento esencial en el crecimiento integral del niño, dándose inicio la dinámica de socialización dentro del núcleo familiar es ahí donde desarrolla las destrezas de interacción con las personas que lo rodean, afines al conocimiento social siendo esta el fundamento de las conductas y logros de las relaciones sociales, recibiendo además cuidados afectivos y estabilidad emocional.

El presente estudio de investigación titulado “Juegos recreativos y su impacto en el progreso emocional y social en infantes de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022”; se dio inicio al observar en la sección “Creativos C” de la institución en mención, que los niños presentan actitudes agresivas, egocéntricas, tímidas y en ocasiones son impacientes, lo que dificulta la interacción entre compañeros; por lo que, esta investigación tiene como propósito de brindar información y orientar al docente en su quehacer educativo al incluir en su planificación y conducción las actividades lúdicas recreativos que contribuyen al refuerzo de las competencias socioafectivas en los infantes; asimismo, favoreció la conexión interpersonal, las competencias emocionales y la habilidad para tomar decisiones, logrando que convivan de forma armoniosa, comprendan las emociones y sentimientos de sus compañeros durante su tránsito por el nivel inicial.

El informe de tesis contiene información y datos que han sido procesado, examinado y analizado en conexión con la problemática, teniendo en cuenta la estructura siguiente:

El capítulo I, da a conocer el problema de investigación que considera el escenario problemático, la formulación del problema, justificación del estudio, los objetivos, las delimitaciones y limitaciones de la investigación.

El capítulo II, aborda el marco teórico presentando los antecedentes del estudio, las bases teóricas y la definición de términos básicos.

El capítulo III, se considera la metodología de la investigación, abarca las hipótesis, variables de estudio, el método de estudio, tipo y diseño de investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y el procesamiento de la prueba de hipótesis.

El capítulo IV, se exponen los resultados de la investigación y su correspondiente discusión.

El capítulo V, aborda las conclusiones de la investigación, las cuales están directamente vinculadas con los objetivos establecidos; así como también, se considera las recomendaciones.

Finalmente, se incluyen las referencias bibliográficas utilizadas, así como los anexos correspondientes (reporte de Turnitin, matriz de consistencia, instrumento de recolección de datos, ficha de validación del instrumento, permiso de la I.E. , sesiones de aprendizaje y registros fotográficos).

Alexandra y Juanita Delina

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1. Situación Problemática.

El niño por naturaleza es un ser sociable que requiere la compañía de otras personas para integrarse o relacionarse a un grupo, siendo este influenciado por los demás, adoptando comportamiento de los otros hacia él y moldeando su conducta para ser aceptado por el grupo social.

Por su parte, Bravo & Martínez (2016) manifiestan que "el crecimiento social y emocional del infante es crucial para fortalecer su carácter, imagen de sí mismo y capacidad de decisión, influyendo en su vida en común, ambiente escolar y desempeño académico. Estos elementos son esenciales para consolidar su subjetividad y las interacciones que forma con los demás." (p. 2)

La integración escolar del niño o niña tiene como propósito central cambiar el ambiente cotidiano; en la que, queda fuera aquellas personas que integran su familia y su entorno hasta entonces. "Con el ingreso a la escuela, el niño se involucra en actividades lúdicas que se convierten en fundamentales durante esta etapa." (Bigler y otros, 2013, p.3).

Los juegos recreativos son actividades que permite a los infantes desarrollar habilidades y capacidades que necesita para relacionarse con los demás y adquirir conocimiento. Al ver los juegos recreativos como una táctica en el marco del proceso educativo, el profesor aplica esta estrategia para incentivar y captar el interés de los alumnos; mientras que en el proceso de obtener conocimientos y actividad lúdica desarrolla en el niño su creatividad, imaginación y habilidades socioafectivas moldeando conductas y comportamientos.

En este marco teórico, centrándonos en la teoría de Vygotsky quien afirma que los infantes son seres sociales al integrarse al mundo social va adquiriendo elementos culturales y de conducta, características específicas de la sociedad, y luego personalizarlos moldeando comportamientos, a estos aspectos Vygotsky los define como interacción con el mundo interno y social.

"La interacción entre docente y alumno se refleja en la reflexión mutua, ya que el alumno reflexiona sobre lo que el docente dice o hace, así como sobre la intervención.

El docente de educación preescolar asume un rol determinante en el procesos educativo y socioafectivo, es quien guía y orienta el proceso educativo de los niños pequeños entre las etapas de 3 a 5 años, lo que significa que estos pasarán mucho tiempo juntos convirtiéndose en modelo a seguir influenciando en el desarrollo completo del educando. Por este motivo, el docente debe orientar el comportamiento de los niños para moldear actitudes, conductas sociales, que aprendan a respetarse asimismo y a sus compañeros facilitando la integración en el contexto educativo y social.

Desde esta premisa, el Ministerio de Educación (2016) establece que:

“[...] a través de una interacción respetuosa y afectuosa con su madre, el niño comienza a diferenciar su cuerpo del de ella a medida que crece. Esto lo ayuda a desarrollar una identidad individual con emociones, sentimientos y percepciones únicas, distinguiéndose de los demás. Este proceso de separación facilita su transición hacia una socialización confiada y segura, permitiéndole tomar decisiones relacionadas con su exploración, juego y cuidado personal.” (p. 70).

En las I.E. N° 315 de la región San Martín, se observa que los pequeños en la etapa preescolar constantemente presentan actitudes de violencia, acciones que se convierten en una gran dificultad en cada uno de ellos para desarrollar todas las habilidades socioafectivas que ayuden a integrarse a un grupo de trabajo. La falta del desarrollo socioafectivo en la institución educativa en mención trae serios problemas, porque no se puede formar equipos de trabajo, ya que los pequeños prefieren trabajar de manera independiente. Este problema si bien es cierto se presenta en niños de 4 años, es necesario recordar que desde una edad temprana debe formar a los niños para que interactúen con otros, que se preocupen por sus semejantes y que sean muy flexibles a la integración de un determinado grupo o equipo de trabajo.

1.2. Formulación del Problema

Problema general:

¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022?

Problemas específicos:

- ¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo de relaciones interpersonales en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022?

- ¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022?
- ¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo de toma de decisiones en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022?

1.3. Justificación de la Investigación

La investigación tuvo como justificación teórica el estudio del desarrollo socioafectivo, buscando incorporar juegos y dinámicas recreativas durante la planificación y puesta en práctica de sesiones de aprendizaje en que los niños desarrollen relaciones e interactúen entre compañeros. Piaget considera que la actividad lúdica permite a los preescolares poner en práctica sus capacidades mentales, sociales, afectivas y corporales de una manera libre y de manera natural, mediante esta actividad los niños tienen la posibilidad de aprender sobre sí mismos, los demás y el mundo que les rodea. Por su parte, Vygotsky afirma que los niños son seres sociales al integrarse al mundo social va adquiriendo tradiciones y prácticas de comportamiento característicos de la sociedad, y luego personalizarlos moldeando comportamientos.

En términos de la justificación práctica, presente investigación tuvo como impacto en jornada pedagógico del docente, lo que permitirá mejorar la práctica docente, impulsándolo así a planificar sus actividades de aprendizaje teniendo en cuenta las actividades recreativas que favorezcan el perfeccionamiento emocional y social en los infantes al desarrollar su relación interpersonal, inteligencia emocional y al tomar sus propias decisiones.

Teniendo en cuenta el desarrollo del presente estudio se justificó metodológicamente al diseñar el instrumento que se empleó en la ejecución de la investigación, lo cual, tuvo fiabilidad y precisión que podrá ser utilizado en otros estudios de investigación; por lo que, puede estandarizarse. Los docentes del nivel inicial, tendrán mejores alternativas para insertar en su jornada pedagógica a las tareas de juego que promueve el progreso socioafectivo de los niños para que puedan relacionarse con los demás y adquirir dominio de su habilidad apasionado.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

Medir la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Demostrar que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de relaciones interpersonales en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022.
- Demostrar que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022.
- Demostrar que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de toma de decisiones en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022.

1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación

Delimitaciones:

- La delimitación espacial de esta investigación se centró y llevó a cabo en la I.E.I. N° 315, Tarapoto, provincia y región San Martín.
- Delimitación temporal, el estudio se llevó a cabo durante periodo 2021 y 2022, considerando desde la fase de elaboración del proyecto con una duración de 4 meses, en cuanto a la implementación y ejecución de la investigación se realizó en 4 meses, y finalmente en la fase de redacción del informe tuvo una duración de 4 meses.
- Delimitación de la muestra, la muestra de estudio seleccionada fue compuesta por infantes de 4 años de las secciones “Creativos C” (grupo experimental) y la sección “Bondadosos” (grupo control).
- Delimitación práctica, la implementación de las acciones recreativas dentro del proceso educativo favoreció el progreso socioafectivo en los infantes, evidenciados al emplear la herramienta para recopilar datos registrando lo observado en la ficha antes y después de haber aplicado la actividad lúdica en las sesiones de aprendizaje.

Limitaciones:

- No se encontró estudios relacionados con las variables actividad lúdica y desarrollo socioafectivo en el contexto de la región San Martín.
- Limitado material didáctico durante la fase de implementación y realización de la investigación; por lo tanto, se tuvo que autofinanciarnos con recursos adecuados para la ejecución del presente estudio.
- Tiempo restringido para llevar a cabo la investigación, teniendo en cuenta que las actividades consideradas en la investigación no estaban incluidas en la planificación de la docente de aula, por lo que, se tuvo que insertar las acciones para cumplir con el objetivo del estudio y cumplir con nuestro objetivo de estudio.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes del estudio.

Internacionales

Cáceres (2022) en su investigación *“La educación a distancia y el perfeccionamiento emocional y en el entorno social de los niños en educación preescolar”*. Concluye: (1) La vivencia con la teleeducación confirmó que el entorno escolar formal se percibe principalmente como un lugar para cumplir tareas, sin considerar estas actividades como una parte integral del desarrollo de los niños. (2) La práctica docente consistió en los vínculos formados en el contexto educativo mediante la telepresencia, como el vínculo entre el maestro y el niño, entre los progenitores y el niño, y entre el docente y los padres. Se consideraron las emociones de los niños y sus reacciones durante las actividades escolares realizadas de manera virtual. El docente desempeñó el rol de guía a través de una pantalla, utilizando diversas estrategias tecnológicas para motivar a los niños y niñas. (3) Es necesario enseñar a los progenitores acerca del el crecimiento social y afectivo de sus menores, y destacar la relevancia de la Educación Inicial como una labor profesional que impulsa el avance intelectual, social y emocional de los niños.

Montalvo (2021), realizó su estudio de investigación titulado *“Actividades recreativas basadas en el uso de recursos lúdicos para potenciar o incrementar comportamientos de los niños de primer grado, en la Unidad educativa Particular San Francisco de Sales, año lectivo 2019-2020”*. Concluye: (1) El desarrollo de estrategias metodológicas que utilicen los juegos recreativos representan una excelente opción para optimizar la actitud de los alumnos en el transcurso del proceso de aprendizaje en primer grado. (2) La metodología incluyó un procedimiento de evaluación, reflexión y creación de encontrar una respuesta al problema, resultando en una experiencia que conecta a comparar la realidad específica del establecimiento con las teorías de varios especialistas en la conducta. (3) Los instrumentos empleados en este estudio han sido apropiados para adquirir y confirmar la información requerida para desarrollar opciones de mejora.

Amboya (2021) en su investigación *“Las emociones en el proceso de crecimiento desarrollo social y emocional en infantes de 4 a 5 años: Talleres educativos para los progenitores”*. Arribó a las siguientes conclusiones: (1) Se destaca la habilidad para guiar a los

estudiantes en el reconocimiento de emociones, enfatizando el esfuerzo por crear un ambiente armonioso donde se promueva la confianza y el respeto recíproco entre ambos alumnos y la maestra. (2) La observación realizada en los infantes de preescolar (Inicial II) sugiere la necesidad de una planificación más efectiva en la conducción de la clase, ya que no se dedica tiempo suficiente a la socialización o al fomento de la comunicación entre los niños durante las actividades. (3) Según las técnicas de investigación aplicadas, los infantes de preescolar (Inicial II) muestran dificultades en la socialización y la afectividad debido a diversos factores que afectan su desarrollo. Por lo tanto, es crucial capacitar a los padres en temas específicos para promover un adecuado desarrollo socioafectivo de los niños.

Del Valle (2020), realizó su publicación “*Juegos Recreativos como Herramientas para la Transición Educativa*”. Concluye: (1) La integración de actividades pedagógicas en la formulación de habilidades educativas es beneficiosa, ya que su conexión con la etapa de aprendizaje de los niños promueve la activación cognitiva. (2) Los contenidos relacionados con las actividades lúdicas y las actividades manuales son una fuente para incentivar a los estudiantes y a los progenitores y tutores. Durante las actividades grupales, se puede notar un cambio de actitud facilita la colaboración activa de los infantes en la realización de los objetivos establecidos las tareas. (3) A través de la implementación del plan de acción, se procede a proporcionar a los profesores el análisis de diálogos educativos y habilidades centradas en los principios de la educación. Durante este proceso, se observó que los involucrados mostraron reflexión, interés y compromiso dentro del desarrollo educativo de los alumnos. Este comportamiento se evidenció de manera positiva en el aula, donde los infantes demostraron motivación y progreso en su actitud, acorde con su desarrollo mental y emocional.

Nacionales

Montes (2020) en su investigación “*El fortalecimiento de las capacidades de coordinación mediante acciones recreativas en los estudiantes de 4 y 5 años de edad de la I.E. Bartolomé Herrera del distrito de Los Olivos en el año 2019*”. Lima. Perú. Concluye: (1) Se evidenció un avance beneficioso para las competencias de coordinación motriz mediante actividades lúdicas, sin diferencia significativa entre educandos de 4 y 5 años de edad. Esta experiencia se realizó en la I.E. Bartolomé Herrera. (2) Los estudiantes de 4 años son quienes muestran una mayor receptividad a la experimentación, además de una mayor disposición para integrarse en las actividades propuestas. (3) Las actividades o las tareas recreativas no solo

promueven el perfeccionamiento de las habilidades coordinativas, sino que también las igualan, facilitando un desarrollo adecuado para cada estudiante de modo que todos alcanzan habilidades similares.

Escobar (2020) en su investigación “*Uso de juegos como habilidad educativa para la integración social de los alumnos en una I.E. en Ayacucho*”. Perú. Concluye: (1) Se ha determinado que el uso de actividades lúdicas como método de enseñanza mejora significativamente la interacción social de los alumnos del 2° grado de educación primaria en la I.E. N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora. En efecto, después de la implementación del experimento con actividades lúdicas, el promedio de logro en el post test aumentó de 9.84 (33% de logro) a 20.21 (67% de logro). (2) La estrategia didáctica de las actividades recreativas mejora notablemente la integración social. Después de la implementación del experimento con actividades lúdicas, el promedio de logro en el post test aumentó de 3.05 (31% de logro) a 6.84 (68% de logro). (3) La estrategia didáctica de la actividad lúdica mejora considerablemente la comunicación. Después de la implementación del experimento con actividades lúdicas, el promedio de logro en el post test aumentó de 3.42 (34% de logro) a 6.74 (67% de logro). (4) La estrategia didáctica el uso de juegos como estrategia mejora notablemente la autonomía. Después de la implementación del experimento con actividades lúdicas, el promedio de logro en el post test aumentó de 3.37 (34% de logro) a 6.63 (66% de logro).

Solís (2020) en su investigación “*El progreso social y emocional en menores de cuatro años desde la perspectiva de la teoría de Henri Wallon en 2 I.E. de Ventanilla, 2019*”. Lima. Perú. Concluye: (1) Se observan variaciones relevantes desde el enfoque estadístico en el aspecto de Oposicionismo de la etapa de crecimiento socioafectivo entre los niños pequeños de 4 años de las instituciones Warma Kuyay y Los Olivos de la Paz. (2) El crecimiento socioafectivo de los niños en las dos I.E. se encuentran en proceso, evidenciando un avance gradual en la autoaceptación del infante y su combinación en el entorno social.

Mamani y Vargas (2018) en su investigación “*La actividad física como método o como enfoque educativo para mejorar los lazos socioafectivos en infantes de 5 años en la I.E.I. “Lucecitas de Cristo”. La Joya. Arequipa 2018*”. Perú. Concluye: (1) Se ha demostrado que la actividad física tiene impactos positivos en el fortalecimiento de las conexiones socioafectivas

en infantes de 5 años, y su inclusión en proyectos pedagógicos para este nivel. Se observó una orientación hacia lo que debería ser idealmente, proporcionando herramientas replicables en otros contextos, aunque se requiere más investigación y seguimiento para un fortalecimiento efectivo de las relaciones socioafectivas. (2) Se ha demostrado que la actividad física tiene la habilidad de captar el interés de los niños, siendo un factor de inclusión y equidad social fundamental para fomentar la asistencia. La profesora actúa como orientadora, facilitadora o mediadora del aprendizaje de los estudiantes, quienes muestran disfrute y felicidad en sus clases con actividades físicas. (3) Se evaluó el impacto de la realización de la práctica física como herramienta educativa para fortificar las conexiones socioafectivas en infantes de 5 años, logrando que la mayoría adquiriera habilidades afectivas, sociales y comunicativas.

2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos

2.2.1. Actividades lúdicas

2.2.1.1. Conceptualización:

Las actividades lúdicas son recursos pedagógicos utilizados durante el avance dentro del desarrollo educativo junto con propósito de crear escenarios participativos, afectivos, sociales y colaborativos entre los actores educativos. Al respecto, Gonzales y Rodríguez (2018) expresan que la implementación de juegos recreativos es esencial como estrategia metodológica en el nivel inicial, porque permite fomentar un entorno acogedor, pacífico y de confianza mutua entre los alumnos para facilitar el aprendizaje de nuevos conceptos que fortalezcan los sentidos, las emociones y promuevan el desarrollo en diversas áreas. (p. 5).

“Los juegos recreativos aportan al fomento de destrezas sociales mediante juegos que son recreativos, divertidos, espontáneos y voluntarios. Estos juegos tienen un propósito principalmente interno, ya que los niños participan por el placer que les brinda el juego, no necesariamente el objetivo de obtener un premio o reconocimiento.” (Córdova, 2017, p. 20).

El niño, al participar en actividades lúdicas, desarrolla de manera integral todas sus habilidades, destrezas, capacidades y potencialidades, estas actividades contribuyen al crecimiento de su ser, permitiéndole manifestar tendencias naturales a través de estos elementos pueden estar relacionados con la estimulación temprana. Este proceso es fundamental, especialmente en infantes de dos años, ya que el juego no solo ofrece entretenimiento, sino que

también funciona como un recurso clave para el progreso de sus aptitudes cognitivas, emocional y en el ámbito social.

Desde la perspectiva de Castellar (2015 como se citó en Posligua-Espinoza y Chenche-García, 2018), “El profesor debe estar familiarizado con las particularidades de sus alumnos y ser consciente de sus necesidades e intereses. Al incorporar actividades lúdicas en la planificación, en el diseño y evaluación del trabajo educativo, el objetivo verdadero y evidente es promover su desarrollo completo.” (p. 1035).

“Las actividades lúdicas surgen de manera natural en los niños, siendo aplicables por los adultos para reavivar nuestro espíritu infantil, lo que aumenta la capacidad de explotar, crear e innovar” (Piedra, 2018, p. 98). Las actividades lúdicas o juego son estrategias didácticas que facilitan el proceso educativo; es decir, sirve para motivar y fomentar el fortalecimiento de competencias socioafectivas en los infantes.

