ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

TESIS

Estrategias Lúdicas para Mejorar las Habilidades Socioafectivas en los Niños

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN INICIAL

Autoras:

Bach. Guevara Gonzales, Tessy (https://orcid.org/0009-0001-7481-9073)

Bach. Alcantara Cumapa, Marie Caroline (https://orcid.org/0009-0002-8519-1493)

Asesor:

Mgtr. Mendo García, Aníbal Fernando (https://orcid.org/0009-0004-8180-4891)

Línea de investigación:

Calidad, Equidad y Pertenencia de Aprendizajes y Condiciones de Educabilidad

Promoción 2025

Tarapoto – San Martín

2026

Constancia de Turnitin

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Quien suscribe, Sandro Pezo Salas, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto" y responsable de la verificación de originalidad mediante el sistema Turnitin Originality, deja constancia de que el trabajo de investigación **"Estrategias Lúdicas para Mejorar las Habilidades Socioafectivas en los Niños"**, de autoría de **Guevara Gonzales Tessy y Alcantara Cumapa Marie Caroline**, fue sometida al análisis de similitud correspondiente.

De acuerdo con el reporte generado por Turnitin, el trabajo de investigación presenta un índice de similitud del **24,00 %**, obtenido mediante un análisis en el que se excluyeron únicamente las páginas preliminares, el resumen, las referencias y los anexos, sin aplicar otros filtros ni exclusiones.

Asimismo, tras la revisión y evaluación de las coincidencias identificadas en el reporte, se constató que estas no evidencian indicios de plagio y que el trabajo cumple con las normas de citación y referencias bibliográficas establecidas por la institución.

En consecuencia, se expide la presente constancia para los fines académicos y administrativos que correspondan.

Tarapoto, 12 de noviembre de 2026

Sandro Pezo Salas
DNI N° 45507942

Página del Jurado

_____

Mgtr. Navarro Ángulo, Christian Miguel (https://orcid.org/0000-0002-7052-0314)

Presidente

_____

Mgtr. Torres Luna, Anita (https://orcid.org/0009-0002-6399-9248)

Vocal

_____

Mgtr. Viena Flores, Nery (https://orcid.org/0009-0000-8497-0837)

Secretario

Dedicatoria

A mis amados hijos, por ser la luz de mi vida y mi mayor inspiración en cada paso de este camino.

A mi esposo, por su motivación constante, su apoyo incondicional y su profunda comprensión a lo largo de toda mi formación profesional.

A mis padres, por su amor inagotable y por permanecer siempre a mi lado como mi más grande pilar.

A todos por creer firmemente en mí, esta meta alcanzada les pertenece, pues sin su presencia, aliento y paciencia, este logro no habría sido posible.

Tessy

A mi madre, por su amor incondicional y por ser mi fortaleza, permaneciendo a mi lado tanto en los días de inmenso cansancio como en los momentos de mayor alegría.

A mi familia por creer siempre en mí y por ser mi mayor soporte durante todo este proceso formativo. Este logro no es solo mío; también les pertenece.

Marie Caroline

Agradecimiento

A los docentes de la Escuela ESPP Tarapoto, por su valiosa orientación, por compartir con nosotras sus conocimientos y por acompañarnos con paciencia y dedicación en nuestra formación como futuras maestras.

A las maestras de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, por acogernos con los brazos abiertos y permitirnos desarrollar nuestro proyecto en sus aulas “responsables” y “generosos”, correspondientes al nivel de 5 años.

A nuestras familias, amistades y personas queridas, quienes siempre nos han brindado palabras de aliento, confianza y amor incondicional. Gracias por creer en nosotras y por ser parte esencial de este logro.

Las autoras

Declaratoria de Autenticidad

Nosotras, Tessy Guevara Gonzales, identificada con DNI N° 43484387 y Marie Caroline Alcantara Cumapa, identificada con DNI N° 71417332, Bachilleres de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto" del Programa de Estudios de Educación Inicial, con el informe de investigación: "Estrategias Lúdicas para Mejorar las Habilidades Socioafectivas en los Niños"

Declaramos bajo juramento que:

1. La presente investigación es de nuestra autoría.
2. Se han respetado rigurosamente las normas internacionales de citación y referenciación en todas las fuentes consultadas. En ese sentido, declaro que el presente trabajo es original y que no ha sido objeto de plagio, ni total ni parcial. Asimismo, afirmo que esta investigación no ha sido presentada ni publicada previamente para la obtención de ningún grado académico ni título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son auténticos y reflejan fielmente la información obtenida durante el trabajo de campo. No han sido manipulados, duplicados ni copiados de otras fuentes; por el contrario, corresponden íntegramente a la muestra seleccionada para el presente estudio.

En caso de identificarse cualquier tipo de fraude (datos manipulados o falsificados), plagio (uso de información sin la debida citación), autoplagio (presentar como nuevo un trabajo propio previamente publicado), piratería (empleo indebido de información ajena) o falsificación (atribuir incorrectamente ideas de otros), asumimos plenamente las responsabilidades, consecuencias y sanciones que correspondan. Asimismo, nos sometemos a lo dispuesto por la normativa vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto".

Tarapoto, noviembre del 2026.

Tessy Guevara Gonzales
D.N.I. 43484387

Marie Caroline Alcantara Cumapa
D.N.I. 71417332

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador:

Ponemos a su consideración la investigación titulada “Estrategias lúdicas para mejorar las habilidades socioafectivas en los niños”, con el propósito de analizar y fundamentar cómo las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de las habilidades socioafectivas en niños de cinco años.

En ese sentido, el estudio se enfoca en describir y comprender los diversos enfoques teóricos que sustentan la relevancia de las actividades lúdicas en la educación inicial y cómo estas contribuyen a la mejora de las habilidades socioafectivas, la comunicación afectiva, la expresión emocional, el trabajo en equipo y la resolución de problemas en la etapa preescolar. Asimismo, orienta a las maestras a incorporar este tipo de estrategias en su jornada pedagógica, promoviendo un quehacer educativo innovador, didáctico y motivador para los docentes.

Esperando cumplir con los requisitos de ley que merezca su aprobación y sustentación.

Las autoras.

Índice

Constancia de Turnitin 2
Página del Jurado 3
Dedicatoria 4
Agradecimiento 5
Declaratoria de Autenticidad 6
Presentación 7
Índice 8
Índice de Tablas 11
Índice Figuras 13
Resumen 14
Abstract 15
Introducción 6
Situación Problemática 16
Formulación del Problema 19
Justificación del Problema 19
Objetivos de la Investigación 20
Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación 21
Capítulo I: 22
Marco Teórico 22
Antecedentes del Estudio 22
Antecedentes Internacionales 22
Antecedentes Nacionales 23
Antecedentes Locales 24
Bases Teóricas o Enfoques Científicos 24
Estrategias lúdicas 24
Conceptualización 24
Importancia de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje 26
Tipos de estrategias lúdicas a desarrollar en el proceso de enseñanza - aprendizaje 27
Habilidades Socioafectivas 32
Conceptualización 32
Beneficios del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños 34

Factores que intervienen en el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños 35
Sustento teórico de las habilidades socioafectivas en los niños según Henri Wallon .36
Dimensiones de las habilidades socioafectivas.....37
Comunicación afectiva.....37
Expresión emocional.....38
Trabajo en equipo 40
Resolución de conflictos 41
Definiciones de Términos Básicos.....42
Capítulo II: 44
Metodología 44
Hipótesis 44
Variables 44
Operacionalización de variables 45
Metodología 47
Tipos de estudio 47
Diseño 47
Población, muestra y muestreo 48
Población: 48
Muestra: 48
Muestreo: 48
Técnicas e instrumentos de recolección de datos 49
Métodos de análisis de datos.....49
Capítulo III.....50
Resultados Obtenidos.....50
Presentación de Datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados 50
Discusión de Resultados 67
Capítulo IV: 70
Conclusiones y Recomendaciones.....70
Conclusiones.....70
Recomendaciones 72
Referencias Bibliográficas.....72
Anexos 80
Anexo N° 01: Matriz de Consistencia 80

Anexo N° 02: Instrumentos de Recolección de Datos.....82
Anexo N° 03: Ficha de Validación de Instrumentos 83
Anexo N° 04: Base de Datos 92
Anexo N° 05: Autorización de la Institución Donde Realizó el Estudio.....96
Anexo N° 06: Diseño de Sesiones 97
Anexo N° 07: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical 131
Anexo N° 08: Constancia de Revisión del Abstract 132
Anexo N° 09: Evidencias Fotográficas.....133

Índice de Tablas

Tabla 1: 45
Operacionalización de la variable independiente 45
Tabla2: 46
Operacionalización de la variable dependiente....46
Tabla 3: 48
Población de estudio. 48
Tabla 4: 48
Muestra de estudio. 48
Tabla 5: 50
Puntajes establecidos para la variable habilidades socioafectivas y sus dimensiones....50
Tabla 6: 51
Evaluación del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años, antes de la influencia de las estrategias lúdicas. 51
Tabla 7: 52
Evaluación del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años, después de la influencia de las estrategias lúdicas. 52
Tabla 8: 55
Evaluación del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. 55
Tabla 9: 56
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales. 56
Tabla 10: 57
Evaluación de la comunicación afectiva en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. 57
Tabla 11: 58
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales.....58
Tabla 12: 59
Evaluación de la expresión emocional en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. 59
Tabla 13: 60
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales.....60
Tabla 14: 61

Evaluación del trabajo en equipo en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025.....61
Tabla 15: 62
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales. 62
Tabla 16: 63
Evaluación de la resolución de conflictos en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. 63
Tabla 17: 64
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales. 64
Tabla 18: 65
Evaluación del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. 65
Tabla 19: 66
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales. 66

Índice Figuras

Figura 1: 52
Evaluación del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años, antes de la influencia de las estrategias lúdicas. 52
Figura 2: 53
Evaluación del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 5años, después de la influencia de las estrategias lúdicas. 53

Resumen

El estudio investigativo titulado “Estrategias Lúdicas para mejorar las habilidades socioafectivas en los niños, tuvo como objetivo general, medir cómo las estrategias lúdicas mejoran las habilidades socioafectivas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. El enfoque metodológico fue cuantitativo, tipo aplicada, diseño cuasiexperimental. El muestreo fue no probabilístico por conveniencia, la muestra estuvo integrada por 54 niños de las secciones “responsables” y “generosos”, a quienes se les aplicó una ficha de observación antes y después de la implementación de las actividades lúdicas en las sesiones de aprendizaje. Los resultados demostraron que la implementación de las estrategias lúdicas ha generado un impacto significativo en la mejora de las habilidades socioafectivas, evidenciándose un cambio notable en el grupo experimental: en el pretest, el 73,1 % de los niños se ubicó en el nivel “deficiente”; sin embargo, en el postest, el 61,5 % se situó en el nivel “bueno”. Por lo que, tomando como referencia los resultados se demuestra que las estrategias lúdicas aplicadas tuvieron un efecto significativo en la mejora de las habilidades socioafectivas de los niños de 05 años de la I.E.I. N° 301, Tarapoto, 2025. La prueba t con varianzas iguales arrojó un valor p menor a 0,05, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar que existe una diferencia significativa entre el grupo experimental y el grupo control. Esto confirma que las estrategias lúdicas constituyen un recurso eficaz para fortalecer el desarrollo socioafectivo en la población infantil estudiada.

***Palabras clave**:* estrategias lúdicas, habilidades socioafectivas, comunicación afectiva, expresión emocional y trabajo en equipo.

Abstract

The research study entitled “Play-Based Strategies to Improve Socio-Affective Skills in Children” had as its general objective to determine how play-based strategies improve socio-affective skills in five-year-old children from Initial Educational Institution No. 301, Tarapoto, 2025. To verify the relevance of the study, the hypothesis proposed that play-based strategies significantly improve socio-affective skills in this population. The findings of the research contribute to strengthening educational practices in early childhood education, highlighting the importance of play as a pedagogical strategy for socio-affective development. The methodological approach was quantitative, applied in nature, with a quasi-experimental design. A non-probabilistic convenience sampling method was used, and the sample consisted of 54 children from the sections “Responsables” and “Generosos.” An observation checklist was applied before and after the implementation of play-based activities during learning sessions. The results showed that the application of play-based strategies produced a significant impact on the improvement of socio-affective skills. In the experimental group, the pretest revealed that 73.1% of the children were at the “Deficient” level; however, in the posttest, 61.5% reached the “Good” level. The t-test assuming equal variances yielded a p-value lower than 0.05, allowing the rejection of the null hypothesis and confirming a statistically significant difference between the experimental and control groups. These findings demonstrate that play-based strategies are an effective resource for strengthening socio-affective development in the studied early childhood population.

***Keywords**:* play strategies, socio-affective skills, affective communication, emotional expression and teamwork.

Introducción

Situación Problemática

Durante la primera infancia, las experiencias afectivas permiten al niño construir una base emocional sólida, la cual resulta fundamental para su bienestar psicológico, el desarrollo de su identidad y la formación de su personalidad. En esta etapa, las habilidades socioafectivas desempeñan una labor esencial en el perfeccionamiento del perfeccionamiento integral del pequeño infante, ya que promueven las condiciones necesarias para una interacción adecuada con sus pares y con el grupo de compañeros. Al respecto Rojas et al. (2022) sostiene desde los primeros años, es fundamental ofrecerles seguridad, cariño, cuidado y atención, al mismo tiempo que se actúa como guía o modelo, ya que de esta manera aprenderán a relacionarse con los demás y a desenvolverse dentro de la sociedad (p. 54).

Teniendo en cuenta a Buceta (2018), señala que, en el grupo etario de tres a cinco años, los niños expresan de manera espontánea sus sentimientos y emociones, integrándose con facilidad y confianza con quienes los rodean, en los ámbitos familiar y educativo, al sentirse seguros, respetados y queridos (p. 13). En este sentido, las habilidades socioafectivas son elementos indispensables para consolidar el desarrollo afectivo y social de los infantes, ya que les proporcionan las estrategias para comunicarse de manera positiva, resolver conflictos y construir relaciones sanas. Cuando los niños cultivan estas habilidades, aprenden a entenderse y a entender a los demás. Esto ayuda a que tengan una vida social y emocional buena y feliz.

Tener habilidades sociales y emocionales es indispensable para potenciar las distintas dimensiones del favorecer el progreso infantil completo de los niños como adultos capaces y responsables. Esto les ayuda a convivir con otros, a sentirse cómodos en diferentes lugares, a crear amistades importantes y a saber cómo actuar según lo que la sociedad espera. De esta manera, construyen una buena base para estar bien emocional y socialmente durante toda su vida. Un buen desarrollo socioafectivo impulsa a los niños a identificar y poder comunicar lo que experimentan como sienten sin temor. Cuando los niños pueden mostrar sus sentimientos de una forma sana, se quieren más a sí mismos y se comunican mejor, lo que es importante para solucionar problemas y llevarse bien con los demás. Por su parte, Bravo y Pérez (2016), destacan que, el desarrollo socioafectivo resulta fundamental durante la infancia, ya que contribuye a la formación del carácter, al fortalecimiento de la autoestima y a la habilidad de poder tomar decisiones. Asimismo, favorece la adaptación social y el desempeño escolar, influyendo positivamente en las relaciones interpersonales y en los logros académicos. Todo ello resulta esencial para la formación de la activa la identidad propia personal y el

autoconocimiento del buen desarrollo del autoconcepto para el establecimiento de vínculos saludables con los demás. (p. 2).

Según UNICEF (2021), el desarrollo de las diferentes competencias socioemocionales forma un mecanismo componente fundamental de la educación contemporánea, ya que permite a las personas desarrollarse de manera adecuada en diferentes contextos complejos y en constante cambio. Asimismo, resalta la calidad de impulsar el fortalecimiento de capacidades y destrezas personales como la resiliencia, la responsabilidad, la creatividad y la colaboración, la empatía, la solidaridad y la compasión, las cuales contribuyen significativamente al logro de un adecuado desempeño académico y al establecimiento de relaciones interpersonales positivas.

De acuerdo con la propuesta educativa nacional, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) establece el desarrollo de catorce competencias de aprendizaje previstas para el segundo ciclo de la Educación Básica Regular (EBR). Dentro de ellas, se destaca la competencia denominada "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común", la cual plantea que: […] Hacia los tres años, los niños conviven y participan de manera democrática con sus pares mediante experiencias recreativas y dinámicas basadas en experiencias lúdicas, exploratorias y de descubrimiento a cooperación de las actividades cotidianas. compañeros a través de actividades lúdicas, la exploración y la cooperación de las actividades cotidianas. Aprenden normas y colaboran en la construcción de acuerdos que promueven una convivencia armónica. En el ámbito educativo, se fomenta que expresen sus opiniones, propongan soluciones y fortalezcan la convivencia actúen con iniciativa en temas que afectan o importan al grupo (MINEDU, 2016, p. 83).

La educación en la primera infancia es esencial porque sirve como fundamento para el aprendizaje que se desarrollará en el futuro del progreso integral de los infantes, lo que convierte este período en una ventana de oportunidad única para potenciar habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas. Los docentes en su función de enseñar recurren a diversas estrategias que promueven una participación activa y placentera en los preescolares, facilitando la asimilación y retención de los conocimientos adquiridos de los temas, en este proceso de enseñanza implementan en su práctica pedagógica actividades, métodos y estrategia que le permiten motivar y despertar el interés del niño no solo por aprender, sino que, también para interactuar con otros niños, a través de estas estrategias que muchas veces son divertidas y lúdicas las maestras aportan al desarrollo global en los pequeños infantes.

Las actividades lúdicas en el nivel de Educación Inicial de enseñanza constituyen un conjunto de métodos y acciones orientados a promover el proceso de aprendizaje infantil

mediante el juego y la exploración. En esta etapa, dichas estrategias se sustentan en la investigación pedagógica y en la inclinación natural del niño hacia el juego como medio para estimular el aprendizaje y favorecer su progreso integral. Asimismo, resultan fundamentales en la educación inicial, ya que permiten fortalecer conocimientos, habilidades y valores de manera amena, significativa y acorde con el desarrollo multidimensional de los infantes. integral de los niños.

Citando a Araya-Pizarro (2021), las Métodos educativos fundamentados las estrategias pedagógicas basadas en actividades lúdicas el juego dentro del proceso formativo sobre todo en la primera infancia, estas estrategias permiten a los docentes utilizarlas como herramientas fundamentales para favorecer un aprendizaje significativo, así como para guiar la formación del comportamiento de los niños según el argumento en el que se desenvuelven. Consecuentemente, las estrategias lúdicas son esenciales en la educación inicial porque aprovechan el gusto Innato en los pequeños infantes por el juego para promover un aprendizaje comprensivo profundo y vinculado con experiencias previas significativo. Al finalizar las actividades lúdicas en el contexto escolar, se generan experiencias significativas que contribuyen al desarrollo integral del niño, proporcionándole una base sólida para su desempeño académico y para el establecimiento de relaciones sociales positivas a lo largo de su vida.

Estas actividades lúdicas favorecen el aprendizaje significativo al brindar experiencias más concretas, dinámicas y motivadoras para los niños. De este modo, facilitan una mejor comprensión de los contenidos y fortalecen la interacción social entre los estudiantes. Asimismo, favorecen el perfeccionamiento de las diferentes habilidades socioafectivas como la convivencia armónica, la buena y activa comunicación asertiva, la expresión afectiva, la resolución conjunta de conflictos y la comprensión de las emociones ajenas. Cuando un niño crece en un entorno afectivo y seguro, le resulta más sencillo comprender a los demás, respetarlos y valorarlos, lo que favorece su adecuada integración social y su convivencia en la sociedad. El desarrollo afectivo es la base para la construcción de una personalidad armoniosa, lo cual influye de manera favorable en las distintas dimensiones de la vida infantil, desde lo personal hasta lo social. Un niño que tiene un desarrollo socioafectivo saludable es más capaz de reconocer sus sentimientos y actuar de manera adecuada, de relacionarse de manera positiva con los demás, estableciendo relaciones de calidad asentadas en la confianza, el respeto y la reciprocidad.

En caso contrario cuando existe abandono y carencia de afecto en el niño, puede enfrentar una serie cuyas consecuencias pueden manifestarse tanto de forma inmediata como a

lo largo del tiempo, estas situaciones afectan su desarrollo emocional, afectivo y social, y más aún repercute en la falta de afecto y en los sentimientos de inseguridad, tristeza persistente y estrés; asimismo, en su interacción y socialización con otros niños. En la jurisdicción Perteneciente al departamento en la jurisdicción de la región San Martín, concretamente en la I.E.I. N° 301, se ha observado que los infantes niños de cinco años de la sección "responsables" muestran presentan actitudes agresivas y escasa comunicación. Asimismo, evidencian inseguridad y timidez al interactuar con sus compañeros y, en algunas ocasiones, con la docente. Estas conductas influyen negativamente en el desarrollo de la dimensión socioafectiva, el trabajo colaborativo y la capacidad para afrontar situaciones problemáticas y la adecuada expresión emocional. Ante esta realidad, la investigación se orienta a ejecutar estrategias lúdicas en la jornada pedagógica, a través del juego y diversas actividades, con el fin de ayudar el desarrollo de las habilidades socioemocionales, el excelente aprendizaje cooperativo trabajo colaborativo y la solución resolución de problemas cotidiano en los niños.

Formulación del Problema

En la presente investigación se ha formulado como problema general: ¿De qué manera las estrategias lúdicas mejoran las habilidades socioafectivas en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025? Además, se han considerado los siguientes problemas específicos: (1) ¿ De qué manera las estrategias lúdicas que mejoran la comunicación afectiva en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025?, (2) ¿De qué manera las estrategias lúdicas que mejoran la expresión emocional en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025?, (3) ¿De qué manera las estrategias lúdicas mejoran el trabajo en equipo en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025? y (4) ¿De qué manera las estrategias lúdicas que mejoran la resolución de conflictos en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025?.

Justificación del Problema

Este estudio de investigación es importante porque da información clara sobre cómo las actividades de juego se relacionan con las habilidades sociales y emocionales. Las acciones lúdicas forman estrategias pedagógicas que emplean el juego como medio para ayudar a favorecer el desarrollo integral y los aprendizajes de los infantes. Estas se sustentan en la premisa de que el juego es una acción inherente a la infancia y un recurso fundamental para el desarrollo cognitivo, social y físico. En este sentido, Decroly propone el uso del juego como

una vía natural de aprendizaje, ya que puede estimular el pensamiento, la creatividad y el desarrollo pleno de las destrezas del niño, aprovechando su interés espontáneo por jugar y explorar.

Las habilidades socioafectivas son capacidades que ayudan a los infantes a poder a relacionarse bien con otros, a expresar y manipular sus emociones, a ser empáticos y a tener buenas relaciones. Estas habilidades son muy importantes para su crecimiento total, ya que influyen en cómo se sienten, cómo se adaptan a la sociedad y qué tan bien les va en la escuela y en otros lugares. Según Wallon, estas habilidades permiten que los niños se integren de manera adecuada en distintos contextos, comprendiendo y respetando las normas y los valores sociales, lo que facilita su adaptación tanto en el ámbito escolar como en la comunidad.

Este estudio resulta relevante para la práctica docente, ya que contribuye a que la maestra planifique y dirija de manera más efectiva las actividades de aprendizaje mediante el empleo de métodos de enseñanza lúdicos en el uso de estrategias lúdicas. Ello ayuda a favorecer el fortalecimiento de la comunicación y las relaciones entre los niños socioafectivas, promoviendo el trabajo colaborativo, el intercambio de ideas, la gestión de situaciones difíciles y la comunicación de emociones. Asimismo, la aplicación de estrategias lúdicas en la educación inicial propicia un ambiente real y muy motivador, en el cual los infantes se sienten más seguros y comprometidos con las actividades propuestas durante el proceso de aprendizaje.

Finalmente, en cuanto a la utilidad metodológica, la investigación empleó como Instrumento de recolección de información mediante una ficha de observación, la cual aprobó lograr permitió obtener información de La muestra de estudio estuvo conformada por un grupo experimental y un grupo control. Dicho instrumento fue diseñado de acuerdo con las dimensiones de la variable habilidades socioafectivas (comunicación afectiva, expresión emocional, trabajo en equipo y resolución de conflictos) y estuvo estructurado en 12 ítems. Asimismo, fue sometido a un proceso de validez y confiabilidad, siendo validado por tres expertos en el área de investigación; en cuanto a la confiabilidad, esta se determinó mediante la confiabilidad del instrumento se evaluó mediante el coeficiente de consistencia interna alfa de Cronbach.

Objetivos de la Investigación

Por otro lado, en la investigación se planteó como objetivo general, medir como las estrategias lúdicas mejoran las habilidades socioafectivas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. Y con respecto a los objetivos específicos: (1) Demostrar que las estrategias lúdicas mejoran la comunicación afectiva en los

niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025; (2) Demostrar que las estrategias lúdicas mejoran la expresión emocional en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025, (3) Demostrar que las estrategias lúdicas mejoran el trabajo en equipo en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025, y (4) Demostrar que las estrategias lúdicas mejoran la resolución de conflictos equipo en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025.

Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación

Delimitaciones

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N.° 301, ubicada en el barrio Suchiche, distrito de Tarapoto, provincia y región San Martín. La muestra estuvo conformada por niños y niñas de cinco años de las secciones “Responsables” y “Generosos”, a quienes se les aplicó una ficha de observación para recoger los datos. El estudio comprendió las fases de elaboración del proyecto, ejecución de la investigación y redacción del informe final, durante el período de agosto de 2024 a diciembre de 2025.