En esta perspectiva, Guzmán (2017), manifiesta que cuando un niño participa de las actividades lúdicas desarrollan sus competencias, aptitudes, capacidades y competencias; por lo que, es importante organizar los juegos con objetivos definidos para facilitar el aprendizaje en los estudiantes. (p. 20-24).

“Las actividades lúdicas son esenciales para generar interés entre los estudiantes y promover su desarrollo integral. A través de estas actividades, adquieren habilidades y destrezas, además de desarrollar la capacidad de crear por iniciativa propia, aplicando los contenidos aprendidos en el aula.” (Posligua-Espinoza y Chenche-García, 2018, p. 1035). Consecuentemente, los juegos recreativos son esenciales en el ámbito educativo porque proporciona una base vital para el aprendizaje y el desarrollo personal de los infantes pequeños.

2.2.1.2. Importancia y ventajas del uso de actividades lúdicas en la educación inicial

Promueve el perfeccionamiento de actitudes de, respeto, integración, solidaridad y cooperación entre los integrantes de un grupo social; asimismo, fortalece la adopción de habilidades socioafectivas entre las personas.

Las actividades recreativas en el proceso educativo facilitan la implementación de juegos convirtiendo la jornada pedagógica en un espacio agradable que motiven y estimulen a los niños en el desarrollo de aprendizajes relevantes.

Los juegos recreativos favorecen el progreso de habilidades socioafectivas, lo que permite al niño integrarse con su par o grupo de compañeros, respetándose asimismo y a los demás, poniendo en práctica valores adquiridos en el entorno familiar y social.

Potencian las capacidades y competencias que favorecen la ventaja e intercambio de experiencias que permitan al niño desenvolverse en su vida cotidiana; por tanto, las actividades lúdicas son intrínsecamente motivadoras y pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y placentero para los preescolares.

Desarrollan la creatividad en los niños para resolver problemas que pueda presentarse dentro o fuera del aula y pueda actuar con seguridad ante problemas de su entorno; es decir, las actividades lúdicas permiten a los infantes explorar su imaginación proporcionando una salida para la autoexpresión y la innovación.

Los juegos recreativos en el ámbito educativo infantil promueven el desarrollo del autocontrol, autonomía, autorregulación que promueven al desarrollo de la personalidad e identidad en los educandos. Los niños al participar en estas actividades aprenden a tomar decisiones, planificar y ejecutar acciones, lo cual fomenta su independencia y capacidad de auto-control emocional.

Permite a los preescolares colaborar de forma colaborativa, a expresarse de manera eficaz y a abordar conflictos de manera constructiva, las actividades lúdicas pueden incluir desafíos y rompecabezas que estimulan la habilidad de razonamiento crítico y la habilidad para solucionar problemas y la imaginación.

Considerando el progreso completo de los infantes básicamente en el aspecto socioafectivo los juegos recreativos tienen las siguientes ventajas:

- Permite el perfeccionamiento de la personalidad en el niño.
- Favorece la armonía entre los niños de edad preescolar.
- Favorece el crecimiento de las destrezas motoras en los infantes.
- Facilita el fortalecimiento de las destrezas de comunicación entre los infantes.
- Las actividades lúdicas favorecen el crecimiento del pensamiento, emocional, social y del lenguaje en los niños.

- Favorece habilidades de manipulación, exploración, descubrimiento y observación en los infantes.
- Asimismo, favorece el progreso del aprendizaje fortaleciendo la creatividad cognitiva, vocabulario y destrezas mentales en los educandos.
- Fortalece el progreso de competencias cognitivas como: la memoria, concentración y atención.
- Favorece la empatía entre los niños, ya que permite comprender a otros durante el juego.
- Desarrolla fomentar la creatividad e imaginación en los infantes a asumir roles durante el juego.

2.2.1.3. Actividades lúdicas para desarrollar las habilidades socioafectivas en los niños el nivel inicial.

Desde la posición de Baquix (2014 como se citó en Montes, 2020) “El uso de juegos y actividades recreativas en la educación infantil ayuda a los infantes a descubrir y aprender de manera efectiva a través del juego; asimismo, que los docentes proporcionan áreas preparadas para atender distintas necesidades e intereses del infante” (p. 25-26).

Con la intención de promover progreso de habilidades socioafectivas en los niños se recomienda considera las siguientes actividades lúdicas:

- **Juego de dramatización.** Los juegos dramáticos son escenificaciones o puesta en escena una acción interpretada por los niños asumiendo roles de cada personaje.

Los juegos dramáticos permiten en los niños, fomentan el crecimiento de la creatividad, imaginación, incrementa su vocabulario; asimismo, favorece el desarrollo socioafectivo, convivencia escolar y resolución de problemas, facilitando el aprendizaje significativo y creativo.

- **Juegos colaborativos.** Este juego colaborativo es una actividad en la cual los niños no compiten; sino que, tiene que trabajar todos juntos para culminar el juego.

El propósito de este juego colaborativo es que todos los infantes participen y culminen el juego, aquí no hay ganadores ni perdedores, se trata de jugar en equipo y que todos los jugadores tengan un solo objetivo.

Asimismo, este juego favorece el fomento de habilidades socioafectivas y empáticas de los pequeños, se trata que durante el juego los niños disfruten y se diviertan.

- **Juegos tradicionales.** Los juegos tradicionales en una actividad espontánea y propia que realizan las personas básicamente durante la niñez; lo que, permite al niño utilizar materiales y/o recursos de su entorno.

El propósito de las actividades recreativas tradicionales es fortalecer las relaciones sociales y de convivencia entre niños; asimismo, permite el desarrollo de capacidades socioafectiva, motoras y cognitivas.

Este juego favorece el avance de la capacidad imaginativa y desarrollo creativo en los niños mediante manipulación de los recursos de su entorno.

- **Juegos corporales.** Los juegos corporales son actividades recreativas que permite a los infantes expresar su yo interior a las personas de su entorno; es decir, los infantes manifiestan sus sentimientos, emociones, ideas y pensamientos.

Los juegos corporales promueven el crecimiento psicomotor en los niños, ayudándolo a perfeccionar su equilibrio, coordinación y lateralidad.

Estos juegos pueden ser: jalar soga, saltar como conejo, competencia de globos, de carreras, entre otros.

- **Juego en los sectores.** La acción recreativa de los sectores es una práctica en la que participan los niños todos los días, favorece el progreso de la independencia, convivencia escolar, toma de decisiones y desarrollo de competencias socioafectivas en los educandos.

El juego libre en los sectores llamado también como momento pedagógico se desarrolla en el aula; por lo cual, el aula tiene que estar implementado y con sus espacios respectivos, tiene una duración de 60 minutos.

La finalidad de este juego es que los niños decidan donde jugar y con quien jugar desarrollando independencia y autonomía; asimismo, promueve el fomento la creatividad y la imaginación.

- **Juego de persecución.** Este juego constituye una actividad popular y original, permite el perfeccionamiento de la agilidad en los infantes, el propósito del juego es que el jugador tiene que perseguir y atrapar al o a los demás participantes abrazándolo o topándolos.

En este tipo de juego favorece la interrelación entre los niños; así también, desarrolla la coordinación corporal. El juego de persecución puede desarrollarse en el patio del jardín por que se requiere de mayor espacio, estos juegos pueden ser: el escondite, gallinita ciega, tocados por la pelota, los caballitos, stop, etc.

Asimismo, este juego permite a los niños relacionarse, conocerse, respetarse unos a otros, favorece el desarrollo socioafectivo entre los educandos y la habilidad para tomar decisiones.

El juego de persecución ayuda los pequeños a entender y comprender las reglas durante el juego facilita también a los infantes vivenciar y disfrutar de esta actividad.

2.2.1.4. Secuencia metodología de la aplicación de la actividad lúdica para ayudar el desarrollo socioafectivo en los infantes de educación inicial

A. Fundamentación.

Las actividades recreativas, como estratégica favorecen en el progreso fundamental para los pequeños desde los primeros años de la infancia, ofreciéndole oportunidades de juego en un entorno agradable y armonioso; así como también, permite conocer su entorno y a establecer relaciones interpersonales con otros niños. Las actividades lúdicas estimulan la creatividad y promueven en los niños la exploración de diversos escenarios y estimula la toma de decisiones. al mismo tiempo, sirve como medio en los infantes para expresar y manejar emociones y percibir las emociones y sentimientos ajenos

B. Campo de Acción.

El estudio se realizó con los menores de 4 años de la sección Creativos “C” en la I.E. N° 315, Tarapoto.

C. Funciones.

La actividad lúdica es realizada de manera libre y espontánea que se lleva a cabo en conjunto, lo cual fomenta las relaciones interpersonales y la cooperación entre los participantes.

La actividad lúdica fomenta destrezas como la resolución de problemas, la memoria, concentración y razonamiento crítico; asimismo, ayuda a los pequeños a desarrollar habilidades para comunicarse con otros, compartir y solucionar conflictos.

D. Fundamento Teórico.

El juego es fundamental para el crecimiento durante la infancia, porque brinda a los niños las oportunidades para aprender, crecer y desarrollarse en diversos aspectos áreas de manera divertida, emocionante y significativa. Teniendo en cuenta el aporte de Piaget quien considera que la actividad lúdica permite a los preescolares poner en práctica sus capacidades mentales, sociales, emocionales y corporales de una manera libre y espontánea, mediante en esta actividad, los niños pueden aprender sobre sí mismos, los demás y el mundo que les rodea, desarrollando capacidades como la habilidad para solucionar problemas, imaginación, la cooperación y la autoexpresión.

E. Momentos.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2018), “la preparación de las actividades del proceso educativo es un factor primordial en el quehacer educativo del maestro, lo que le facilita la organización y estructuración de forma ordenada y lógica de las fases de enseñanza; se encuentran elaboradas para fomentar habilidades y cumplir los objetivos de aprendizaje definidos en el currículo.” (p. 36).

Teniendo en cuenta el objetivo de este estudio en fase de ejecución se aplicó las actividades lúdicas teniendo en cuenta los siguientes momentos:

- Inicio, es el momento oportuno para iniciar y crear una conexión relevante con los infantes. Durante esta fase, se pueden llevar a cabo diversos procesos educativos, como

la identificación de problemas y la motivación, la evaluación de conocimientos anteriores y el establecimiento del propósito de la sesión, lo que ayuda a estimular el entusiasmo en los estudiantes

- Durante esta fase, la maestra desempeña un papel proactivo y de apoyo para fomentar diferentes escenarios de aprendizaje. Su objetivo es ofrecer a los niños oportunidades para explorar, realizar actividades físicas, investigar, intercambiar verbalmente, conversar y establecer contacto entre ellos. Dentro del marco pedagógico, se considera la gestión y el orientación en el aprendizaje.
- Cierre, este momento posibilita la valoración de la experiencia que los infantes han vivido durante la actividad. Su objetivo principal es proporcionar retroalimentación y dar la oportunidad para tanto para el profesor como los alumnos analicen lo asimilado y realicen una revisión del proceso.

F. Actividades de Aprendizaje.

- Sesión 1: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está.
- Sesión 2: Jugamos a la gallinita ciega.
- Sesión 3: Jugamos el baile de las sillas musicales.
- Sesión 4: Disfrutamos del juego encestando pelotas.
- Sesión 5: Juguemos a ser doctores.
- Sesión 6: Jugamos a jalar la soga
- Sesión 7: Juguemos a la cocinita.
- Sesión 8: Juguemos a los encostalados.
- Sesión 9: Juguemos al gato y al ratón.
- Sesión 10: Juguemos a buscar un tesoro.

H. Materiales o Recursos.

- Soga.
- Latas.

- Pañueleta.
- Mascaras.
- Pelotas.
- Cestas.
- Sillas.
- Costales.
- Búfer.
- Kits del sector hogar
- Vestimenta
- Silbato.

2.2.2. *Desarrollo socioafectivo.*

2.2.2.1. Conceptualización.

El progreso socioafectivo es el proceso en la que los niños adquieren a comportarse de manera adecuada en interacción con la familia, amigos y compañeros de escuela. Forma una pieza vital en el proceso de crecimiento completo de los infantes, lo que permite formar personas competentes en el ámbito emocional y social, con habilidades para interactuar con los demás.

El desarrollo socioafectivo es el acto de vinculación del infante con su entorno, dándose inicio en el contexto familiar en la que se expresa sentimientos de afecto, comprensión, paciencia y amor, lo que permitirá en el niño regular sus emociones haciendo que el niño se sienta amado, protegido y querido.

Por su parte, Ordoñez y Paredes (2022) manifiestan que “la parte emocional de un niño se desarrolla desde las primeras interacciones emocionales con su madre. La seguridad y estabilidad emocional que el bebé experimenta en esta etapa son fundamentales para su desarrollo general y para otras capacidades que afectan su vida emocional” (p.30).

Desde la perspectiva de Jiménez (2020), la habilidad socioafectiva es crear lazos afectivos, expresar emociones de manera abierta, y aprender comportamientos y normas sociales (p. 8). Es decir, en relación al aspecto social permite desenvolverse con facilidad en cualquier entorno; mientras que, en el aspecto afectivo está relacionado con la habilidad para expresar emociones y los sentimientos.

El desarrollo socioafectivo durante la primera infancia es preciso ya que este repercutirá en la personalidad del niño; por lo que, el factor apego es fundamental en esta etapa. Los afectos físicos, afecto, contacto físico cercano, la entendimiento y cuidado proporcionan a los niños un crecimiento en el ámbito social y emocional más sano y equilibrado.).

Por su parte, Rojas, Estévez y Macías (2019) establecen el desarrollo emocional y social abarca las vivencias emocionales y la integración social del niño, permitiéndole sentirse amado y seguro, y capacitándolo para interactuar con otros según normas compartidas. Por esta razón, desde temprana edad es crucial proporcionarles seguridad, cuidado, atención y afecto. (p.54).

En este contexto, el desarrollo socioafectivo es un aspecto relevante que se presenta desde los tres a cinco años, es uno de los aspectos más principales para desarrollar, considerando que después de la familia, la escuela es el siguiente agente socializador y es donde va a fortalecer su personalidad.

La habilidad socioafectiva es crucial para que los niños se desarrollen como individuos competentes y responsables dentro de la sociedad, a través de esta habilidad los preescolares aprenden a socializar, adaptarse a diferentes contextos, establecer relaciones significativas y actuar de acuerdo con las normas y valores sociales, construyendo una base firme para su bienestar del desarrollo emocional y social a través de todas las etapas de la vida.

Como afirma Ocaña (2011 como se citó en Páez, 2016), el desarrollo socioafectivo facilita que el niño se socialice gradualmente, adaptándose a diferentes contextos, creando vínculos con otras personas cultivando comportamientos según las normativas, valores y principios de la sociedad (p.49).

2.2.2.2. Beneficios del desarrollo socioafectivo en la primera infancia.

Facilita un proceso de aprendizaje de normas, valores y creencias que facilitarán la adaptación infantil al entorno social.

El desarrollo socioafectivo se da inicio desde el nacimiento siendo la comunicación e interacción del niño con sus padres su principal modelo social.

Permite desarrollar una autoestima sólida convirtiendo al niño en una persona con confianza en sus habilidades.

Fortalece el autocontrol y autorregulación emocional lo que ayudará a los niños a poder asumir retos para resolución de conflictos.

Favorece la interacción social de los infantes con los adultos o con sus compañeros; asimismo, permite al niño relacionarse consigo mismo.

Permite a los niños expresarse a través de gestos, expresiones faciales y contacto físico demostrando respeto y amabilidad por sus compañeros y el adulto.

Permite a los niños enfrentarse a los conflictos internos que tiene en el aula con sus compañeros o con la docente.

Crea un ambiente armonioso permitiendo a los niños realizar actividades que forman y desarrollen las relaciones socioafectivas.

Permite al niño sentirse valorado, respetado y amado por las personas de su entorno apreciándose a sí mismo.

Fortalece su autonomía desde los primeros meses de vida cuando se le permite actuar desde su propia iniciativa, favoreciendo el desarrollo de su propia identidad personal.

Permite formar personas emocional y socialmente capaces de relacionarse con los demás, comunicando sus necesidades, deseos y sentimientos.

2.2.2.3. Factores que intervienen en el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños.

El crecimiento socioemocional consiste de manera crucial en la vida de los infantes, ya que les facilita la socialización gradual, la adaptación a diferentes entornos, la creación de vínculos con otros y la formación de comportamientos en consonancia con las normas, valores y principios sociales; por lo que, es fundamental considerar los siguientes factores:

- Socialización, conforme los niños crecen, aprenden a interactuar con su entorno social. A través de experiencias con la familia, amigos, maestros y otros adultos, los niños adquieren habilidades para comunicarse, cooperar y compartir. Este proceso de socialización es gradual y se enriquece con cada nueva interacción social.
- Adaptación a contextos diversos, los niños forman parte de diversos entornos, como el hogar y la escuela, el vecindario y otros espacios sociales. El desarrollo socioafectivo les ayuda a adaptarse a estos contextos, comprendiendo y respondiendo adecuadamente a las expectativas y reglas de cada uno.
- Relaciones interpersonales: la capacidad de crear y sostener vínculos saludables es un componente esencial del desarrollo socioafectivo. Los niños aprenden a formar vínculos afectivos con sus padres, hermanos, amigos y otros adultos, lo que les proporciona una base de seguridad y confianza.
- Desarrollo de conductas respetando las normas de convivencia, mientras los niños interactúan con su entorno, comienzan a internalizar las reglas, valores y principios que guían a la sociedad. Este proceso de aprendizaje les ayuda a desarrollar un sentido de lo que es correcto e incorrecto, y a comportarse de manera acorde con las expectativas sociales.
- Emociones y autocontrol, el desarrollo socioafectivo también implica la comprensión y regulación en relación con las emociones. Los niños se familiarizan con emparejar sus propias emociones y las de los demás, así como a manejar situaciones emocionales de manera adecuada. Las emociones son naturales en los seres humanos, cada uno anticipa la respuesta que se dará a un estímulo emocional específico. Estas respuestas son cruciales, ya que reflejan cómo enfrentamos los eventos de la vida. Por otro lado, el estado de ánimo es más duradero en comparación con las emociones individuales. (De los Ángeles, s/f como se citó en Cáceres, 2022, p. 19).
- Empatía y respeto, desarrollar empatía y el respeto hacia los demás es esencial para una convivencia pacífica y armoniosa. A través de interacciones y experiencias, los niños aprenden a empatizar, a comprender diferentes perspectivas y a valorar la diversidad.
- Autoestima, se desarrolla a través de la interacción con otras personas, el autoconocimiento, la aceptación de sus cualidades y atributos, la capacidad de mejorar su vida y los hitos que definen su existencia. (Rodríguez, 2017, p. 20).

- Autorregulación emocional, es la habilidad humana de manejar sus propios impulsos. Según Céspedes (2008, como se citó en Villouta, 2017), desde los tres años, la autorregulación emocional mejora y el niño comienza a desarrollar un aparato cognitivo que integra aspectos emocionales. Surge la conciencia de los sentimientos y la capacidad para identificar sus estados emocionales. (p.5).
- Desarrollo personal y social, es un proceso que inicia en el entorno familiar y se fomenta a través de relaciones seguras y afectivas establecidas con los cuidadores. Estas relaciones significativas forman el vínculo de apego, proporcionando la seguridad y el respaldo necesario para que los niños se desarrollen como individuos únicos y puedan relacionarse con su entorno. (Ministerio de Educación, 2016, p. 70).
- Relación intrapersonal se refiere al desarrollo independiente donde se fortalece la identidad, la aceptación, la confianza y la seguridad en uno mismo, así como la habilidad para gestionar adecuadamente emociones y sentimientos. (Cáceres, 2022, p. 20).

2.2.2.4.Sustento teórico del desarrollo socioafectivo en el nivel inicial

Desde la perspectiva Lev Vygotsky

Lev Vygotsky en su teoría sociocultural hace énfasis en la interrelación social; es decir, el hombre es un ser social que adquiere conocimientos y habilidades a través de la influencia del el entorno y las personas a su alrededor.

Por lo que, es inevitable que dentro del entorno educativo se dé el vínculo entre alumnos y maestros; es decir, los maestros son los responsables de crear estrategias interactivas, para que el niño aprenda eficazmente cuando lo hace en forma cooperativa.

Esta teoría, analiza que los seres humanos aprenden en sociedad en interacción con su medio y con los demás, favoreciendo el desarrollo de aprendizajes significativos que van a ser aplicados en el crecimiento personal y social.

En esta perspectiva, Vygotsky considera que la persona no puede vivir aislado de los demás, sino que tiene la necesidad de relacionarse con otros para establecer interacciones en la que se desarrolle su habilidad afectiva como social, respetando su cultura y costumbre, lo que le permitirá a la persona moldear su actitud y comportamiento.

Según esta teoría es importante promover en los educandos la colaboración y trabajo en equipo, ya que favorece que los niños establecen relaciones positivas con los demás, su aprendizaje mejora, se sienten más motivados y su autoestima aumenta, lo que facilita el progreso del potenciación de las habilidades sociales y emocionales de forma más eficiente.

Desde la perspectiva de Henri Wallon

Wallon en su teoría de personalidad, considera que el niño está sujeto al contacto con individuos de su entorno; es decir, inicialmente la madre es quien atiende a las necesidades de los niños; posteriormente, la madre y demás personas significativas posibilitan al infante en su perfeccionamiento integral.

Este psíquico en su teoría de desarrollo de la personalidad propuso los siguientes estadios:

- Etapa puramente impulsiva (hasta los seis meses de vida): Se manifiestan respuestas motoras como parte de la inserción social temprana.
- Estadio emocional (de seis a doce meses): Surge una conexión emocional, manifestada a través de emociones y reconocimiento frente al espejo.
- Estadio sensorio-motor (de doce a veinticuatro meses): Inicia el habla y la capacidad de caminar erguido. Primeras exploraciones y manipulaciones de objetos básicos.
- Etapa proyectiva (a partir de los 2 años): Presenta sincretismo, una percepción global y confusa de diversos fenómenos simultáneos. Desarrollo de la capacidad de evocar objetos y eventos. Uso inicial del desarrollo de la capacidad uso simbólico del lenguaje.
- Etapa del personalismo (de dos años y medio a tres años): Se consolida la afirmación de la personalidad y se desarrolla la construcción del yo.
- Etapa de oposición y negativismo (desde los tres años): Involucra narcisismo, imitación y cambio entre estar pasivo y activo.
- Estadio de gracia (de cuatro a seis años): Integración completa en el entorno familiar.
- Etapa de personalidad versátil (a partir de los seis años): Integra al individuo en el grupo mediante juegos colectivos.” (Valdés, 2014).

2.2.2.5. Agentes educativos que intervienen en el desarrollo socioafectivo durante la primera infancia

- El profesor.

“El docente debe proporcionar una variedad de experiencias mediante juegos, dinámicas y gestos, mientras fomenta un entorno positivo que incluya un trato amable, expresiones de afecto y respeto. Esto contribuye a fortalecer los lazos emocionales, promoviendo un sentido de seguridad y confianza en los niños” (Vásquez, 2017 como se citó en Ordoñez y Paredes, 2022, p.33)

En esta perspectiva, la maestra cumple un rol de orientador, facilitador y guía haciendo uso de herramientas, estrategias y técnicas para realizar el proceso educativo, es en el aula donde los niños pasarán mayor tiempo; por lo que, el docente debe establecer los requisitos y espacios necesarias para que los infantes durante este tiempo se sientan protegidos y estimados.

El docente no es solo visto como la persona que enseña, muchas veces adopta el rol de la madre o padre, ya que el niño confía en él o ella y considera que es la persona más amable y buena que siempre estará ahí para cuidarlo.

El docente en su afán de encaminar y moldear las actitudes de los niños va estableciendo en observar y seguir normativas y reglamentos que favorecen la relación social y convivencia escolar. Por lo que, las maestras tienen la responsabilidad de ofrecer y atender el desarrollo tanto físico como psíquico durante la etapa escolar.

- La familia

En relación al desarrollo socioafectivo los padres cumplen un rol fundamental ya que ellos crean espacios de participación; asimismo, facilitan la comunicación e interacción entre el niño y quienes lo rodean, es el hogar donde nace lazos de amor, cariño, afecto, confianza, paciencia, comprensión y consuelo.

“La presencia materna es crucial para cualquier hijo debido al vínculo profundo que comparten, pero el papel del padre como observador directo y respaldo es igualmente crucial en la dinámica familiar. Un padre ama a sus hijos de manera incondicional, lo que hace que la paternidad sea el vínculo que los une, asumiendo la responsabilidad de proveer sustento,

estabilidad y una educación académica sólida.” (Díaz, 2017 citado por Ordoñez y Paredes, 2022, p. 34).

La conexión en la relación entre la madre y el infante es crucial la primera conexión afectiva en la que cimienta pilares para formación de su personalidad, identidad, autoestima, integridad y seguridad.

Por su parte, el padre fomenta un ambiente de seguridad en la que permite al niño adoptar comportamiento y actitudes que le permitan relacionarse con su entorno o pares.

2.2.2.6. Dimensiones del desarrollo socioafectivo.

2.2.2.6.1. Relaciones interpersonales

“La habilidad de establecer las relaciones interpersonales requieren la habilidad de interactuar con otros y participar en diversos grupos, mostrando respeto por diferentes culturas, religiones, clases sociales, entre otros aspectos. Esto se logra fomentando actitudes de cooperación, solidaridad y empatía hacia el entorno que los rodea.” (Cáceres, 2022, p. 20).

El desarrollo socioafectivo en las relaciones interpersonales de los niños es vital para su bienestar emocional y social. Proporcionarles un entorno seguro, lleno de amor y atención, y servir como modelos a seguir, les ayudará a desarrollar la confianza y las competencias requeridas para interactuar de manera efectiva con los demás y adaptarse a las normas de la sociedad.

Por su parte, Raffino (2020) define que las relaciones entre personas son diversas y a veces complejas, los vínculos íntimos o emocionales implican una conexión profunda con otros individuos y pueden experimentarse en distintos niveles de afectividad.”

Las relaciones interpersonales son diversas y a menudo complejas, y en ciertos casos pueden ser difíciles de definir claramente. Estas relaciones pueden abarcar una amplia gama de interacciones, desde las más superficiales hasta las más íntimas y afectivas. En particular, los vínculos íntimos o emocionales representan una conexión profunda con otros individuos y se expresan en distintos grados de afecto.

La afectividad en las relaciones interpersonales puede variar ampliamente, algunas relaciones pueden ser intensamente apasionadas, mientras que otras pueden ser más calmadas y estables. Los niveles de afectividad pueden depender de factores individuales y contextuales.

Las relaciones interpersonales en los preescolares son de vital relevancia para su desarrollo integral, los niños comienzan a interactuar más allá del círculo familiar inmediato y empiezan a formar sus primeras relaciones con pares y adultos fuera de su hogar. Estas interacciones ejercen una influencia considerable en varias áreas de su desarrollo.

Las relaciones interpersonales en la etapa infantil resultan cruciales para el perfeccionamiento social, emocional, cognitivo, físico y moral de los infantes. Fomentar estas relaciones de manera positiva y constructiva establece los cimientos para su bienestar y lograr éxito en el futuro futura; por lo que, se recomienda tener en cuenta las estrategias siguientes que favorezcan las relaciones interpersonales:

- Juegos en grupo, promover actividades y juegos que requieran colaboración y trabajo en equipo.
- Entorno protegido y acogedor, establecer un ambiente donde los infantes se sientan seguros y valorados, lo que fomenta la apertura y la interacción.
- Modelado de conducta, los adultos deben actuar como modelos de comportamiento positivo, mostrando habilidades de interacción, empatía y manejo de desacuerdos.
- Oportunidades de interacción, facilitar oportunidades para que los niños interactúen con una variedad de pares y adultos en diferentes contextos, como en el aula, en el parque y en actividades extracurriculares.
- Apoyo Emocional, proporcionar apoyo emocional y guiar a los niños en la comprensión y gestión de sus emociones y relaciones.

2.2.2.6.2. Inteligencia emocional

La destreza de asemejar y manejar nuestras emociones, al igual que los de los demás, y motivarnos adecuadamente se denomina inteligencia emocional. Esta capacidad es fundamental para el bienestar individual y para mejorar nuestras relaciones con los demás.

Citando a Goleman (Goleman, 2009 como se mencionó en Jiménez, 2018), la aptitud de entender y administrar las emociones hace referencia a la destreza de asemejar y comprender tanto nuestras emociones personales como los de otras personas, y motivarnos internamente y manejar de manera efectiva las emociones en nuestras interacciones humanas. (p. 457- 469).

La habilidad emocional facilita que los infantes enfrenten las situaciones de su contexto de forma positiva ayudando a reducir la frustración, el no puedo o no se. Asimismo, el impulso de la inteligencia emocional permite en los infantes lograr:

- Ser empáticos con otros.
- Tener habilidad para reconocer sus emociones y describirlas.
- Establecer una comunicación asertiva
- Favorece la solución de conflictos
- Fomenta la resiliencia.

La capacidad emocional es una habilidad esencial que nos capacita dar la razón y gestionar tanto nuestras emociones como las de los demás, motivarnos a nosotros mismos y mejorar nuestras relaciones interpersonales, desarrollar esta capacidad puede generar efectos positivos considerablemente significativos en cada uno de los aspectos de nuestra vida.

Con el fin de reforzar la inteligencia emocional en los preescolares es importante es aplicar las estrategias siguientes:

- Juegos de rol, incluir juegos de rol en los que los niños puedan practicar cómo manejar diferentes situaciones emocionales y sociales.
- Actividades creativas, utilizar el arte, la música y otras actividades creativas para permitir que los niños puedan expresar y descubrir sus emociones.
- Historias con emociones, leer cuentos que aborden diferentes emociones y discutir cómo los personajes manejan sus sentimientos, esto ayuda a los niños a percibir y comprender sus emociones personales.

- Preguntas y Reflexiones, formular preguntas sobre las emociones de los protagonistas y considerar cómo podrían manejarse situaciones similares en la vida real
- Enseñanza de técnicas de relajación simples de relajación, como la respiración profunda, para ayudar a los niños a calmarse cuando se sienten abrumados.

Todas estas estrategias ayudaran al docente a desarrollar su actividad de manera divertida, brindando seguridad y un espacio acogedor.

2.2.2.6.3. Toma de decisiones

La toma de decisiones está asociada a las experiencias previas que puedan orientar sobre una opción. Es decir, se decide considerando eventos previos, esto conlleva a que las personas tiendan a elegir la opción que perciben como más adecuada, basada en experiencias previas que han sido beneficiosas en situaciones similares.

Según Cárdenas et al. (2019), la toma de decisiones está influenciada por las emociones, se lleva a cabo a través de los sentimientos que surgen al considerar qué decisión tomar en relación a un evento de la vida. (p. 9). Por lo tanto, es crucial intervenir y guiar cómo el niño puede ejercer su capacidad de decisión y autonomía.

La toma de decisiones dentro de los infantes de edad preescolar favorece el progreso de su autonomía e independencia; es decir, los niños toman sus decisiones desde el momento que eligen a que jugar, que ropa ponerse, con quien jugar, al elegir a su amigo, entre otras.

De acuerdo con Rodríguez (2018), “el proceso de decisión es una parte esencial de vida y un proceso que todos llevamos a cabo constantemente, esta destreza se desarrolla a medida que adquirimos autonomía y experiencia con el tiempo. En el ámbito educativo, es crucial enseñar a los alumnos desde una edad temprana cómo tomar decisiones de manera informada y responsable”.

La toma de decisiones es una habilidad vital que debe desarrollarse y fomentarse desde una edad temprana, a través de la enseñanza y la práctica, los niños pueden aprender a tomar decisiones de manera espontánea, lo que los permitirá enfrentar los desafíos con confianza y autonomía. Los profesores juegan un rol fundamental en este proceso, proporcionando las

herramientas, el apoyo y el entorno necesario para que los alumnos desarrollen esta habilidad esencial.

Los beneficios de enseñar la toma de decisiones desde una edad temprana son numerosos y se extienden a lo largo de la vida. Los individuos que desarrollan esta habilidad están mejor equipados para enfrentar los retos de la vida, tanto personales como profesionales. Además, la capacidad de tomar decisiones bien fundamentadas y responsables aporta al bienestar general y al éxito "en diferentes ámbitos de la vida".

La toma de decisiones en los infantes es crucial para su crecimiento completo, ya que fomenta la autonomía, la responsabilidad y fomentar el pensamiento crítico desde una edad temprana; por lo que, es recomendable tener en cuenta las estrategias siguientes:

- Resolver problemas y tomar decisiones enseña a los infantes a enfrentar y resolver problemas, mejorando sus habilidades de razonamiento y lógica.
- Elección de actividades, permitir que los niños elijan entre diferentes actividades, como juegos, libros o materiales artísticos, para fomentar la toma de decisiones.
- Proyectos grupales, involucrar a los niños en decisiones grupales, como elegir un tema para un proyecto o decidir cómo organizar un juego.
- Cuentos, utilizar cuentos que presenten dilemas y decisiones para discutir con los niños las posibles opciones y sus consecuencias.
- Carteles y pictogramas, crear carteles o pictogramas que representen diferentes opciones y sus posibles resultados para facilitar la comprensión.
- Juegos de rol, utilizar juegos de rol para que los infantes practiquen la toma de decisiones en diferentes contextos y consideren cómo sus elecciones afectan a los demás.
- Actividades de grupo, incluir actividades que requieran trabajo en equipo y decisiones consensuadas, fomentando la empatía y la cooperación.

2.3. Definiciones de términos básicos.

Actividad lúdica. “Los juegos y actividades recreativas educativo deben incorporar el juego como un enfoque pedagógico, donde los niños puedan aprender de manera divertida y educativa en diversos contextos.” (Montes, 2020, p. 21).

Desarrollo socioafectivo. “El desarrollo es el aprendizaje de comportamientos, habilidades, conocimientos y competencias capaciten al niño o niña para integrarse completamente en la sociedad” (Toapanta & Toapanta, 2017, p. 14 citado por Tigrero, 2021, p. 31).

La inteligencia emocional representa la destreza para identificar nuestros afectos y la de otras personas, es considerada como la destreza que poseen los individuos para gestionar sus emociones y emociones.

Relaciones interpersonales. “Las relaciones entre personas refieren a los lazos entre dos o más personas que interactúan dentro de diversos sistemas y contextos, adaptándose y evolucionando según sus actividades y descripciones específicas en diferentes áreas” (Rojas, 2019).

Toma de decisiones. Es una acción que facilita a las personas decidir por una opción; es decir, es un proceso, de elección de alternativas en base a criterios que más le favorezca a la persona).

Capítulo III

Metodología

3.1. Hipótesis.

Hipótesis general:

Las actividades lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo socio afectivo en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022.

Hipótesis nula:

Las actividades lúdicas no influyen de manera significativa en el desarrollo socioafectivo en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022.

Hipótesis específicas

- Las actividades lúdicas influyen de manera significativa las relaciones interpersonales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022.
- Las actividades lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022.
- Las actividades lúdicas influyen de manera significativa en la toma de decisiones en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022.

3.2. Variables.

Variable Independiente: Actividades lúdicas

Variable Dependiente: Desarrollo socioafectivo

La actividad lúdica fomenta destrezas como la solución de problemas, memoria, atención y pensamiento crítico; asimismo, contribuye a que los infantes aprendan a relacionarse con otras personas, a compartir y a solucionar conflictos.

Fundamento
teórico

El juego lúdico es decisivo en el desarrollo infantil, pues brinda a los niños la posibilidad de aprender, crecer y desarrollarse en diversas áreas de forma entretenida, emocionante y significativa. Teniendo en cuenta el aporte de Piaget quien considera que la actividad lúdica permite a los preescolares poner en práctica sus destrezas cognitivas, sociales, emocionales y físicas de una manera libre y espontánea, mediante esta actividad los infantes pueden adquirir conocimientos sobre sí mismos, los demás y el mundo que les rodea, desarrollando habilidades como la solución de problemas, la imaginación, la cooperación y la autoexpresión.

Momentos

Durante la ejecución del trabajo de investigación se planificó las actividades de aprendizaje teniendo en cuenta los siguientes momentos:

		<ul style="list-style-type: none"> - Inicio. - Desarrollo. - Cierre - Sesión 1: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está. - Sesión 2: Jugamos a la gallinita ciega. - Sesión 3: Jugamos el baile de las sillas musicales. - Sesión 4: Disfrutamos del juego encestando pelotas. - Sesión 5: Jugamos a dramatizar a los doctores.
Actividades de aprendizaje	de	<ul style="list-style-type: none"> - Sesión 6: Jugamos a los juegos colaborativos de jalar la sogá - Sesión 7: Jugamos a dramatizar a la cocinita. - Sesión 8: Jugamos a los juegos tradicionales de encostalados. - Sesión 9: Jugamos al gato y al ratón. - Sesión 10: Jugamos a buscar un tesoro.
Materiales recursos	o	<ul style="list-style-type: none"> - Soga.

-
- Latas.
 - Pañueleta.
 - Mascaras.
 - Pelotas.
 - Cestas.
 - Sillas.
 - Costales.
 - Búfer.
 - Kits del sector hogar
 - Vestimenta
 - Silbato

Fuente: Creación original de las investigadoras

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Variable dependiente: Desarrollo socioafectivo	El desarrollo socioafectivo es la habilidad que las personas desarrollan para adaptarse y actuar eficazmente en su entorno. (Tigrero, 2021, p. 31))	El progreso socioafectivo es el proceso mediante el cual de interrelación que el niño forma con quienes lo rodean, permitiéndole identificar y expresar sus emociones, sentimientos y/o afecto hacia sí mismo y a los demás.	Relaciones interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra empatía con los demás al realizar las diferentes actividades lúdicas - Cuida a los demás de los accidentes y peligros que se generan en el juego - Acepta los diferentes comportamientos de los demás que muestran durante la actividad lúdica - Respeta las opiniones de sus compañeros durante el juego para lograr el objetivo. - Motiva a sus compañeros con la intención de lograr emociones equilibradas 	Ficha de observación.
			Inteligencia emocional	<ul style="list-style-type: none"> - Autorregula sus emociones a partir de las diferentes acciones que realiza durante la actividad 	Escala de evaluación: 0 = No logrado. 1 = Parcialmente logrado 2 = Logrado

Toma de
decisiones

- Genera su propio autoconocimiento a partir de las diferentes experiencias.
- Asume compromisos y roles durante las actividades lúdicas
- Fomenta el orden para trabajar diferentes estrategias en la actividad lúdica
- Interioriza el rol protagónico que debe mostrar durante la actividad lúdica.

Fuente: Elaboración propia de las investigadoras

3.4. Metodología

La metodología de esta investigación se alinea con el problema planteado, basándose en el método científico como enfoque principal. Para García (2020) el enfoque científico consiste en relevante en la investigación por que apoya el desarrollo de adquisición del saber científico, lo que conlleva el diseño y uso de métodos experimentales y de validación aceptadas como válidas por los expertos en la ciencia (p. 319).