Limitaciones:

La investigación presentó algunas limitaciones que debieron gestionarse durante el trabajo de campo. En primer lugar, no se hallaron estudios locales previos que aborden directamente las variables de estudio. De igual manera, fue necesario reprogramar diversas actividades debido a que la docente titular ya contaba con otras acciones institucionales previamente planificadas en su unidad de aprendizaje. Finalmente, la inasistencia esporádica de algunos niños, sumado al tiempo reducido de ciertas jornadas, dificultó levemente la continuidad de algunas dinámicas de socialización programadas.

Capítulo I:

Marco Teórico

Antecedentes del Estudio

Antecedentes Internacionales

Según la publicación del artículo científico de Intriago et al. (2024), propuso una estrategia didáctica lúdica orientada al perfeccionamiento de habilidades emocionales en los estudiantes matriculados de tercer grado del nivel de Educación General Básica. Los autores concluyeron que la incorporación de juegos y materiales didácticos al currículo incrementa significativamente la interacción activa y la motivación del alumnado. Asimismo, el 80 % de los estudiantes señaló que aprende con mayor facilidad cuando se aplican estrategias de gamificación, mientras que el 97 % manifestó que el juego les brinda la oportunidad de compartir vivencias con sus pares. Estos resultados evidencian que los métodos lúdicos no solo promueven el aprendizaje, sino que también favorecen el aprendizaje individual, como también originan la interacción social y la construcción de vínculos afectivos entre los estudiantes.

Del mismo modo, Tigrero (2021), determinó el cómo el juego simbólico influye en el avance socioemocional en los infantes de cuatro a cinco años. La investigación se sustentó en el paradigma del aprendizaje constructivista, con un nivel descriptivo, desarrollada bajo un diseño de campo y un enfoque mixto. Concluye que: (1) Piaget, Bandura y Wallon han aportado importantes compendios teóricos sobre el desarrollo socioafectivo, al señalar que el crecimiento del individuo está influenciado por motivos provenientes del entorno, especialmente por el entorno en el que se desenvuelve. Desde esta perspectiva, estos autores coinciden en resaltar la excelencia del entorno educativo en el buen progreso socioafectivo de los infantes, lo que hace obligatorio que los educadores diseñen acciones orientadas al fortalecimiento de esta competencia.

Para Brito (2021), analizó la influencia de las distintas destrezas lúdicas en el desarrollo de las competencias sociales de los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares, ubicada en la ciudad de Puyo, provincia de Pastaza. Concluye que las diferentes estrategias lúdicas rescatan un rol esencial en la mejora de las capacidades sociales y personales y las habilidades de interacción social de los infantes niños, tal como lo evidencia del análisis estadístico se realizó mediante estadística descriptiva, empleando frecuencias y porcentajes para organizar, presentar e interpretar los datos recolectados para aplicación del análisis prueba de Chi-cuadrado, cuyos valores resultados permitieron aceptar la hipótesis alternativa. La evaluación se efectuó a través de la Escala Preescolar y de Jardín Infantil,

estructurada con una escala tipo Likert, aplicada a una muestra de 36 alumnos de entre cuatro y cinco años. Los resultados muestran que los niños presentan un adecuado efecto de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las habilidades sociales, considerando que el 75 % de los estudiantes juega y se conecta de forma dinámica con sus pares y educadores. Asimismo, se evidenció que las estrategias implementadas por las educadoras durante la implementación de las experiencias de proceso educativo que las maestras en el aula contribuyeron de forma significativa a poder optimizar las excelentes relaciones interpersonales entre los alumnos.

Antecedentes Nacionales

Asimismo, Cueto (2024), determinó la vinculación entre las estrategias lúdicas y las prácticas sociales en alumnos del nivel de educación inicial de una I.E. pública de Lurigancho–Chosica, en el año 2024. La investigación correspondió a un estudio de tipo básico, con enfoque cuantitativo, diseño no experimental de corte transversal y alcance descriptivo-correlacional. Se arribó a la siguiente conclusión: Los hallazgos estadísticos obtenidos mediante el análisis correlacional los resultados de la prueba de correlación evidenciaron una relación estadísticamente significativa ($p = .000 < \alpha = 0.05$) entre las estrategias lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial, en concordancia con el objetivo del estudio. Asimismo, se identificó una asociación directa de magnitud moderada (Rho = .543), lo que indica, que la realización de actividades recreativas, la coordinación dentro de un sistema organizado y la participación en juegos recreativos favorecen el fortalecimiento de las capacidades sociales. En este contexto, las reglas cumplen un rol fundamental, ya que establecen los límites del juego y promueven un entendimiento compartido sobre las conductas permitidas y no permitidas.

Para Siancas (2024), analizó la influencia de una propuesta pedagógica estructurada a partir de experiencias de aprendizaje lúdico un programa de actividades lúdico-didácticas para el fortalecimiento de las habilidades sociales en niños y niñas de tres años de una institución educativa de Paita, 2023. Se formuló que el estudio tuvo como objetivo general fortalecer las destrezas sociales de infantes de 3 años mediante la aplicación de un programa de estrategias didácticas lúdicas en una I.E. en el contexto geográfico del distrito de Paita, durante el período correspondiente al año 2023. Tras el análisis de los resultados, se logró un valor p de 0,017, inferior al valor de referencia de 0,05, lo que proporciona certeza cuantitativa de que la incorporación de estrategias recreativas durante el desarrollo de los métodos lúdicos en el proceso educativo generó un efecto beneficioso y estadísticamente relevante en el fortalecimiento de las capacidades de interacción interpersonal en niños pequeños.

Por otra parte, Aucasi (2021), concluye que, la propuesta didáctica de actividades lúdicas cumplió con los criterios establecidos, lo que permite afirmar que ayudó de manera significativa a la potenciación de las habilidades de capacidades de socialización de los estudiantes. Los resultados del estudio permiten concluir, en relación con la segunda hipótesis específica, que las estrategias lúdicas ejercen una incidencia positiva y relevante en el fortalecimiento de la comunicación de los alumnos quechua hablantes. Los resultados logrados mediante los resultados de la prueba de Wilcoxon evidenciaron que la aplicación de estrategias lúdicas tuvo un efecto positivo y estadísticamente significativo en el desarrollo de las capacidades de interacción interpersonal de los estudiantes.

Antecedentes Locales

No se encontró otros estudios.

Bases Teóricas o Enfoques Científicos

Estrategias lúdicas

Conceptualización

Para Nieto (2020) menciona que, una buena estrategia didáctica lúdica es como usar juegos y técnicas divertidas para enseñar. Así, los estudiantes se animan a aprender y se les hace más fácil, viviendo experiencias que realmente les ayudan a entender y a ser mejores en lo que estudian. Para Díaz (2022), las estrategias lúdicas constituyen técnicas de enseñanza que hacen que el aprendizaje sea más activo y tenga sentido, ya que son interactivos y buscan que los alumnos se involucren. Combinan ideas ingeniosas y creatividad con la educación e incluyen ejercicios, juegos y métodos pensados para que el aprendizaje sea útil. Estas estrategias no solo ayudan a los estudiantes a aprender, sino que también desarrollan sus habilidades básicas para que crezcan como personas.

Según Marín e Inga (2022), las estrategias lúdicas, sustentadas en un enfoque de reciprocidad y diálogo constante, consisten en la aplicación continua de dinámicas y juegos educativos estructurados. Esta metodología facilita que la información resulte más accesible para los estudiantes, persiguiendo la consolidación de aprendizajes significativos que generen un impacto real en su desarrollo formativo. En esta misma línea argumenta, Rubicela (2018), sostiene que dichas estrategias abarcan un conjunto integral de actividades, tales como juegos interactivos, dinámicas grupales, representaciones teatrales y de mesa. En consecuencia, los docentes emplean activamente estos recursos didácticos como herramientas fundamentales

para optimizar la adquisición de conocimientos y potenciar las capacidades de los alumnos, demostrando su alta efectividad pedagógica tanto dentro del entorno áulico como fuera de ella. (p. 70).

En el contexto educativo, el empleo del juego constituye una estrategia pedagógica que favorece un aprendizaje más dinámico, motivador y significativo. A través de este enfoque, los estudiantes incrementan su participación activa y fortalecen su proceso de aprendizaje, ya que se sienten motivados y tienen la oportunidad de explorar ideas de manera creativa. En ese sentido, la estrategia lúdica integra el juego con el aprendizaje, permitiendo que los estudiantes construyan conocimientos de manera natural, a la vez que despliegan habilidades esenciales para su propio crecimiento personal e integral. Citando a Rabasco, et al. (2023), los juegos son una buena manera de ayudar a los niños a crecer emocionalmente y a llevarse mejor con los demás. (pp. 1618–1638).

Los juegos constituyen un recurso fundamental en las actividades de los procesos pedagógicos de enseñanza y formación en construcción de aprendizaje, puesto que no únicamente favorecen la asimilación de los contenidos, sino que también promueven la participación de los estudiantes de la consolidación de los contenidos, sino que también promueven el progreso de habilidades esenciales en los alumnos, preparándolos para un aprendizaje permanente. La incorporación de actividades lúdicas debidamente planificadas en el aula ayuda un aprendizaje dinámico y motivador, al tiempo que estimula la interacción entre pares, la capacidad creativa, el afrontamiento de dificultades en la creatividad, la capacidad para afrontar problemas y el fortalecimiento socioafectivo mediante la participación en juegos y actividades lúdicas, los estudiantes aprenden a trabajar de manera colaborativa, a enfrentar situaciones problemáticas y a expresar sus emociones, fortaleciendo así su creatividad y su desarrollo integral. Este tipo de ambiente pedagógico incrementa la motivación y la seguridad de los estudiantes para participar activamente, ya que el juego reduce el estrés y facilita una conexión significativa con los aprendizajes. En síntesis, el empleo de recursos lúdicos estimula y fortalece el fortalecimiento de las diferentes áreas del desarrollo humano. En síntesis, el uso de estrategias lúdicas favorece el desarrollo integral de los niños y niñas del estudiante al articular los procesos cognitivos, sociales y emocionales, generando espacios educativos acordes a sus intereses y necesidades, y favoreciendo Una comunicación efectiva y el trabajo colaborativo, la expresión emocional y la autonomía.

Importancia de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas funcionan tanto en el aula como fuera de ella, dando a los docentes la opción de adaptarse a diferentes entornos y recursos. Además, estas actividades se pueden ajustar para que se adapten a las necesidades y al nivel de cada grupo, también mejoran las capacidades intelectuales vinculadas con la atención, la concentración y las ganas de aprender. Al implicar a los estudiantes en acciones entretenidas y desafiantes, se favorece también el progreso de las habilidades motoras, emocionales y sociales, lo cual contribuye a su formación integral. Al respecto, Miranda et al. (2023), indican que la estrategia lúdica es muy importante durante la jornada pedagógica. Es clave que tanto la escuela, como la familia faciliten que los alumnos saquen el máximo provecho su aplicación (p. 10747–10760).

Las actividades recreativas construyen un ambiente de enseñanza y aprendizaje dinámico donde los alumnos participan activamente. Esto promueve su desarrollo completo, ayudándolos a obtener conocimientos y destrezas de una forma más fácil y valiosa. Asimismo, ayudan a los niños a aprender explorando y probando cosas. Cuando participan en juegos, los alumnos relacionan lo que aprenden con lo que ya saben, haciendo que el estudio sea más útil y duradero. Consecuentemente, integrar juegos en la enseñanza ayuda a mantener a los niños interesados y motivados para participar activamente. El juego hace del aprendizaje algo divertido, lo que despierta la curiosidad y las ganas de explorar y aprender.

Las estrategias didácticas que involucran juegos son clave para que los niños aprendan en la escuela primaria. Al mezclar el juego con el estudio, los niños se motivan más. Los maestros pueden apoyarse en juegos, actividades interactivas y ejercicios creativos para que los alumnos desplieguen sus habilidades mentales, físicas, sociales y emocionales de forma completa (Salazar-Moreira, 2022). En esta perspectiva, la implementación de los juegos despierta la curiosidad y permite que los niños exploren, lo que hace más fácil aprender y mejorar sus habilidades de forma divertida. Este método ayuda a los niños a encarar desafíos, solucionar problemas y colaborar, lo que beneficia su desarrollo emocional y social. En pocas palabras, cuando se aplican métodos educativos que incluyen juegos, los estudiantes muestran mayor motivación por aprender. Esto se debe a que el uso de juegos y actividades dinámicas hace que el proceso educativo sea más fácil y accesible. Este enfoque también, facilita la retención de los conocimientos y el fortalecimiento de capacidades para el aprendizaje entre ellas tenemos el trabajo en equipo, la colaboración grupal y las competencias capacidad para afrontar y solucionar diversas situaciones problemáticas resolver problemas, el pensamiento crítico y la creatividad.

Tipos de estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas comprenden un conjunto diversificado de acciones pedagógicas diseñadas intencionalmente para el proceso de adquisición de conocimientos resulte más atractivo, dinámico y verdaderamente significativo para los estudiantes. Al integrar de manera estructurada recursos como los juegos educativos, las dinámicas interactivas en grupo y las representaciones teatrales, los docentes logran potenciar sustancialmente la experiencia educativa. En consecuencia, la aplicación sistemática de estas metodologías activas permite optimizar el progreso integral de las competencias cognitivas y las capacidades socioafectivas de los estudiantes, demostrando una alta pertinencia y efectividad tanto dentro del aula, como en diversos entornos formativos externos.

Juego de roles

Los juegos de rol ayudan a los niños a practicar y aprender reglas sociales como cooperar, negociar y respetar a otros. Al actuar como personajes diferentes, los niños mejoran sus habilidades para interactuar y resolver problemas, lo que los hace mejores socializando. El juego de representación en los niños pequeños favorece el progreso de la imaginación, el pensamiento crítico, las actitudes, las habilidades lingüísticas, la toma de decisiones y la autonomía. Asimismo, les permite expresarse de distintas maneras y explorar su identidad; además, la interacción con otros niños durante el juego resulta enriquecedora y beneficiosa empara su desarrollo social de acuerdo con los planteamientos de (Campos y Quispe, 2019, p. 20). Al asumir diferentes roles, los niños tienen la oportunidad de explorar realidades distintas a las suyas, lo que fomenta una mayor tolerancia y respeto por la diversidad, los juegos de roles ayudan a los niños a comprender que las personas tienen diferentes perspectivas, orígenes y formas de vida, lo que les enseña a ser más abiertos y respetuosos hacia los demás.

Juego de mesa

En esta actividad lúdica los niños deben aprender a esperar su turno, lo que les ayuda a comprender el valor de la paciencia y el respeto por los demás, esta capacidad de esperar y observar a los demás es esencial para la socialización, ya que fomenta el autocontrol y la consideración por las acciones de los compañeros. Según Macías y Torres (2014), definen los diferentes juegos de mesa tradicionales contribuyen significativamente al contorno educativo, ya que, se constituyen en herramientas de transformación social. Los juegos de mesa, una de las primeras expresiones de creatividad humana, también fomentan la comunicación, el

progreso físico, las habilidades sociales y el pensamiento en los pequeños infantes. En pocas palabras, son una actividad divertida y bien organizada que usa tableros, fichas o cartas, pensada para los más pequeños. Estos juegos son una forma entretenida y educativa para que los niños aprendan habilidades importantes al interactuar con reglas fáciles, turnos y objetivos claros. En la educación infantil, los juegos de mesa son herramientas útiles que impulsan el progreso del pensamiento, las habilidades sociales y emocionales, y la coordinación motora.

Juegos de charadas

Es una actividad valiosa tanto dentro del espacio educativo como en el familiar, ya que no solo brinda momentos de diversión, sino que también aporta múltiples beneficios al desarrollo infantil y a la convivencia familiar. Además, ayuda a que los niños hablen y entiendan mejor, ya que expresan ideas con gestos, lo que mejora su lenguaje. En esta misma perspectiva, Muñoz (2024), afirma que las charadas infantiles constituyen actividades de imitación que utilizan movimientos corporales y gestos para representar personajes, animales u objetos, favoreciendo la coordinación motora, la capacidad lingüística, creatividad, la imaginación y resolución de problemas. En esta misma perspectiva, Muñoz (2024), afirma que las charadas infantiles constituyen actividades de imitación que utilizan movimientos corporales y gestos para representar personajes, animales u objetos, favoreciendo la coordinación motora, la capacidad lingüística, la capacidad creativa, la imaginación y la habilidad para afrontar y resolver problemas. Asimismo, su aplicación en diferentes contextos educativos genera espacios de integración, participación y disfrute entre los niños. En resumen, las charadas, o juego de imitación, usan movimientos del cuerpo (brazos, piernas, etc.) y ayudan a coordinar mejor al imitar personajes o cosas. También, este juego ayuda a que los niños desarrollen su pensamiento.

Juegos tradicionales

Son juegos tradicionales, transmitidos de padres a hijos, que no precisan tecnología punta ni recursos caros. Su sencillez permite adaptarlos a cualquier lugar, haciéndolos perfectos para escuelas y comunidades. Comunes en muchas culturas, estos juegos divierten a los niños mientras aprenden cosas importantes. De acuerdo con Pérez (2021), los juegos de siempre son muy significativos en los primeros años de los infantes. Ayudan a que aprendan a jugar con otros, a trabajar en equipo, a seguir reglas y a solucionar problemas. También les sirven para moverse mejor, tener equilibrio y coordinar sus movimientos, lo que hace para favorecer el crecimiento de su cuerpo y su mente jugando y aprendiendo. En educación, los juegos de toda

la vida son muy útiles Para que los niños adquieran nuevas habilidades sociales y emocionales. Ofrecen muchas ventajas que superan la diversión superficial. Ayudan a los niños a crecer física, mental y emocionalmente, y también les enseñan habilidades sociales importantes para interactuar con el mundo.

Juegos de construcción

Suelen requerir cooperación y compartir materiales como bloques, piezas o herramientas, los niños aprenden a negociar y a asignar los recursos de forma equitativa, lo que refuerza valores importantes como la generosidad, el respeto por los demás y la importancia de compartir para alcanzar un objetivo común. En la educación infantil, una actividad común es el juego de construcción. Los niños usan bloques, piezas de diferentes formas, materiales naturales u otros objetos para crear estructuras. Este juego es popular en preescolar porque ayuda a los infantes a ser creativos y a mejorar habilidades importantes al manipular y ensamblar elementos. En resumen, el juego de construcción es muy bueno para los niños porque les ayuda a pensar, moverse y relacionarse mejor con otros. Aprenden jugando, probando cosas y usando su imaginación, lo que, les sirve para solucionar problemas y sentirse seguros. Les da herramientas importantes para la escuela y para llevarse bien con las personas.

El juego libre en los sectores

Hace referencia a las acciones lúdicas en las que los niños deciden y conducen sus propios juegos, sin una intervención directa del adulto ni limitaciones externas relevantes. Este tipo de juego se determina por ser espontáneo y autónomo, lo que les permite explorar, experimentar y aprender de forma independiente. En los contextos educativos, el juego libre se promueve especialmente en espacios propios de la educación inicial. De acuerdo con, Piaget indica, que el juego libre permite al infante cimentar su propio conocimiento mediante la interacción con el entorno, en su teoría del desarrollo de sus capacidades cognitivas, el juego es clave para que los niños indaguen, experimenten y comprendan conceptos de una manera activa. A través, del juego en sectores específicos, el niño puede aplicar sus esquemas mentales y generar otros nuevos, lo que facilita su desarrollo intelectual. En síntesis, el juego libre es un método innato de aprendizaje que favorece que los niños comprender el mundo a su propio ritmo y según sus propios intereses, esta actividad lúdica fomenta la exploración y la experimentación sin presiones externas, al jugar libremente, los infantes fortalecen su propia y activa capacidad de resolución de problemas, asumir riesgos, tomar decisiones y desarrollar su creatividad.

Cuentos dramatizados

Considerado como una estrategia innovadora dentro del contexto educativo, lo cual posibilita a los educandos adquirir aprendizajes de manera dinámica y participativa; también ayuda a desarrollar la escucha pasiva de historias. Al integrar la dramatización de cuentos en el contexto pedagógico y formativo del entorno educativo, fortalece las experiencias de aprendizaje y promueve el desarrollo pleno de la formación integral. de las diversas dimensiones personales y sociales del alumnado. Por parte de Sánchez (2024), sostiene que la dramatización es una habilidad didáctica que los docentes deberían incorporar en su planificación para romper la monotonía y representar cuentos y desarrollar las capacidades y destrezas creativas y artísticas, motrices y lingüísticas. Asimismo, despierta el interés por las prácticas de lectura y escritura, lo que convierte a la dramatización en una estrategia eficaz y en un medio significativo para transmitir los cuentos infantiles.

Rondas Infantiles

Son recursos que contribuyen al fortalecimiento de diversos Procesos en el transcurso del perfeccionamiento de los niños, orientadas al fortalecimiento del progreso de las capacidades motrices, que ocurre de forma creciente manera gradual desde durante la fase los primeros años de la primera infancia vida y hacia durante toda la infancia, manifestándose a través a partir del desarrollo del sistema nervioso central, lo cual propicia la exploración infantil del medio que lo rodea y dentro del aula (Paredes et al., 2024, p. 23). La dinámica lúdica grupal denominada ronda infantil se sustenta en la naturaleza propia del juego, en la que el entretenimiento constituye el propósito principal, pero se desarrolla dentro de un sistema de pautas establecidas, estas normas ayudan a los pequeños a seguirlas y actuar conforme a ellas a seguirlas y respetarlas, lo que constituye cual es fundamental en su desarrollo Socioafectiva, a través de social y emocional, mediante las dinámicas grupales, los niños interiorizan principios y valores que serán fundamentales durante toda su vida. Mediante las rondas, los niños aprenden a integrarse en un grupo, participar activamente en las actividades compartidas y respetar las normas establecidas. Estas experiencias favorecen el desarrollo de habilidades sociales fundamentales para su convivencia en comunidad.

Juegos cooperativos

Son juegos y ejercicios que enseñan a los niños a entender a los demás y a ayudarse entre ellos, en vez de solo competir. Al colaborar para solucionar problemas o superar retos, aprenden a valorar las habilidades de cada uno y a dar una mano cuando alguien lo necesita, lo

que hace más fuertes las amistades y la unión. En estos juegos, todos son importantes para que el grupo tenga éxito, lo que enseña que todos son iguales y valiosos. Los niños aprenden que cada uno, sin importar qué tan bueno sea en algo, puede aportar mucho al equipo. Esto ayuda a que todos se sientan incluidos y a que valoren que cada persona es diferente. En esencia, los juegos cooperativos permiten que los niños aporten al éxito del grupo, lo que mejora su autoestima y confianza. Al ser reconocidos y valorados por sus compañeros, se sienten más seguros y listos para avisar en futuras acciones sociales, fortaleciendo su habilidad para ña socialización.

Sustento Teórico de las Estrategias Lúdicas desde la Perspectiva de Decroly

Ovide Decroly, fue de profesión pedagogo y médico belga que realizó importantes contribuciones a la educación infantil, es uno de los pioneros en la enseñanza asentada en el progreso natural de los infantes y en el uso de métodos que respetaran sus intereses y necesidades. Su enfoque educativo, conocido como el Método Decroly, se centró en la idea de que los preescolares aprenden mejor a través de experiencias significativas que se relacionan directamente con su vida cotidiana. Según el enfoque del Método Decroly, el aprendizaje se sustenta en el uso de la observación, la asociación y la expresión como pilares fundamentales del proceso educativo.

Para Decroly, era esencial que los niños observaran su entorno, asociaran ideas y experiencias, y expresaran lo que habían aprendido. Además, expreso que los niños aprenden mejor cuando el proceso de aprendizaje se sustenta en experiencias que despiertan su curiosidad y que están relacionadas con sus intereses. Decroly consideraba que la educación debía centrarse en el infante y en sus necesidades de desarrollo; por lo que, propuso organizar la enseñanza en temas que surgían de la observación de las necesidades esenciales de los niños, como la alimentación, la protección y la comunicación, implementadas en los centros de interés que integraban distintas áreas de conocimiento, lo que permitía a los preescolares explorar y relacionar ideas de forma integral. Por ello, Decroly organizaba la educación en torno a "centros de interés," que eran temas de aprendizaje vinculados a experiencias de la vida diaria, y en los que el juego y la actividad lúdica tenían un papel fundamental (Ramos, 2019, pp. 386-389).

Para este educador, el juego era muy importante para el crecimiento integral de los infantes. Les p permitía explorar, aprender y entender el mundo de modo sencilla y natural. Decroly pensaba que jugar era una buena forma de enseñar, ya que es algo que motiva y divierte a los niños. Él decía que el juego no es solo para pasar el rato, sino una herramienta que ayuda

el crecimiento y la formación multidimensional desarrollo integral de los infantes niños en cada uno de todos los aspectos: físico, mental, social y emocional. También creía que los juegos nos favorecen que los niños y niñas fortalecer sus habilidades y desarrollar sus capacidades para mejorar su capacidad de observación, conectar ideas y expresarse, habilidades que son muy importantes en su forma de enseñar (Céspedes, 2024, p. 22)**.** Así que, Decroly veía los juegos como un mecanismo natural mediante el cual los niños aprenden, impulsando su pensamiento, creatividad y habilidades de manera completa, sacando partido a su interés por jugar y explorar.