Considerando este objetivo de este estudio se emplearon los siguientes procedimientos:

- Procedimiento inferencial: Facilitó el estudio de los esquemas complicadas basándose en la observación de las variables en estudio, lo cual permitió definir los conceptos y llegar a los resultados definitivos del estudio.
- Procedimiento analítico: Estas instrucciones posibilitaron la contrastación de las hipótesis (nula y alterna) de acuerdo con los objetivos establecidos; además, se realizó una interpretación de los resultados obtenidos, que sirvió como fundamento para formular las conclusiones correspondientes.
- Procedimiento comparativo. Los resultados obtenidos tras el uso del dispositivo antes y tras haber implementado la actividad lúdica en el grupo experimental (Creativos “C”), se llevó a cabo el análisis y comparación de los datos, con el objetivo al llevarlos a través de una prueba de hipótesis para aceptar o rechazar la hipótesis nula propuesta. Además, se procedió a la interpretación de la información presentada en las tablas y gráficos de frecuencia.

3.5. Tipos de estudio

La investigación fue de tipo aplicada. Este tipo de investigación tiene como objetivo perfeccionar la aplicación del conocimiento, buscando descubrir su aplicabilidad. Se explora cómo el conocimiento científico producido puede ser aplicado o implementado en la práctica para obtener resultados concretos, con un enfoque en explorar y contribuir a la solución de problemas específicos.” (Cazau, 2016, p. 17).

3.6. Diseño

El diseño fue cuasi-experimental. En ciertos casos, se utilizó el método de apareamiento para igualar los grupos experimental y de control, lo que garantiza que los miembros de cada

grupo tengan propiedades parecidas o semejantes. (Sánchez, Reyes y Mejía, 2018, p. 51). Este diseño consentirá recabar datos exactos sobre las variables de estudio y especificar de manera sistemática la influencia o relación entre ellas es fundamental. Consecutivamente, basándose en los resultados logrados, se procedió a evaluar y cuantificar la influencia de la actividad lúdica siendo preciso en el perfeccionamiento socioafectivo de la muestra de estudio los infantes de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto.

Este estudio fue de tipo cuantitativo, ya que se recopilaron datos que pueden ser medidos y analizados estadísticamente en relación con la variable dependiente.

A continuación, se muestra el esquema del diseño de investigación:

GE:	O ₁	X	O ₂
GC:	O ₃	—	O ₄

Donde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo control

O₁ y O₃ = Información de la pre prueba del grupo de experimental y control

O₂ y O₄ = Información de la pos prueba del grupo de experimental y control

X = Actividades lúdicas

- = Ausencia de las actividades lúdicas.

3.7. Población, muestra y muestreo

Población:

Según Sánchez, Reyes y Mejía (2018), El término 'muestra' se refiere al conjunto de elementos, personas, objetos o eventos que tienen en común ciertas características o cumplen con pautas establecidas, las cuales son elegidos para su análisis en un campo de provecho específico. (p. 102).

En el presente estudio, la población estaba compuesta por niños de 4 años de las secciones: Bondadosos, Creativos, Amorosos y Solidarios, de la Institución Educativas N° 315, matriculados dentro del período escolar 2022, mediante el siguiente referencia:

Tabla 1

Población de estudio

Sujetos muestrales según la sección	Cantidad
Bondadosos	26
Creativos	26
Amorosos	28
Solidarios	28
TOTAL	108

Fuente: Nomina de matrícula 2022 de la I.E. N° 315, Tarapoto

Muestra:

La unidad muestral de los elementos analizados en la actual investigación está compuesta por los preescolares de 04 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, teniendo como grupo de estudio las secciones Creativos C (grupo experimental) y Bondadosos (grupo control) a quienes se empleó el instrumento de recolección de datos (ficha de observación) que permitió obtener información en relación a la variable desarrollo socioafectivo, en sus dimensiones: relaciones interpersonales, inteligencia emocional y toma de decisiones.

Muestreo:

La muestra es un subconjunto representativo de la población en estudio. Este grupo está compuesto por componentes elegidos que comparten características parecidas con respecto a la población o universo analizado. Según Hernández et al. (2014), la muestra se clasifica en dos categorías el muestreo no probabilísticas y muestreo probabilístico (p.128).

En los diseños cuasiexperimentales, como en este caso, los participantes no se asignan aleatoriamente a los grupos ni se emparejan; en cambio, los grupos ya estaban conformados antes de comenzar la investigación, siendo grupos intactos. Por ello, se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia.

La muestra estará preparada por 52 infantes de 4 años de la I.E. N° 315; Tarapoto, según el siguiente detalle:

Tabla 2.

Muestra de estudio

GRUPO	SECCIÓN	TOTAL
Experimental	Creativos “C”	26
Control	Bondadosos	26
TOTAL		52

Fuente: Nomina de matrícula 2022 de la I.E. “N° 315, Tarapoto.

3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se manejó como técnica la observación. Según Sánchez, Reyes y Mejía (2018), la observación es un método de recolección de datos que consiste en utilizar los sentidos para examinar eventos y contextos sociales, al igual que a los seres en su entorno cotidiano donde realizan sus actividades cotidianas. (p. 98).

Además, se empleó la ficha de observación como instrumento, una herramienta fundamental para recolectar información directamente de los individuos que enfrentan el problema específico. Este instrumento consta de 10 indicadores, cuya validez fue confirmada a través de la valoración llevada a cabo por tres especialistas, tal como se detalla en el anexo 4.

3.9. Métodos de análisis de datos

El método utilizado para el examen y comprensión de los datos obtenidos incluyó los siguientes procesos:

- Los datos fueron registrados en la base de datos del programa estadístico SPSS.
- Se generaron estadísticas descriptivas, incluyendo la media de la muestra.
- Se calcularon estadísticas de dispersión, como la desviación estándar, la variabilidad y la covariación.
- Se elaboraron tablas y gráficos estadísticos para visualizar los datos.
- Se evaluó la distribución de la muestra para la prueba correspondiente.

Capítulo IV

Resultados Obtenidos

4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados.

Tabla 3.

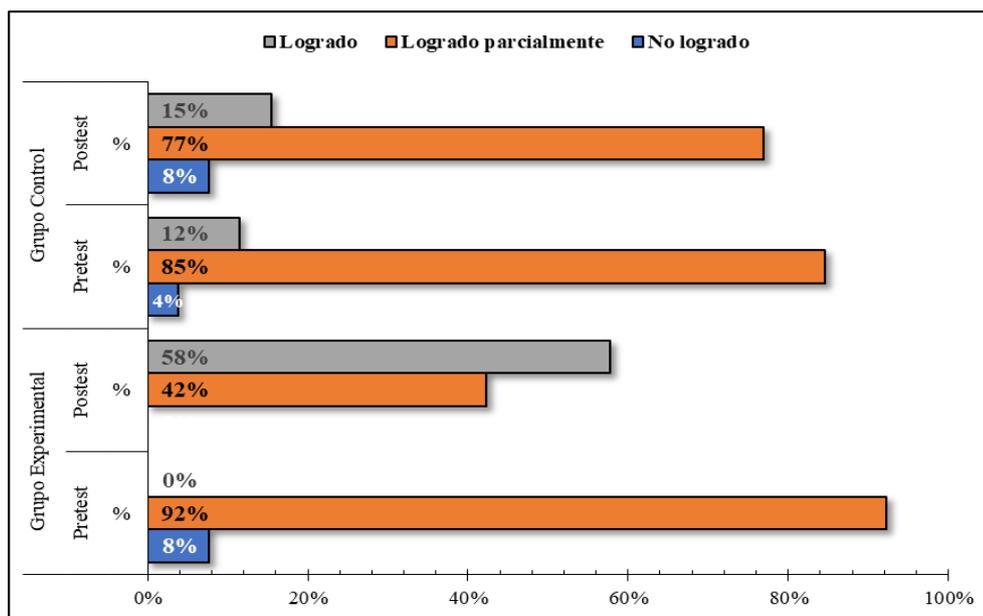
Resultado de la evaluación de las relaciones interpersonales del pre y pos tratamiento en los niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto.

Logros de aprendizaje	Grupo Experimental				Grupo Control			
	Pre prueba		Pos prueba		Pre prueba		Pos prueba	
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
No logrado	2	8%	0	0%	1	4%	2	8%
Logrado parcialmente	24	92%	11	42%	22	85%	20	77%
Logrado	0	0%	15	58%	3	12%	4	15%
Total	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%

Fuente: Ficha de observación

Figura 1:

Resultado de la evaluación de las relaciones interpersonales del pre y pos tratamiento en los niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto.



Fuente: Ficha de observación.

Según los resultados en la tabla 3 y figura 1, los resultados obtenidos de la evaluación de las interacciones personales en infantes de 4 años de la I.E. N° 315 de Tarapoto revelan un efecto considerable del juego en el progreso de estas habilidades. Se observó que, en el grupo experimental que recibió las actividades lúdicas, hubo una mejora notable en el progreso de relaciones interpersonales, con un incremento significativo del 50% en la categoría "Logrado" en comparación con el pretest. Específicamente, antes del tratamiento, el 8% de los niños no lograba desarrollar relaciones interpersonales, mientras que después del tratamiento este porcentaje disminuyó a 0%. Además, el porcentaje de niños que logró desarrollar estas habilidades parcialmente disminuyó del 92% al 42%, indicando una transición hacia una mayor realización de estas habilidades sociales.

La comparación entre el grupo experimental y el grupo control refuerza la conclusión de que las actividades recreativas influyeron significativamente en el progreso de relaciones interpersonales en infantes de 4 años. Mientras que en el grupo control hubo una leve mejora en el postest, el grupo experimental experimentó una transformación notable, con todos los niños logrando desarrollar parcial o completamente estas habilidades. Específicamente, en el grupo experimental, el 100% de los niños logró desarrollar estas habilidades después del tratamiento, en comparación con el 77% en el grupo control. Estos hallazgos sugieren que la inclusión de actividades lúdicas en el currículo educativo puede ser una habilidad eficaz para mejorar las habilidades sociales y fomentar el bienestar emocional de los niños en edad preescolar; con estos resultados evidenciamos que los niños muestran empatía con los demás al realizar las diferentes actividades lúdicas, cuidan a los demás de los accidentes y peligros que se generan en el juego, aceptan los diferentes comportamientos de los demás que muestran durante la actividad lúdica, respetan las opiniones de sus compañeros durante el juego para lograr el objetivo.

Prueba de Hipótesis:

H₀: Los indicadores de logro del desarrollo de las relaciones interpersonales del grupo experimental son iguales al grupo control después de la aplicación de las actividades lúdicas.

H₁: Los indicadores de logro del desarrollo de las relaciones interpersonales del grupo experimental son mayores al grupo control después de la aplicación de las actividades lúdicas.

Regla de decisión:

Si T-prueba < T-critico: Se acepta la hipótesis nula.

Si $T\text{-prueba} > T\text{-critico}$: Se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, aceptamos la hipótesis alterna.

Se realizó la prueba estadística de *T-Student* para dos muestras, donde los resultados fueron los siguientes:

Tabla 4:

Resultado de la prueba de T-Student para determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las relaciones interpersonales.

	G.E.	G.C.
	Postratamiento	Postratamiento
Media	1.55	1.09
Varianza	0.12	0.16
Observaciones	26	26
Varianza agrupada	0.05	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	25	
Estadístico t (T-prueba)	4.55	
P($T \leq t$) una cola	5.95853E-05	
Valor crítico de t (una cola) (T-critico)	1.71	
P($T \leq t$) dos colas	0.00	
Valor crítico de t (dos colas)	2.06	

Fuente: Ficha de observación.

De acuerdo con los resultados y comparando con la regla de decisión, obtenemos un valor de T-prueba de 4,55, que es superior al valor crítico de T de 1,71. Esto, en línea con lo establecido, nos permite concluir aceptando la hipótesis alternativa, lo que indica que los indicadores de logro en las relaciones interpersonales del grupo experimental son superiores a los del grupo de control después de la intervención con actividades lúdicas; es decir, estas actividades están teniendo un impacto positivo en las relaciones interpersonales.

Tabla 5.

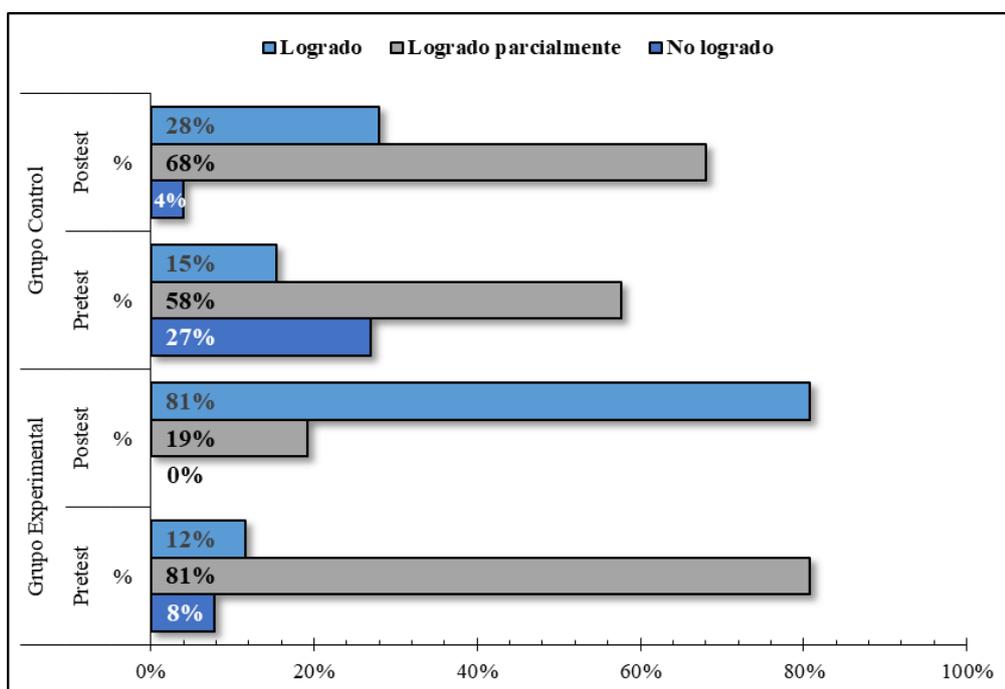
Resultado de la evaluación de inteligencia emocional del pre y post tratamiento en los niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto.

Logros de aprendizaje	Grupo Experimental				Grupo Control			
	Pre prueba		Pos prueba		Pre prueba		Pos prueba	
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
No logrado	2	8%	0	0%	7	27%	1	4%
Logrado parcialmente	21	81%	5	19%	15	58%	17	68%
Logrado	3	12%	21	81%	4	15%	7	28%
Total	26	100%	26	100%	26	100%	25	100%

Fuente: Ficha de observación.

Figura 2:

Resultado de la evaluación de inteligencia emocional del pre y pos tratamiento en los niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto



Fuente: Ficha de observación.

En la tabla 5 figura 2, los resultados de la evaluación del desarrollo de la inteligencia emocional en infantes de 4 años de la I.E. N° 315 de Tarapoto, muestran una influencia

considerable de las actividades recreativas en su crecimiento. En el grupo experimental, que recibió las actividades lúdicas, se observa una mejora sustancial en el pos test en comparación con el pretest. Específicamente, el porcentaje de niños que no lograron desarrollar inteligencia emocional disminuyó del 8% al 0%, mientras que el porcentaje de niños que lograron desarrollarla parcial o completamente aumentó del 93% al 100%. Esto sugiere que las actividades lúdicas contribuyeron de manera efectiva al desarrollo de la inteligencia emocional en estos niños.

Comparando los resultados entre el grupo experimental y el grupo control, se puede observar una diferencia significativa en el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional. Mientras que en el grupo experimental la mayoría de los niños lograron desarrollar inteligencia emocional después del tratamiento, en el grupo control se observa un porcentaje considerable de niños que no lograron desarrollarla, incluso después del tratamiento. Específicamente, el 27% de los niños en el grupo control aún no lograba desarrollar inteligencia emocional después del tratamiento, en comparación con el 0% en el grupo experimental. Estos resultados respaldan la efectividad de las actividades lúdicas en el fomento de la inteligencia emocional en niños de 4 años, lo que sugiere su importancia en el contexto educativo para fomentar un desarrollo emocional sano desde la primera infancia.

Con los resultados obtenidos evidenciamos que los niños motivan a sus compañeros con la intención de lograr emociones equilibradas, autorregulan sus emociones a partir de las diferentes acciones que realizan durante la actividad, generan sus propios autoconocimientos a partir de las diferentes experiencias.

Prueba de Hipótesis:

H₀: Los indicadores de logro del desarrollo de la inteligencia emocional del grupo experimental son iguales al grupo control después de la aplicación de las actividades lúdicas.

H₁: Los indicadores de logro del desarrollo de la inteligencia emocional del grupo experimental son mayores al grupo control después de la aplicación de las actividades lúdicas.

Regla de decisión:

Si $T\text{-prueba} < T\text{-critico}$: Se acepta la hipótesis nula.

Si $T\text{-prueba} > T\text{-critico}$: Se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, aceptamos la hipótesis alterna.
 Se realizó la prueba estadística de *T-Student* para dos muestras, donde los resultados fueron los siguientes:

Tabla 6:

Resultado de la prueba de T-Student para determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional

	G.E.	G.C.
	Postratamiento	Postratamiento
Media	1.73	1.27
Varianza	0.12	0.20
Observaciones	26	26
Varianza agrupada	-0.06	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	25	
Estadístico t (T-prueba)	4.05	
$P(T \leq t)$ una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola) (T-critico)	1.71	
$P(T \leq t)$ dos colas	0.00	
Valor crítico de t (dos colas)	2.06	

Fuente: Ficha de observación.

De acuerdo con los resultados y contrastando con la regla de decisión, tenemos un *T-prueba* (4,05) mayor al valor de *T-critico* (1,71). Esto en concordancia con lo estipulado, podemos concluir aceptando la hipótesis alterna, pudiendo asegurar que los indicadores de logro para la inteligencia emocional en el grupo experimental son mayores que la del grupo de control después de la aplicación de las actividades lúdicas; es decir, está influenciando de manera positiva en la inteligencia emocional.

Tabla 7.

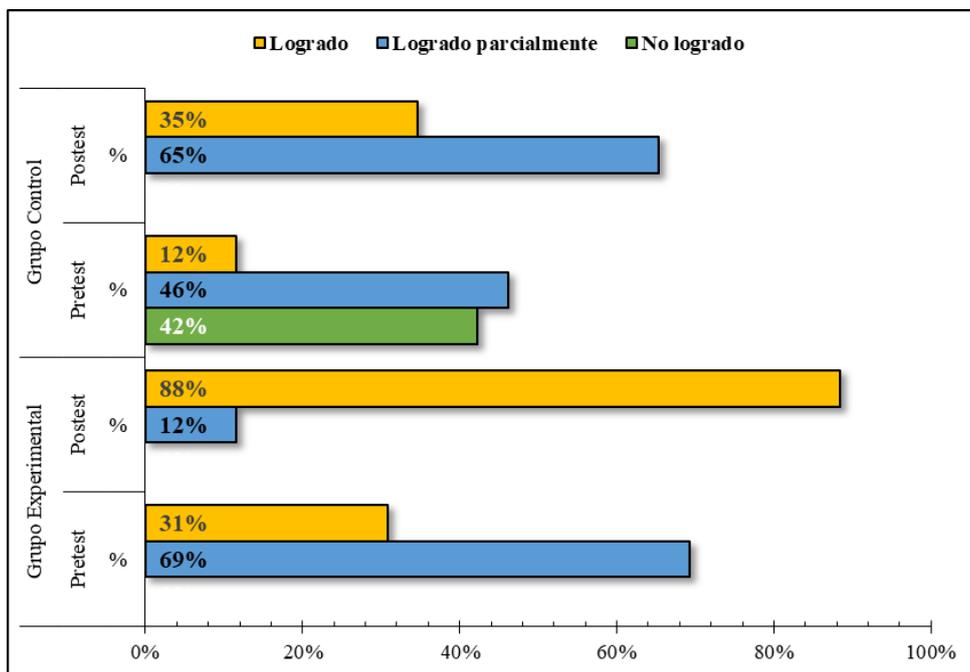
Resultado de la evaluación de la toma de decisiones del pre y pos tratamiento en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto.