Habilidades Socioafectivas

Conceptualización

La capacidad socioafectiva se refiere a expresar, reconocer y manejar las emociones. Entender y regular las propias emociones ayuda a los niños a integrarse y a crear relaciones importantes con otros. Las vivencias sociales de la infancia promueven las relaciones que tendrán a lo largo de su vida. De la misma manera Wallon (s/f como se citó en Solis, 2020) menciona que, el desarrollo socioafectivo es clave para aprender bien y relacionarse con otros. Ayuda a crear amistades y define quiénes somos socialmente, lo que nos da seguridad y nos hace más hábiles para interactuar en la vida (p. 9).

El perfeccionamiento de la destreza socioafectiva implica que los pequeños infantes puedan aprender a identificar las emociones en los demás, esta capacidad de reconocimiento es la base de la empatía, que les permite responder de manera adecuada y establecer conexiones más profundas y satisfactorias. La regulación emocional es una habilidad clave para el progreso socioafectivo. Aprender a tramitar emociones intensas, como la frustración o la ansiedad, permite al niño enfrentar situaciones difíciles sin verse abrumado, lo cual es determinante para el desarrollo emocional y las interacciones sociales. En concordancia con los argumentos presentados, la habilidad socioafectiva es crucial en la infancia porque permite al niño establecer relaciones interpersonales, expresar sus sentimientos de manera libre y adquirir hábitos de convivencia, este desarrollo influye en cómo el niño se relaciona consigo mismo, su capacidad para establecer interacciones positivas con los demás y adaptarse al entorno social (Jiménez, 2020, p. 18).

La habilidad socioafectiva, es fundamental para que el niño se convierta en un individuo capaz de establecer relaciones satisfactorias para desenvolverse adecuadamente en su entorno social. Al fortalecer su capacidad de autorregulación emocional y adaptarse a las normas de convivencia, el niño construye las bases de su identidad y se prepara para un desarrollo integral

en la vida adulta. Para Rodríguez (2020), el desarrollo socioafectivo es el camino a través del que el niño aprende a desenvolverse y comportarse en el entorno familiar, con sus amigos y compañeros de escuela, atravesando diversas etapas emocionales hasta alcanzar un mayor nivel de autonomía e independencia (p. 40). Quienes señalan que las actividades que promueven la estimulación socioafectiva en los niños tienen como objetivo favorecer un desarrollo equilibrado, integrando la expresión de emociones, afectos y sentimientos, y contribuyendo así a la construcción de su personalidad. Esto se manifiesta en rasgos que reflejan su identidad y autonomía, permitiéndoles relacionarse de manera efectiva con otras personas en su entorno social (Rojas et al., 2019, p. 54).

Las capacidades socioafectivas son habilidades que todos los seres humanos poseen de manera innata, desde el nacimiento, contamos con un potencial para desarrollar competencias socioafectivas, tales como la capacidad de identificar, reconocer y entender los sentimientos que manifiestan las personas de su entorno, las competencias comunicativas y la regulación de los estados emocionales como la empatía, la comunicación y el manejo de emociones. Aunque estas capacidades están presentes en forma de potencial en cada persona, su desarrollo depende en gran medida de las experiencias, el entorno y las interacciones que cada individuo tiene a lo largo de su vida. En tal sentido, se puede definir que las destrezas socioemocionales son un conjunto de herramientas fundamentales que ayudan a las personas a desarrollarse de manera integral, tanto en su vida personal como en su interacción con los demás. Estas habilidades van más allá de lo académico, ya que facilitan a las personas la comprensión y el manejo de su mundo emocional, lo cual es esencial para su bienestar y su capacidad de adaptación.

Asimismo, las habilidades socioafectivas incluyen la capacidad de tomar decisiones bien fundamentadas, considerando tanto las consecuencias personales como las repercusiones sociales, esto implica pensar antes de actuar, evaluar riesgos y beneficios, y tomar decisiones que reflejen los propios valores y metas. Del mismo modo, proporcionan las herramientas para fijar metas realistas, perseverar ante obstáculos, y manejar la frustración cuando los resultados no se logran de inmediato. En síntesis, permiten a las personas vivir de forma más plena y conectada con quienes les rodean; es decir, estas habilidades contribuyen al bienestar integral y permiten a los alumnos a adaptarse, crecer y plantarse los desafíos de la vida con resiliencia y propósito.

Beneficios del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños

La habilidad socioafectiva permite que el niño aprenda a relacionarse con otro de manera progresiva, adaptándose a distintos entornos, estableciendo vínculos con los demás y desplegando direcciones desarrollando conductas de acuerdo con las pautas de convivencia normas, valores y los fundamentos éticos y valorativos que orientan la vida en sociedad principios sociales. (Ocaña, 2011 como se citó en Páez, 2016, p.49). Las habilidades socioafectivas ayudan a los pequeños a examinar y mostrar sus emociones, lo que es fundamental para conectar con los demás, cuando un niño expresa tristeza, alegría o enfado, está comunicando sus necesidades y deseos, lo cual facilita la interacción con su entorno.

Por otra parte, el desarrollo socioafectivo influye en el ambiente de aprendizaje del niño, la habilidad de formar lazos positivos con compañeros y maestros contribuye a un clima escolar favorable, donde se reducen conflictos y se incrementa la colaboración. Además, un niño con buena regulación emocional es más capaz de concentrarse y superar desafíos académicos. En esta misma línea, la habilidad de formar lazos afectivos es esencial desde una edad temprana, los vínculos con familiares, amigos y educadores proporcionan al niño un sentido de pertenencia y seguridad, lo cual es fundamental para su bienestar emocional. Estos lazos fomentan el apego y la confianza en los demás, lo que facilita la construcción de relaciones futuras.

De esta manera un desarrollo socioafectivo saludable permite al niño reconocer y expresar sus emociones sin miedo ni inhibiciones, cuando los niños pueden formular sus sentimientos de manera adecuada, desarrollan una autoestima positiva y mejoran su capacidad de comunicación, lo cual es principal para resolver conflictos y defender relaciones armoniosas. Asimismo, la capacidad socioafectiva permite al niño adquirir comportamientos básicos para la interacción social, como: compartir, esperar turnos, y mostrar cortesía y respeto hacia los demás, estas conductas básicas son los primeros pasos para una convivencia armoniosa en cualquier contexto social.

Es por ello, que el desarrollo de la habilidad socioafectiva permite al niño integrarse en el contexto social de manera plena, a construir una identidad personal y a formar vínculos significativos, estos aprendizajes contribuyen a que el niño o niña pueda desenvolverse en la sociedad de manera segura y autónoma, facilitando su crecimiento integral. En este sentido, las habilidades socioemocionales facilitan la creación y la consolidación de vínculos sanas. Esto implica el desarrollo de habilidades comunicativas, de cooperación y de resolución de conflictos, que permiten interacciones significativas y respetuosas. Una persona con

habilidades socioemocionales bien desarrolladas puede construir redes de apoyo y convivir en armonía con su entorno. Adicionalmente, las habilidades socioafectivas permiten a los niños desarrollar la capacidad de empatía; es decir, sentir y mostrar empatía con ayuda a los preescolares a alcanzar sus emociones y necesidades, y responder de manera compasiva. La empatía es decisiva para generar vínculos de convivencia de apoyo y respeto, y fomenta una sociedad más inclusiva y comprensiva.

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

El desarrollo socioafectivo de los infantes se concibe como un activo proceso dinámico fundamentado en la interacción constante reciproca entre factores internos (propios del niño) y factores externos (entorno). En relación con los primeros, los factores internos incluyen características individuales esenciales como el temperamento innato, la expresión de las emociones, las capacidades cognitivas en maduración, y los mecanismos de autorregulación emocional, estos factores determinan de manera decisiva cómo el niño percibe, procesa y responde frente a las diversas las experiencias afectivas y sociales a las que se enfrenta. A su vez, estas predisposiciones intrínsecas se complementan inevitablemente con los estímulos de su medio externo, configurando así una base sólida para su adopción y la consolidación de sus habilidades interpersonales.

Según Soler (2016), los factores externos proporcionan contextos y estímulos que si influyen de modo significativa en el progreso del niño. Entre estos factores se encuentra la familia, considerada el primer entorno social y emocional, donde los vínculos de apego primarios, fundamentales para promover la seguridad en sí mismo y la confianza depositada en el entorno. Además, de los padres, las figuras de apego pueden incluir a otros cuidadores significativos con quienes el niño establece relaciones cercanas y confiables, las cuales resultan esenciales para su sensación de protección y estabilidad emocional. Asimismo, Soler resalta el rol esencial del entorno escolar o jardín infantil, ya que estos espacios brindan oportunidades para la socialización temprana y el aprendizaje grupal, así como para la interacción con adultos y pares. En este contexto, la educación infantil ayuda la adquisición de pautas de comportamiento social y la formación de habilidades de cooperación y empatía. Finalmente, el autor considera relevantes las interacciones con educadores y compañeros, dado que el contacto con otros adultos y con los iguales permite a los infantes aprender sobre la reciprocidad, la capacidad empática y el manejo de la resolución de situaciones conflictivas. En particular, las relaciones entre pares resultan cruciales en el fortalecimiento de las habilidades de colaboración y en la construcción de la identidad social.

Teniendo en cuenta el aporte de Sigmund Freud (2007, como se citó en Arcos, 2018), quien desarrolló la teoría psicoanalítica aplicada al desarrollo socioafectivo infantil, se identifican diversas dimensiones relevantes. En primer lugar, destaca el lazo afectivo entre la madre y el niño, en el cual Freud resalta la importancia de la relación temprana con la madre como el primer vínculo afectivo del infante, conocido como relación de apego. Este vínculo resulta esencial para el desarrollo emocional y psicológico del niño, ya que instituye las bases para la formación de relaciones futuras. En segundo lugar, plantea el desarrollo psicosexual del niño, estructurado en cinco etapas: oral, anal, fálica, latente y genital. Durante cada uno de los períodos establecidos estas etapas, la energía libidinal se concentra en distintas zonas del cuerpo, representando retos o conflictos que, al ser superados, permiten al niño avanzar en su proceso de desarrollo integral. Finalmente, en relación con el desarrollo social y moral, que este surge del conflicto entre los impulsos instintivos del ello y las normas sociales internalizadas en el superyó, proceso que se consolida durante el complejo de Edipo. En este marco, desempeña un papel facilitador en este marco, el proceso del sí cumple una función mediadora, permitiendo al niño adaptarse a las exigencias sociales y construir progresivamente una moral personal.

Sustento teórico de las habilidades socioafectivas en los infantes según Henri Wallon

Henri Wallon de profesión psicólogo y pedagogo, examinado por sus aportes en el estudio del progreso infantil y la psicología genética. Su enfoque integrador consideraba abarcando tanto el ámbito biológico como el social en la construcción de la personalidad y las competencias cognitivas de los niños. Para Wallon, el entorno social representa un aspecto esencial para la consolidación de la personalidad y la consolidación del fortalecimiento de la identidad personal durante la primera infancia. El desarrollo socioafectivo es un proceso clave en la evolución personal y social de los infantes, ya que permite el crecimiento de habilidades esenciales para la adaptación al entorno y la integración social.

Este proceso involucra la actualización constante del conocimiento del entorno, del contexto cultural y social, y del autoconocimiento. Esta combinación de factores impulsa la introspección y favorece que los infantes desarrollen una mayor razón de sus propias emociones, actitudes y respuestas afectivas. (Wallon, 1988 como se citó en Arcos, 2018). Para explicar la dinámica de este proceso, Wallon propuso que el desarrollo cognitivo, afectivo y social infantil no sigue un proceso lineal, sino que se da a través de etapas caracterizadas por crisis y procesos de reorganización. En su teoría, identificó diversos estadios del desarrollo infantil. El estadio de la impulsividad motriz, que comprende de los 0 a los 6 meses, se caracteriza porque el niño responde a estímulos internos y externos mediante movimientos

reflejos. El estadio emocional, que abarca de los 6 meses a 1 año, se distingue por el predominio de las emociones como principal medio de interacción con el entorno social.

El periodo sensorial, motor y proyectivo, desarrollado entre los 12 y 36 meses, presenta como característica por el progreso de las habilidades corporales la motricidad y de interpretación sensorial la percepción, etapa en la que el niño inicia una exploración activa de su entorno. El estadio del personalismo, que va de los 3 a los 6 años, se distingue por la emergencia de la conciencia de sí mismo y la progresiva diferenciación respecto a los demás. Posteriormente, el estadio categorial, que comprende de los 6 a los 11 años, se determina por el progreso del pensamiento lógico y la capacidad de categorizar la realidad. Finalmente, el ciclo de cambios propios de la adolescencia, a partir de los 11 años en adelante, se define por la reorganización de la personalidad y la búsqueda de la identidad personal (Wallon, 1988 como se citó en Arcos, 2018).

Dimensiones de las habilidades socioafectivas

Comunicación afectiva

La comunicación afectiva es la forma de comunicarse en la que se expresan emociones, sentimientos y actitudes de manera empática, respetuosa y positiva, fortaleciendo el vínculo entre las personas. Para Hernández et al. (2021), se refiere a aquella que reconoce y respeta la individualidad cultural de cada persona, reconociendo sus necesidades, preferencias e intereses, con el propósito de contribuir a su bienestar y felicidad. Valora el acompañamiento del ser humano en cualquier circunstancia, especialmente en las situaciones más difíciles, brindando apoyo emocional, comprensión y cercanía. Asimismo, se caracteriza por la expresión sincera de sentimientos y por la creación de vínculos asentados en el respeto, la empatía y la confianza.

El comunicarse de manera afectiva un proceso de interacción humana mediante el cual se transmiten y comparten emociones y sentimientos, y no únicamente información. Se manifiesta mediante las manifestaciones comunicativas expresadas mediante palabras, gestos el lenguaje verbal y movimientos corporales no verbal, incluyendo el tono de voz, los gestos, las expresiones faciales y la mirada, y tiene como finalidad generar conexión, empatía y seguridad. En las diferentes vinculaciones interpersonales. Esta modalidad de comunicación resulta fundamental para la construcción de las conexiones vínculos sólidos y para el bienestar personal y social. Del mismo modo, se centra en la individualidad y el acompañamiento, empleando estados internos positivos como el amor y la seguridad emocional para fortalecer

las relaciones humanas, tal como lo señalan diversos enfoques teóricos que destacan la importancia de los sentimientos en la alineación de la personalidad y en la interacción social.

Según Hulatt (2024), su aplicación en el aula resulta fundamental para construir un clima educativo que sea verdaderamente positivo, empático y funcional. Al promover una interacción constante que integra de manera equilibrada las emociones y el respeto de las relaciones interpersonales, tanto los docentes como los estudiantes logra cocrear Una actividad de aprendizaje mucho más significativa y enriquecedora. En este sentido, la incorporación sistemática de esta forma de comunicación dialógica no solo favorece el bienestar psicológico y emocional de los participantes, sino que también fortalece intrínsecamente la motivación, asegura un compromiso activo frente a las tareas escolares y potencia los avances académicos de los alumnos.

La comunicación afectiva en el nivel inicial constituye un proceso de conexión mediante el cual el docente y los niños expresan emociones, sentimientos y actitudes positivas por medio de la comunicación hablada y corporal., con el propósito de generar seguridad emocional, confianza y vínculos afectivos dentro del aula. En esta etapa, la comunicación afectiva resulta fundamental, ya que, los niños aprenden principalmente a partir de la emoción y de las relaciones que establecen con los demás, cuando el docente emplea un tono de voz cálido, gestos de cercanía, escucha activa y palabras de aliento, favorece el crecimiento afectivo, interpersonal e intelectual del infante.

Asimismo, este tipo de comunicación favorece que los alumnos perciban reconocimiento, comprensión y estímulo para asumir una participación activa y significativa involucrarse de manera activa en la construcción y consolidación de sus propios conocimientos y de su aprendizaje. Además, la comunicación afectuosa afectiva en el nivel inicial contribuye a fortalecer la autoestima y la autonomía del niño, promover la expresión y regulación de las emociones, desarrollar habilidades sociales Como el reconocimiento de la consideración, la aceptación comprensión hacia los demás y el trabajo colaborativo, además de propiciar un ambiente en el salón de clases seguro y armonioso, propicio para el aprendizaje significativo. En síntesis, la comunicación afectiva en el nivel de la educación inicial representa constituye un fundamento esencial para el desarrollo integral del niño pilar esencial en la formación integral del niño, al vincular el aprendizaje con el afecto y la interacción social.

Expresión emocional

Expresar las emociones es una base esencial para el crecimiento emocional de las personas, a través de los gestos, las personas, desde una edad temprana, aprenden a identificar,

comprender y comunicar lo que sienten. Esta habilidad facilita la comunicación interpersonal, promueve una relación saludable con uno mismo, permitiéndonos procesar nuestras emociones de forma constructiva (Campos, 2022). La expresión emocional, es decisivo para el bienestar mental y socioafectivo de las personas, al permitirnos liberar y procesar nuestras emociones de forma consciente, creamos un espacio para experimentar cada emoción sin reprimirla, esto facilita una vivencia más sana de nuestras emociones, también contribuye a una mayor autorregulación emocional, ayudándonos a responder en lugar de reaccionar ante las circunstancias. La expresión emocional, es decisivo para el buen bienestar mental y socioafectivo de las personas, al permitirnos liberar y procesar nuestras emociones de forma consciente, creamos un espacio para experimentar cada emoción sin reprimirla, esto facilita una vivencia más sana de nuestras emociones, también contribuye a una mayor autorregulación emocional, ayudándonos a responder en lugar de reaccionar ante las circunstancias.

Para Catalán (2024), la expresión emocional es la forma en la que se comunica nuestras emociones a las personas de nuestro entorno (familia, compañeros, maestros y cuidadores). La expresión emocional, es una herramienta de autoconocimiento, ayudándonos a identificar, comprender y procesar nuestras propias emociones. Además, la expresión emocional fortalece nuestra resiliencia, permitiéndonos enfrentar desafíos con una base emocional sólida y una mayor claridad interna. En tal sentido, la expresión emocional es el proceso de interacción, que permite conectar y relacionarnos con los demás de manera genuina, esta expresión puede manifestarse a través de diversas formas de comunicación como, lenguaje verbal, que es una de las formas más directas, ya que utilizamos palabras para describir nuestros sentimientos y pensamientos. Así como los gestos corporales y las manifestaciones del rostro permiten comunicar emociones de manera no verbal, como sonreír para expresar felicidad o cruzar los brazos en señal de incomodidad.

La capacidad innata de percibir y reflejar las emociones permite que las personas se relacionen de manera mucho más auténtica, facilitando la interpretación empática del estado emocional de quienes las rodean sin la estricta necesidad de utilizar la mediación verbal. En contextos dinámicos social, la expresión emocional proyectada en el rostro se consolida como una herramienta comunicativa poderosa, la cual promueve la comprensión mutua y fortalece significativamente los vínculos afectivos. En cuanto a las emociones básicas, la alegría, se define como una emoción positiva que aporta una profunda sensación de satisfacción y disfrute, manifestándose mediante señales visibles de felicidad y apertura que facilitan la interacción social y promueven ambientas armónicos.

Por su parte, la tristeza surge ante situaciones de perdida, decepción o dolor, desencadenando respuestas psicológicas como el llanto y reacciones corporales que incluyen fatiga general, cefaleas o malestares estomacales. Asimismo, el miedo se activa de forma instantánea al percibir un escenario riesgoso o amenazante, lo que pone en marcha respuestas automáticas de lucha o huida acompañada de síntomas psicológicos nítidos como palidez, sudoración y una respiración acelerada. En cuanto a la ira o enojo, es una reacción intensa ante la frustración o la provocación, exteriorizándose a través de una marcada tensión muscular, irritabilidad y aceleración del ritmo cardiaco que preparan bilógicamente al cuerpo para enfrentar aquello que se asume como una agresión directa. Finalmente, la sorpresa aparece de manera inmediata ante un estímulo inesperado o desconocido, evidenciándose por medio de expresiones faciales muy características como los ojos notablemente abiertos, las cejas levantadas y la boca entreabierta, lo cual refleja un estado de asombro y atención repentina.

Trabajo en equipo

El trabajo en equipo es una capacidad fundamental que admite a los integrantes de un grupo cooperar efectivamente para poder alcanzar una meta colectiva alcanzar un objetivo común, en el contexto organización al entorno laboral y en numerosos ámbitos de su existencia, la habilidad de colaborar eficazmente con quienes lo rodean constituye un factor clave para lograr el éxito (Molina, 2021). Para Ancalle (2023), opina que la capacidad de colaboración entre los niños se fortalece espontáneamente mediante dinámicas recreativas y acciones actividades basadas en el juego; esta metodología no solo convierte el aprendizaje en una experiencia más entretenida., sino también ayuda a que los infantes niños adquieran destrezas sociales y la capacidad para manejar conflictos (p. 24).

Desde nuestro punto de vista, el progreso del trabajo grupal dentro del contexto de la primera infancia se realiza a través de experiencias lúdicas y recreativas, este enfoque facilita permitiendo que los niños participen de forma genuina y espontánea; es decir, al participar en juegos de equipo, los alumnos aprenden a comunicarse, a prestar atención a los demás y colaborar en la consecución de un objetivo compartido. Según Pursell (2023), el trabajo en equipo es la colaboración activa y el sentido de unidad entre personas que comparten un objetivo común, a través de la interacción y el apoyo mutuo, cada miembro aporta sus habilidades y conocimientos específicos para lograr metas que, en muchos casos, serían difíciles de lograr de manera individual.

En esta misma perspectiva, Gonzáles (2022), considera que el trabajo en equipo constituye una práctica pedagógica integradora que permite a las personas desarrollar múltiples

competencias y potenciar significativamente sus fortalezas individuales dentro de un marco colaborativo. Lo que le permite al autor identificar los siguientes beneficios: Desarrollo de habilidades sociales; resolución de problemas; fomento de la empatía y el respeto; división de tareas y eficiencia; aprendizaje y crecimiento personal; y desarrollo de liderazgo. De esta manera, la convergencia de todos estos factores facilita un espacio ideal para consolidar el aprendizaje continuo.

De manera específica, está dinámica colaborativa propicia, en primer lugar, el desarrollo de habilidades sociales, dado que, los miembros aprenden a comunicarse con seguridad, escuchar activamente y valorar las opiniones ajenas, fortaleciendo sus relaciones interpersonales. Asimismo, optimiza la resolución de problemas, pues la convergencia de diversas perspectivas facilita la generación de soluciones creativas y eficaces ante desafíos. En esta misma línea, se logra el fomento de la empatía y el respeto, ya que, al interactuar con experiencias divergentes, los integrantes aprenden a validar las contribuciones de todos. Por otro lado, la división de tareas y eficiencia permite distribuir responsabilidades según las fortalezas individuales, optimizando los recursos para alcanzar los objetivos rápidamente. Finalmente, este proceso asegura un constante aprendizaje y crecimiento personal mediante el intercambio de conocimientos, a la vez que estimula el desarrollo de liderazgo, brindado a los participantes la oportunidad de guiar y apoyar a sus pares en un ambiente de auténtica cooperación.

Resolución de conflictos

La resolución de conflictos consiste en las estrategias que se utilizan para manejar y superar situaciones de enfrentamiento en las relaciones sociales. (Rahim et al., 2001 como se citó en Reymundo y Salinas, 2024, p. 11). En tal sentido, se define que la resolución de conflictos es una actividad en la cual intervienen conjuntamente dos o más sujetos alcanzan una solución de manera pacífica y satisfactoria a un desacuerdo o problema. Este proceso implica identificar las causas del problema, entender las necesidades e intereses de cada parte involucrada y trabajar en conjunto para llegar a un consenso que favorezca a todas las personas involucradas.

La resolución de conflictos en la educación preescolar es el proceso mediante el cual los infantes aprenden a manejar y resolver desacuerdos o situaciones de tensión de manera pacífica y constructiva. A esta edad, los conflictos suelen surgir por problemas de comunicación, diferencias en los intereses, o dificultades para compartir y cooperar con otros

niños. Fariña et al. (2021) consideran que, las formas de resolución de conflictos abarcan una variedad de comportamientos y recursos sociales que las personas eligen usar para enfrentar situaciones de conflicto en sus relaciones interpersonales. Estas formas reflejan distintos enfoques o estilos para manejar los desacuerdos y buscar soluciones, y generalmente incluyen: (pp. 11-26). Detección del problema, reconocer y precisar con claridad el conflicto para entender qué lo está causando. El compromiso, consiste en buscar una solución intermedia en la que ambas partes renuncian a algo para llegar a un acuerdo. Colaboración, implica trabajar junto a la otra persona, buscar una solución que beneficie a ambos, está orientado a la cooperación y a entender las necesidades de los demás. Comprensión de las perspectivas, escuchar rápidamente a todas las partes implicadas para entender sus puntos de vista y emociones, lo que promueve la empatía.

Respecto, a la comunicación efectiva, utilizar un lenguaje claro, respetuoso y constructivo para expresar necesidades y sentimientos sin culpar o agredir a los demás. Además, la exploración de soluciones, pensar en opciones o alternativas que logren cubrir las necesidades de ambas partes, esto puede implicar la búsqueda de compromisos o acuerdos (Fariña et al., 2021, pp. 11-26). En síntesis, la resolución de conflictos es esencial para crear ambientes saludables, ya sea en la familia, en el trabajo, en la escuela o en la comunidad. Además, promueve destrezas como: la empatía, el respeto mutuo, la paciencia y la colaboración, que son esenciales para conservar relaciones positivas y manejar los desafíos de manera constructiva.

Definiciones de Términos Básicos

Comunicación afectiva. La comunicación afectiva constituye uno de los primordiales medios mediante los cuales las personas emiten y reciben diversos mensajes, lo que les permite interactuar con otros individuos. Este proceso se realiza principalmente a través de las palabras, ya sean habladas o escritas. Sin embargo, también incluye otras formas de expresión, como los gestos y las miradas, que permiten manifestar la afectividad presente en la interacción. De este modo, la comunicación afectiva favorece el desarrollo de la capacidad de intercambio de información, emociones y sentimientos entre los individuos, fortaleciendo las relaciones interpersonales (Seminario, 2022).

Estrategias lúdicas. Las estrategias didácticas y lúdicas se definen como un sistema integrado por elementos interrelacionados en conjunto estructurado y dinámico de actividades pedagógicas, tales como juegos educativos, ejercicios interactivos en grupo, representaciones teatrales, juegos de mesa y diversos recursos innovadores. Estas herramientas metodológicas

se emplean para favorecer y potenciar significativamente el progreso de conocimientos, las habilidades cognitivas y capacidades socioemocionales de los alumnos. Su aplicación trasciende tanto dentro como fuera del aula para generar procesos de enseñanza y aprendizajes verdaderamente significativos (Chin-Cauich, 2018, p. 70-80).

Expresión emocional. Se concibe la expresión emocional como aquella capacidad fundamental e innata que permite a las personas identificar, procesar y manifestar de manera efectiva sus diversos estados afectivos. Este proceso comunicativo esencial facilita el reconocimiento y la exteriorización de las formas más básicas de las emociones, lográndose principalmente a través del uso de la comunicación no verbal, que incluye una amplia gama de gestos corporales y expresiones faciales. Su correcto desarrollo durante la etapa preescolar resulta indispensable para sentar las bases sólidas de una interacción saludable y una comunicación empática (Iglesias-Hoyos et al., 2016, p. 2494).

Habilidades socioafectivas. La habilidad socioafectiva constituye un proceso continuo y progresivo de aprendizaje que involucra la asimilación de conductas, actitudes, conceptos y destrezas fundamentales que permiten al niño integrarse completamente de manera armónica y competente en su ámbito social. Este complejo desarrollo incluye una gran variedad de competencias interconectadas, que transitan desde la identificación del reconocimiento y regulación adecuada manejo consciente de las propias emociones hasta la comprensión y respeto por las normas sociales, todo lo cual facilita una adaptación adecuada y enriquecedora al entorno. (Toapanta y Toapanta, 2017, p. 14).

Resolución de conflictos. El proceso de resolución de conflictos se centra de manera analítica y reflexiva en identificar las verdaderas causas que originan un problema interpersonal en el argumento del contexto educativo. El objetivo primordial de esta práctica es mediar y promover el diálogo constructivo para generar acuerdos pacíficos, propiciando aprendizajes y cambios duraderos que logren sanar y fortalecer significativamente las relaciones socioafectivas entre los participantes (Gonzáles et al., 2018, p. 11).

Capítulo II:

Metodología

Hipótesis

En el marco de la presente investigación, para dar respuesta al problema central planteado, se estableció como hipótesis general la siguiente premisa principal: Las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. Se formuló como hipótesis nula: Las estrategias lúdicas no mejoran de manera significativa las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. Y como hipótesis especificas: (1) Las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa la comunicación afectiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. (2) Las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa la expresión emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. (3) Las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. (4) Las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa la resolución de conflictos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025.

Variables

Variable independiente: Estrategias lúdicas.

Variable dependiente: Habilidades socioafectivas.

Operacionalización de variables

Tabla1:

Operacionalización de la variable independiente

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Estructura	Descripción
Estrategias lúdicas	Las estrategias lúdicas son métodos y técnicas efectivas para estimular habilidades y competencias en los estudiantes a través de juegos y ejercicios didácticos. Estas actividades son diseñadas para transmitir conocimientos e involucrar a los estudiantes de manera activa en la construcción de su propio aprendizaje. (Cuasapud y Maiguashca, 2023).	Las estrategias lúdicas son herramientas educativas que incorporan una variedad de actividades, como juegos tradicionales, rondas infantiles, juegos de roles, charadas, cuentos dramatizados y otros. Su implementación se realizó a través de la planificación de sesiones de aprendizaje.	Finalidad	Las estrategias lúdicas son procedimientos didácticos que emplean el uso de actividades recreativas y juegos como herramientas de enseñanza. Estas pueden incluir juegos educativos, dinámicas de grupo, dramatizaciones, juegos de mesa, entre otros. Los docentes utilizan estas estrategias para hacer el aprendizaje más interactivo y motivador, permitiendo a los estudiantes reforzar y aplicar sus conocimientos y competencias de una manera divertida, dentro o fuera del aula. Estas actividades no solo favorecen el desarrollo cognitivo, sino que también promueven habilidades sociales, emocionales y de trabajo en equipo.
			Campo de acción	La investigación se ejecutará con los niños y niñas de 05 años de la sección “Responsables” de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto.
			Funciones	Las estrategias lúdicas son enfoques pedagógicos que integran el juego como un recurso fundamental para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños, mediante la implementación de estas estrategias, los niños participan en actividades recreativas que promueven las habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras. El desarrollo de las estrategias lúdicas incluye el juego simbólico, canciones, rondas, dinámicas grupales y actividades al aire libre, que son diseñados para fomentar el desarrollo del lenguaje, la creatividad, la solución de problemas y la interacción escolar entre los niños.
			Fases	Los momentos que se deben tener en cuenta en la planificación y conducción de las actividades de aprendizaje son el inicio, el desarrollo y el cierre.
			Fundamentos teóricos	Las estrategias lúdicas promueven que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más dinámico y adaptado a las necesidades de los niños, ayudándolos a aprender de manera activa y entretenida mientras desarrollan sus competencias. Según Decroly, las estrategias lúdicas eran una vía efectiva para fomentar el aprendizaje, ya que el juego representa una actividad motivadora y placentera para los niños; asimismo, consideraba que las estrategias es una forma de aprendizaje natural que permite a los niños desarrollar su pensamiento, su creatividad y sus competencias de una forma integral, aprovechando su inclinación natural hacia el juego y la exploración.
			Medios y materiales	Los materiales utilizados fueron: vestimenta, cuentos, lápiz, papel bond, lápices de colores, cartulina, papel sedita, cajas, papel lustre y buffer.

Fuente: Elaboración propia de las investigadoras

Tabla 2

Operacionalización de la variable dependiente

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Habilidades socioafectivas	La habilidad socioafectiva es la capacidad de expresar, reconocer y manejar las emociones, también al mantener vínculos con las personas que le rodean. El desarrollo socioafectivo es la forma de expresar las experiencias personales y sociales, están determinadas por los sentimientos y emociones. (Cáceres, 2022, p. 26).	En el presente estudio investigativo para medir la variable habilidades socioafectivas se diseñó una ficha de observación en coherencia con los indicadores de las dimensiones: comunicación afectiva, expresión emocional, trabajo em equipo y resolución de conflictos.	Comunicación afectiva	- Expresa sus ideas con un mensaje claro en diálogos abiertos con sus compañeros. - Participa en diálogos abiertos expresando coherencia al hablar con sus compañeros. - Expresa ideas y ejemplos que los relaciona con su vivir del día a día para asimilar el nuevo conocimiento.	Nominal
			Expresión emocional	- Expresa sensaciones y sentimientos por medios verbales y no verbales durante la actividad que le permiten comunicarse con los demás. - Reacciona de manera auténtica frente a situaciones que se le presentan participando de manera natural durante su actividad. - Expresa con gestos faciales y posturas corporales su alegría, tristeza, miedo y enojo durante el juego.	
			Trabajo en equipo	- Utiliza diferentes estrategias para construir su aprendizaje y participar activamente en el grupo. - Promueve la participación de todos integrantes del equipo aportando ideas precisas para el desarrollo del trabajo. - Incentiva a su equipo en el cumplimiento de la actividad asignada por la maestra.	
			Resolución de conflictos	- Busca soluciones frente a desafíos que le presenta la maestra, expresando diversas estrategias. - Manipula materiales para dar solución a los retos que le propone la maestra durante la actividad. - Expresa posibles soluciones y las manifiesta a través de ejemplos para resolver conflictos.	

Fuente: Elaboración propia de las investigadoras

Metodología

Se empleó el método científico, mediante un proceso sistemático que comprendió la identificación del problema, la revisión bibliográfica y la formulación de la pregunta de investigación. Posteriormente, se elaboró y aplicó una ficha de observación antes y después de desarrollar las actividades de aprendizaje basadas en estrategias lúdicas. Finalmente, se procesaron y analizaron los datos, se formularon las conclusiones y recomendaciones, y se elaboró el informe de tesis para su sustentación.

Tipos de estudio

El presente estudio se enmarcó en la investigación aplicada. De acuerdo con Arias y Covinos (2021), este tipo de investigación se orienta a la aplicación de conocimientos científicos para dar respuesta a problemas concretos de la realidad que se centra en abordar problemas prácticos, apoyándose en los hallazgos y descubrimientos obtenidos para ofrecer soluciones acordes con los objetivos planteados en el estudio (p. 75).

Diseño

El estudio se desarrolló bajo un esquema cuasiexperimental, permitiendo alcanzar información precisa sobre las variables de estudio mediante la descripción sistemática de la relación existente entre ellas. A partir de los resultados obtenidos, se procedió a identificar y medir la relevancia de la aplicabilidad de las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades socioafectivas en los niños de cinco años de la I.E.I. N° 301, situada en el barrio Suchiche, distrito de Tarapoto, región San Martín. A continuación, se presenta el esquema correspondiente al diseño de la investigación:

$$\begin{array}{lccc} \text{GE:} & O_1 & X & O_2 \\ \text{GC:} & O_3 & -- & O_4 \end{array}$$

Donde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo control

O_1 y O_3 = Información antes de aplicar la investigación en el grupo de experimental y control

O_2 y O_4 = Información después de aplicar la investigación en el grupo de experimental y control

X = Estrategias lúdicas

\- = Ausencia de las estrategias lúdicas.

Población, muestra y muestreo

Población:

En el presente estudio, la población estuvo conformada por la totalidad de niños y niñas de tres, cuatro y cinco años matriculados durante el año lectivo 2025, conforme al siguiente detalle:

Tabla 3

Población de estudio

Sujetos muéstrales según la edad	Cantidad
3	85
4	76
5	84
TOTAL	245

Fuente: Nómina de matrícula 2025 de la I.E.I. N° 301, Tarapoto.

Muestra:

"La muestra estuvo conformada por un número suficiente de elementos que permite representar las características de la población o universo. Contar con una población debidamente definida facilita disponer de un listado que comprenda todos los elementos que la integran (Polonia et al., 2020, p. 44). En atención a las características de los grupos de estudio, en la presente investigación la muestra se conformó conforme al detalle siguiente:

Tabla 4

Muestra de estudio

Grupo	**Sección**	**Cantidad**
Experimental	Responsables	26
Control	Generosos	28
TOTAL		54

Fuente: Nómina de matrícula 2025 de la I.E.I. N° 301, Tarapoto.

Muestreo:

En la presente investigación se aplicó el muestreo no probabilístico por conveniencia, debido a que el grupo de estudio ya se encontraba conformado antes de identificar el problema de investigación. Es decir, este tipo de muestreo permite que se seleccionen a la muestra de estudio por su fácil acceso, disponibilidad y cercanía al investigador, sin que todos los miembros de la población tengan la misma oportunidad de formar parte de la muestra.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó la observación como técnica de recolección de datos, entendida como el registro sistemático y confiable de las conductas observables de los participantes (Hernández et al., 2015, p. 309). El instrumento empleado fue una ficha de observación que permitió recoger información de la muestra de estudio. Arias y Covinos (2021) señalan que este recurso facilita el registro de situaciones y acontecimientos durante la investigación (p. 81). La ficha se diseñó a partir de los indicadores de las cuatro dimensiones de las habilidades socioafectivas: comunicación afectiva, expresión emocional, trabajo en equipo y resolución de conflictos. Su validez fue evaluada por tres especialistas en investigación y en el área temática. Para determinar su confiabilidad, se calculó el alfa de Cronbach, cuyo resultado fue 0.802, lo que indica una confiabilidad muy buena.

Métodos de análisis de datos

La metodología aplicada para el procesamiento, análisis e interpretación de los datos obtenidos se desarrolló mediante el uso del software estadístico SPSS. En primer lugar, se realizó el procesamiento y organización de la información recopilada, para posteriormente calcular los estadísticos descriptivos, entre ellos la media aritmética, con el propósito de identificar las características centrales de los datos de la muestra. Asimismo, se determinaron medidas de dispersión, como la desviación estándar y la varianza, con la finalidad de conocer el grado de variabilidad de los resultados obtenidos. De igual manera, se elaboraron tablas y representaciones gráficas estadísticas para facilitar la presentación, organización e interpretación de los resultados. Finalmente, se aplicaron las pruebas estadísticas correspondientes para verificar la igualdad de varianzas y determinar la pertinencia de los procedimientos inferenciales empleados en el análisis de los datos.

Capítulo III

Resultados Obtenidos

Presentación de Datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados

Tabla 5

Puntajes establecidos para la variable habilidades socioafectivas y sus dimensiones

Dimensiones / Variable	Deficiente	Regular	Buena
Comunicación efectiva	3 a 5	6 a 7	8 a 9
Expresión emocional	3 a 5	6 a 7	8 a 9
Trabajo en equipo	3 a 5	6 a 7	8 a 9
Resolución de conflictos	3 a 5	6 a 7	8 a 9
Habilidades socioafectivas	12 a 19	20 a 27	28 a 36

Fuente: Base de datos

La tabla 5, presenta los puntajes establecidos para la variable de habilidades socioafectivas y cada una de sus dimensiones. En este sentido, un puntaje total entre 12 y 19 indica un nivel “Deficiente”; entre 20 y 27, un nivel “Regular”; y entre 28 y 36, un nivel “Bueno” en el desarrollo de las habilidades socioafectivas. En cuanto a las dimensiones, tanto comunicación efectiva, expresión emocional, trabajo en equipo como resolución de conflictos siguen los mismos rangos de clasificación, un puntaje entre 3 y 5 corresponde al nivel “Deficiente”; entre 6 y 7, al nivel “Regular”; y entre 8 y 9, al nivel “Bueno”.

Tabla 6

Evaluación del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años, antes de la influencia de las estrategias lúdicas

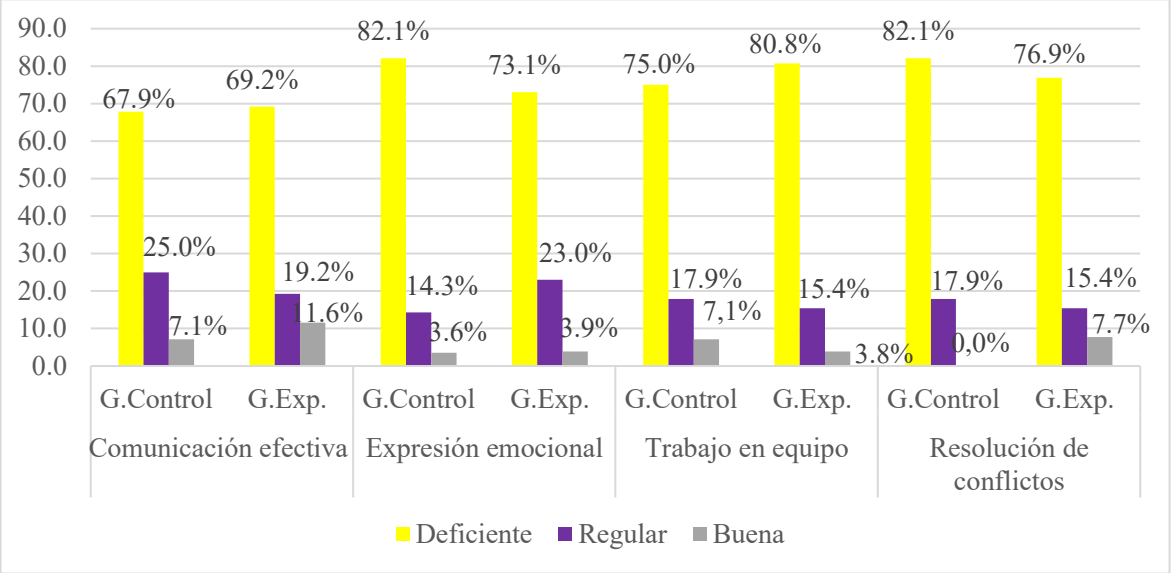
Dimensiones / Variable	Muestra	Deficiente		Regular		Buena		Total	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Comunicación afectiva	Grupo control	19	67,9	7	25,0	2	7,1	28	100
	Grupo experimental	18	69,2	5	19,2	3	11,6	26	100
Expresión emocional	Grupo control	23	82,1	4	14,3	1	3,6	28	100
	Grupo experimental	19	73,1	6	23,0	1	3,9	26	100
Trabajo en equipo	Grupo control	21	75,0	5	17,9	2	7,1	28	100
	Grupo experimental	21	80,8	4	15,4	1	3,8	26	100
Resolución de conflictos	Grupo control	23	82,1	5	17,9	0	0,0	28	100
	Grupo experimental	20	76,9	4	15,4	2	7,7	26	100
Habilidades socioafectivas	Grupo control	16	57,1	12	42,9	0	0,0	28	100
	Grupo experimental	19	73,1	7	26,9	0	0,0	26	100

Fuente: Base de datos

En la Tabla 6 se muestran los resultados de la evaluación inicial de las habilidades socioafectivas en niños de cinco años de la I.E.I. N.° 301 de Tarapoto, 2025, antes de aplicar las estrategias lúdicas. En comunicación afectiva, predominó el nivel deficiente, con 67,9 % en el grupo control y 69,2 % en el experimental; el nivel regular alcanzó 25,0 % y 19,2 %, mientras que el bueno registró 7,1 % y 11,6 %, respectivamente. En expresión emocional, el nivel deficiente comprendió al 82,1 % del grupo control y al 73,1 % del experimental; el regular, al 14,3 % y 23,0 %; y el bueno, al 3,6 % y 3,9 %. En trabajo en equipo, el 75,0 % del grupo control y el 80,8 % del experimental se ubicaron en el nivel deficiente; el 17,9 % y 15,4 % en regular; y el 7,1 % y 3,8 % en bueno. Respecto a resolución de conflictos, el nivel deficiente alcanzó 82,1 % y 76,9 %; el regular, 17,9 % y 15,4 %; y el bueno, 0 % y 7,7 %, respectivamente. En términos generales, el 57,1 % del grupo control y el 73,1 % del experimental presentaron habilidades socioafectivas deficientes, mientras que el 42,9 % y el 26,9 % alcanzaron el nivel regular. Ninguno de los grupos registró participantes en el nivel bueno.

Figura 1

Evaluación del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años, antes de la influencia de las estrategias lúdicas



Fuente: Base de datos

En la Figura 1 se presentan los resultados obtenidos, evidenciándose que tanto el grupo control como el grupo experimental muestran un marcado predominio del nivel “Deficiente” en todas las dimensiones de las habilidades socioafectivas. Asimismo, se observa que los niveles “Regular” y “Bueno” registran porcentajes considerablemente menores, lo que refleja un desarrollo socioafectivo limitado en los niños antes de la aplicación de las estrategias lúdicas.

Tabla 7

Evaluación del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años, después de la influencia de las estrategias lúdicas

Dimensiones / Variable	Muestra	Deficiente		Regular		Buena		Total	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Comunicación efectiva	Grupo control	18	64,3	9	32,1	1	3,6	28	100
	Grupo experimental	3	11,6	9	34,6	14	53,8	26	100
Expresión emocional	Grupo control	21	75,0	7	25,0	0	0,0	28	100
	Grupo experimental	2	7,7	8	30,8	16	61,5	26	100

Trabajo en equipo	Grupo control	19	67,9	9	32,1	0	0,0	28	100
	Grupo experimental	4	15,4	7	26,9	15	57,7	26	100
Resolución de conflictos	Grupo control	20	71,4	7	25,0	1	3,6	28	100
	Grupo experimental	0	0,0	9	34,6	17	65,4	26	100
Habilidades socioafectivas	Grupo control	19	67,9	8	28,5	1	3,6	28	100
	Grupo experimental	1	3,9	9	34,6	16	61,5	26	100

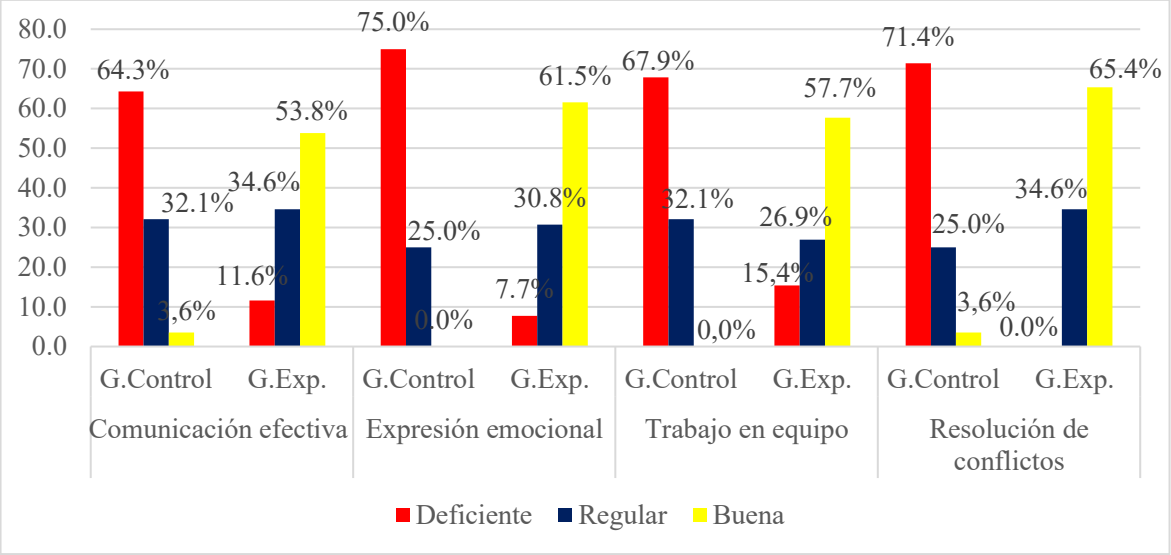
Fuente: Base de datos

En la Tabla 7 se presentan los resultados de la evaluación posterior a la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de cinco años de la I.E.I. N.° 301 de Tarapoto, 2025. En comunicación afectiva, el 53,8 % del grupo experimental alcanzó el nivel bueno, el 34,6 % el regular y el 11,6 % el deficiente; mientras que en el grupo control estos niveles representaron el 3,6 %, 32,1 % y 64,3 %, respectivamente. En expresión emocional, el grupo experimental registró 61,5 % en bueno, 30,8 % en regular y 7,7 % en deficiente, frente al 0 %, 25,0 % y 75,0 % del grupo control. En trabajo en equipo, el 57,7 % del grupo experimental alcanzó el nivel bueno, el 26,9 % el regular y el 15,4 % el deficiente, mientras que el grupo control obtuvo 0 %, 32,1 % y 67,9 %, respectivamente. En resolución de conflictos, el grupo experimental presentó 65,4 % en bueno, 34,6 % en regular y ningún caso en deficiente; en contraste, el grupo control registró 3,6 %, 25,0 % y 71,4 %. Finalmente, en la evaluación global de las habilidades socioafectivas, el grupo experimental alcanzó 61,5 % en el nivel bueno, 34,6 % en regular y 3,9 % en deficiente. Estos resultados muestran un mejor desempeño del grupo experimental respecto al grupo control después de la intervención.

En contraste, el grupo control continúa evidenciando importantes limitaciones, con el 67,9 % de los niños en el nivel “Deficiente”, el 28,5 % en el nivel “Regular” y solo el 3,6 % en el nivel “Bueno”.

Figura 2

Evaluación del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años, después de la influencia de las estrategias lúdicas



Fuente: Base de datos

En la Figura 2, se presentan los resultados posteriores a la aplicación de las estrategias lúdicas, donde se evidencia una mejora considerable en el grupo experimental en todas las dimensiones de las habilidades socioafectivas. En contraste, el grupo control mantiene un predominio del nivel “Deficiente”. Asimismo, la figura muestra que, tras la intervención, el grupo experimental alcanza mayores proporciones en los niveles “Regular” y, especialmente, “Bueno”, lo que refleja un avance significativo en el desarrollo socioafectivo de los niños.

Prueba de hipótesis para el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años (pre-experimento)

Este proceso se lleva a cabo para determinar si los niños de 5 años de la I.E.I. N° 301, Tarapoto se encuentran en el mismo nivel de desarrollo de las habilidades socioafectivas antes de la intervención.

Tabla 8

Evaluación del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 301

	Muestra experimental	Muestra control
Total de muestras	26	28
Varianza	13,294	6,810

Fuente: Base de datos

La Tabla 8 presenta la evaluación del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N.° 301 de Tarapoto, durante el año 2025, considerando dos grupos muestrales: el grupo experimental, integrado por 26 niños, y el grupo control, conformado por 28 niños. Los resultados evidencian que la varianza del grupo experimental fue de 13,294, mientras que en el grupo control se obtuvo un valor menor, equivalente a 6,810.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

(Vg = 1,95).