Logros de aprendizaje	Grupo Experimental				Grupo Control			
	Pre prueba		Pos prueba		Pre prueba		Pos prueba	
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
No logrado	0	0%	0	0%	11	42%	0	0%
Logrado parcialmente	18	69%	3	12%	12	46%	17	65%
Logrado	8	31%	23	88%	3	12%	9	35%
Total	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%

Fuente: Ficha de observación.

Figura 3:

Resultado de la evaluación de la toma de decisiones del pre y pos tratamiento en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto



Fuente: Ficha de observación.

En la tabla 7 figura 3, se observa la evaluación del desarrollo de la toma de decisiones en infantes de 4 años de la I.E. N° 315 de Tarapoto muestra diferencias significativas entre el grupo experimental y el grupo control. En el grupo experimental, todos los niños lograron desarrollar parcial o completamente la toma de decisiones después del tratamiento, con un aumento sustancial del porcentaje de niños cuyo desarrollo se clasificó como "Logrado", pasando del 31% al 88%. Por otro lado, en el grupo control, aunque hubo mejoras en el postest, el porcentaje de niños cuyo desarrollo se clasificó como "Logrado" aún fue menor en comparación con el grupo experimental.

Cotejando los resultados entre el grupo experimental y el grupo control, se evidencia la influencia positiva de las actividades recreativas en el desarrollo de la toma de decisiones. Mientras que, en el grupo experimental, todos los niños lograron desarrollar parcial o completamente esta habilidad después del tratamiento, en el grupo control, el porcentaje de niños cuyo desarrollo se clasificó como "Logrado" fue menor, aumentando del 12% al 35%. Estos hallazgos subrayan la importancia de integrar actividades lúdicas en el entorno educativo para promover el desarrollo cognitivo y la habilidad para tomar decisiones en los niños desde una edad temprana, con estos resultados evidenciamos que los niños motivan a sus compañeros con la intención de lograr emociones equilibradas, autorregulan sus emociones a partir de las diferentes acciones que realizan durante la actividad, generan sus propio autoconocimiento a partir de las diferentes experiencias.

Prueba de Hipótesis:

H₀: Los indicadores de logro del desarrollo de la toma de decisiones del grupo experimental son iguales al grupo control después de la aplicación de las actividades lúdicas.

H₁: Los indicadores de logro del desarrollo de la toma de decisiones del grupo experimental son mayores al grupo control después de la aplicación de las actividades lúdicas.

Regla de decisión:

Si $T\text{-prueba} < T\text{-critico}$: Se acepta la hipótesis nula.

Si $T\text{-prueba} > T\text{-critico}$: Se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, aceptamos la hipótesis alterna.

Se realizó la prueba estadística de *T-Student* para dos muestras, donde los resultados fueron los siguientes:

Tabla 8:

Resultado de la prueba de T-Student para determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de toma de decisiones

	G.E. Postratamiento	G.C. Postratamiento
Media	1.81	1.31
Varianza	0.07	0.15
Observaciones	26	26
Varianza agrupada	-0.35	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	25	
Estadístico t (T-prueba)	4.69	
P(T<=t) una cola	4.16482E-05	
Valor crítico de t (una cola) (T-critico)	1.71	
P(T<=t) dos colas	8.32964E-05	
Valor crítico de t (dos colas)	2.06	

Fuente: Ficha de observación.

Según los resultados y comparando con la regla de decisión, obtenemos un valor de T-prueba de 4,69, que supera el valor crítico de T de 1,71. En concordancia con lo establecido, podemos concluir aceptando la hipótesis alternativa, lo que nos permite afirmar que los indicadores de logro en la toma de decisiones son superiores en el grupo experimental en comparación con el grupo de control después de la aplicación de las actividades lúdicas; es decir, estas actividades están teniendo un efecto positivo en la capacidad de toma de decisiones.

Tabla 9.

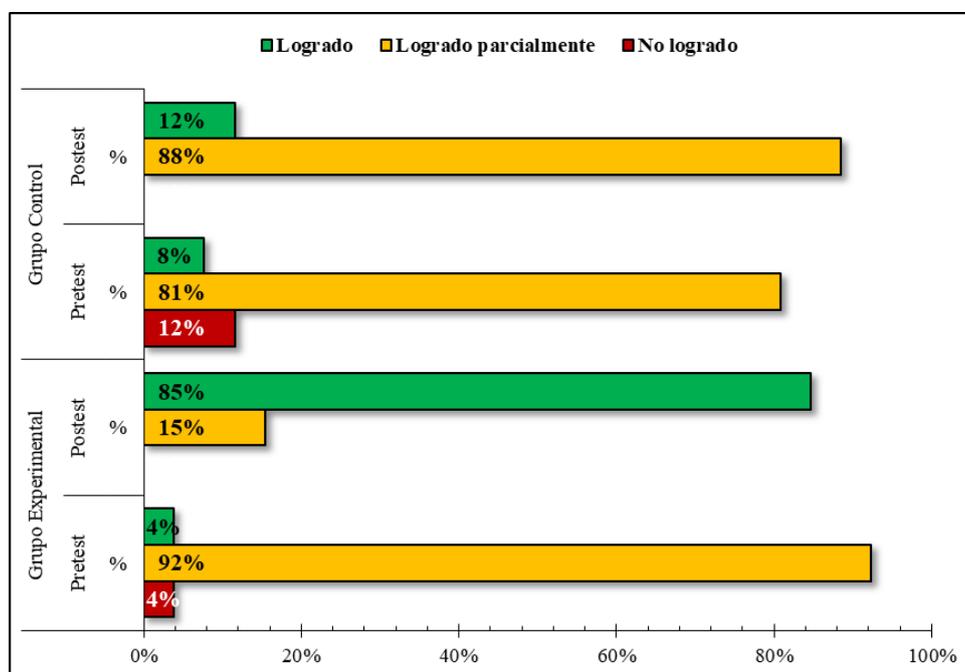
Resultado de la evaluación de la variable desarrollo socioafectivo del pre y pos tratamiento en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto.

Logros de aprendizaje	Grupo Experimental				Grupo Control			
	Pre prueba		Pos prueba		Pre prueba		Pos prueba	
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
No logrado	1	4%	0	0%	3	12%	0	15%
Logrado parcialmente	24	92%	4	15%	21	81%	23	85%
Logrado	1	4%	22	85%	2	8%	3	0%
Total	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%

Fuente: Ficha de observación.

Figura 4:

Resultado de la evaluación de la variable desarrollo socioafectivo del pre y pos tratamiento en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto



Fuente: Ficha de observación.

En la tabla 9 figura 4, se observa la evaluación del desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la I.E. N° 315 de Tarapoto revela una mejora significativa después de la ejecución de actividades lúdicas. Los datos muestran una transformación positiva en el grupo experimental, donde el porcentaje de niños cuyo desarrollo socioafectivo fue clasificado como "No logrado" disminuyó del 4% al 0% después del tratamiento, lo que sugiere que las actividades recreativas pueden ser una estrategia eficaz para abordar las dificultades socioafectivas en esta población. Además, el incremento notable del porcentaje de niños cuyo desarrollo socioafectivo se clasificó como "Logrado", aumentando del 4% al 85%, destaca el impacto positivo de estas diligencias en el fortalecimiento de habilidades como la empatía, la cooperación y la regulación emocional en los niños.

Al comparar los resultados entre el grupo experimental y el grupo control, se evidencia la influencia positiva de las actividades lúdicas en el desarrollo socioafectivo de los niños. Mientras que, en el grupo experimental, el porcentaje de niños cuyo desarrollo socioafectivo se clasificó como "Logrado" aumentó del 4% al 85%, en el grupo control este porcentaje solo aumentó del 8% al 12%. Además, el porcentaje de niños cuyo desarrollo socioafectivo se clasificó como "No logrado" se mantuvo en 0% en el grupo experimental, mientras que se mantuvo en 12% en el grupo control. Estos resultados indican que las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo socioafectivo de los niños de 4 años, lo que sugiere su importancia en el contexto educativo para promover relaciones saludables y un bienestar emocional óptimo desde una edad temprana.

Prueba de Hipótesis:

H₀: No existe influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022.

H₁: Existe influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022.

Regla de decisión:

Si $T\text{-prueba} < T\text{-critico}$: Se acepta la hipótesis nula.

Si $T\text{-prueba} > T\text{-critico}$: Se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, aceptamos la hipótesis alterna.

Se realizó la prueba estadística de *T-Student* para dos muestras, donde los resultados fueron los siguientes:

Tabla 10:

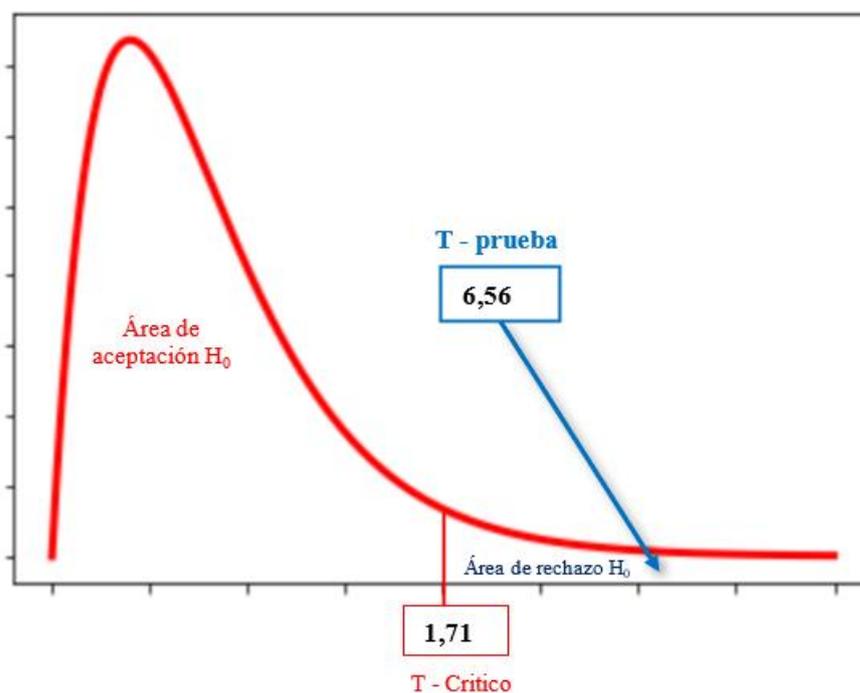
Resultado de la prueba de T-Student para determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo socioafectivo

	G.E. Postratamiento	G.C. Postratamiento
Media	1.70	1.22
Varianza	0.06	0.06
Observaciones	26	26
Varianza agrupada	-0.11	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	25	
Estadístico t (T-prueba)	6.56	
P(T<=t) una cola	3.55632E-07	
Valor crítico de t (una cola) (T-critico)	1.71	
P(T<=t) dos colas	7.11264E-07	
Valor crítico de t (dos colas)	2.06	

Fuente: Ficha de observación.

De acuerdo con los resultados y contrastando con la regla de decisión, tenemos un T-prueba (6,56) muy superior al valor de T-critico (1,71). Esto en concordancia con lo estipulado, podemos concluir aceptando la hipótesis alterna, pudiendo asegurar que los indicadores del desarrollo socio afectivo en el grupo experimental son mayores que del grupo control después de la aplicación de las actividades lúdicas; es decir, existe influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo socio afectivo en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022. En la figura 5 se puede apreciar de manera grafica el rechazo de hipótesis nula y la aceptación de la alterna.

Figura 5:
Gráfica de contrastación de hipótesis



4.2. Discusión de resultados

Teniendo en cuenta los resultados observados en las tablas 3, 5, 7 y 9 obtenidos del instrumento de recolección de datos se procedió a realizar la comparación de la pre prueba y pos prueba en relación a la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia didáctica se pudo determinar que la implementación de esta actividad en el quehacer educativo tiene un impacto significativo en el desarrollo socioafectivo de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, en las dimensiones relación interpersonal, inteligencia emocional y toma de decisiones, evidenciándose que en el grupo experimental el 58% se encuentran en la escala de Logrado en coherencia con la dimensión relación interpersonal, mientras que el 81% se ubican en la escala de calificación de Logrado referente a la dimensión inteligencia emocional; asimismo, el 83% se ubican en la escala de Logrado en relación a la dimensión toma de decisiones; finalmente, el 85% se encuentran en la escala de Logrado referente a la variable desarrollo socioafectivo, consecuentemente, se procedió a realizar la contrastación de la prueba de hipótesis evidenciándose que la T - prueba (6,56) es muy superior al valor de T- crítico (1,71), lo que permitió aceptar la hipótesis general asegurándose la mejora del progreso socioafectivo en los niños de la sección Creativos C (grupo experimental) siendo mayores a los de la sección

Bondadosos (grupo control) después de haber aplicado las actividades lúdicas como estrategia en las sesiones de aprendizaje, lo que quiere decir, que influye de manera significativa en el desarrollo socioafectivo en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto. De acuerdo al estudio realizado por Escobar (2020) se pudo corroborar la utilización de actividades recreativas como método de enseñanza mejora notablemente la interacción social, demostrando un aumento del rendimiento del 33% con un promedio de 9.84 en el pre-test, que se eleva a un 67% con un promedio de 20.21 en el post-test, después de la implementación del experimento con actividades lúdicas. En este mismo marco referencial, Córdova (2017), considera las actividades recreativas contribuyen al desarrollo de habilidades sociales en los niños mediante la participación en juegos siendo estos sean divertidos, espontaneo y voluntario, ya que los infantes jugaron con agrado.

En esta misma perspectiva, Solís (2020) concluye que el desarrollo socioafectivo de los infantes está en proceso de desarrollarse, logrando la aceptación personal del niño y su adaptación a su entorno social. Al respecto, Ordoñez y Paredes (2022) consideran que la parte emocional de un niño se desarrolla a partir de sus primeras interacciones emocionales con su madre esto dependerá el desarrollo de la seguridad y estabilidad emocional siendo fundamentales en el desarrollo de las capacidades emocional; por lo tanto, el desarrollo socioafectivo durante la primera infancia es preciso ya que este repercutirá en la personalidad del niño; por lo que, el factor apego es fundamental en esta etapa, las muestras de afecto, caricias, la cercanía física, la comprensión y atención proporcionan a los niños un desarrollo emocional y social más saludable y balanceado.

En relación al ámbito educativo, el desarrollo socioafectivo es un aspecto relevante que va desde los tres años hasta los cinco años, que le permite al niño interactuar con las personas de su entorno tanto familiar como escolar. Vygotsky señala que la persona no puede vivir aislado de los demás, sino que tiene la necesidad de relacionarse con otros para establecer interacciones en la que se desarrolle su habilidad afectiva como social, respetando su cultura y costumbre, lo que le permitirá a la persona moldear su actitud y comportamiento. Mientras que Wallon en su teoría de personalidad, considera que el niño está sujeto a la interacción con personas de su entorno, se da inicialmente la madre es quien atiende a las necesidades infantiles y posteriormente con las personas más significativas para el niño lo que posibilitan y aportan a su desarrollo integral. De acuerdo con Cáceres (2022), la relación interpersonal permite al niño interactuar con otros y participar en diversos grupos, mostrando respeto por las diferencias

culturales, religiosas, socioeconómicas y otras, fomentando actitudes de cooperación, solidaridad y empatía hacia su entorno. Durante este proceso de interacción del niño con su entorno se ve influenciado por acciones estimulantes que motiven a los infantes a participar e involucrarse activamente, tal es el caso de las actividades lúdicas. Al respecto, Montes (2020), establece que los estudiantes de 4 años son quienes muestran una mayor receptividad a la experimentación y una mayor disposición para participar en las actividades propuestas por el docente.

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones.

Las actividades lúdicas influyen de manera significativa en el progreso socioafectivo en los infantes de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, se evidencia en el grupo experimental al antes de proceder con las actividades lúdicas en el grupo experimental el 92% se ubicaron en la escala de Logrado parcialmente, después de haber aplicado se logró como resultado que el 85% del total del grupo experimental se encuentran en la escala de Logrado y corroborado con la regla de decisión en que la T-prueba es 6,56 mayor que T –crítico con 1,71.

Las actividades recreativas tienen un impacto significativa en las relaciones interpersonales en los infantes de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, de acuerdo a los resultados obtenidos en el grupo experimental al aplicar la pre prueba el 92% se ubican en la escala de Logrado parcialmente, después de haber aplicado la actividad lúdica en la pos prueba se tuvo como resultado que el 58% se sitúan en la escala de Logrado en la dimensión relaciones interpersonales, evidenciando que los niños muestran empatía con los demás al realizar las diferentes actividades lúdicas, cuidan a los demás de los accidentes y peligros que se generan en el juego, aceptan los diferentes comportamientos de los demás que muestran durante La actividad recreativa, respetan las opiniones de sus pares durante el juego para lograr el objetivo.

Las actividades lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, teniendo en cuenta los resultados del grupo experimental al aplicar la pre prueba el 81% se ubican en la escala de Logrado parcialmente, después de haber aplicado la actividad lúdica en la pos prueba se tuvo como resultado que el 81% se ubican en la escala de Logrado en la dimensión de Desarrollo de las habilidades emocionales, con estos resultados evidenciamos que los niños motivan a sus compañeros con la intención de lograr emociones equilibradas, autorregulan sus emociones a partir de las diferentes acciones que realizan durante la actividad, generan sus propio autoconocimiento a partir de las diferentes experiencias.

Las actividades recreativas impactan en manera significativa en la toma de decisiones en los infantes de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, de acuerdo a los resultados obtenidos en el grupo experimental al aplicar la pre prueba el 69% se ubican en la escala de Logrado

parcialmente, después de haber aplicado la actividad lúdica en la pos prueba se tuvo como resultado que el 88% se ubican en la escala de Logrado en relación a la dimensión toma de decisiones, evidenciando que los niños asumen compromisos y roles durante las actividades lúdicas, fomentan el orden para trabajar diferentes estrategias en la actividad lúdica, interiorizan el rol protagónico que debe mostrar durante la actividad lúdica.

5.2. Recomendaciones

Dada la importancia de esta investigación y los resultados alcanzados proponen algunas sugerencias para los docentes, con la finalidad de lograr buenas estrategias para fomentar el progreso socioafectivo en los niños, se hace llegar las siguientes recomendaciones:

Para los docentes deben poner en práctica en sus actividades los juegos lúdicos ya que son aquellas estrategias que su propósito es potenciar las capacidades intelectuales y sociales de los niños, ejercitando su capacidad de comprender, expresar y manejar sus sentimientos de las personas que lo rodean

A las instituciones educativas deben implementar programas en donde se generen la presencia de saber las emociones de los niños, por ende, poner en marcha el emociometro que es uno de las actividades que después de cada juego cada niño expresa como se ha sentido mirando las diversas expresiones (Alegre, triste, sorprendido, enojado, asco, asombrado) que facilita el proceso para tomar consciencia sobre estas a partir de un trabajo autónomo o grupal.