Varianza Fisher (95%) = (n1 -1)/(n2-1)

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 1,92

Condición

Si VF > Vg, entonces ambos grupos tienes varianzas iguales.

Si VF < Vg, entonces ambos grupos tienes varianzas desiguales.

Comparación:

Como VF < Vg, se concluye que ambos grupos tienen varianzas desiguales.

Tabla 9

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales

	Muestra experimental	Muestra control
Media	18,57692308	18,92857143
Varianza	13,29384615	6,80952381
Observaciones	26	28
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	45	
Estadístico t	-0,404836104	
P(T<=t) una cola	0,343758018	
Valor crítico de t (una cola)	1,679427393	
P(T<=t) dos colas	0,687516036	
Valor crítico de t (dos colas)	2,014103389	

Fuente: Base de datos

La Tabla 9, presenta los resultados de la prueba t para dos muestras independientes, asumiendo varianzas desiguales, aplicada para evaluar el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de cinco años de la I.E.I. N° 301, Tarapoto, 2025. Las muestras corresponden al grupo experimental y al grupo control, conformadas por 26 y 28 observaciones, respectivamente. El valor p obtenido en la prueba bilateral (dos colas) fue de 0,687516036, el cual es mayor al nivel de significancia establecido ($\alpha = 0,05$). Este resultado indica que no existe una diferencia estadísticamente significativa entre las medias de ambos grupos. Por tanto, se concluye que, al momento de la evaluación inicial (antes de la intervención), tanto el grupo experimental como el grupo control presentaban un nivel similar en el desarrollo de las habilidades socioafectivas, sin evidenciarse diferencias relevantes desde el punto de vista estadístico.

Objetivo específico 1: Demostrar que las estrategias lúdicas mejoran la comunicación afectiva en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025.

Prueba de hipótesis para la dimensión comunicación afectiva (post experimento)

Tabla 10

Evaluación de la comunicación afectiva en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 301

	Muestra experimental	Muestra control
Total de muestras	26	28
Varianza	2,118	1,254

Fuente: Base de datos

La Tabla 10 presenta la evaluación de la comunicación afectiva en dos grupos muestrales: el grupo experimental, integrado por 26 niños, y el grupo control, conformado por 28 niños. Los resultados evidencian que la varianza del grupo experimental fue de 2,118, mientras que en el grupo control se obtuvo un valor menor, equivalente a 1,254.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

(Vg = 1,69).

Varianza Fisher (95%) = (n1 -1)/(n2-1)

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 1,92

Condición

Si VF > Vg, entonces ambos grupos tienes varianzas iguales.

Si VF < Vg, entonces ambos grupos tienes varianzas desiguales.

Comparación:

Como VF > Vg, se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

Tabla 11

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	Muestra experimental	**Muestra control**
Media	6,961538462	5,071428571
Varianza	2,118461538	1,253968254
Observaciones	26	28
Varianza agrupada	1,669590025	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	52	
Estadístico t	5,37094795	
P(T<=t) una cola	9,28817E-07	
Valor crítico de t (una cola)	1,674689154	
P(T<=t) dos colas	1,85763E-06	
Valor crítico de t (dos colas)	2,006646805	

Fuente: Base de datos

La Tabla 11, presenta los resultados de la prueba t para dos muestras independientes con varianzas iguales, aplicada para evaluar la comunicación afectiva en los niños de cinco años. Las muestras corresponden al grupo experimental y al grupo control, conformadas por 26 y 28 observaciones, respectivamente. El valor p obtenido en la prueba bilateral (dos colas) fue de 1,85763E-06, el cual resulta significativamente menor que el nivel de significancia establecido ($\alpha = 0,05$). En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, lo que permite confirmar que las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa la comunicación afectiva en los niños de cinco años de la I.E.I. N° 301, Tarapoto, 2025.

Objetivo específico 2: Demostrar que las estrategias lúdicas mejoran la expresión emocional en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025.

Prueba de hipótesis para la dimensión expresión emocional (post experimento)

Tabla 12

Evaluación de la expresión emocional en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 301.

	Muestra experimental	**Muestra control**
Total de muestras	26	28
Varianza	1,522	1,053

Fuente: Base de datos

La Tabla 12, presenta la evaluación de la expresión emocional en dos grupos muestrales: el grupo experimental, conformado por 26 niños, y el grupo control, integrado por 28 niños de cinco años de la I.E.I. N° 301, Tarapoto, 2025. Los resultados muestran que la varianza en la muestra experimental es de 1,522, mientras que en la muestra control se obtiene una varianza ligeramente menor, correspondiente a 1,053.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

(Vg = 1,45).

Varianza Fisher (95%) = (n1 -1)/(n2-1)

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 1,92

Condición

Si VF > Vg, entonces ambos grupos tienes varianzas iguales.

Si VF < Vg, entonces ambos grupos tienes varianzas desiguales.

Comparación

Como VF > Vg, se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

Tabla 13

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	Muestra experimental	**Muestra control**
Media	7,192307692	4,642857143
Varianza	1,521538462	1,052910053
Observaciones	26	28
Varianza agrupada	1,278212172	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	52	
Estadístico t	8,279687162	
P(T<=t) una cola	2,30636E-11	
Valor crítico de t (una cola)	1,674689154	
P(T<=t) dos colas	4,61271E-11	
Valor crítico de t (dos colas)	2,006646805	

Fuente: Base de datos

La Tabla 13, presenta los resultados de una prueba t para dos muestras con varianzas iguales, aplicada para evaluar la expresión emocional en los niños de 05 años. Ambas muestras, experimental y de control, están conformadas por 26 y 28 observaciones respectivamente. El valor p obtenido para la prueba bilateral (dos colas) es de 4,61271E-11, el cual es considerablemente menor que el nivel de significancia de 0,05. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, lo que permite confirmar que: Las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa la expresión emocional en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025.

Objetivo específico 3: Demostrar que las estrategias lúdicas mejoran el trabajo en equipo en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025.

Prueba de hipótesis para la dimensión trabajo en equipo (post experimento)

Tabla 14

Evaluación del trabajo en equipo en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 301.

	Muestra experimental	Muestra control
Total de muestras	26	28
Varianza	2,400	0,741

Fuente: Base de datos

La Tabla 14 presenta la evaluación del trabajo en equipo en dos grupos muestrales: el grupo experimental, integrado por 26 niños, y el grupo control, conformado por 28 niños. Los resultados evidencian que la varianza del grupo experimental fue de 2,400, mientras que en el grupo control se obtuvo un valor menor, equivalente a 0,741.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

(Vg = 3,24).

Varianza Fisher (95%) = (n1 -1)/(n2-1)

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 1,92

Condición

Si VF > Vg, entonces ambos grupos tienes varianzas iguales.

Si VF < Vg, entonces ambos grupos tienes varianzas desiguales.

Comparación

Como VF < Vg, se concluye que ambos grupos tienen varianzas desiguales.

Tabla 15

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales

	Muestra experimental	**Muestra control**
Media	7	5
Varianza	2,4	0,740740741
Observaciones	26	28
Varianza agrupada	1,538461538	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	52	
Estadístico t	5,920460443	
P(T<=t) una cola	1,28523E-07	
Valor crítico de t (una cola)	1,674689154	
P(T<=t) dos colas	2,57047E-07	
Valor crítico de t (dos colas)	2,006646805	

Fuente: Base de datos

La Tabla 15 presenta los resultados de la prueba t para muestras independientes con varianzas desiguales, aplicada con el propósito de evaluar el trabajo en equipo en los niños y niñas de cinco años. Las muestras correspondieron al grupo experimental y al grupo control, integrados por 26 y 28 observaciones, respectivamente. El valor p obtenido en la prueba bilateral (dos colas) fue de 2,57047E-07, valor significativamente inferior al nivel de significancia establecido ($\alpha = 0,05$). Por consiguiente, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, lo cual permite afirmar que las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa el trabajo en equipo en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.° 301 de Tarapoto, durante el año 2025.

Objetivo específico 4: Demostrar que las estrategias lúdicas mejoran la resolución de conflictos en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025.

Prueba de hipótesis para la dimensión resolución de conflictos (post experimento)

Tabla 16

Evaluación de la resolución de conflictos en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 301**.**

	Muestra experimental	**Muestra control**
Total de muestras	26	28
Varianza	0,900	1,582

Fuente: Base de datos

La Tabla 16, presenta la evaluación de la resolución de conflictos equipo en dos grupos de muestra: un grupo experimental y un grupo control, ambos conformados por 26 y 28 niños respectivamente. La varianza en la muestra experimental es de 0,900, mientras que en la muestra control es mayor, con un valor de 1,582.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

(Vg = 1,76).

Varianza Fisher (95%) = (n1 -1)/(n2-1)

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 1,92

Condición

Si VF > Vg, entonces ambos grupos tienes varianzas iguales.

Si VF < Vg, entonces ambos grupos tienes varianzas desiguales.

Comparación:

Como VF > Vg, se concluye que ambos grupos tienen varianzas desiguales.

Tabla 17

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales.

	Muestra experimental	**Muestra control**
Media	7,5	4,785714286
Varianza	0,9	1,582010582
Observaciones	26	28
Varianza agrupada	1,254120879	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	52	
Estadístico t	8,899275908	
P(T<=t) una cola	2,48513E-12	
Valor crítico de t (una cola)	1,674689154	
P(T<=t) dos colas	4,97026E-12	
Valor crítico de t (dos colas)	2,006646805	

Fuente: Base de datos

La Tabla 17, presenta los resultados de la prueba t para dos muestras independientes con varianzas iguales, aplicada para evaluar la resolución de conflictos en los niños de cinco años. Las muestras corresponden al grupo experimental y al grupo control, conformadas por 26 y 28 observaciones, respectivamente. El valor p obtenido en la prueba bilateral (dos colas) fue de 4,97026E-12, el cual resulta significativamente menor que el nivel de significancia establecido ($\alpha = 0,05$). En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, lo que permite confirmar que las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa la resolución de conflictos en los niños de cinco años de la I.E.I. N° 301, Tarapoto, 2025.

Objetivo general: Medir que las estrategias lúdicas mejoren las habilidades socioafectivas en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025.

Prueba de hipótesis para el desarrollo de las habilidades socioafectivas (post experimento)

Tabla 18

Evaluación del desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 301, Tarapoto, 2025

	Muestra experimental	Muestra control
Total de muestras	26	28
Varianza	23,195	12,259

Fuente: Base de datos

La Tabla 18, presenta la evaluación del desarrollo de las habilidades socioafectivas en dos grupos de muestra: un grupo experimental y un grupo control, ambos conformados por 26 y 28 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. La varianza en la muestra experimental es de 23,195, mientras que en la muestra control es menor, con un valor de 12,259.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

(Vg = 1,89).

Varianza Fisher (95%) = (n1 -1)/(n2-1)

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 1,92

Condición

Si VF > Vg, entonces ambos grupos tienes varianzas iguales.

Si VF < Vg, entonces ambos grupos tienes varianzas desiguales.

Comparación

Como VF > Vg, se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

Tabla 19

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	Muestra experimental	**Muestra control**
Media	28,65384615	19,5
Varianza	23,19538462	12,25925926
Observaciones	26	28
Varianza agrupada	17,51701183	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	52	
Estadístico t	8,030496685	
P(T<=t) una cola	5,69697E-11	
Valor crítico de t (una cola)	1,674689154	
P(T<=t) dos colas	1,13939E-10	
Valor crítico de t (dos colas)	2,006646805	

Fuente: Base de datos

La Tabla 19 presenta los resultados de la prueba t para dos muestras independientes con varianzas iguales, aplicada para evaluar el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de cinco años. Las muestras corresponden al grupo experimental y al grupo control, conformadas por 26 y 28 observaciones, respectivamente. El valor p obtenido en la prueba bilateral (dos colas) fue de 1,13939E-10, el cual resulta considerablemente menor que el nivel de significancia establecido ($\alpha = 0,05$). En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, lo que permite confirmar que las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa las habilidades socioafectivas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025.

Discusión de Resultados

El objetivo general del presente estudio fue medir la mejora de las habilidades socioafectivas a partir de la aplicación de estrategias lúdicas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. De acuerdo con los resultados en la tabla 7 se observan los resultados posteriores a la implementación de las estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje, donde se evidencia una mejora significativa en la variable habilidades socioafectivas del grupo experimental, en este grupo, el 61,5 % de los infantes niños se ubica en el nivel “Bueno”, lo que demuestra el impacto positivo de las estrategias lúdicas aplicadas. Al respecto, Tigrero (2021) por su parte establece que Piaget, Bandura y Wallon Wallow han desarrollado planteamientos emitido fundamentos teóricos vinculados relacionados con la evolución socioafectiva, destacando el desarrollo socio-afectivo, señalando que el crecimiento del ser humano está condicionado individuo y su desarrollo depende de factores externos y, por diversos elementos del entorno y, en consecuencia tanto, el desarrollo individual de los niños se encuentra condicionado por el entorno en el que se desenvuelven. En este sentido, los aportes coinciden en la relevancia que tiene el contexto educativo en el desarrollo socioafectivo de los niños, por lo que resulta necesario que los docentes diseñen actividades orientadas al fortalecimiento de esta competencia.

Desde la perspectiva de Brito (2021) mencionan que, las actividades estrategias lúdicas desempeñan un papel significativo en el fortalecimiento son realmente importantes para el desarrollo de las capacidades habilidades sociales e individuales de los y personales de niños y niñas de entre 4 y 5 años, puesto que favorecen su participación e interacción constante de edad, se relaciona de manera activa con sus compañeros y docentes. Asimismo, la implementación de estas estrategias por parte de las educadoras dentro del, además las estrategias aplicadas por las maestras en el aula han contribuido considerablemente al mejoramiento de los vínculos interpersonales y la convivencia entre los estudiantes de clases han mejorado notablemente las relaciones entre pares. Asimismo, Cueto (2024) indica que, a través de experiencias recreativas y juegos compartidos, los niños desarrollan capacidades para relacionarse, colaborar y comunicarse adecuadamente con las personas de su entorno al utilizar tácticas divertidas, lograr coordinación dentro de un sistema más amplio y participar en juegos que involucran actividades de ocio, las habilidades sociales de los estudiantes aumentan. En el campo formativo, la estrategia lúdica es un enfoque educativo que utiliza el juego y actividades interactivas como medios para facilitar el aprendizaje de manera divertida y significativa. Estas estrategias están diseñadas para involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de

aprendizaje, motivándolos a participar y explorar conceptos de forma dinámica y creativa. Es decir, la estrategia lúdica es una metodología que combina el aprendizaje con el juego, permitiendo que los estudiantes aprendan de manera natural y significativa, mientras desarrollan competencias y habilidades esenciales para su desarrollo integral.

Por su parte, Rabasco et al. (2023) señalan que, las estrategias lúdicas se destacan como una de las alternativas más apropiadas y eficaces para mejorar las habilidades emocionales de los niños, facilitando de este modo su adaptación al entorno social en el que se desenvuelven. Cáceres (2022) explica que, el desarrollo socioafectivo de los niños y las niñas es importante, debido a que se puede evidenciar como su parte social y afectiva va relacionado con el aprendizaje, por esto es fundamental saber cómo un niño se siente y si no se siente incómodo para realizar las actividades de una manera eficaz.

Asimismo, Aucasi (2021) explica que la propuesta y aplicación de las actividades lúdicas mejora las habilidades sociales en los estudiantes. Según Reyna (2024) El fortalecimiento de las competencias el desarrollo de habilidades sociales permite que los niños desarrollen sus capacidades ayuda a que el niño pueda resolver conflictos y sea autónomo en todo momento, lo cual sirve para afrontar y solucionar situaciones conflictivas, así como actuar con independencia en diferentes circunstancias. Estas habilidades favorecen su la integración en el entorno social y contribuyen al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia respetuosa armoniosa en la sociedad con sus pares. El desarrollo de la habilidad socioafectiva es fundamental para que el niño se convierta en un individuo capaz de establecer relaciones satisfactorias para desenvolverse adecuadamente en su entorno social, al aprender a gestionar sus emociones y adaptarse a las normas de convivencia, el niño construye las bases de su identidad y se prepara para un desarrollo integral en la vida adulta.

Para Rodríguez (2020), el desarrollo socioafectivo comprende un socio afectivo es el proceso progresivo mediante el cual los niños aprenden donde el niño aprende a desenvolverse y relacionarse comportarse dentro del grupo familiar, de los diferentes entornos sociales, como la familia, el círculo amigos, compañeros de amistades y el ámbito escolar. Asimismo, abarca escuela; y las distintas experiencias emocionales etapas afectivas por las que atraviesan durante su crecimiento, permitiéndoles fortalecer gradualmente su autonomía e independencia va pasando, hasta que logra adquirir un alto grado de independencia. Asimismo, las habilidades socioafectivas comprenden la capacidad de tomar decisiones fundamentadas, considerando tanto las consecuencias personales como las repercusiones sociales. Esto implica reflexionar antes de actuar, evaluar riesgos y beneficios, y tomar decisiones coherentes con los propios

valores y metas. Estas habilidades proporcionan herramientas esenciales para establecer objetivos realistas, perseverar ante los obstáculos y manejar la frustración cuando los resultados no se alcanzan de manera inmediata. Hernández et al. (2021), la comunicación afectiva es aquella que atiende la individualidad cultural de las personas, reconociendo sus necesidades, preferencias e intereses, con el propósito de contribuir a su bienestar y felicidad. Al respecto, Catalán (2024), define que la expresión emocional es la forma en la que se comunica nuestras emociones a las personas de nuestro entorno (familia, compañeros, maestros y cuidadores). La expresión emocional, es una herramienta de autoconocimiento, ayudándonos a identificar, comprender y procesar nuestras propias emociones.

Por su parte, Molina (2021), argumenta que el trabajo cooperativo se define como en equipo es una habilidad fundamental esencial que permite a los miembros de un grupo colaborar efectivamente con eficacia para alcanzar un objetivo común, en el entorno laboral y en muchos otros aspectos de la vida, la capacidad de trabajar bien con los demás es esencial fundamental para el éxito. Finalmente, Fariña et al. (2021) consideran que las formas de resolución de conflictos abarcan una variedad de comportamientos y recursos sociales que las personas eligen usar para enfrentar situaciones de conflicto en sus relaciones interpersonales. Estas formas reflejan distintos enfoques o estilos para manejar los desacuerdos y buscar soluciones.

Capítulo IV:

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Los resultados estadísticos obtenidos tras el proceso de intervención demuestran que la aplicación de estrategias lúdicas tuvo un efecto positivo y altamente significativo en la mejora de las habilidades socioafectivas de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2024. La prueba t con varianzas iguales arrojó un valor p menor a 0,05, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa una diferencia significativa entre el grupo experimental y el grupo control. Esto confirma que las estrategias lúdicas constituyen un recurso eficaz para fortalecer el desarrollo socioafectivo en la población infantil estudiada.

Asimismo, los resultados obtenidos permiten demostrar que las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa la comunicación afectiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2023. El análisis estadístico realizado mediante la prueba t para muestras independientes evidenció que el valor p (1,85763E-06) es considerablemente menor que el nivel de significancia de 0,05. Esto confirma que el grupo experimental, tras la aplicación de las estrategias lúdicas, alcanzó un nivel de comunicación afectiva superior en comparación con el grupo control. De esta manera, los resultados respaldan la eficacia de las actividades lúdicas como medio para fortalecer la comunicación afectiva.

También, los resultados confirman que las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa la expresión emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2024. El análisis estadístico mostró que el valor p obtenido en la prueba t (4,61271E-11) es sustancialmente menor que el nivel de significancia de 0,05, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. Esto evidencia que el grupo experimental alcanzó un nivel de expresión emocional claramente superior al del grupo control, demostrando que las estrategias lúdicas implementadas resultan efectivas para potenciar la expresión emocional.

Además, los resultados de la prueba de hipótesis evidencian que las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2024. El valor p obtenido en la prueba t fue considerablemente menor al nivel de significancia de 0,05, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. Esto confirma que el grupo experimental alcanzó un

desempeño superior al del grupo control en esta dimensión, demostrando la efectividad de las estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades de trabajo en equipo en los niños evaluados.

Finalmente, los resultados obtenidos permiten concluir que las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa la resolución de conflictos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2024. La prueba t evidenció un valor p mucho menor al nivel de significancia establecido (0,05), lo que llevó a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. Esto confirma que, tras la intervención, el grupo experimental alcanzó niveles superiores en esta dimensión respecto al grupo control, demostrando la efectividad de las estrategias lúdicas para fortalecer la capacidad de resolución de conflictos en los niños evaluados.

Recomendaciones

A los docentes de la EESPP “Tarapoto”, se sugiere motivar a los compañeros desde los primeros ciclos de formación, el interés por desarrollar investigaciones de tipo aplicada. Esto con el propósito de que los futuros educadores sean capaces de proponer alternativas de solución innovadoras desde su propia práctica pedagógica preprofesional. De este modo, contribuirán de manera directa y efectiva en la mejora de las habilidades socioafectivas, así como en la atención oportuna y contextualizada de diversas problemáticas reales que puedan identificar en las aulas con los infantes del nivel inicial.

A las docentes del nivel inicial, se les recomienda implementar y diversificar de manera regular y planificada diversas estrategias lúdicas, tales como los cantos, los juegos dirigidos tanto en el aula como en el patio, y el uso del cuerpo como principal herramienta de expresión durante el proceso de enseñanza–aprendizaje. Estas actividades son fundamentales para favorecer el desarrollo de la confianza, la autonomía y la seguridad emocional en los niños, propiciando una interacción mucho más dinámica y positiva con su entorno, lo que finalmente contribuye al fortalecimiento integral del desarrollo socioafectivo y a la construcción de aprendizajes significativos.

A los padres y madres de familia de la institución Educativa Inicial N°301 – Tarapoto, se les insta a promover activamente y participar en el uso de espacios de juego lúdico dentro de la dinámica diaria del hogar. Estas actividades compartidas no solo fortalecen profundamente el vínculo afectivo y el apego seguro con sus hijos e hijas, sino que también actúan como un soporte indispensable para desarrollar su confianza, autoestima y habilidades socioafectivas. Todo ello resulta fundamental para garantizar su bienestar emocional y desempeño general en el entorno escolar.

A los especialistas de la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL), se les recomienda diseñar programas continuos para capacitar, monitorear y acompañar de cerca a los docentes de la jurisdicción en la adecuada implementación de estrategias lúdicas dentro de su quehacer educativo diario. Es vital brindar este soporte técnico y pedagógico sostenido, con la firme finalidad de garantizar practicas docentes innovadoras que logren fortalecer de manera efectiva el desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños durante toda sua etapa preescolar, asegurando así una educación integral y de calidad.

A los futuros investigadores realizar estudios relacionados a las variables estrategias lúdicas y habilidades socioafectivas, de tipo aplicada con el propósito de solucionar la

problemática identificada en cada realidad educativa al implementar diversas estrategias o recursos durante la conducción de su práctica pedagógica.

Referencias Bibliográficas

Ancalle, N. S. (2023). *Habilidades interpersonales y trabajo en equipo en niños de 5 años de la I.E. Antonio Guevara de Tambopata, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad …]. Repositorio institucional.

Araya-Pizarro, S. (2021). Preferencias y actitud discente hacia los juegos de mesa: Análisis multivariante. *Psicología, Conocimiento y Sociedad, 14*(1), xx–xx. https://doi.org/10.22235/pe.v14i1.2433

Arcos, J. (2018). *Teorías que sustentan el desarrollo socioafectivo en la infancia* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio institucional.

Arias, J. y Covinos, M. (2021*). Diseños y metodología de la investigación.* Lima – Perú. ISBN: 978-612-48444-2-3.

Bravo, C. y Martínez, P. (2016). Caracterización de la esfera socio-afectiva de preescolares sin amparo filial. *Revista Cubana de Medicina General Integral, 32*(3). http://www.revmgi.sld.cu/index.php/mgi/article/view/265/81

Buceta, R. (2018). *Didáctica sobre las emociones en educación infantil* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Sevilla]. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/91159/BUCETA%20MARTIN%2C%20RAQUEL.pdf

Cáceres, J. E. (2022). *La teleeducación y el desarrollo socioafectivo en niños de educación inicial II.* Ecuador.

Campo, R., & Quispe, N. M. (2019*). El juego de roles como recurso para la estimulación de la expresión oral en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno* [Tesis de licenciatura, Universidad]. Repositorio institucional.

Campos, M. J. (2022). *La expresión emocional*. https://www.mariajesuscampos.es/la-expresion-emocional/

Cassinda-Vissupe, M. D., Angulo-Gallo, L., & Guerra-Morales, V. M. (2017). Características de la expresión emocional en los escolares primarios y su manejo desde la perspectiva del personal docente-educativo. *Revista Electrónica Educare, 21*(1). https://doi.org/10.15359/ree.21-1.19

Catalán, S. (2024). *La importancia de la expresión emocional.* https://ponspsicologia.com/blog/la-importancia-de-la-expresion-emocional/

Ceballos-Vacas, E., Rodríguez-Ruiz, B., & Rodríguez Hernández, J. (2020). Fundamentación, descripción y análisis del cuestionario situacional de estrategias y metas de resolución de conflictos escolares. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria,* 37, 83–97. https://doi.org/10.7179/PSRI_2020.05

Céspedes, M. V. (2024*). Estrategias lúdicas para la metodología docente en el área de Comunicación en una institución educativa pública de Tumán* [Tesis de licenciatura, Universidad]. Repositorio institucional.