Referencias Bibliográficas

- Arias, J. y Covinos, M. (2020). Diseños y metodología de la investigación. Lima – Perú. ISBN: 978-612-48444-2-3
- Cáceres, J.E. (2022). La teleeducación y el desarrollo socioafectivo en niños de educación inicial II. Quito. Ecuador.
- Cárdenas, F. V.; Carmona, M. F. E.; García, M. E.; Iparraguirre, L. M. (2019). Efecto de un taller en la autonomía y toma de decisiones en niños preescolares de la Institución Apóstol Santiago, La Libertad. Perú.
- Cazau, P. (2016). Introducción a la investigación en ciencias sociales. Tercera Edición. Buenos Aires.
- Córdova, R.E. (2017). Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate Vitarte. Lima. Perú.
- Gonzales, M.E. y Rodríguez, M.J. (2018). Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial. Ecuador.
- Guzmán, M. (2017). Actividades lúdicas para estimular el área de lenguaje en niños (as) de 2 años. Revista Conrado, 13(58), 20-24. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Hernández, R; Fernández, C y Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. México, D.F., Mc Graw Hill.
- Jiménez, A. (2018). Inteligencia emocional. En: AEPap (ed.). Curso de Actualización Pediatría 2018. Madrid: Lúa Ediciones 3.0; p. 457-469.
- Ministerio de Educación (2020). La matemática en el nivel inicial. Guía de orientaciones. Lima. Perú
- Ministerio de Educación. (2016). Programación Curricular de Educación Inicial. Lima – Perú.
- Montes, J.D. (2020). El desarrollo de las capacidades de coordinación por medio de actividades lúdicas en estudiantes de 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Bartolomé Herrera

del distrito de Los Olivos en el año 2019. Lima. Perú.

Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2014). Metodología de la investigación cuantitativa – cualitativa y redacción de tesis. 4a Edición. Bogotá – Colombia, ISBN 978-958-762-188-4.

Ordoñez, D.P. y Paredes, M.J. (2022). Los talleres de Reggio Emilia en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 a 5 años. Talleres para padres de familia. Guayaquil. Ecuador.

Páez, M.H. (2016). El juego en el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 4 a 5 años en el Centro De Desarrollo Infantil Nuevo Miguelito De La Parroquia De Pomasqui, Quito. Ecuador.

Piedra, S.E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. Revista Cognosis. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación ISSN 2588-0578.

Posligua-Espinoza, J.E. y Chenche-García, W.T. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. Revista Científica Dominios de la Ciencia. ISSN: 2477-8818. Vol. 3, núm. 3. p. 1020-1052.

Raffino, M. E. (2020). Relaciones interpersonales. Obtenido de: <https://concepto.de/relaciones-interpersonales/>

Rodríguez, M.L. (2017). Autoestima y Violencia Escolar según género en los Primeros Años de Bachillerato del Colegio Nacional Rumania durante el año lectivo 2016-2017. Ecuador.

Rojas Valladares, A. L., Estévez Pichs, M. A., & Macías Merizalde, A. M. (2019). La formación del docente de Educación Inicial, para estimular el desarrollo socio afectivo de los niños. Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas, 2(1), 51-57. Recuperado de <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA>

Rojas, P. (2019). Relaciones interpersonales. Obtenido de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/27507/Rojas_SPR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Socola, M.M. (2015). La estimulación del lenguaje oral y su incidencia en el desarrollo socio afectivo de los niños del nivel I de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer de la ciudad Del Puyo de la provincia de Pastaza. Ambato. Ecuador.
- Supo, J. (2014). Seminarios de Investigación Científica: Metodología de la Investigación Para las Ciencias de la Salud (Segunda ed.). Arequipa, Perú: Bioestadístico EIRL
- Tigrero, Y.A. (2021). El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socio-afectivo de los niños de educación inicial. La Libertad. Ecuador
- Valdez, A. (2014). Psicología del desarrollo infantil de Henri Wallon. Guadalajara. México.
See discussions, stats, and author profiles for this publication at:
<https://www.researchgate.net/publication/327219311>
- Villouta, M.E. (2017). Autorregulación emocional: un descubrimiento a través del arte terapia. Chile

Anexos

Anexo N° 01: Reporte turnitin

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO
TESIS_Alexandra Luna Y Juanita Putpaña_2022_2.docx

RECuento DE PALABRAS 17548 Words	RECuento DE CARACTERES 98064 Characters
RECuento DE PÁGINAS 122 Pages	TAMAÑO DEL ARCHIVO 7.5MB
FECHA DE ENTREGA Aug 28, 2024 7:54 AM GMT-5	FECHA DEL INFORME Aug 28, 2024 7:56 AM GMT-5

● **23% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 21% Base de datos de trabajos entregados
- 5% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico

Anexo N° 02: Matriz de consistencia

Título: Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
<p>Problema general ¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022?</p> <p>Problemas específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo de relaciones interpersonales en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022? ¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022? 	<p>Objetivo general Medir la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Demostrar que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de relaciones interpersonales en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022. Demostrar que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022. 	<p>Hipótesis general Las actividades lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo socio afectivo en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022.</p> <p>Hipótesis nula Las actividades lúdicas no influyen de manera significativa en el desarrollo socio afectivo en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022.</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <ol style="list-style-type: none"> Las actividades lúdicas influyen de manera significativa las relaciones 	<p>Técnica Se utilizó la técnica de observación.</p> <p>Instrumentos Se utilizó ficha de observación</p>

<p>3. ¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo de toma de decisiones en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022?</p>	<p>3. Demostrar que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de toma de decisiones en niños de 4 años de la I.E. N° 315, Tarapoto, 2022.</p>	<p>interpersonales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022.</p> <p>2. Las actividades lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022.</p> <p>3. Las actividades lúdicas influyen de manera significativa en la toma de decisiones en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022.</p>	
<p>Diseño de investigación</p>	<p>Población y muestra</p>	<p>Variables y dimensiones</p>	
<p>El diseño responde al cuasi-experimental.</p> <p>A continuación, se muestra el esquema del diseño de investigación:</p> <p style="text-align: center;">G_E: O₁ X O₂ G_C: O₃ — O₄</p>	<p>Población</p> <p>En el presente estudio, la población estuvo conformada por los niños de 4 años de las secciones: Bondadosos, Creativos, Amorosos y Solidarios, de la Institución Educativas N°</p>	<p>Variables</p> <p>V.I.: Actividades lúdicas</p>	<p>Dimensiones</p> <p>Fundamentación</p> <p>Campo de acción</p> <p>Funciones</p> <p>Fundamento teórico</p> <p>Momentos</p> <p>Actividad de aprendizaje</p>

<p>Donde:</p> <p>O₁ y O₃ = Información de la pre prueba del grupo de experimental y control</p> <p>O₂ y O₄= Información de la pos prueba del grupo de experimental y control</p> <p>X = Actividades lúdicas</p> <p>- = Ausencia de las actividades lúdicas</p>	<p>315, matriculados en el periodo escolar 2022, según el siguiente detalle:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Sujetos muestrales según las secciones</th> <th>Cantidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bondadosos</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>Creativos</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>Amorosos</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td>Solidarios</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>108</td> </tr> </tbody> </table> <p>Muestra</p> <p>La muestra estará conformada por 52 niños de 04 años de las secciones: Creativos “C” (grupo experimental) y Bondadosos (grupo control) de la Institución Educativas N° 315, Tarapoto.</p>	Sujetos muestrales según las secciones	Cantidad	Bondadosos	26	Creativos	26	Amorosos	28	Solidarios	28	TOTAL	108		Materiales o recursos
		Sujetos muestrales según las secciones	Cantidad												
		Bondadosos	26												
		Creativos	26												
Amorosos	28														
Solidarios	28														
TOTAL	108														
<p>V.D.: Desarrollo socioafectivo</p>	Relaciones interpersonales														
	Inteligencia emocional														
	Toma de decisiones														

Anexo N° 03: Instrumentos de recolección de datos

Ficha de observación para medir el desarrollo socioafectivo en los niños

Los siguientes valores permiten cuantificar el logro del indicador del niño o niña, según lo observado:

0: El indicador no se ha logrado. 1: El indicador se ha logrado parcialmente. 2: El indicador se ha logrado

N	Estudiantes	Dimensiones	<i>Relaciones interpersonales</i>				<i>Inteligencia emocional</i>			<i>Toma de decisiones</i>		Promedio
		Indicadores	<i>Muestra empatía con los demás al realizar las diferentes actividades lúdicas.</i>	<i>Cuida a los demás de los accidentes y peligros que se generan en el juego.</i>	<i>Acepta los diferentes comportamientos de los demás que muestran durante la actividad lúdica.</i>	<i>Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego para lograr el objetivo.</i>	<i>Motiva a sus compañeros con la intención de lograr emociones equilibradas.</i>	<i>Autorregula sus emociones a partir de las diferentes acciones que realiza durante la actividad.</i>	<i>Genera su propio autoconocimiento a partir de las diferentes experiencias.</i>	<i>Asume compromisos y roles durante las actividades lúdicas.</i>	<i>Fomenta el orden para trabajar diferentes estrategias en la actividad lúdica.</i>	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												

Anexo N° 04: Ficha de validación de instrumento



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO DE JUICIO DE EXPERTO

SEÑORA: Prof. Bessy López Saavedra

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta de nuestra Tesis Titulada: "**Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la I.E. N°315, Tarapoto, 2022**", el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseamos investigar.

Por lo que conocedoras de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente,

Juanita Delina Putpaña Upiachihua
DNI N° 44856416

Alexandra Luna Vela
DNI N° 75406902



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Bessy López Saavedra

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de investigación titulado: **"Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la I.E. N°315, Tarapoto, 2022"**, elaborado por las estudiantes Juanita Delina Putpaña Upiachihua y Alexandra Luna Vela , aspirante al Título de licenciada de Educación Inicial, reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'B. López Saavedra', written over a horizontal line.

Prof. Bessy López Saavedra



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Bessy López Saavedra
Profesión : Docente
Institución de Trabajo : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Instrumento de validación : Ficha de observación
Autoras del instrumento : Juanita Delina Putpaña Upiachihua y Alexandra Luna Vela

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

N°	INDICADORE	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable actividades lúdicas en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: socioafectivo.					✓
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la Variable dependiente					✓
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					✓
PUNTAJE TOTAL						50

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

III. CONCLUSIÓN

El instrumento está apto para su aplicación

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

50

Tarapoto, 18 de noviembre del 2022.



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO DE JUICIO DE EXPERTO

SEÑORA: Dra. Ibis Lizeth López Novoa

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta de nuestra Tesis Titulada: "**Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la I.E. N°315, Tarapoto, 2022**", el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseamos investigar.

Por lo que conocedoras de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente,

Juanita Delina Putpaña Upiachihua
DNI N° 44856416

Alexandra Luna Vela
DNI N° 75406902



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Dra. Ibis Lizeth López Novoa

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de investigación titulado: **"Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la I.E. N°315, Tarapoto, 2022"**, elaborado por las estudiantes Juanita Delina Putpaña Upiachihua y Alexandra Luna Vela, aspirante al Título de licenciada de Educación Inicial, reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,


C_{pe}
Dra. Ibis Lizeth López Novoa
Reg. N° 0358737



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Ibis Lizeth López Novoa
Profesión : Docente
Institución de Trabajo : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Instrumento de validación : Ficha de observación
Autoras del instrumento : Juanita Delina Putpaña Upiachihua y Alexandra Luna Vela

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

N°	INDICADORE	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable actividades lúdicas en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: socioafectivo.				X	
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la Variable dependiente					X
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					X
PUNTAJE TOTAL						48

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

III. CONCLUSIÓN

Instrumento apto para ser aplicado

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

48

Tarapoto, 18 de noviembre del 2022.



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO DE JUICIO DE EXPERTO

SEÑORA: Angélica María Torres Camacho

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta de nuestra Tesis Titulada: "**Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la I.E. N°315, Tarapoto, 2022**", el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseamos investigar.

Por lo que conocedoras de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente,

Juanita Delina Putpaña Upiachihua
DNI N° 44856416

Alexandra Luna Vela
DNI N° 75406902



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Angélica María Torres Camacho

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de investigación titulado: **"Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la I.E. N°315, Tarapoto, 2022"**, elaborado por las estudiantes Juanita Delina Putpaña Upiachihua y Alexandra Luna Vela, aspirante al Título de licenciada de Educación Inicial, reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,


Angélica María Torres Camacho
DOCENTE I.E.S.P.P. TARAPOTO



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Angélica María Torres Camacho
Profesión : Docente
Institución de Trabajo : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Instrumento de validación : Ficha de observación
Autoras del instrumento : Juanita Delina Putpaña Upiachihua y Alexandra Luna Vela

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

N°	INDICADORE	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable actividades lúdicas en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: socioafectivo.					X
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responder a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la Variable dependiente					X
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.				X	
PUNTAJE TOTAL						48

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

III. CONCLUSIÓN

El Instrumento cuenta con indicadores que permiten la obtención de información referente a la investigación

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

48

Anexo N° 05: Autorización de la institución donde realizó el estudio.



“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 315 DEL DISTRITO DE TARAPOTO DE LA REGIÓN Y PROVINCIA DE SAN MARTÍN QUE SUSCRIBE.

HACE CONSTAR:

Que, a petición de las Srtas.: **Juanita Delina Putpaña Upiachihua y Alexandra Luna Vela** estudiantes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de “**Tarapoto**”, del Programa de Estudios de Educación Inicial, me permito **CERTIFICAR** que las estudiantes han ejecutado su trabajo de investigación titulado “**Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo socioafectivo en niños de 4 años de la I.E.N° 315, Tarapoto, 2022**”, durante el año escolar 2022.

Es todo en cuanto puedo informar en honor a la verdad. Se expide el documento con fines que estime conveniente.

Tarapoto, 03 de octubre del 2022.

Mg. Medalit Eleilda Boada Zavala

Directora de la I.E.I N°315

Anexo N° 06: Sesiones de Aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS:

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 315
- SECCION : CREATIVOS "C"
- EDAD : 4 AÑOS
- TURNO : TARDE
- PROFESORA : PATRICIA PILAR GARCÍA VILLACORTA
- PRÁCTICANTE : JUANITA DELINA PUTPAÑA UPIACHIHUA
- DIRECTORA : MEDALIT ELEILDA BOADA ZABALA

II. RECEPCION DE LOS ESTUDIANTES Y LAVADO DE MANOS

- La docente recibe a los niños y niñas de manera cordial y afectuosa)

III. CONVERSACION (DIALOGO ESPONTANEO) / ACTIVIDADES PERMANENTES

- Control de asistencia: Los niños y niñas marcan su asistencia a medida que van llegando.
- Saludo y oración,
- Control del calendario: ¿Qué día es hoy?
- Control del tiempo: ¿Cómo está el día?
- Leemos los acuerdos y las palabras mágicas.

IV. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	“EN LAS FIESTAS DE MI COMUNIDAD CUIDO EL MEDIO AMBIENTE”
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	JUGUEMOS EN EL BOSQUE MIENTRAS EL LOBO NO ESTA
FECHA	VIERNES 01 DE JULIO DEL 2022

APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPOSITO: Que los niños y niñas realizan movimientos de manera autónoma al jugar el juego con sus compañeros.			
AREA / COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
AREA: PSICOMOTRIZ COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. CAPACIDAD: Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza movimientos como correr, saltar al jugar a la ronda.	> Jugamos a la ronda “juguemos en el bosque mientras el lobo no está” > Dibujan lo que más les gusto de la clase.
			INSTRUMENTOS
			*Cuaderno de campo
ESTANDAR: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con			

seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

**ENFOQUE
TRANSVERSAL**

- **Enfoque De Derechos**
- **Enfoque Inclusivo**

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIAS DE ESTRATEGIAS
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>PROPÓSITO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La practicante da la bienvenida a los niños y niñas a un nuevo día de aprendizaje. ➤ La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en semi círculo para iniciar la clase. ➤ Les invita a bailar la canción “ juguemos en el bosque mientras que el lobo no esta” https://www.youtube.com/watch?v=BKew9kctfAY ➤ Después de bailar, la practicante les pregunta: ¿De quién trato la canción?, ¿ustedes juegan con sus familias?, ¿Quiénes conforman su familia en casa? ➤ Escuchamos sus respuestas mediante sus saberes previos. ➤ Después de cantar la canción, la practicante presenta la pregunta del conflicto: ¿Qué juegos tradicionales juegan con sus familias? ➤ Los niños y niñas responden de acuerdo a sus saberes previos. <p>Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y las niñas, para luego comunicar el propósito de la actividad: niños y niñas el día de hoy realizaran movimientos de manera autónoma al jugar el juego con sus compañeros</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La practicante presenta en un papelote la letra de la canción “juguemos en el bosque, mientras que el lobo no esta” 

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y niñas cantan la canción. ➤ La docente indica cómo será el juego. que saldrán al patio a jugar la ronda y que debemos elegir un niño para que sea el lobo, también les dice que cada niño va a preguntar cualquier pregunta al lobo y el lobo va a ir respondiendo a las preguntas y cuando el lobo dice estoy listo para comerte, todos los niños van a correr a poner a buen recaudo y que el lobo no les atrape. ➤ Salimos al patio a jugar el juego y cantamos. ➤ Después de jugar el juego entregamos una ficha con la consigna: "Dibuja lo que más te gusto del juego".
CIERRE	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Niños y niñas dialogan respondiendo a preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos el juego? ¿Qué hicimos primero, luego que hicimos, al final que hicimos? ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido? ➤ Reflexionamos sobre la actividad realizada. Niños y niñas hoy han aprendido un juego sobre "juguemos en el bosque mientras que el lobo no está" es un juego muy divertido, esto ayudara que de relacionen con sus compañeros.



Juanita Delina Putpaña Upiachihua
Practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- INSTITUCION EDUCATIVA: 315
- SECCION : CREATIVOS "C"
- EDAD : 4 AÑOS
- TURNO : TARDE
- PROFESORA : PATRICIA PILAR GARCÍA VILLACORTA
- PRÁCTICANTE : JUANITA DELINA PUTPAÑA UPIACHIHUA
- DIRECTORA : MEDALIT ELEILDA BOADA ZABALA



II. RECEPCION DE LOS ESTUDIANTES Y LAVADO DE MANOS

- La docente recibe a los niños y niñas de manera cordial y afectuosa)

III. CONVERSACION (DIALOGO ESPONTANEO) / ACTIVIDADES PERMANENTES

- Control de asistencia: Los niños y niñas marcan su asistencia a medida que van llegando.
- Saludo y oración,
- Control del calendario: ¿Qué día es hoy?
- Control del tiempo: ¿Cómo está el día?
- Leemos los acuerdos y las palabras mágicas.

IV. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	“EN LAS FIESTAS DE MI COMUNIDAD CUIDO EL MEDIO AMBIENTE”
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	JUGAMOS A LA GALLINITA CIEGA
FECHA	LUNES 04 DE JULIO DEL 2022

APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPOSITO: Que los niños y niñas fortalezcan las relaciones de convivencia entre compañeros.			
AREA / COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
AREA: Comunicación COMPETENCIA: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. CAPACIDAD: Explora y experimenta los lenguajes del arte. *Aplica procesos creativos.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. *Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el	Comenta de forma espontánea lo que ha realizado a través del juego la gallinita ciega a sus compañeros y Docentes.	➤ Jugamos a la “Gallinita ciega” ➤ Dibujan lo que más les gusto del juego. INSTRUMENTOS *Cuaderno de campo

*Socializa sus procesos y proyectos	teatro, la música, los títeres, etc.). *Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.		
ESTANDAR: Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.			
ENFOQUE TRANSVERSAL	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque De Derechos • Enfoque Inclusivo 		

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIAS DE ESTRATEGIAS
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>PROPOSITO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La practicante da la bienvenida a los niños y niñas a un nuevo día de aprendizaje. ➤ La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en semi círculo para iniciar la clase. ➤ Les muestra una bolsita mágica, invita a un niño a sacar lo hay en la bolsa. ➤ La practicante les pregunta: ¿Cómo se llama este pedazo de tela?, ¿han visto utilizar a alguien de sus familias?, ¿Para qué servirá? ¿Qué haremos con el pañuelo? ➤ Escuchamos sus respuestas mediante sus saberes previos. ➤ Después de cantar la canción, la practicante presenta la pregunta del conflicto: ¿Por qué creen que tapamos los ojos con el pañuelo? ➤ Los niños y niñas responden de acuerdo a sus saberes previos. <p>Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y las niñas, para luego comunicar el propósito de la actividad: niños y niñas el día de hoy fortalecerán sus relaciones de convivencia entre compañeros.</p>
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La practicante explica para que servirá el pañuelo en el juego. ➤ Explica en qué consistirá el juego y da indicaciones como se llevará a cabo el juego, las normas que deben respetar y el comportamiento que deben tener cada uno de los niños al salir al patio.