Chi-Cauich, W. R. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *Revista IC Investig@ción*.

Cuasapud, J. J., & Maiguashca, M. I. (2023). Playful strategies for the improvement of literacy in students of general basic education. *Revista Científica UISRAEL, 10*(1). http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862023000100151&lang=es

De Miguel, J. (s. f.). *Comunicación efectiva: qué es y cómo lograrla.* https://www.doofinder.com/es/blog/comunicacion-efectiva

Díaz, D. J., Chávez, P. E., Taber, Y. O., & Raez, H. T. (2022). Estrategias lúdicas y reglas de convivencia en la educación inicial. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación,* 6(26). http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642022000502078

Fariña, F., Novo, M., Seijo, D., & Arce, R. (2021). Diseño y validación de la Escala de Medios de Resolución de Conflictos Interpersonales (MERCI) para adolescentes. Bordón. *Revista de Pedagogía, 73*(3). https://doi.org/10.13042/Bordon.2021.90037

Generación Anáhuac. (2020). *¿Cuáles son las mejores técnicas de comunicación efectiva?* https://www.anahuac.mx/generacion-anahuac/cuales-son-las-mejores-tecnicas-de-comunicacion-efectiva

Gonzáles, I. (2022). *Qué aprenden los niños del trabajo en equipo: los 7 beneficios.* https://insights.gostudent.org/es/trabajo-en-equipo-ninos

González, Y. P., Gutiérrez, A. M., Lizcano, E. J., & Rodríguez, M. (2018). *Estrategias pedagógicas para la resolución de conflictos escolares interpersonales*. Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva, 12(2), 85–98.

Hernández, J., Garbey, E. & Enríquez, I.J. (2021). Importancia de la perspectiva afectiva e intercultural en la comunicación profesional en tiempos de crisis. *Revista Habanera de Ciencias Médicas, vol. 20,* núm. 1, e3912. Cuba. https://www.redalyc.org/journal/1804/180466183018/html/

Hulatt, L. (2024). *Comunicación afectiva. StudySmarte.* https://www.studysmarter.es/resumenes/sociologia/psicologia-y-salud-mental/comunicacion-afectiva/comunicaci3n%20afectiva?-,Definici%C3%B3n

Iglesias-Hoyos, S., Del Castillo-Arreola, A. y Muñoz-Delgado, J. I. (2016). Reconocimiento facial de expresión emocional: diferencias por licenciaturas. Psychological Research Records, 8(2), 45–60. https://www.sciencedirect.com/

Jiménez, M. (2020). *Prácticas pedagógicas para afianzar el desarrollo socioafectivo en niños de 5 a 6 años.* [Tesis de licenciatura]. Universidad Técnica de Machala. http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16316/1/E11989_JIMENEZ%20CASTILLO%20MIRKA%20LISSETH.pdf

Macías, L., & Torres, M. (2014). *Los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial.* Corporación Universitaria Iberoamericana.

Marin, V. J., e Inga, Z. R. (2022). Influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en alumnos del quinto grado de primaria. Universidad Nacional Intercultural Fabiola Salazar Leguía de Bagua. https://hdl.handle.net/20.500.14077/2897

Ministerio de Educación. (2017*). Programa curricular de educación inicial.* Ministerio de Educación del Perú. https://www.gob.pe/minedu

Ministerio de Educación. (2019). La planificación en la educación inicial: guía de orientaciones. Ministerio de Educación del Perú. https://www.gob.pe/minedu

Miranda, M. J., Chachipanta, B. L., Castillo, B. M., Jimbicti, A. I., & Cambo, U. V. (2023). Importance of play in early childhood education for comprehensive development. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(2), 3121–3135.

Molina, D. (2021). *Trabajo en equipo: definición, ventajas y roles.* https://www.significados.com/trabajo-en-equipo/

Muñoz, L. A. (2024). Desarrollo motor en niños de educación inicial. http://hdl.handle.net/20.500.14268/100

Nieto, C. R. (2020). *Estrategias lúdicas y los logros de aprendizaje matemáticos en los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Provincia de Imbabura"* [Tesis de licenciatura]. Universidad de Guayaquil. https://goo.su/iJAdKJ

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*. Universidad Central del Ecuador.

Paredes, A. M., Tigse, E. P., & Bravo, J. M. (2024). Las rondas infantiles en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de educación inicial. *Prometeo Conocimiento Científico, 4*(1), e92. https://doi.org/10.55204/pcc.v4i1.e92

Pérez, A. (2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños.* https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/

Polanía, C. L., Cardona, F. A., Castañeda, G. I., Vargas, I. A., Calvache, O. A., & Abanto, W. A. (2020). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa: aspectos conceptuales y prácticos para su aplicación en educación superior.* Editorial Universidad del Cauca.

Pursell, S. (2023). *Trabajo en equipo: qué es, importancia, ventajas y ejemplos.* https://www.questionpro.com/blog/es/trabajo-en-equipo/

Quaranta, N. (2019). La comunicación efectiva: un factor crítico del éxito en el trabajo en equipo. *Enfoques, 31*(1), 45–58.

Rabasco, M., Ullauri, P., & Aldaz, A. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura de los últimos cinco años. Dominio de las Ciencias, 9(2), 112–128. https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3363

Ramos, C. R. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en los niños de educación inicial* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. https://goo.su/cZBO

Reymundo, T. S., & Salinas, G. I. (2024). *Propiedades psicométricas de la escala de resolución de conflictos interpersonales en adolescentes de una institución educativa nacional de Independencia* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Rochina, C. S., Ortiz, S. J., & Paguay, C. L. (2020). La metodología de la enseñanza-aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones. *Revista Universidad y Sociedad, 12*(1), 386–394. http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-386.pdf

Rodríguez, S. (2020). *El diagnóstico para el tratamiento de los trastornos mentales y psicopedagógicos del niño.* Editorial Universidad Estatal a Distancia (EUNED).

Rojas Valladares, A. L., Estévez Pichs, M. A., & Macías Merizalde, A. M. (2019). La formación del docente de educación inicial para estimular el desarrollo socioafectivo de los niños. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas, 2*(1), 44–52. http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA

Salazar-Moreira, M. S., & Loor-Salmon, L. del R. (2022). Playful didactic strategy to activate the teaching-learning process in students of the third grade of the basic elementary level. *Dominio de las Ciencias, 8*(2), 1180–1191. https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2510

Sánchez, A. (2024). *Cuentos infantiles: dramatizaciones, el arte de aprender valores*. https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/cuentos-infantiles-dramatizaciones.html

Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística.* Universidad Ricardo Palma.

Seminario, F. E. (2022). *Comunicación afectiva para fortalecer las relaciones en niños de cuatro años* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Tumbes. https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8ff5e219-080a-400a-8d79-e913de4a0c78/content

Soler, V. (2016). *Desarrollo socioafectivo.* Editorial Síntesis. https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773055.pdf

Solís, K. M. (2020). *Desarrollo socioafectivo desde la teoría de Henri Wallon en niños de cuatro años de dos instituciones educativas de Ventanilla* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

Supo, J., & Zacarías, H. (2024). *Metodología de la investigación científica: niveles de investigación* (4.ª ed.). Bioestadístico EIRL.

Toapanta, G., & Toapanta, V. (2017). *La lúdica y su importancia en el desarrollo socioafectivo* [Tesis de licenciatura]. Universidad Técnica de Cotopaxi. http://181.112.224.103/bitstream/27000/3967/1/T-UTC-0324.pdf

UNICEF. (2021). Sostener, cuidar y aprender: lineamientos para el apoyo socioemocional en las comunidades educativas. https://www.unicef.org

Anexos

Anexo N° 01: Matriz de Consistencia

Título: Estrategias lúdicas para mejorar las habilidades socioafectivas en los niños.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
Problema general ¿Cómo las estrategias lúdicas mejoran las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025? Problemas específicos: **1.** ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que mejoran la comunicación afectiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025?. **2.** ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que mejoran la expresión emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025?. **3.** ¿Cuáles son las estrategias lúdicas mejoran el trabajo en equipo en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025?. **4.** ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que mejoran la resolución de conflictos en los	Objetivo general Medir que las estrategias lúdicas mejoran las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. Objetivos específicos 1. Demostrar que las estrategias lúdicas mejoran la comunicación afectiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. 2. Demostrar que las estrategias lúdicas mejoran la expresión emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. 3. Demostrar que las estrategias lúdicas mejoran el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. 4. Demostrar que las estrategias lúdicas mejoran la resolución de conflictos equipo en los niños de	Hipótesis general Las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. Hipótesis nula Las estrategias lúdicas no mejoran de manera significativa las habilidades socioafectivas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025. Hipótesis especificas: 1. Las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa la comunicación afectiva en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 301, Tarapoto, 2025. 2. Las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa la expresión	Técnica Se utilizará la técnica de observación. Instrumentos Se utilizará ficha de observación

<table>
<tr>
<td>niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025?</td>
<td>05 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2025.</td>
<td>emocional en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 301, Tarapoto, 2025.
3. Las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 301, Tarapoto, 2025.
4. Las estrategias lúdicas mejoran de manera significativa la resolución de conflictos en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 301, Tarapoto, 2025.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Diseño de investigación</td>
<td>Población y muestra</td>
<td colspan="2">Variables y dimensiones</td>
</tr>
<tr>
<td>El diseño responde al cuasi-experimental.

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

G_E: O_1 X O_2
G_C: O_3 –– O_4

Donde:
O_1 y O_3 = Información de la pre prueba del grupo de experimental y control
O_2 y O_4= Información de la pos prueba del grupo de experimental y control
X = Estrategias lúdicas
- = Ausencia de las estrategias lúdicas</td>
<td>Población

En el presente estudio, la población estará constituida por todos los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 301, Tarapoto, matriculados en el periodo lectivo 2025, según el detalle:
<table>
<tr><td>Sujetos muéstrales según la edad</td><td>Cantidad</td></tr>
<tr><td>Niños de 3 años</td><td>85</td></tr>
<tr><td>Niños de 4 años</td><td>76</td></tr>
<tr><td>Niños de 5 años</td><td>84</td></tr>
<tr><td>TOTAL</td><td>245</td></tr>
</table>
Muestra
La muestra estará conformada por 54 niños de 05 años de las secciones “Responsables” como grupo experimental y “Generosos” como grupo control de la Institución Educativa Inicial Nº 301. Tarapoto, región San Martín.</td>
<td colspan="2">
<table>
<tr><td>Variables</td><td>Descripción / Dimensiones</td></tr>
<tr><td rowspan="6">V.I.: Estrategias lúdicas</td><td>Fundamentación</td></tr>
<tr><td>Campo de acción</td></tr>
<tr><td>Funciones</td></tr>
<tr><td>Fundamento teórico</td></tr>
<tr><td>Procesos</td></tr>
<tr><td>Materiales y recursos</td></tr>
<tr><td rowspan="4">V.D.: Desarrollo socioafectivo</td><td>Comunicación efectiva</td></tr>
<tr><td>Expresión emocional</td></tr>
<tr><td>Trabajo en equipo</td></tr>
<tr><td>Resolución de conflictos</td></tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>

Anexo N° 02: Instrumentos de Recolección de Datos

Ficha de observación para medir el nivel de habilidades socioafectivas en los niños de 5 años

Los valores que permitirán cuantificar el logro del indicador del niño o niña, según lo observado:

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

N°	Dimensiones / Indicadores / Estudiantes	Comunicación efectiva			Expresión emocional			Trabajo en equipo			Resolución de conflictos			Promedio
		Expresa sus ideas con un mensaje claro en diálogos abiertos con sus compañeros	Participa en diálogos abiertos expresando coherencia al hablar con sus compañeros	Expresa ideas y ejemplos que los relaciona con su vivir del día a día para asimilar el nuevo conocimiento	Expresa sensaciones y sentimientos por medios verbales y no verbales durante la actividad que le permiten comunicarse con los demás	Reacciona de manera autentica frente a situaciones que se le presentan participando de manera natural durante su actividad	Expresa con gestos faciales y posturas corporales su alegria, tristeza, miedo y enojo durante el juego	Utiliza diferentes estrategias para construir su aprendizaje y participar activamente en el grupo	Promueve la participación de todos integrantes del equipo aportando ideas precisas para el desarrollo del trabajo	Incentiva a su equipo en el cumplimiento de la actividad asignada por la maestra	Busca soluciones frente a desafíos que le presenta la maestra, expresando diversas estrategias	Manipula materiales para dar solución a los retos que le propone la maestra durante la actividad	Expresa posibles soluciones y las manifiesta a través de ejemplos para resolver conflictos	

Anexo N° 03: Ficha de Validación de Instrumentos

CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO

DE JUICIO DE EXPERTO

SEÑOR(A): Lic. 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 en mi Tesis Titulada: "**Estrategias Lúdicas para Mejorar las Habilidades Socioafectivas en los Niños"**, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedores 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,

Tessy Guevara Gonzales
DNI N° 43484387

Marie Caroline Alcántara Cumapa
DNI N° 71417332

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Lic. 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 Tesis Titulado: **"Estrategias Lúdicas para Mejorar las Habilidades Socioafectivas en los Niños",** elaborado por las estudiantes **Tessy Guevara Gonzales y Marie Caroline Alcántara Cumapa**, aspirantes al título de Licenciado en Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA TARAPOTO

PROFESORA

Lic. Bessy López Saavedra

Docente Formador

ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

DATOS GENERALES	
Nombres y apellidos	Bessy López Saavedra
Institución donde labora	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Especialidad	Educación Inicial
Autor del instrumento	Tessy Guevara Gonzales y Marie Caroline Alcántara Cumapa

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1	2	3	4	5
Muy deficiente	**Deficiente**	**Aceptable**	**Buena**	**Excelente**

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muéstrales.					✓
Objetividad	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					✓
Organización	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.					✓
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				✓	
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.				✓	
Metodología	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				✓	
	PUNTAJE TOTAL					

Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de **41 "Excelente"**; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El Instrumento utilizado cumple con los indicadores establecidos y apto para su aplicación.

PROMEDIO DE VALORACIÓN

47

Tarapoto, ..02.. de ..07.. de 2025

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA "TARAPOTO"
Bessy López Saavedra
PROFESORA

Sello y firma

CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO

DE JUICIO DE EXPERTO

SEÑORA: Mag. Marisol Ramírez Pinedo

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 en mi Tesis Titulada: "**Estrategias Lúdicas para Mejorar las Habilidades Socioafectivas en los Niños**", el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedores 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,

Tessy Guevara Gonzales
DNI N° 43484387

Marie Caroline Alcántara Cumapa
DNI N° 71417332

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Mag. Marisol Ramírez Pinedo

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **"Estrategias Lúdicas para Mejorar las Habilidades Socioafectivas en los Niños"** elaborado por las estudiantes **Tessy Guevara Gonzales** y **Marie Caroline Alcántara Cumapa**, aspirantes al título de Licenciado en Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,



Mag. Marisol Ramírez Pinedo

Docente Formador

ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

DATOS GENERALES	
Nombres y apellidos	Mag. Marisol Ramírez Pinedo
Institución donde labora	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Especialidad	Educación Inicial
Autor del instrumento	Tessy Guevara Gonzales y Marie Caroline Alcántara Cumapa

ASPECTOS DE VALIDACIÓN				
1	2	3	4	5
Muy deficiente	**Deficiente**	**Aceptable**	**Buena**	**Excelente**

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muéstrales.					✓
Objetividad	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					✓
Organización	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.					✓
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.					✓
Metodología	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
	PUNTAJE TOTAL					

Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de **41 "Excelente"**; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

PROMEDIO DE VALORACIÓN
50

Tarapoto, 30 de Junio de 2025

Sello y firma

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 en mi Tesis Titulada: "**Estrategias Lúdicas para Mejorar las Habilidades Socioafectivas en los Niños**", el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedores 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,

Tessy Guevara Gonzales
DNI N° 43484387

Marie Caroline Alcántara Cumapa
DNI N° 71417332

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 Tesis Titulado: **"Estrategias Lúdicas para Mejorar las Habilidades Socioafectivas en los Niños"** elaborado por las estudiantes **Tessy Guevara Gonzales** y **Marie Caroline Alcántara Cumapa**, aspirantes al título de Licenciado en Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,



Dra. Ibis Lizeth López Novoa

Docente Formador

ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

DATOS GENERALES	
Nombres y apellidos	Dra. Ibis Lizeth López Novoa
Institución donde labora	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas"
Especialidad	Educación Inicial
Autor del instrumento	Tessy Guevara Gonzales y Marie Caroline Alcántara Cumapa

ASPECTOS DE VALIDACIÓN				
1	2	3	4	5
Muy deficiente	**Deficiente**	**Aceptable**	**Buena**	**Excelente**

CRITERIOS	**INDICADORES**	1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muéstrales.					✓
Objetividad	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					✓
Organización	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.					✓
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.					✓
Metodología	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				✓	
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				✓	
	PUNTAJE TOTAL					

Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de **41 "Excelente"**; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento esta apto para ser aplicado en investigación

PROMEDIO DE VALORACIÓN

48

Tarapoto, ... de ..... de 2025

Dra. Ibis Lizeth López Novoa
Reg. N° 0358737

Sello y firma

Anexo N° 04: Base de Datos

	PRE-TEST									
N°	**D1 EX**	**D1 CON**	**D2 EX**	**D2 CON**	**D3 EXP**	**D3 CON**	**D4 EXP**	**D4 CON**	**PRE-EX**	**PRE-CON**
1	6	6	6	4	6	6	7	6	27	22
2	4	4	3	4	4	4	4	4	15	16
3	3	8	6	4	3	4	4	4	16	20
4	4	6	4	5	4	5	5	5	17	21
5	4	6	4	5	4	5	3	3	15	19
6	8	4	6	5	7	5	4	5	25	19
7	8	6	3	4	5	5	6	3	22	18
8	4	4	3	4	5	3	6	5	18	16
9	4	3	7	5	4	8	4	4	19	20
10	6	5	4	4	4	4	5	3	19	16
11	6	4	4	4	8	5	8	4	26	17
12	6	7	4	4	4	3	5	5	19	19
13	4	4	8	3	4	3	6	5	22	15
14	4	4	4	6	4	6	3	6	15	22
15	3	4	4	4	4	5	4	5	15	18
16	7	4	6	6	6	6	4	5	23	21
17	4	7	4	4	3	7	4	6	15	24
18	6	8	4	4	4	5	3	7	17	24
19	4	6	5	5	6	5	4	4	19	20
20	5	4	3	7	4	8	5	3	17	22
21	4	4	5	4	3	4	4	6	16	18
22	4	3	5	5	3	4	5	5	17	17
23	3	3	4	5	5	4	8	5	20	17
24	4	3	5	5	4	5	5	4	18	17
25	5	5	6	8	3	4	4	4	18	21
26	3	4	4	6	3	6	3	4	13	20
27		3		4		4		3		14
28		5		5		3		4		17
Promedio	4,808	4,786	4,654	4,750	4,385	4,857	4,731	4,536	18,577	18,929
Varianza	2,482	2,249	1,675	1,157	1,686	1,831	1,965	1,147	13,294	6,810

POST-TEST

N°	d1 EX	d1 CON	d2 EX	d2 CON	d3 EXP	d3 CON	d4 EXP	d4 CON	POS-EX	POS-CON
1	6	6	6	3	7	6	7	5	26	20
2	8	5	8	3	8	5	8	4	32	17
3	6	4	6	4	6	4	6	4	24	16
4	8	5	8	4	8	4	8	3	32	16
5	8	5	8	4	8	5	8	5	32	19
6	8	4	8	5	8	5	9	5	33	19
7	8	4	8	5	8	5	8	3	32	17
8	4	5	4	5	5	5	7	4	20	19
9	6	6	6	6	6	6	6	6	24	24
10	8	4	8	3	8	4	8	5	32	16
11	8	6	8	6	9	6	8	6	33	24
12	8	4	8	4	8	4	8	5	32	17
13	8	5	8	5	8	3	8	4	32	17
14	8	5	8	5	8	4	8	4	32	18
15	8	4	8	4	8	5	8	3	32	16
16	6	8	6	6	4	6	6	8	22	28
17	8	4	8	5	8	5	9	5	33	19
18	3	6	6	5	5	4	6	4	20	19
19	7	4	8	5	6	5	8	4	29	18
20	6	5	7	4	6	4	6	5	25	18
21	6	6	6	6	6	6	7	6	25	24
22	9	4	8	4	9	5	8	4	34	17
23	7	7	9	6	8	6	8	6	32	25
24	6	6	6	6	6	6	8	6	26	24
25	5	3	5	4	3	5	6	3	19	15
26	8	6	8	6	8	6	8	6	32	24
27		5		3		5		4		17
28		6		4		6		7		23
Promedio	6,962	5,071	7,192	4,643	7,000	5,000	7,500	4,786	28,654	19,500
Varianza	2,118	1,254	1,522	1,053	2,400	0,741	0,900	1,582	23,195	12,259

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Instrumento de recolección de datos: El desarrollo de las habilidades socioafectivas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 301, Tarapoto, 2024.

La confiabilidad de la ficha de observación: Se calculó a través del Índice de confiabilidad - Alfa de Cronbach, y del análisis de los 12 ítems de la ficha de observación se obtuvo como resultado un índice de **0,802** que se ubica en el nivel "Muy bueno" de fiabilidad, por lo tanto, el instrumento de medición es confiable para su aplicación.

A través del Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K-1}\left[1-\frac{\sum S_i^2}{S_T^2}\right]$$

Nivel de confiabilidad del coeficiente alfa de Cronbach

Rango	Nivel
0,9 – 1,0	Excelente
0,8 – 0,9	Muy bueno
0,7 – 0,8	Aceptable
0,6 – 0,7	Cuestionable
0,5 – 0,6	Pobre
0,0 – 0,5	No aceptable

Fuente: George y Mallery (2003)

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Número de ITÉMS (12)

Tabla 1

Confiabilidad del número de preguntas

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,802	12

Fuente: SPSS ver 27

CONFIABILIDAD DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN POR EL NÚMERO DE ÍTEMS

Es importante ofrecer una descripción detallada de la relación de cada ítem del cuestionario, ya que esto facilitará una comprensión más profunda de los resultados y reforzará la validez del estudio.

Estadísticas de total de elemento				
ITÉMS	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
01.	16,6000	8,971	0,637	0,768
02.	16,6667	9,238	0,556	0,777
03.	16,4667	9,695	0,398	0,792
04.	16,6667	9,810	0,360	0,796
05.	16,8000	9,314	0,603	0,774
06.	16,2667	10,352	0,257	0,802
07.	16,6667	9,381	0,506	0,782
08.	16,4000	9,971	0,325	0,798
09.	16,6000	9,400	0,487	0,783
10.	16,4667	11,552	-0,174	0,842
11.	16,5333	8,552	0,791	0,752
12.	16,6000	8,829	0,689	0,763

PRUEBA PILOTO PARA LA CONFIABILIDAD

N	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1
5	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1
6	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2
7	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2
9	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1
10	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
11	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2
12	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1
13	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1
14	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2
15	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2

Anexo N° 05: Autorización de la Institución Donde Realizó el Estudio.

San Martín
GOBIERNO REGIONAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 301
"EDUCAR CON AMOR, JUSTICIA Y LIBERTAD"

"Año de la Consolidación y Recuperación de la Economía Peruana"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 301

QUE SUSCRIBE:

AUTORIZA

A las estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Publico "Tarapoto": **TESSY GUEVARA GONZALES Y MARIE CAROLINE ALCANTARA CUMAPA** la aplicación del instrumento y ejecución de sesiones de aprendizaje como propuesta del trabajo de investigación: **"Estrategias Ludicas para mejorar las habilidades socioafectivas en los niños"**

Tarapoto, 17 de julio de 2025.