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Salimos al patio para realizar el juego, forman una rueda, explicamos nuevamente en que consiste el juego y hacemos una demostración, luego vendamos uno por uno a los niños y ellos tendrán que adivinar que compañero es, los niños se acercaran y empezaran a tocar la mano, la cabeza o el pelo para adivinar quién es, una vez adivinado el compañero será el siguiente en taparse los ojos con el pañuelo. ➤ Después del juego entrego una ficha con la consigna: “ Dibuja lo que más te gusto del juego”
CIERRE	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Niños y niñas dialogan respondiendo a preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Les pareció fácil o difícil jugar el juego? ¿Por qué? ➤ Reflexionamos sobre la actividad realizada. Niños y niñas hoy han aprendido a relacionarse entre compañeros de esta manera fortalecerán sus convivencias, por medio de este juego aprendieron a conocerse más y tener confianza entre compañeros. Reciben felicitaciones y una lluvia de aplausos.



Juanita Delina Putpaña Upiachihua
Practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- INSTITUCION EDUCATIVA: 315
- SECCION : CREATIVOS "C"
- EDAD : 4 AÑOS
- TURNO : TARDE
- PROFESORA : PATRICIA PILAR GARCÍA VILLACORTA
- PRÁCTICANTE : JUANITA DELINA PUTPAÑA UPIACHIHUA
- DIRECTORA : MEDALIT ELEILDA BOADA ZABALA



II. RECEPCION DE LOS ESTUDIANTES Y LAVADO DE MANOS

- La docente recibe a los niños y niñas de manera cordial y afectuosa)

III. CONVERSACION (DIALOGO ESPONTANEO) / ACTIVIDADES PERMANENTES

- Saludo y oración,
- Control de asistencia
- Control del calendario: ¿Qué día es hoy?
- Control del tiempo: ¿Cómo está el día?

IV. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE APRENDIZAJE	“EN LAS FIESTAS DE MI COMUNIDAD CUIDO EL MEDIO AMBIENTE”
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	“JUGAMOS EL BAILE DE LAS SILLAS MUSICALES”
FECHA	MARTES 05 DE JULIO DEL 2022

APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPÓSITO: Que los niños y las niñas aprendan a jugar en equipos.			
AREA / COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
AREA: Comunicación COMPETENCIA: “Crea proyectos” CAPACIDAD: -Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos. -Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Se desenvuelve usando diversos lenguajes artísticos: Dibujo, pintura, danza, movimiento, música, teatro, uso de títeres.	Juega el juego de las sillas. INSTRUMENTOS *Cuaderno de campo
ESTANDAR: Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas			

imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.		
ENFOQUE TRANSVERSAL	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque Intercultural • Enfoque de derechos. 	
VALOR	ACTITUDES	ACCIONES OBSERVABLES
Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.
Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes promueven formas de participación estudiantil que permitan el desarrollo de competencias ciudadanas, articulando acciones con la familia y comunidad en la búsqueda del bien común.
COMPETENCIA TRANSVERSALES	Autonomía y manejo de las Tics.	

MATERIALES: videos, imágenes y papelote.

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIAS DE ESTRATEGIAS
INICIO	MOTIVACIÓN	<p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas a un nuevo día de aprendizaje.</p> <p>-Realizamos las actividades permanentes: nos saludamos entre todos, y observamos cómo está el clima, luego hacemos la oración, registro de asistencia</p> <p>-La practicante pregunta: ¿Qué día estamos hoy?, cantamos la canción “Doña Semana”, ¿Qué fecha será? contamos con palmadas hasta llegar a la fecha, ¿Qué año será? Los niños y niñas dan sus respuestas y los escuchamos con atención.</p> <p>-La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en el piso formando un semi círculo para observar un video: “El juego de las sillas musicales”. https://www.youtube.com/watch?v=TWBH2sGJfRQ</p> <p>-Dialogamos sobre el video: Dialogamos a través de las siguientes preguntas: ¿Qué observan en el video?, ¿De qué trata la música?, ¿Qué hacían los niños?, ¿De qué manera colocan las sillas?, ¿Les gustaría jugar ese juego?</p>

	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO</p>	<p>-Después de escuchar todas las respuestas de los niños y niñas, la practicante realiza la pregunta de conflicto: ¿Creen que es importante aprender a jugar este juego? ¿Por Qué?</p> <p>-Escuchamos las diferentes respuestas de los niños y niñas de acuerdo a sus saberes previos.</p> <p>-Luego comunicar el propósito de la actividad del día: Niños y niñas hoy aprenderán a jugar en equipos.</p>
DESARROLLO	GESTIÓN ACOMPAÑAMIENTO	<p>-La practicante comunica a los niños y niñas que debemos salir al patio para jugar, que deben comportarse bien durante la actividad.</p> <p>-Luego en filas debemos salir de forma ordenada al patio, para realizar la actividad establecida.</p> <p>-los niños forman grupos de 5 para hacer equipos, luego, colocamos sillas en el centro para bailar.</p> <p>- Los niños bailan al compás de la música y el que se queda sin silla sale del juego y siguen bailando hasta tener un ganador.</p> <p>-Al regresar al aula, se invita a los niños y niñas a ponerse en asamblea para compartir sus experiencias durante el juego, y preguntamos: ¿A qué salimos al patio?, ¿Qué juego realizamos?, ¿Qué parte de sus cuerpos movieron?</p>
CIERRE	EVALUACIÓN	<p>- Niños y niñas dialogan respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy ?, ¿Cómo se llamó el juego?, ¿Qué hicimos primero, luego que hicimos, al final?, ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido?</p> <p>- Reflexionamos sobre la actividad realizada.</p>



 Juanita Delina Putpaña Upiachihua
 Practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- INSTITUCION EDUCATIVA: 315
- SECCION : CREATIVOS "C"
- EDAD : 4 AÑOS
- TURNO : TARDE
- PROFESORA : PATRICIA PILAR GARCÍA VILLACORTA
- PRÁCTICANTE : JUANITA DELINA PUTPAÑA UPIACHIHUA
- DIRECTORA : MEDALIT ELEILDA BOADA ZABALA



II. RECEPCION DE LOS ESTUDIANTES Y LAVADO DE MANOS

- La docente recibe a los niños y niñas de manera cordial y afectuosa)

III. CONVERSACION (DIALOGO ESPONTANEO) / ACTIVIDADES PERMANENTES

- Saludo y oración,
- Control de asistencia
- Control del calendario: ¿Qué día es hoy?
- Control del tiempo: ¿Cómo está el día?

IV. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE APRENDIZAJE	“EN LAS FIESTAS DE MI COMUNIDAD CUIDO EL MEDIO AMBIENTE”
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	“DISFRUTAMOS DEL JUEGO ENCESTANDO PELOTAS”
FECHA	MIÉRCOLES 06 DE JULIO DEL 2022

APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPOSITO: Que los niños y las niñas demuestren trabajo en equipo al jugar un juego.			
AREA / COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
AREA: Comunicación COMPETENCIA: “Crea proyectos” CAPACIDAD: -Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos. -Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Se desenvuelve usando diversos lenguajes artísticos: Dibujo, pintura, danza, movimiento, música, teatro, uso de títeres.	Demuestra sus habilidades al jugar “El juego “Encestando pelotas” INSTRUMENTOS *Cuaderno de campo
ESTANDAR: Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el			

juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.		
ENFOQUE TRANSVERSAL	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque Intercultural • Enfoque de derechos. 	
VALOR	ACTITUDES	ACCIONES OBSERVABLES
Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.
Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes promueven formas de participación estudiantil que permitan el desarrollo de competencias ciudadanas, articulando acciones con la familia y comunidad en la búsqueda del bien común.
COMPETENCIA TRANSVERSALES	Autonomía y manejo de las Tics.	

MATERIALES: videos, imágenes y papelote.

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIAS DE ESTRATEGIAS
INICIO	MOTIVACIÓN	<p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas a un nuevo día de aprendizaje.</p> <p>-Realizamos las actividades permanentes: nos saludamos entre todos, y observamos cómo está el clima, luego hacemos la oración, registro de asistencia</p> <p>-La profesora pregunta: ¿Qué día estamos hoy?, cantamos la canción “Doña Semana”, ¿Qué fecha será? contamos con palmadas hasta llegar a la fecha, ¿Qué año será? Los niños y niñas dan sus respuestas y los escuchamos con atención.</p> <p>-La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en el piso formando un semicírculo.</p> <p>- Les muestra una cesta, invita a cada niño observar lo que hay dentro de la cesta.</p> <p>- Dialogamos a través de las siguientes preguntas: ¿Qué creen que haremos con las pelotas?, ¿Qué creen que haremos con las cestas?, ¿Qué actividad realizaremos?, ¿Les gustaría jugar con las pelotitas?</p> <p>-Después de escuchar todas las respuestas de los niños y niñas, la practicante realiza la pregunta de</p>
	PROBLEMATIZACIÓN	

	<p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPOSITO</p>	<p>conflicto: ¿Qué juegos podríamos jugar con estos materiales?</p> <p>-Escuchamos las diferentes respuestas de los niños y niñas de acuerdo a sus saberes previos.</p> <p>-Luego comunicar el propósito de la actividad del día: Niños y niñas hoy van demostrar trabajo en equipo al jugar un juego.</p>
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<p>-La practicante comunica a los niños y niñas que saldremos al patio para jugar el juego “Encestando pelotas”, y pedimos a los niños que deben comportarse bien durante la actividad.</p> <p>-Luego en filas debemos salir de forma ordenada al patio, para realizar la actividad establecida.</p> <p>-Colocamos los materiales y pedimos a los niños a formar en dos filas.</p> <p>-Mencionamos a los niños las indicaciones del juego: cada niño colocara en el cesto la cantidad de pelotitas que puede corriendo hasta llegar al cesto, el equipo que logre encestar más pelotitas gana. Antes del juego realizamos una demostración.</p> <p>-Al regresar al aula, se invita a los niños y niñas a ponerse en asamblea para compartir sus experiencias durante la actividad y preguntamos: ¿A qué salimos al patio?, ¿Qué actividades realizamos?, ¿Qué aprendieron del juego?</p>
CIERRE	EVALUACION	<p>- Niños y niñas dialogan respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy ?, ¿Qué aprendieron del juego?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Qué hicimos primero, luego que hicimos, al final?, ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido?</p> <p>- Reflexionamos sobre la actividad realizada.</p>



Juanita Delina Putpaña Upiachihua
Practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- INSTITUCION EDUCATIVA: 315
- SECCION : CREATIVOS "C"
- EDAD : 4 AÑOS
- TURNO : TARDE
- PROFESORA : PATRICIA PILAR GARCÍA VILLACORTA
- PRÁCTICANTE : JUANITA DELINA PUTPAÑA UPIACHIHUA
- DIRECTORA : MEDALIT ELEILDA BOADA ZABALA



II. RECEPCION DE LOS ESTUDIANTES Y LAVADO DE MANOS

- La docente recibe a los niños y niñas de manera cordial y afectuosa)

III. CONVERSACION (DIALOGO ESPONTANEO) / ACTIVIDADES PERMANENTES

- Saludo. Lavado de manos con agua y Jabón.
- Control de asistencia: Los niños y niñas marcan su asistencia a medida que van llegando.
- Control del calendario: ¿Qué día es hoy?
- Control del tiempo: ¿Cómo está el día?
- Oración
- Leemos los acuerdos y las palabras mágicas.
- HIMNO NACIONAL (Los lunes)

IV. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	“EN LAS FIESTAS DE MI COMUNIDAD CUIDO EL MEDIO AMBIENTE”
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	JUGUEMOS A SER DOCTORES
FECHA	JUEVES 07 DE JULIO DEL 2022

APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPOSITO: Que los niños y niñas participen de un juego utilizando su creatividad e imaginación al jugar a ser doctores.			
AREA / COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
AREA: Personal Social COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común CAPACIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas 	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Se identifica con los servidores de la comunidad a través de la dramatización.	*Los niños se caracterizan de doctores, enfermeras, Mamá, Papá, bebe. INSTRUMENTOS *Cuaderno de campo. *Hoja de aplicación”

• Participa en acciones que promueven el bienestar común			*Registro Auxiliar de Evaluación.
ESTANDAR: Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.			
ENFOQUE TRANSVERSAL	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque Ambiental • Búsqueda de la excelencia 		
VALOR	ACTITUDES	ACCIONES OBSERVABLES	
Justicia y solidaridad	Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.	Docentes y estudiantes realizan acciones para identificar los patrones de producción y consumo de aquellos productos utilizados de forma cotidiana, en la escuela y comunidad.	
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.	
COMPETENCIA TRANSVERSALES	Autonomía y manejo de las Tics.		

MATERIALES: jeringa, estetoscopio, botellitas vacías de alcohol, medicinas, vendas, colores, papel bond, lápiz.

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIAS DE ESTRATEGIAS
INICIO	MOTIVACIÓN PROBLEMATIZACIÓN SABERES PREVIOS PROPOSITO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente invita a los niños y niñas a ubicarse en círculo para mostrar a los niños y niñas utensilios que utilizan los doctores (jeringa, estetoscopio, botellitas vacías de alcohol, medicinas, vendas) también los utensilios que utilizan las enfermeras. - Realiza las siguientes preguntas: ¿Conocen estos materiales?, ¿Cómo se llama?, ¿Qué creen que podemos hacer con estos materiales?, ¿De qué creen que se tratará la clase el día de hoy?, ¿Quiénes utilizarán esos materiales? - Los niños y niñas responden de acuerdo a sus saberes previos.

		<ul style="list-style-type: none"> - Después de escuchar las diferentes respuestas de los niños, la practicante realiza la pregunta de conflicto: ¿Qué labor realizan los doctores? - Escuchamos las diferentes respuestas de los niños y niñas de acuerdo a sus saberes previos. - Luego comunicar el propósito de la actividad del día: Niños y niñas hoy participaran de un juego, utilizando su creatividad e imaginación al jugar a ser doctores..
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>PROBLEMATIZACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente les comenta a los niños y niñas: chicos el día de hoy me lastimé la rodilla cuando estaba jugando con mi perrito: ¿Cómo me pueden ayudar? ¿A dónde debo acudir para que me curen la herida? <p>BÚSQUEDA DEL PROBLEMA: Entregamos los materiales a los niños por grupo y empezamos con la dramatización, como darles más ideas preguntamos: ¿Qué pasó con el paciente?, ¿A dónde lo podemos llevar? ¿Qué harán los doctores? ¿Qué le pueden recetar o poner para que se pueda sanar?</p> <p>TOMA DE ACUERDOS: Después de haber dramatizado anotamos la labor que hace los doctores: Los niños y niñas conocen la función del doctor y de las enfermeras:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Curar las heridas - Salvar personas - Pulsar a los pacientes
CIERRE	EVALUACION	<ul style="list-style-type: none"> - Después de la actividad realizada invitamos a los niños a que dibujen las parte que más les gusto al dramatizar, luego explican que dibujaron. - Para finalizar los niños y niñas responden las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué les pareció el juego ?, ¿Fue fácil o difícil el juego?, ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy? - La practicante felicita a los niños y niñas con fuertes aplausos por su excelente participación.



Juanita Delina Putpaña Upiachihua
Practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- INSTITUCION EDUCATIVA: 315
- SECCION : CREATIVOS "C"
- EDAD : 4 AÑOS
- TURNO : TARDE
- PROFESORA : PATRICIA PILAR GARCÍA VILLACORTA
- PRÁCTICANTE : JUANITA DELINA PUTPAÑA UPIACHIHUA
- DIRECTORA : MEDALIT ELEILDA BOADA ZABALA



II. RECEPCION DE LOS ESTUDIANTES Y LAVADO DE MANOS

- La docente recibe a los niños y niñas de manera cordial y afectuosa)

III. CONVERSACION (DIALOGO ESPONTANEO) / ACTIVIDADES PERMANENTES

- Saludo. Lavado de manos con agua y Jabón.
- Control de asistencia: Los niños y niñas marcan su asistencia a medida que van llegando.
- Control del calendario: ¿Qué día es hoy?
- Control del tiempo: ¿Cómo está el día?
- Oración
- Leemos los acuerdos y las palabras mágicas.
- HIMNO NACIONAL (Los lunes)

IV. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	¡MI COMUNIDAD Y MI PAIS ESTA DE FIESTA!
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	JUGAMOS A JALAR LA SOGA
FECHA	LUNES 18 DE JULIO DEL 2022

APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPOSITO: Que los niños y niñas trabajen en equipo al jugar el juego.			
AREA / COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
AREA: Matemática COMPETENCIA: "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" CAPACIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación 	<ul style="list-style-type: none"> • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece 	Ubica detrás de su compañero para jalar la soga	*Los niños jalarán la soga en donde los niños reconocerán instrucciones como: "hacia atrás". INSTRUMENTOS *Cuaderno de campo. *Hoja de aplicación" *Registro Auxiliar de Evaluación.

relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio	entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
ESTANDAR: Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.			
ENFOQUE TRANSVERSAL	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque Ambiental • Búsqueda de la excelencia 		
VALOR	ACTITUDES	ACCIONES OBSERVABLES	
Justicia y solidaridad	Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.	Docentes y estudiantes realizan acciones para identificar los patrones de producción y consumo de aquellos productos utilizados de forma cotidiana, en la escuela y comunidad.	
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.	
COMPETENCIA TRANSVERSALES	Autonomía y manejo de las Tics.		

MATERIALES: Soga, pañuelo, silbato.

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIAS DE ESTRATEGIAS
INICIO	MOTIVACIÓN	- La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en el piso formando un semicírculo, presenta un video donde observamos algunos niños jugando el juego de la soga.
	PROBLEMATIZACIÓN	-Realizo preguntas: ¿Qué observamos en el video? ¿De qué creen que tratara la clase el día de hoy? ¿Alguna vez jugaron este juego?
	SABERES PREVIOS	Después de escuchar las diferentes respuestas de los niños la practicante realiza la pregunta de conflicto: ¿Cómo creen que se jugará a jalar la soga?
	PROPÓSITO	

		<p>-Escuchamos las diferentes respuestas de los niños y niñas de acuerdo a sus saberes previos.</p> <p>-Luego comunicar el propósito de la actividad del día: Niños y niñas hoy vamos a aprender a trabajar en equipo al jugar un juego.</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La practicante saca de los bolsillos una soga, un pañuelo y un silbato presenta a los niños y niñas, preguntamos: ¿Qué objeto tengo en la mano?, ¿Qué hare con ello? - Después les cuenta que el día de hoy un amiguito me comento que quiere que le enseñen jugar el juego de la soga, pero no sabe cómo hacerlo para que el muestre a sus amigos. - Niñas y niños ¿Qué problema tiene mi amigo? ¿Cómo podemos ayudarlo? <p>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS: Vamos a dividir en dos grupos, y les hacemos un ejemplo de cómo lo deben hacer para empezar a jugar. Luego ponemos la soga en medio, para que los dos grupos formados uno a la izquierda y otro a la derecha. Al sonido del silbato empiecen a jalar hacia atrás hasta que el pañuelo logre pasar al otro lado del equipo.</p> <p>SOCIALIZACIÓN Y REPRESENTACIÓN: Luego de haber jugado dibuja los materiales usamos para jugar a jalar la soga, después conversamos sobre lo que hicimos y jugamos, los niños pegan al frente sus dibujos</p>
CIERRE	EVALUACION	<p>Para finalizar los niños y niñas responden las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué les pareció el juego?, ¿Fue fácil o difícil el juego?, ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</p> <p>La practicante felicita a los niños y niñas con fuertes aplausos por su activa participación y colaboración con el juego.</p>



Juanita Dellina Putpaña Upiachihua
Practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- INSTITUCION EDUCATIVA: 315
- SECCION : CREATIVOS "C"
- EDAD : 4 AÑOS
- TURNO : TARDE
- PROFESORA : PATRICIA PILAR GARCÍA VILLACORTA
- PRÁCTICANTE : JUANITA DELINA PUTPAÑA UPIACHIHUA
- DIRECTORA : MEDALIT ELEILDA BOADA ZABALA



II. RECEPCION DE LOS ESTUDIANTES Y LAVADO DE MANOS

- La docente recibe a los niños y niñas de manera cordial y afectuosa)

III. CONVERSACION (DIALOGO ESPONTANEO) / ACTIVIDADES PERMANENTES

- Saludo. Lavado de manos con agua y Jabón.
- Control de asistencia: Los niños y niñas marcan su asistencia a medida que van llegando.
- Control del calendario: ¿Qué día es hoy?
- Control del tiempo: ¿Cómo está el día?
- Oración
- Leemos los acuerdos y las palabras mágicas.
- HIMNO NACIONAL (Los lunes)

IV. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	¡MI COMUNIDAD Y MI PAIS ESTA DE FIESTA!
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	JUGUEMOS A LA COCINITA
FECHA	MIERCOLES 19 DE JULIO DEL 2022

APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPOSITO: Que los niños y niñas demuestran su creatividad, imaginación y trabajo en equipo al jugar el juego.			
AREA / COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
AREA: Personal Social COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común CAPACIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas 	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Realiza acciones de chef a través de la dramatización.	*Los niños se caracterizan de chef, después interpretan la labor de un chef mediante la dramatización.
			INSTRUMENTOS
			*Cuaderno de campo. *Hoja de aplicación"

<ul style="list-style-type: none"> Participa en acciones que promueven el bienestar común 			*Registro Auxiliar de Evaluación.
ESTANDAR: Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.			
ENFOQUE TRANSVERSAL	<ul style="list-style-type: none"> Enfoque Ambiental Búsqueda de la excelencia 		
VALOR	ACTITUDES	ACCIONES OBSERVABLES	
Justicia y solidaridad	Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.	Docentes y estudiantes realizan acciones para identificar los patrones de producción y consumo de aquellos productos utilizados de forma cotidiana, en la escuela y comunidad.	
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.	
COMPETENCIA TRANSVERSALES	Autonomía y manejo de las Tics.		

MATERIALES: Mandil, gorro, utensilios de cocina
DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIAS DE ESTRATEGIAS
INICIO	MOTIVACIÓN PROBLEMATIZACIÓN SABERES PREVIOS PROPÓSITO	<ul style="list-style-type: none"> La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en un semicírculo para presentar un mandil, un gorro, algunos utensilios de cocina (olla, plato, cuchara) Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué creen que podemos hacer con estas prendas?, ¿De qué creen que se tratará la clase el día de hoy?, ¿Quiénes utilizarán estos materiales? Después de escuchar las diferentes respuestas de los niños la practicante realiza la pregunta

		<p>de conflicto: ¿Qué creen que podemos hacer en la cocina?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos las diferentes respuestas de los niños y niñas de acuerdo a sus saberes previos. - Luego comunicar el propósito de la actividad del día: Niños y niñas hoy van a demostrar su creatividad, imaginación y trabajo en equipo al jugar el juego.
DESARROLLO	GESTIÓN ACOMPANAMIENTO	<p>PROBLEMATIZACION El día de hoy vine con mucha hambre, me duele el estómago ya que mi mamá no me envió nada en la lonchera ¿Cómo me pueden ayudar? ¿Qué comida pueden preparar</p> <p>BUSQUEDA DEL PROBLEMA Empezamos con la dramatización, como darles más ideas preguntamos: ¿Qué tiene de comidas el día de hoy?, ¿Me podría preparar avena? ¿Qué harán los cocineros?</p> <p>TOMA DE ACUERDOS: Después de haber dramatizado anotamos la labor que hace los cocineros:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacen muchas comidas - Hacen postres - Cocinan vegetales - Cocina la comida que más me gusta
	EVALUACION	<ul style="list-style-type: none"> - Después de la actividad realizada invitamos a los niños a que dibujen las parte que más les gusto al dramatizar al jugar a la cocinita, luego explican que dibujaron - Para finalizar los niños y niñas responden las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué les pareció el juego?, ¿Fue fácil o difícil el juego?, ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy? - La practicante felicita a los niños y niñas con fuertes aplausos por su participación en el juego.



Juanita Delina Putpaña Upiachihua
Practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- INSTITUCION EDUCATIVA: 315
- SECCION : CREATIVOS "C"
- EDAD : 4 AÑOS
- TURNO : TARDE
- PROFESORA : PATRICIA PILAR GARCÍA VILLACORTA
- PRÁCTICANTE : JUANITA DELINA PUTPAÑA UPIACHIHUA
- DIRECTORA : MEDALIT ELEILDA BOADA ZABALA



II. RECEPCION DE LOS ESTUDIANTES Y LAVADO DE MANOS

- La docente recibe a los niños y niñas de manera cordial y afectuosa)

III. CONVERSACION (DIALOGO ESPONTANEO) / ACTIVIDADES PERMANENTES

- Saludo. Lavado de manos con agua y Jabón.
- Control de asistencia: Los niños y niñas marcan su asistencia a medida que van llegando.
- Control del calendario: ¿Qué día es hoy?
- Control del tiempo: ¿Cómo está el día?
- Oración
- Leemos los acuerdos y las palabras mágicas.
- HIMNO NACIONAL (Los lunes)

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	¿MI COMUNIDAD Y MI PAIS ESTA DE FIESTA!
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	JUGUEMOS A LOS ENCOSTALADOS
FECHA	MIERCOLES 20 DE JULIO DEL 2022

IV. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPOSITO: Que los niños y niñas participaran en un juego, demostrando respeto a sus compañeros.			
AREA / COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
AREA: Matemática COMPETENCIA: "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" CAPACIDAD:	• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba",	Realiza movimientos hacia delante encostalado.	*Los niños saltaran encostalados en donde los niños reconocerán instrucciones como: "hacia delante".

<p>-Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.</p> <p>-Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio</p>	<p>“abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo” “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>		<p>INSTRUMENTOS</p> <p>*Cuaderno de campo.</p> <p>*Hoja de aplicación”</p> <p>*Registro Auxiliar de Evaluación.</p>
<p>ESTANDAR: Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>			
<p>ENFOQUE TRANSVERSAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque Ambiental ▪ Búsqueda de la excelencia 		
<p>VALOR</p>	<p>ACTITUDES</p>	<p>ACCIONES OBSERVABLES</p>	
<p>Justicia y solidaridad</p>	<p>Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.</p>	<p>Docentes y estudiantes realizan acciones para identificar los patrones de producción y consumo de aquellos productos utilizados de forma cotidiana, en la escuela y comunidad.</p>	
<p>Superación personal</p>	<p>Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.</p>	<p>Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.</p>	
<p>COMPETENCIA TRANSVERSALES</p>	<p>Autonomía y manejo de las Tics.</p>		

MATERIALES: costal, silbato, hojas, lápiz.

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

<p>SECUENCIA DIDACTICA</p>	<p>PROCESOS PEDAGÓGICOS</p>	<p>SECUENCIAS DE ESTRATEGIAS</p>
-----------------------------------	------------------------------------	---

INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPOSITO</p>	<p>-La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en el piso formando un semicírculo, recordamos las normas de convivencia. Presenta un costal</p> <p>-Realizo preguntas: ¿Qué creen que podemos hacer con este material? ¿De qué creen que tratara la clase el día de hoy?</p> <p>Después de escuchar las diferentes respuestas de los niños la practicante realiza la pregunta de conflicto: ¿Cómo creen que se jugará a los encostalados?</p> <p>-Escuchamos las diferentes respuestas de los niños y niñas de acuerdo a sus saberes previos.</p> <p>-Luego comunicar el propósito de la actividad del día: Niños y niñas hoy van a participar en un juego, demostrando respeto a sus compañeros.</p>
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<p>FAMILIARIZACION DEL PROBLEMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La practicante lleva a su muñeco Elmo y saca un costal y un silbato presenta a los niños y niñas, preguntamos: ¿Qué materiales traje el día de hoy?, ¿Qué hare con ello? - Después la practicante les cuenta que el día de hoy Elmo le comento que quiere que le enseñen jugar el juego de los encostalados, pero no sabe cómo hacerlo - Niñas y niños ¿Qué problema tiene mi Elmo? ¿Cómo podemos ayudarle? <p>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</p> <p>Nos dirigimos al patio y explicamos a los niños como deben colocarse los sacos y de donde deben salir saltando y donde es la llegada de la meta. al sonido del silbato saldrá y vamos apoyando diciendo saltando hacia delante.</p> <p>SOCIALIZACIÓN Y REPRESENTACIÓN:</p> <p>Luego de haber jugado dibuja los materiales que usamos para jugar a los encostalados, después conversamos sobre lo que hicimos y jugamos, los niños pegan al frente sus dibujos.</p>

CIERRE	EVALUACION	<p>Para finalizar los niños y niñas responden las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué les pareció el juego?, ¿Fue fácil o difícil el juego?, ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</p> <p>La practicante felicita a los niños y niñas con fuertes aplausos por su excelente participación.</p>
---------------	-------------------	---



Juanita Delina Putyaña Upiachihua
Practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- INSTITUCION EDUCATIVA: 315
- SECCION : CREATIVOS "C"
- EDAD : 4 AÑOS
- TURNO : TARDE
- PROFESORA : PATRICIA PILAR GARCÍA VILLACORTA
- PRÁCTICANTE : JUANITA DELINA PUTPAÑA UPIACHIHUA
- DIRECTORA : MEDALIT ELEILDA BOADA ZABALA



II. RECEPCION DE LOS ESTUDIANTES Y LAVADO DE MANOS

- La docente recibe a los niños y niñas de manera cordial y afectuosa)

III. CONVERSACION (DIALOGO ESPONTANEO) / ACTIVIDADES PERMANENTES

- Saludo. Lavado de manos con agua y Jabón.
- Control de asistencia: Los niños y niñas marcan su asistencia a medida que van llegando.
- Control del calendario: ¿Qué día es hoy?
- Control del tiempo: ¿Cómo está el día?
- Oración
- Leemos los acuerdos y las palabras mágicas.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	¡MI COMUNIDAD Y MI PAIS ESTA DE FIESTA!
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	JUGUEMOS AL GATO Y AL RATON
FECHA	JUEVES 21 DE JULIO DEL 2022

- HIMNO NACIONAL (Los lunes)

IV. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPOSITO: Que los niños y niñas aprendan a respetarse entre compañeros al jugar un juego.			
AREA / COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
AREA: Matemática COMPETENCIA: "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" CAPACIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las formas de los 	<ul style="list-style-type: none"> • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. 	Se ubica en diferentes espacios para jugar al gato y al ratón.	Los niños se caracterizan gato y ratón, después jugarán a perseguirse donde los niños reconocerán instrucciones como: "al lado de, hacia

<p>objetos que están en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio 			<p>delante, hacia atrás”.</p>
			INSTRUMENTOS
			<p>*Cuaderno de campo.</p>
			<p>*Hoja de aplicación” *Registro Auxiliar de Evaluación.</p>
<p>ESTANDAR: Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>			
<p>ENFOQUE TRANSVERSAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque Ambiental • Búsqueda de la excelencia 		
<p>VALOR</p>	<p>ACTITUDES</p>	<p>ACCIONES OBSERVABLES</p>	
<p>Justicia y solidaridad</p>	<p>Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.</p>	<p>Docentes y estudiantes realizan acciones para identificar los patrones de producción y consumo de aquellos productos utilizados de forma cotidiana, en la escuela y comunidad.</p>	
<p>Superación personal</p>	<p>Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.</p>	<p>Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.</p>	
<p>COMPETENCIA TRANSVERSALES</p>	<p>Autonomía y manejo de las Tics.</p>		

MATERIALES: antifaz de ratón y gato, imágenes, plastilina.

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIAS DE ESTRATEGIAS
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO</p>	<p>-La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en el piso formando un semicírculo, recordamos las normas de convivencia, y presenta imagen de un ratón y un gato</p> <p>-Realizo preguntas: ¿Qué imágenes observan el día de hoy? ¿De qué creen que tratara la clase el día de hoy? ¿En qué creen que nos vamos a convertir?</p> <p>Después de escuchar las diferentes respuestas de los niños la practicante realiza la pregunta de conflicto: ¿ustedes conocen algún juego en donde los personajes son un gato y un rato? ¿Cuáles?</p> <p>-Escuchamos las diferentes respuestas de los niños y niñas de acuerdo a sus saberes previos.</p> <p>-Luego comunicar el propósito de la actividad del día: Niños y niñas hoy aprenderan a respetarse entre compañeros al jugar un juego.</p>
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<p>FAMILIARIZACION DEL PROBLEMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La practicante saca un antifaz de gato y de ratón presenta a los niños y niñas, preguntamos: ¿Qué materiales traje el día de hoy?, ¿Qué creen que hare con ello? - Después la practicante les cuenta que el día de hoy su abuelita le dio estos antifaces para jugar, pero necesita más amigos para poder jugar este juego. - Niñas y niños ¿Qué problema tengo? ¿Cómo me pueden ayudar? <p>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</p> <p>Nos dirigimos al patio y entregamos los antifaces a quienes serán ratón y gato, luego explicamos que es lo que vamos hacer cada uno de ellos.</p> <p>Con las instrucciones dadas, invitamos a jugar a los niños y niñas, en donde los demás compañeros deben estar parados en círculo cogidos de la mano que va ser la casa del ratón, mientras que el gato sigue al ratón, deben abrir los brazos dejar entrar a su casa al ratón, y cerrar los brazos para evitar que entre el gato.</p>

		<p>SOCIALIZACIÓN Y REPRESENTACIÓN: Luego de haber jugado entregamos plastilina y pedimos que moldeen a cuál de los animales les gustó más la jugar el juego</p>
CIERRE	EVALUACION	<p>Para finalizar los niños y niñas responden las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué les pareció el juego?, ¿Fue fácil o difícil el juego?, ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</p> <p>La practicante felicita a los niños y niñas con fuertes aplausos por su activa participación.</p>



Juanita Delina Putpaña Upiachihua
Practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- INSTITUCION EDUCATIVA: 315
- SECCION : CREATIVOS "C"
- EDAD : 4 AÑOS
- TURNO : TARDE
- PROFESORA : PATRICIA PILAR GARCÍA VILLACORTA
- PRÁCTICANTE : JUANITA DELINA PUTPAÑA UPIACHIHUA
- DIRECTORA : MEDALIT ELEILDA BOADA ZABALA



II. RECEPCION DE LOS ESTUDIANTES Y LAVADO DE MANOS

- La docente recibe a los niños y niñas de manera cordial y afectuosa)

III. CONVERSACION (DIALOGO ESPONTANEO) / ACTIVIDADES PERMANENTES

- Saludo. Lavado de manos con agua y Jabón.
- Control de asistencia: Los niños y niñas marcan su asistencia a medida que van llegando.
- Control del calendario: ¿Qué día es hoy?
- Control del tiempo: ¿Cómo está el día?
- Oración
- Leemos los acuerdos y las palabras mágicas.
- HIMNO NACIONAL (Los lunes)

IV. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	¡MI COMUNIDAD Y MI PAÍS ESTÁ DE FIESTA!
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	JUGUEMOS A BUSCAR UN TESORO
FECHA	VIERNES 22 DE JULIO DEL 2022

APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPOSITO: Que los niños y niñas resuelvan problemas al encontrar el tesoro encendido.			
AREA / COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
AREA: Matemática COMPETENCIA: "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" CAPACIDAD:	• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Ubica objetos en el espacio en el que se encuentra.	*Los niños se caracterizan de piratas, después interpretan un mapa con indicaciones espaciales en donde los niños reconocerán instrucciones como: "al lado de, hacia

<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio 			delante, hacia atrás”.
			INSTRUMENTOS
			*Cuaderno de campo. *Hoja de aplicación” *Registro Auxiliar de Evaluación.
ESTANDAR: Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.			
ENFOQUE TRANSVERSAL	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque Ambiental • Búsqueda de la excelencia 		
VALOR	ACTITUDES	ACCIONES OBSERVABLES	
Justicia y solidaridad	Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.	Docentes y estudiantes realizan acciones para identificar los patrones de producción y consumo de aquellos productos utilizados de forma cotidiana, en la escuela y comunidad.	
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.	
COMPETENCIA TRANSVERSALES	Autonomía y manejo de las Tics.		

MATERIALES: videos, imágenes y papelote.

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIAS DE ESTRATEGIAS
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPOSITO</p>	<p>-La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en el piso formando un semi circulo, recordamos las normas de convivencia.</p> <p>Presenta una cajita mágica (adentro de la cajita contiene un mapa.)</p> <p>-Realizo preguntas: ¿Qué creen que hay en la cajita mágica? ¿De qué creen que tratara la clase el día de hoy? ¿Para que servirá un mapa?</p> <p>Después de escuchar las diferentes respuestas de los niños la practicante realiza la pregunta de conflicto: ¿Qué es un tesoro?, ¿Qué necesitamos para buscar un tesoro?</p> <p>-Escuchamos las diferentes respuestas de los niños y niñas de acuerdo a sus saberes previos.</p> <p>-Luego comunicar el propósito de la actividad del día: Niños y niñas hoy van a resolver problemas al encontrar el tesoro encendido.</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>ASAMBLEA O INICIO Vamos a observar el mapa, para saber el lugar del tesoro, cada niño pasa a observar detenidamente el mapa y dialogan entre ellos.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ Con las pistas y el mapa, iremos por todo el aula y el patio para buscar el tesoro ¿Estará en el aula?, ¿Estará en el patio? ¡Vamos a buscar!</p> <p>RELAJACIÓN Después de esta actividad, haremos ejercicios de relajación trabajadas en sesiones anteriores.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA Luego de haber buscado el tesoro. vamos a dibujar la actividad realizada, en donde buscamos o encontramos el tesoro, además de lo que tenía adentro.</p> <p>CIERRE</p>

		Después de la actividad realizada, vamos a compartir y a conversar sobre lo que hicimos y jugamos, los niños pegan al frente sus dibujos.
CIERRE	EVALUACION	<p>Para finalizar los niños y niñas responden las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué les pareció el juego?, ¿Fue fácil o difícil el juego?, ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</p> <p>La practicante felicita a los niños y niñas con fuertes aplausos por su activa participación.</p>



Juanita Delina Putpaña Upiachihua
Practicante

Anexo N° 07: Evidencias Fotográficas

Figura 01: Niños y niñas participando del juego “El gato y el ratón”



Fuente: I.E. N° 315 – Tarapoto, 2022.

Figura 02: Niños participando en la hora del juego libre en los sectores (sector hogar)



Fuente: I.E. N° 315 – Tarapoto, 2022.

Figura 03: Niños y niñas participando en el juego tradicional “Tumbe latas”



Fuente: I.E. N° 315 – Tarapoto, 2022.

Figura 04: Niños y niñas participando en el juego “Jala sogá”



Fuente: I.E. N° 315 – Tarapoto, 2022.