GOBIERNO REGIONAL SAN MARTIN
DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL SAN MARTIN
I. E. I. Nº 301 - TARAPOTO
Mg. Silvia Asunta Del Carmen
DIRECTORA

Anexo N° 06: Diseño de Sesiones

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: I.E.I N°301
LUGAR	: Tarapoto
TURNO	: Tarde
DIRECTORA	: Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS	: Marie Caroline Alcántara Cumapa Tessy Guevara Gonzales
FECHA	: Lunes 11-08-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: Un cuento sobre mi

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><th colspan="2">SECUENCIA DIDÁCTICA</th><th colspan="3">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="5">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="3">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td rowspan="2">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="4">TITULO: Un cuento sobre mí.</td></tr>
<tr><td>
<table>
<tr><th>ÁREA</th><th>COMPETENCIA Y CAPACIDADES</th><th>DESEMPEÑOS</th><th>CRITERIO DE EVALUACION</th></tr>
<tr><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>CONSTRUYE SU IDENTIDAD
- Se valora a sí mismo.
- Autorregula sus emociones.</td><td>Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.</td><td>Expresa sus ideas con un mensaje claro en diálogos abiertos con sus compañeros</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td colspan="2">EVIDENCIA</td><td colspan="3">Participa del cuento escuchado y agrega ideas del cómo fue antes y como es ahora</td><td></td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="3">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">INICIO</td><td>MOTIVACION</td><td colspan="3">✓ Saludamos a los niños y les invitamos a sentarse en semi circulo una vez que estamos allí sentados presentamos un vídeo, para ello pedimos atención https://www.youtube.com/watch?v=iaMkJSJj028

</td><td>Dialogo

Imagen</td></tr>
<tr><td>SABERES PREVIOS</td><td colspan="3">✓ Dialogamos con los niños sobre lo que observamos en el cuento y generamos algunas interrogantes: ¿Cómo hemos nacido cada uno de nosotros? ¿Qué ha pasado con nuestro cuerpo? ¿Porque ahora ya no lactamos?</td></tr>
<tr><td>PROBLEMATIZACION</td><td colspan="3">✓ ¿Qué pasará de aquí a algunos años, que más cambiará en nuestro cuerpo?, ¿Cómo nos sentimos cuando estamos creciendo?</td></tr>
<tr><td>PROPÓSITO</td><td colspan="3">✓ Escuchamos muy atentos las respuestas de los niños y les comentamos que el día de hoy escucharemos un cuento que se llama: una historia sobre mí.</td></tr>
<tr><td>DESARROLLO</td><td>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</td><td colspan="3">✓ Invitamos a los niños y niñas a sentarse para prestar atención frente a la secuencia de imágenes que se le presentara, de las cuales iremos explicando el proceso del cómo los niños van creciendo</td><td>Materiales diversos</td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

CIERRE	EVALUACION	 ✓ Se va explicando de los cambios que va sufriendo el cuerpo, los niños como van evolucionando, los niños participan expresando cada uno del cómo fueron cambiando de lo que hacían antes y de lo que ahora pueden hacer. ✓ Los niños escuchan un cuento creado por la docente a partir de las imágenes que va presentando, desde que era un bebe y del cómo va creciendo, aquí se hace énfasis a los cambios y acciones que van logrando los niños al momento de crecer hasta la edad que tienen actualmente y todo lo que pueden hacer en el jardín.  ✓ Además del cómo se alimentaban antes y del como ahora se alimentan, así iremos hablando con los niños. Luego de ello les pedimos a los niños que se proyecten de todas las acciones que podrán realizar a futuro ✓ Finalmente, los niños dibujan su cuerpo y de todo lo que crecieron, se plasman teniendo en cuenta cada una de sus características, para que al termino los niños expongan sus trabajos.	Imágenes Ficha de trabajo
		✓ Al término del trabajo se invita a los niños y niñas a sentarse y reflexionar sobre el trabajo realizado el día de hoy generando un breve dialogo y recordando cómo lo trabajaron, para evaluar el trabajo se realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué trabajamos el día de hoy? - ¿Porque es importante saber sobre los cambios que vamos sufriendo cuando crecemos? - ¿Para qué nos servirá conocer nuestro cuerpo y el saber cómo cambia? - ¿A quién le podremos contar como cambia nuestro cuerpo? ✓ Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y retro alimentamos el tema para finalizar sistematizando las ideas fuerza y felicitar por el trabajo logrado el día de hoy	Dialogo

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. (2016). Curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

María Caroline Alcántara Cumapa

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : I.E.I N°301
LUGAR : Tarapoto
TURNO : Tarde
DIRECTORA : Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS : Marie Caroline Alcántara Cumapa
Tessy Guevara Gonzales
FECHA : Jueves 14-08-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : Lo que más me gusta hacer

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

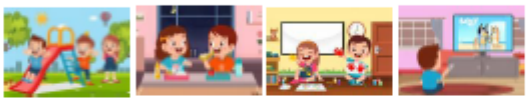
<table>
<tr><th colspan="2">SECUENCIA DIDACTICA</th><th colspan="4">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="6">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="4">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="4">TITULO: Lo que más me gusta hacer</td></tr>
<tr><td>ÁREA</td><td>COMPETENCIA Y CAPACIDADES</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN
- Interactúa con todas las personas.
- Construye normas, y asume acuerdos y leyes.
- Participa en acciones que promueven el bienestar común.</td><td>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</td><td>Expresa ideas y ejemplos que los relaciona con su vivir del día a día para asimilar el nuevo conocimiento</td></tr>
<tr><td colspan="2">EVIDENCIA</td><td colspan="4">Menciona lo que le gusta hacer en su casa, en la escuela y con sus amigos</td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td>INICIO</td><td>MOTIVACION</td><td colspan="4">• La docente reúne a los niños en semicírculo y dialoga sobre la actividad anterior.

• Para despertar el interés de los niños y niñas, se propone la siguiente dinámica: en el televisor se proyectará una diapositiva con imágenes de distintas actividades y alimentos que pueden gustarles o no. A través de gestos o movimientos corporales, expresarán si algo les gusta o no.
</td><td>Dialogo

Imagen</td></tr>
<tr><td></td><td>SABERES PREVIOS</td><td colspan="4">• Al finalizar, formulamos las siguientes preguntas:
- ¿Qué nos gusta hacer en casa?
- ¿Qué nos gusta hacer en el jardín?
- ¿Qué nos gusta hacer con los amigos?
- ¿Cómo nos gusta jugar?
- ¿A qué nos gusta jugar?</td><td></td></tr>
<tr><td>DESARROLLO</td><td>PROPOSITO</td><td colspan="4">• Los niños y niñas dan respuesta a las diferentes interrogantes de la docente, expresan los que les gusta hacer y el cómo se sienten cuando</td><td></td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

		están jugando.	
	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	• La docente conversa con los niños sobre las diferentes actividades que les gusta hacer en el aula y en casa. También se dialoga acerca de lo que les gusta hacer, comida favorita, los colores que prefieren y los programas de TV que disfrutan ver. 	
	PROBLEMATIZACION	• La docente explica a los niños el significado de la palabra "juego" y dialoga con ellos mediante preguntas como: ¿Qué les gusta jugar? ¿Dónde les gusta jugar? Finalmente, propone la actividad "Juguemos a los congelados". • Luego brindamos a los niños una breve explicación la educación no solo es aprender a leer ni escribir sino desarrollar mi personalidad a ser autónomo decidir lo que quiero, con recursos que me ayuden a fortalecer mis conocimientos, mediante el juego socializamos con nuestros compañeros y amigos, aprendo valores y mejoramos nuestras habilidades. • La docente hace entrega de una ficha de aplicación con la consigna. Dibuja lo que más le gusta hacer y lo que no le gusta hacer.	Materiales diversos
CIERRE	EVALUACION	• Reflexionamos con los niños sobre la actividad realizada: La docente realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué trabajamos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos? - ¿Qué acciones realizamos con los compañeros? - ¿Qué me gusta realizar en casa? • Los niños responden y a la vez se va fortaleciendo las ideas, con la intención de retroalimentar lo que se trabajó en la actividad. Se agradece a los niños con una lluvia de aplausos.	Dialogo

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. (2016). Curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

Marie Caroline Alcántara Cumapa

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : I.E.I N°301
LUGAR : Tarapoto
TURNO : Tarde
DIRECTORA : Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS : Marie Caroline Alcántara Cumapa
Tessy Guevara Gonzales
FECHA : Lunes18-08-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : Lo que más me gusta hacer

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><th colspan="2">SECUENCIA DIDACTICA</th><th colspan="4">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="6">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="4">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="4">TITULO: Elaboro mi bolero y juego en pares</td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA Y CAPACIDADES</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td>PSICOMOTRICIDAD</td><td>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD
- Comprende su cuerpo.
- Se expresa corporalmente.</td><td>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</td><td>Participa activamente en el juego con su par, respetando los turnos y las reglas, y comunicándose eficazmente para alcanzar el objetivo común.</td></tr>
<tr><td colspan="2">EVIDENCIA</td><td colspan="4">Utiliza el bolero que han elaborado para jugar en pares, demostrando coordinación de movimientos y una interacción positiva con su compañero durante la actividad.</td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">INICIO</td><td>MOTIVACIÓN</td><td colspan="4">✓ Se saluda a los niños y niñas y se les invita a observar un video que se va proyectar en el televisor: https://www.youtube.com/shorts/vUYRwaZtAZc
</td><td>Dialogo</td></tr>
<tr><td>SABERES PREVIOS</td><td colspan="4">✓ Se realiza las siguientes preguntas a los niños y niñas:
- ¿Qué observan?
- ¿Cómo se llamará?
- ¿para que servirá?</td><td>Imagen</td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

DESARROLLO	PROBLEMATIZACIÓN PROPÓSITO	- ¿En qué momento lo utilizaremos? ¿Qué creen que podemos utilizar para elaborar un bolero? ¿Qué materiales utilizaremos? ¿Qué estrategias utilizaremos? ✓ Se escucha con atención las diferentes respuestas de los niños, se propone generar nuevas ideas para realizar su bolero a partir de los diferentes materiales que se le presenta.	
	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	✓ Se invita a los niños a trabajar con sus materiales y finalmente a diseñar su bolero, los niños a partir de su creatividad y con ayuda de la docente diseña su bolero ✓ Los niños manipulan diferentes materiales, buscando la solución de construir su propio bolero y jugar en equipo, en algunos casos no sale como ellos desean y en otros sale de acuerdo a la estrategia aplicada. ✓ Terminando de decorar su bolero, los niños y niñas juegan libremente y se divierten con su bolero diseñado. ✓ Finalmente, se entrega una ficha de trabajo donde los niños plasman su juguete y su juego realizado 	Materiales diversos: - Botella de plástico - Recortes de papel de colores - Goma - Escarcha Fichas de trabajo Colores
CIERRE	EVALUACIÓN	✓ Al término del trabajo se invita a los niños y niñas a sentarse y reflexionar sobre el trabajo realizado el día de hoy generando un breve dialogo y recordando cómo lo trabajaron, para evaluar el trabajo se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué utilizamos?, ¿Qué les pareció?, ¿Qué estrategias utilizaron para diseñar su bolero? ✓ Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y retro alimentamos el tema para finalizar sistematizando las ideas fuerza y felicitar por el trabajo logrado el día de hoy.	Dialogo

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. (2016). Curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

María Caroline Alcántara Cumapa

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : I.E.I N°301
LUGAR : Tarapoto
TURNO : Tarde
DIRECTORA : Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS : Marie Caroline Alcántara Cumapa
Tessy Guevara Gonzales
FECHA : Jueves 21-08-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : Lo que más me gusta hacer con mi familia escolar

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><th colspan="2">SECUENCIA DIDACTICA</th><th colspan="4">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="4">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="3">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="4">TITULO: Lo que más me gusta hacer con mi familia escolar</td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICA-MENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN

- Interactúa con todas las personas.

- Construye normas, y asume acuerdos y leyes.

- Participa en acciones que promueven el bienestar común.</td><td>Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.</td><td>Identifica las responsabilidades compartidas en el aula y expresa su compromiso de colaborar para el bienestar de su "familia escolar.</td></tr>
<tr><td colspan="2">EVIDENCIA</td><td colspan="4">Participa activamente durante el diálogo y la elaboración de su ficha de trabajo, evidenciando a través de su dibujo y sus expresiones verbales el compromiso de colaborar para la convivencia en el aula.</td><td></td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td>INICIO</td><td>MOTIVACIÓN

SABERES PREVIOS

PROBLEMATIZACIÓN

PROPÓSITO</td><td colspan="4">• Se invita a los niños y niñas a formar un semi circulo donde se les presentara un video sobre las tareas que hay en el hogar: https://www.youtube.com/watch?v=INSwyKiifsE


• Después de observar el video, la docente pregunta: ¿De qué trato el video que observaron?, ¿porque siempre tenemos que cumplir con las tareas en la casa? ¿Qué pasa si no ayudamos a los adultos en el hogar? ¿De qué manera ayudamos en el jardín? ¿Qué otras cosas nos gustan hacer para ayudar a nuestros padres y familiares? ¿Nosotros también ayudamos en el jardín? ¿De qué manera?

• Se escucha con atención las diferentes respuestas y se comunica el propósito de la actividad: Niños, hoy vamos a descubrir la importancia de las responsabilidades que tenemos en el salón, para que nuestra "familia escolar" sea un lugar más ordenado y divertido para todos.</td><td>Video

Dialogo</td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	• A continuación, se les comenta a los niños una situación: Niños, ayer, después de que se fueron a casa, encontré algo que me puso un poco triste. Los bloques de construcción estaban tirados por todo el rincón de juego, y los crayones no estaban en su caja. Pensé: ¿Qué pasará si dejamos todo desordenado? ¿Quién va a tener que ordenar todo? ¿Quiénes somos responsables de cuidar nuestro salón? ¿Por qué es importante que todos ayudemos en el aula? • Se escucha con atención las diferentes respuestas de los niños. Luego, la docente les explica que, al igual que en una familia de verdad, en nuestra familia escolar todos tenemos la responsabilidad de cuidar y ordenar nuestro salón. En la historia que acaban de escuchar, la docente está triste porque los juguetes y crayones quedaron desordenados, y eso nos recuerda que la ayuda de cada uno es importante. • Luego, señalamos el cartel del aula y dice: ¡Recuerden nuestro cartel! Nos muestra todas las formas en las que ayudamos a nuestro equipo: - Ayudar con el cambio de ropa. - Ordenar los materiales del aula. - Controlar la asistencia. - Levantar la silla sobre la mesa. - Guardar nuestra cartuchera y dejar la mochila en su lugar. • Finalmente, se entrega a cada niño y niña su ficha de trabajo para que dibujen las responsabilidades en la que más les gusta ayudar o la que se comprometen a practicar de ahora en adelante. Invita a los niños a mostrar sus dibujos y explicar por qué eligieron esa responsabilidad en la que les gusta ayudar. Se concluye la actividad reforzando que el trabajo en equipo hace que el aula sea un lugar feliz y ordenado.	Imágenes Ficha de trabajo
CIERRE	EVALUACION	• Luego preguntamos para evaluar: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Por qué tenemos que cumplir con las tareas que nos indican los adultos?, ¿Qué sucede cuando alguien no cumple con lo acordado en casa?, ¿Qué pasa si vivimos de manera desordenada en el aula? • Se escucha con atención las respuestas de los niños y se retroalimenta el nuevo conocimiento para sistematizarlo, agradecemos por el trabajo realizado.	Dialogo

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. (2016). Curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

Marie Caroline Alcántara Cumapa

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: I.E.I N°301
LUGAR	: Tarapoto
TURNO	: Tarde
DIRECTORA	: Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS	: Marie Caroline Alcántara Cumapa Tessy Guevara Gonzales
FECHA	: Lunes 25-08-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: ¿Como participamos en una fiesta infantil?

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><th colspan="2">SECUENCIA DIDACTICA</th><th colspan="4">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="6">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="4">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td rowspan="3">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="5">TITULO: ¿Como participamos de una fiesta infantil?</td></tr>
<tr><td>ÁREA</td><td>COMPETENCIA</td><td>DESEMPEÑOS</td><td colspan="2">CRITERIO DE EVALUACIÓN</td></tr>
<tr><td>PSICOMOTRICIDAD</td><td>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

• Comprende su cuerpo.

• Se expresa corporalmente.</td><td>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.</td><td colspan="2">Participa en diálogos abiertos expresando coherencia al hablar con sus compañeros</td></tr>
<tr><td colspan="2">EVIDENCIA</td><td colspan="4">Participa de una fiesta infantil, integrando con facilidad pequeños grupos para bailar, degustar y compartir momentos de alegría</td><td></td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">INICIO</td><td>PROBLEMATIZACION

PROPOSITO

MOTIVACION

SABERES PREVIOS</td><td colspan="4">✓ Se saluda a los niños y niñas con alegría y mucha emoción, para ello la docente se coloca un gorrito de fiesta en la cabeza y se hace dos colitas con sus pompitos, y les pregunta a los niños: ¿Qué están observando?, ¿Por qué creen que vine así vestida?, ¿Qué celebraremos el día de hoy?, ¿Por qué están ustedes disfrazados?

✓ La docente escucha con atención las diferentes respuestas de los niños y les propone recordar algunos acuerdos de convivencia para desarrollar en orden la fiesta, los niños escuchan y expresan algunas ideas, una vez lo acordado se comunica el propósito: Niños el día de hoy participaremos de nuestra fiesta infantil y lo haremos con nuestros disfraces para ello les pido que se diviertan y disfruten de su fiestita infantil en compañía de todos sus compañeros</td><td>Dialogo</td></tr>
<tr><td>DESARROLLO</td><td>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</td><td colspan="4">✓ Los niños y niñas disfrutan de la fiesta infantil y degustan de los bocaditos que enviaron las mamitas.

✓ Participan bailando y divirtiéndose de la fiesta infantil


✓ Se propone a los niños participar bailando entre compañeritos, mientras se motiva a los niños se va observando como estos niños desarrollan sus habilidades sociales entre ellos mismos, si son</td><td>Materiales diversos</td></tr>
</table>

		capaces de conversar, de compartir experiencias, como también de integrarse con facilidad entre todo el grupo ✓ Durante la fiesta se propone realizar algunos juegos, y es allí donde se evalúa el nivel de socialización que presentan los niños, el cómo por voluntad propia se integran a los juegos propuestos, si saben aceptar cuando ganan y cuando pierden ✓ En todo momento se motiva a los niños para que estén atentos a las diferentes situaciones que se van planteando para hacer más divertida la fiesta y el observar como ellos van logrando sus habilidades sociales entre el grupo.	
CIERRE	EVALUACIÓN	✓ Al término de la actividad los niños y niñas comentan sobre la fiesta realizada, al observar la docente que los niños están con todo el interés de conversar, genera la evaluación realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hemos trabajado el día de hoy?, ¿Cómo nos divertimos?, ¿Qué le faltó a la fiesta?, ¿Qué celebramos el día de hoy? ✓ Se escucha con atención las diferentes respuestas de los niños y niña	Dialogo

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. (2016). Curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

Marie Caroline Alcántara Cumapa

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: I.E.I N°301
LUGAR	: Tarapoto
TURNO	: Tarde
DIRECTORA	: Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS	: Marie Caroline Alcántara Cumapa Tessy Guevara Gonzales
FECHA	: Jueves 28-08-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: Elaboro mis acuerdos de convivencia

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><th colspan="2">SECUENCIA DIDACTICA</th><th colspan="4">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="4">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="3">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="4">TITULO: Elaboro mis acuerdos de convivencia</td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</td><td>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros.</td><td>Manipula diferentes materiales para construir su aprendizaje y participar activamente</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">EVIDENCIA</td><td colspan="4">Participa activamente generando y manifestando acciones que lo conllevan a convivir mejor con sus compañeros</td><td></td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">INICIO</td><td>MOTIVACION</td><td colspan="4">✓ Invitamos a los niños y niñas a sentarnos en semi circulo para presentarles un video, dialogamos con los niños sobre los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad:
https://www.youtube.com/watch?v=2h0dvcQIIL8

</td><td>Dialogo

Video</td></tr>
<tr><td>PROBLEMATIZACION</td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>SABERES PREVIOS</td><td colspan="4">✓ Después de observar el video, la docente pregunta: ¿De qué trato el video que observaron?, ¿Porque todos tenemos reglas para convivir?, ¿Qué pasaría si no cumplimos los acuerdos de convivencia?, ¿En el jardín que cuerdos tenemos?, ¿Por qué deberíamos cumplir con los acuerdos?, se invita a los niños a escuchar una canción para que les ayude a identificar el propósito de la actividad del día de hoy:
https://www.youtube.com/watch?v=C4d32kccCXs</td><td>Canción</td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

DESARROLLO	PROPOSITO	 ✓ A partir de lo que escucharon la docente escucha a los niños con sus intervenciones y se comunica el propósito de la actividad: Niños el día de hoy hablaremos sobre los acuerdos de convivencia que tenemos en el hogar y en el jardín, para ello trabajaremos nuestro cartel de acuerdos que nos ayudaran a vivir mejor entre compañeritos	
	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	✓ La docente les comenta a los niños una situación: Niños el día de ayer me fui a visitar a un amiguito que se llama Pedro, lo encontré llorando camino a su escuela, y no me quiso decir que tenía pero me decía que ya no quería ir a su escuelita, que ya no le gustaba y no sabía qué hacer, me quede pensando, así que niños yo les pregunto a ustedes: ¿Por qué estará llorando Pedro?, ¿Por qué no quería ir a su escuela?, ¿Por qué me dijo que ya no le gusta su escuela?, ¿Qué creen que le paso a Pedro en su escuela para que ya no quiera ir? ✓ Se escucha con atención las diferentes respuestas de los niños y la docente después de escuchar sus respuestas de los niños que acertaron, les comenta que cada familia tiene sus acuerdos de convivencia y que en este jardincito y en nuestra aula también tenemos nuestros acuerdos de convivencia, y les presenta una imagen ✓ Se lleva para trabajar con los niños las piezas que se utilizaran con ellos y con ayuda de cada uno por equipos se trabaja y se arma el cartel de los acuerdos de convivencia, nos organizamos en el aula y a trabajar  ✓ Después de terminar nuestro cartel de los acuerdos, elegimos un lugar donde lo presentaremos y acordemos cumplir el día a día, entregamos una ficha de trabajo para que los niños identifiquen y coloreen los acuerdos de convivencia que trabajaran dentro del aula	Imagen Cartel de responsabilidades

PERÚ Ministerio de Educación

CIERRE	EVALUACION		
		✓ Después de trabajar su hoja y decorar su cartel de responsabilidades, los niños y niñas ubican sus trabajos en un lugar visible y de manera libre explican como lo hicieron, finalmente la docente pregunta por el nombre que hay en cada uno del cartel y los niños expresan del como cumplirán con los acuerdos que eligieron, luego preguntamos para evaluar: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Por qué tenemos que cumplir con los acuerdos?, ¿Qué sucede cuando alguien no cumple con su acuerdo? ✓ Se escucha con atención las respuestas de los niños y se retroalimenta el nuevo conocimiento para sistematizarlo, agradecemos por el trabajo realizado.	Dialogo

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. (2016). Curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

María Caroline Alcántara Cumapa

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : I.E.I N°301
LUGAR : Tarapoto
TURNO : Tarde
DIRECTORA : Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS : Marie Caroline Alcántara Cumapa
Tessy Guevara Gonzales
FECHA : Lunes 01-09-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : Leemos la historia "yo puedo hacerlo".

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><th colspan="2">SECUENCIA DIDACTICA</th><th colspan="4">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="6">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="3">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="4">TITULO: Leemos la historia "yo puedo hacerlo".</td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td colspan="2">EVIDENCIA</td><td>PSICOMOTRICIDAD</td><td>Se expresa corporalmente</td><td>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.</td><td>Expresa posibles soluciones y las manifiesta a través de ejemplos para resolver conflictos cognitivos.</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">EVIDENCIA</td><td colspan="4">Participa activamente generando y manifestando acciones que lo conllevan a convivir mejor con sus compañeros</td><td></td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">INICIO</td><td>MOTIVACION</td><td colspan="4">Motivamos a los niños y niñas, a observar la siguiente imagen, los niños observan, describen lo que pueden percibir generando un pequeño dialogo

</td><td rowspan="4">Imagen</td></tr>
<tr><td>SABERES PREVIOS</td><td colspan="4">Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué observas en la imagen? ¿Qué actividades realizabas cuando eras bebé? ¿Podías hacerlas solas? ¿Por qué? ¿Ahora qué actividades, puedes realizar solo? Los niños responden.</td></tr>
<tr><td>PROBLEMATIZACION</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>PROPOSITO</td><td colspan="4">Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy realizarán actividades cotidianas, de manera autónoma.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">DESARROLLO</td><td>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</td><td colspan="4">Guiamos a los niños hacia el parque, asegurando un desplazamiento ordenado y seguro. Una vez en el parque, extienden las mantas para sentarse cómodamente.

Presentamos el "Televisor Mágico", generando expectativas. La docente narra "El Capibara Valiente" usando el "Televisor Mágico", modulando la voz, usando gestos y mostrando las imágenes.</td><td>Cuento del capibara valiente</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

		 Se promueve una conversación. ¿Quién era el personaje principal? ¿Qué le pasó? ¿Cómo se sintió? ¿Qué hizo para ser valiente?, ¿Qué les gustó más? ¿Cómo se sentía Pepito al principio cuando tenía sed y Perlita no estaba? ¿Qué palabras importantes recordó Pepito? ¿Qué hizo Pepito para ser valiente? ¿Era el cocodrilo tan feroz como Pepito pensaba? ¿Cómo crees que se sintió Pepito al poder ir solo a tomar agua? Luego comentamos a los niños: ¡Pepito descubrió que podía hacer cosas solo! Y ustedes también han crecido mucho y pueden hacer cosas solos. ¿Recuerdan cuando eran bebés? sacamos las imágenes de actividades de niños más grandes y preguntamos: Y ahora, ¿quién puede hacer esto solo? ¡Levante la mano el que ya es grande y valiente para hacerlo! Promovemos que los niños describan con sus palabras las actividades y cómo se sienten al realizarlas de forma autónoma. Los felicitamos por cada logro. Anima la participación de todos, dando tiempo y apoyo visual/verbal a quienes lo necesiten. Con ayuda de imágenes, los niños y niñas describen actividades que hacían cuando eran bebés y actividades que ahora pueden realizar solos. Luego entonamos la canción en conjunto: Soy grande soy fuerte Soy muy inteligente (2 veces) Yo quiero, yo puedo y yo me lo merezco (2 veces) Esto es lo que soy yo me voy a abrazar Tengo muchos sueños y lo voy a intentar Esto es lo que soy yo me voy a abrazar Quiero estar feliz y lo voy a lograr Esto es lo que soy yo me voy abrazar Tengo un corazón y lo debo regar Soy grande soy fuerte Soy muy inteligente (2 veces) Yo quiero, yo puedo y yo me lo merezco Yo quiero, yo puedo y yo me lo merezcooooo.	Imágenes

CIERRE	EVALUACION	Invitamos a los niños a sacar su fruta y los organizamos para realizar el compartir de comida entre todos. Modela cómo ofrecer y recibir, fomentando la interacción verbal	
		Al término del trabajo, invitamos a los niños a sentarse para generar una asamblea y poder evaluar el trabajo realizado, luego preguntamos: ¿Cómo se sintieron al trabajar esta actividad?, ¿Qué te gusto de la actividad?, ¿Qué otras acciones puedes realizar solo?, ¿En qué actividades puedes ayudar a tus padres?, ¿Aquí en el aula, que acciones puedes desarrollar sola? Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y retroalimentamos el nuevo saber, felicitamos a los niños por el trabajo realizado y pasamos a despedirnos	Dialogo

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. (2016). Curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

Marie Caroline Alcántara Cumapa

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : I.E.I N°301
LUGAR : Tarapoto
TURNO : Tarde
DIRECTORA : Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS : Marie Caroline Alcántara Cumapa
Tessy Guevara Gonzales
FECHA : jueves 04-09-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : Mis amigos son los mejores

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><th colspan="2">SECUENCIA DIDACTICA</th><th colspan="4">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="6">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="3">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td rowspan="2">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="5">TITULO: Mis amigos son los mejores</td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA Y CAPACIDADES</td><td>DESEMPEÑOS</td><td colspan="2">CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td>EVIDENCIA</td><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
- Interactúa con todas las personas.
- Construye normas, y asume acuerdos y leyes.
- Participa en acciones que promueven el bienestar común.</td><td>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros.</td><td colspan="2">Busca soluciones frente a desafíos que le presenta el adulto, expresando diversas estrategias</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Menciona y participa de las actividades que realiza entre amigos dentro y fuera del jardín</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">INICIO</td><td>MOTIVACION</td><td colspan="4">Mostramos a los niños una imagen de una niña y decimos: Les quiero presentar a mi sobrina. Ella está un poco preocupada porque no sabe si tiene amigos de verdad. Hoy me pidió ayuda para saber cómo son los amigos y qué cosas hacen juntos. ¿Ustedes me ayudarían a explicarle?
</td><td rowspan="3">Imagen de una niña</td></tr>
<tr><td>SABERES PREVIOS</td><td colspan="4">Se realiza las siguientes preguntas para recoger sus saberes previos: ¿Quiénes son tus amigos en el jardín?, ¿Qué te gusta jugar con tus amigos aquí en el salón o en el patio?, Cuando estás en tu casa o en el parque, ¿con quién juegas? ¿Qué haces con tus amigos?</td></tr>
<tr><td>PROBLEMATIZACION</td><td colspan="4">Luego planteamos la siguiente problematización: Mi sobrina a veces se queda solita porque sus amigos no la invitan a jugar.</td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

	PROPOSITO	¿Qué creen que debería hacer para sentirse feliz y acompañada? Se comunica el propósito de la clase: Hoy vamos a aprender por qué nuestros amigos son los mejores y qué cosas lindas hacemos con ellos en el jardín y en casa.	
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	Realizamos el Juego: "La pelota de la amistad" Nos sentamos en círculo y explicamos: Vamos a pasarnos la pelota de la amistad. Cuando recibamos la pelota, vamos a decir algo bonito que hacemos con nuestros amigos. Después la pasamos al compañero de la derecha, para que todos participemos. Ejemplo: "Con mis amigos juego a la pelota", "Con mis amigos comparto mi lonchera". Sucesivamente se van pasando la pelota entre los niños comentando lo que más les gustan hacer con sus amigos. Reforzamos el juego comentando: Todos somos importantes y todos tenemos amigos. A continuación, se menciona en modo de reflexión: Hoy descubrimos que todos tenemos amigos y que con ellos compartimos momentos muy bonitos. Un buen amigo se respeta, se cuida y se quiere. Entregamos la ficha de trabajo donde los niños deben pintar la actividad que más les gusta hacer con sus amigos y dibujar un momento bonito con un amigo.	Pelota Ficha de trabajo
CIERRE	EVALUACION	La docente reflexiona junto a los niños y niñas sobre la actividad realizada, a través de algunas preguntas: - ¿Qué aprendieron el día de hoy? - ¿Qué te gustó de la actividad? - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Por qué decimos que mis amigos son los mejores? - ¿Qué podemos hacer para que nuestros amigos siempre se sientan felices? Finalmente, la docente felicita a los niños y niñas por su participación en la actividad, y los anima a comentar con su familia lo aprendido en clase.	Dialogo

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. (2016). Curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

Marie Caroline Alcántara Cumapa

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: I.E.I N°301
LUGAR	: Tarapoto
TURNO	: Tarde
DIRECTORA	: Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS	: Marie Caroline Alcántara Cumapa Tessy Guevara Gonzales
FECHA	: Lunes 15-09-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: Jugando con mis emociones

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><th colspan="2">SECUENCIA DIDACTICA</th><th colspan="4">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="6">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="3">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td rowspan="2">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="5">TITULO: Jugando con mis emociones</td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA</td><td>DESEMPEÑOS</td><td colspan="2">CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td>PSICOMOTRICIDAD</td><td>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</td><td>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.</td><td colspan="2">Participa en diálogos abiertos expresando coherencia al hablar con sus compañeros.</td></tr>
<tr><td>EVIDENCIA</td><td colspan="5">Expresa como se siente y del cómo le gusta sentirse cuando esta solo y cuando esta con sus amigos</td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="5">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td>INICIO</td><td>PROBLEMATIZACION

PROPOSITO

MOTIVACION

SABERES PREVIOS</td><td colspan="5">- Nos sentamos en un círculo para saludarnos y empezar el día. Preguntamos a cada niño o niña: ¿Cómo nos sentimos hoy?. Permitimos que cada uno comparta su emoción. Para descubrir más sobre las emociones, vamos a ver un video muy divertido. Proyectamos el video de YouTube titulado "Si Estás Feliz" https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M


- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué hemos observado en el video? ¿De qué ha tratado el video? ¿Qué situaciones, te hacen sentir feliz? ¿Cuándo te sientes triste? ¿Qué situaciones te asustan? ¿Qué cosas los ponen contentos en el salón o en casa?
- ¿Qué hacen sus amigos o su familia cuando están felices?
- ¿Cómo podemos mostrar nuestra felicidad con nuestro cuerpo (aplausos, saltos, sonrisas…)?
-</td><td>Video: ¿Cómo me siento?

https://www.youtube.com/watch?v=-7Qr6rhVLps</td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	- Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy expresarán su mundo de sensaciones, sentimientos, emociones que viven y sienten día a día y compartirán cómo se sienten con los demás.	
		- Motivamos a los niños y niñas a escuchar el cuento: "Monstruo triste, monstruo feliz"  - Después de escuchar el cuento, preguntamos a los niños y niñas ¿De qué trató el cuento? ¿Los monstruos nos contaban por que se sentían felices? ¿Cuándo se sentían tristes? ¿Por qué se sentían enojados? ¿Crees que es importante, contar a los demás cómo nos sentimos? Escuchamos sus respuestas y las tomamos en cuenta. - Damos oportunidad a los niños y niñas, para que puedan compartir con nosotros lo que sienten, que los pone triste y que feliz.  - Motivamos a los niños y niñas a elaborar títeres de emociones y cada uno selecciona la máscara acorde a su sentir.  - Para realizar esta actividad se los invita a mirarse en el espejo, reflejando la expresión que nos quieren compartir.  - Invitamos a los niños y niñas, a elaborar su cubo de las emociones y jugar a representar la emoción que le tocó. 	Cuento Títeres Bajalenguas

PERÚ Ministerio de Educación

CIERRE	EVALUACION	- Motivamos a los niños y niñas a inventar una rima o poesía de las emociones. ¡QUÉ LINDO ES COMPARTIR LO QUE SIENTO! Mi carita refleja mis emociones Con mi boquita puedo compartir lo que siento y con *mi corazón,* *te puedo dar mucho amor.* - Al final les pedimos a los niños que a través de la técnica del museo presenten sus trabajos y de esta manera los niños expresan y verbalizan el trabajo que realizaron. Se escucha con atención y se va reforzando el trabajo	Cubo
		- Al termino nos sentamos en semi circulo y evaluamos el trabajo ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?, ¿Participe en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia? - Comentamos a los niños y niñas que durante todo el día sentimos diferentes emociones, muchas veces nos sentimos alegres, otras veces tristes, enojados, con miedo. Es importante reconocer nuestras emociones, con ayuda de las personas que está a nuestro alrededor podremos cambiar alguna emoción que no nos haga sentir tan bien.	

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. (2016). Curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

Marie Caroline Alcántara Cumapa

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: I.E.I N°301
LUGAR	: Tarapoto
TURNO	: Tarde
DIRECTORA	: Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS	: Marie Caroline Alcántara Cumapa Tessy Guevara Gonzales
FECHA	: Jueves 18-09-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: Me divierto dibujando y pintando con mis compañeros

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><th colspan="2">SECUENCIA DIDACTICA</th><th colspan="4">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="6">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="4">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="4">TITULO: Me divierto dibujando y pintando con mis compañeros</td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</td><td>Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.</td><td>Utiliza diferentes estrategias para la construcción de su aprendizaje</td></tr>
<tr><td colspan="2">EVIDENCIA</td><td colspan="4">Realiza diferentes creaciones artísticas con materiales de su contexto en pequeños grupos de trabajo donde se integra con facilidad</td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">INICIO</td><td>MOTIVACION</td><td colspan="4">- Invitamos a los niños y niñas el día de hoy y les presentamos una imagen
</td><td rowspan="4">Dialogo

Imagen

Materiales del sector artista</td></tr>
<tr><td>SABERES PREVIOS

PROBLEMATIZACION</td><td colspan="4">- Una vez que observaron la imagen, la docente pregunta: ¿a quién observan en la imagen?, ¿Qué está haciendo?, ¿a parte de pintor que será esa persona?, ¿y que necesitamos nosotros para ser artistas?

- Una vez que los niños responden y escuchamos sus respuestas se les invita a entonar una canción del artista:
https://www.youtube.com/watch?v=h60wPKnR_Lo
</td></tr>
<tr><td>PROPOSITO</td><td colspan="4">- Después de que los niños escuchan la canción, se motiva a los niños para que ellos sean un artista y pasamos a comunicar el</td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

		propósito de la actividad del día de hoy: Niños y niñas el día de hoy nos convertiremos en artistas y para ellos cada uno de nosotros escogerá el tipo de artista que desea ser	
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	- Se presentan los diferentes materiales que el día de hoy los niños pueden trabajar y para ello previamente se implementara el sector de arte con diferentes objetos que le ayudaran al niño a ser un artista - Previamente se les hablara a los niños sobre los diferentes tipos de artistas que hay como cantantes, pintores, bailarines, dibujantes, artes plásticas, etc., después que dialogamos con los niños y que tienen una idea de los diferentes tipos de artistas que existen, se les invita a escoger el artista que desean ser el día de hoy. - Por grupos nos organizamos y elegimos los materiales a utilizar, generamos la estrategia y desarrollamos el trabajo con los niños, mientras que se observa como realizan cada uno de ellos su trabajo y que los acompañamos - Después de realizar y ejecutar lo que más les gusto se invita por grupo a plasmar lo que trabajaron por grupo en un papelote, motivamos a los niños salir al patio y trabajar en equipos de trabajo plasmar lo que realizaron utilizando los diferentes materiales que se les proporciono.  - Los niños plasman sus ideas en el papelote, mientras observamos y vamos evaluando	Materiales del sector Papelote Plumones Colores
CIERRE	EVALUACION	- Al finalizar el trabajo se evalúa los logros obtenidos por los niños y niñas a través de preguntas ¿Qué trabajamos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Por qué es importante tener creaciones artísticas realizadas por ustedes?, ¿A partir de ahora en que nos ayudara ese cartel que elaboramos donde estas sus creaciones artísticas? - Se escucha con atención las posibles respuestas y se retroalimenta el tema trabajado	Dialogo

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2016 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. 2016. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

María Caroline Alcántara Cumapa

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : I.E.I N°301
LUGAR : Tarapoto
TURNO : Tarde
DIRECTORA : Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS : Marie Caroline Alcántara Cumapa
Tessy Guevara Gonzales
FECHA : lunes 11-10-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : Trabajamos en equipo para embellecer nuestro jardín

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><th colspan="2">SECUENCIA DIDACTICA</th><th colspan="4">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="6">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="4">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td rowspan="3">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="5">TITULO: Trabajamos en equipo para embellecer nuestro jardín</td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</td><td>Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.</td><td>Presta atención a los diálogos que generan sus compañeros, agregando ideas a la consigna propuesta</td></tr>
<tr><td colspan="2">EVIDENCIA</td><td colspan="4">Realiza trabajos en equipos para decorar su jardín manipulando diferentes materiales que le resultan atractivos para el o ella</td><td></td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td>INICIO</td><td>MOTIVACION

SABERES PREVIOS

PROBLEMATIZACION</td><td colspan="4">✓ La docente les invita a dialogar a los niños y les propone recorrer los sectores, una vez recorriendo los sectores, la docente les pregunta: ¿Qué materiales podemos utilizar para ambientar nuestra aula y los diferentes espacios de inicial?, ¿Cómo se ambienta la casa cuando estamos de fiesta?, ¿Qué otros materiales podemos utilizar?, ¿Porque se debe de ambientar o de decorar?, ¿Cómo creen que quedara nuestra institución después de la ambientación y la decoración?
</td><td>Dialogo

Imagen</td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

DESARROLLO	PROPOSITO	✓ Los niños expresan las posibles respuestas con relación a lo que piensan, la docente fortalece las ideas y va direccionando el trabajo a lo que se desea lograr.	
	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	✓ La docente a partir de lo que los niños expresan, se genera un dialogo, y les pregunta a los niños: ¿Cómo podemos crear más materiales?, ¿Qué materiales podemos utilizar?, ¿Qué debo de tener en cuenta?, ¿A quién podemos pedir ayuda?, ¿De qué manera podemos trabajar para lograr el objetivo? ✓ Los niños responden las diferentes situaciones que se pueden hacer con la ayuda de los demás compañeros y del cómo se podría trabajar de manera conjunta.  ✓ Mientras los niños realizan sus trabajos con ayuda de sus compañeros, la docente recorre las mesas observando de qué manera trabajan los niños, y del trato que se dan en parejas, se observa y se motiva para la ejecución de las diferentes tareas. ✓ Una vez que los niños terminan sus trabajos, la docente invita a exponer a cada niño lo que realizo, y del como lo hicieron y los materiales que utilizaron  ✓ La docente invita a los niños a ambientar los diferentes espacios del aula y parte del jardín que les asignaron donde el material corresponda y luego a recorrer cada sector para observar el cómo quedo después del trabajo en conjunto, luego pregunta: ¿Qué podemos hacer para conservar de esta manera nuestros espacios hasta el final de la fiesta de aniversario?. ✓ Los niños responden asumiendo diferentes compromisos en relación al cuidado de sus materiales.	Materiales diversos Espacios del aula y del jardín
CIERRE	EVALUACION	✓ La docente realiza algunas preguntas para evaluar la sesión de aprendizaje ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos con los materiales?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué les pareció el trabajar ambientando nuestra aula y nuestro jardín por la fiesta?, ¿Cómo observan nuestros sectores?, la docente escucha con atención y refuerza el conocimiento nuevo adquirido por los niños, al término se agradece por el trabajo realizado a los niños con una lluvia de aplausos.	Dialogo

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. (2016). Curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

Marie Caroline Alcántara Cumapa

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : I.E.I N°301
LUGAR : Tarapoto
TURNO : Tarde
DIRECTORA : Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS : Marie Caroline Alcántara Cumapa
Tessy Guevara Gonzales
FECHA : Jueves 09-10-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : Mis amigos y yo compartimos una poesía al jardín

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><th colspan="2">SECUENCIA DIDACTICA</th><th colspan="4">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="6">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="3">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td rowspan="2">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="5">TITULO: Mis amigos y yo compartimos una poesía al jardín</td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td></td><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</td><td>Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.</td><td>Comprende el mensaje que le transmiten sus compañeros a través de consignas para generar juegos en equipos</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">EVIDENCIA</td><td colspan="4">Participamos en grupo compartiendo una poesía</td><td></td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">INICIO</td><td>MOTIVACION

SABERES PREVIOS</td><td colspan="4">✓ Saludamos a los niños y niñas y les invitamos a sentarnos para ver un video, para ello pedimos mucha atención: https://www.youtube.com/watch?v=yb1zpP7r2mo

</td><td>Dialogo</td></tr>
<tr><td>PROBLEMATIZACION

PROPOSITO</td><td colspan="4">✓ Escuchamos todos juntos la canción y luego de ello generamos un pequeño dialogo a partir de ello preguntamos para recoger los saberes previos: ¿Por qué creen que escuchamos esta canción?, ¿y qué podemos hacer nosotros frente a esta melodía?, ¿Qué le podemos hacer a nuestro jardín por su cumpleaños?, ¿Cuántos años creen ustedes que estará cumpliendo nuestro jardín?, ¿Qué nos hace mama cuando cumplimos años?</td><td>Video</td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	✓ Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y les comunicamos el propósito de la actividad: Niños el día de hoy compartiremos un espacio muy bonito donde todos entonaremos una canción	
DESARROLLO		✓ Luego planificamos el trabajo para realizarlo, previo a ello trabajaremos los acuerdos de convivencia y otros acuerdos que ayudan a mejorar el trabajo del día a día ✓ Luego de ello planificamos a través de preguntas: ¿Qué haremos a continuación?, ¿Cómo lo haremos?, ¿Qué necesitamos para aprender la poesía?, ¿Qué pasos debemos de seguir?, ¿Para quién estará dedicada la poesía?, ¿Cómo creen que nos sentiremos después de declamar nuestra poesía?, ¿Qué materiales utilizaremos? ✓ Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y luego les proponemos observar con atención  ✓ En un primer momento la docente lee la poesía sola, identificando el nombre de cada una de las imágenes, luego invitamos a los niños con ayuda de la docente que lea la poesía de manera conjunta, posterior les invitamos a los niños a leer por si solos, así se repite dos o tres veces hasta que los niños se la aprendan por sí mismos ✓ Una vez que los niños se la aprendieron, se les invita a dar un recorrido por su jardín, mientras ellos recorren van declamando la poesía a su jardín, al término del trabajo les invitamos a dibujar a su jardín de la manera como más les gusta ✓ Al termino de ello se propone exponer los trabajos y verbalizar lo que realizaron en cada uno de sus trabajos	Materiales diversos Poesía del jardín Fichas de trabajo
CIERRE	EVALUACION	✓ Luego de ello les proponemos sentarnos en semi circulo para evaluar el trabajo realizado, para ello generamos preguntas abiertas: ¿Qué trabajamos el día de hoy?, ¡que hemos hecho primero?, ¿Cómo lo hemos trabajado?, ¿a quién le dedicaremos la poesía aprendida? ✓ La docente escucha con atención y refuerza el conocimiento nuevo adquirido por los niños, al término se agradece por el trabajo realizado a los niños con una lluvia de aplausos.	Dialogo

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. (2016). Curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

Marie Caroline Alcántara Cumapa

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : I.E.I N°301
LUGAR : Tarapoto
TURNO : Tarde
DIRECTORA : Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS : Marie Caroline Alcántara Cumapa
Tessy Guevara Gonzales
FECHA : lunes 20-10-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : Convivimos con los miembros de la familia institucional

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><th colspan="2">SECUENCIA DIDACTICA</th><th colspan="4">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="6">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="4">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="4">TITULO: Convivimos con los miembros de la familia institucional</td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</td><td>Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.</td><td>Comprende el mensaje que le transmiten sus compañeros a través de consignas para generar juegos en equipos</td></tr>
<tr><td colspan="2">EVIDENCIA</td><td colspan="4">Conoce e identifica a cada uno de los miembros de su jardín y el rol que desempeñan</td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">INICIO</td><td>MOTIVACION</td><td colspan="4">✓ Invitamos a los niños y niñas a prestar atención, luego de ello les invitamos a prestar atención para presentarles una caja sorpresa, para ello les presentamos una canción: https://www.youtube.com/watch?v=AtGEHjzEl80
</td><td>Dialogo</td></tr>
<tr><td>SABERES PREVIOS</td><td colspan="4">✓ Después de que los niños escuchan la canción, se invita al azar a un niño para que descubra las imágenes que hay allí dentro, estas imágenes serán fotografías de nuestro jardincito y de nuestra aula</td><td>Video</td></tr>
<tr><td>PROBLEMATIZACION</td><td colspan="4">✓ Una vez que los niños observan cada una de las imágenes se pregunta: ¿de quién serán estas fotos?, ¿Dónde ubicamos</td><td></td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

DESARROLLO	PROPOSITO	estas fotos?, ¿Quiénes trabajaran allí?, ¿Cuántas aulas tiene nuestro jardín?, ¿Quiénes conforman nuestro jardín?, ¿Quiénes asistirán todos los días a nuestro jardín?, ¿Para qué creen que traje estas imágenes del jardincito? ✓ Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y luego pasamos a comunicar el propósito de la actividad: Niños el día de hoy conoceremos a nuestra familia institucional	
	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	✓ Luego nos organizamos y expresamos algunos acuerdos, a partir de los que se comunicó como propósito, los niños expresan diferentes ideas del cómo hacer para conocer a su familia institucional ✓ Luego de ello les proponemos hacer dos colitas, una cola de varones y otra de mujeres, una vez ordenados nos desplazamos por los patios y por cada una de las aulas de nuestro jardín  ✓ Los niños caminan de manera ordenada por cada una de las aulas, saludan a la docente y a sus compañeros, se presentan y realizan preguntas a partir de lo que les llama la atención, los niños observan para luego ir a dialogar en el aula y realizar el trabajo planificado ✓ Una vez en el aula nos organizamos y utilizamos un papelote, y realizamos nuestro recorrido que realizamos y dibujamos rápidamente un croquis del jardín  ✓ Después de realizar el recorrido, les proponemos realizar un organigrama del cómo está constituido nuestro jardín de niños, tenemos en cuenta la cabeza de la institución y cada uno de los representantes de la institución y del cómo se encuentra organizado nuestro jardincito 	Materiales diversos Poesía del jardín Fichas de trabajo Croquis del jardín Cronograma del jardín

PERÚ Ministerio de Educación

CIERRE	**EVALUACION**	✓ Una vez trabajado el organigrama, invitaremos a diferentes niños al azar con la intención de que expongan de manera libre el trabajo realizado, al termino ubican un espacio para pegar el producto realizado	
		✓ Luego de ello les proponemos sentarnos en semi circulo para evaluar el trabajo realizado, para ello generamos preguntas abiertas: ¿Qué realizamos el día de hoy?, ¿Qué hemos realizado en el jardín?, ¿Cómo lo hemos trabajado?, ¿A quiénes hemos visitado? ¿Para qué lo hicimos?, ¿Que realizamos en el primer papelote?, ¿Qué hicimos en el segundo papelote? ✓ La docente escucha con atención y refuerza el conocimiento nuevo adquirido por los niños, al término se agradece por el trabajo realizado a los niños con una lluvia de aplausos.	Dialogo

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. (2016). Curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

Marie Caroline Alcántara Cumapa

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : I.E.I N°301
LUGAR : Tarapoto
TURNO : Tarde
DIRECTORA : Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS : Marie Caroline Alcántara Cumapa
Tessy Guevara Gonzales
FECHA : lunes 03-11-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : La Feria de los Sabores: ¡Cocinamos en Equipo!

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><th>SECUENCIA DIDACTICA</th><th colspan="3">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="4">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</td><td rowspan="3">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td rowspan="2">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="3">TITULO: La Feria de los Sabores: ¡Cocinamos en Equipo!</td></tr>
<tr><td>
<table>
<tr><th>AREA</th><th>COMPETENCIA Y CAPACIDADES</th><th>DESEMPEÑOS</th><th>CRITERIO DE EVALUACION</th></tr>
<tr><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
- Interactúa con todas las personas.
- Construye normas, y asume acuerdos y leyes.
- Participa en acciones que promueven el bienestar común.</td><td>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</td><td>Se comunica de manera respetuosa para pedir, ofrecer o ceder materiales, demostrando buenas habilidades sociales.</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>EVIDENCIA</td><td colspan="3">Colabora en equipo en la preparación del plato.</td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="2">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td>INICIO</td><td>MOTIVACION</td><td colspan="2">Nos sentamos en asamblea con los niños. Presentamos una "Caja Misteriosa" decorada y les preguntamos: ¿Qué creen que hay dentro? ¿Será algo para jugar o algo para comer? Generamos curiosidad y emoción.
</td><td>Dialogo

Imágenes</td></tr>
<tr><td></td><td>SABERES PREVIOS</td><td colspan="2">Mientras sacamos los ingredientes uno a uno, les preguntamos: ¿Alguien sabe qué es esto? ¿Para qué sirve? ¿Quién cocina en tu casa? ¿Qué te gusta preparar? Exploramos lo que ya saben sobre la comida y la cocina.</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>PROBLEMATIZACION</td><td colspan="2">Una vez que todos los ingredientes están fuera de la caja, planteamos el reto: "Tenemos todos estos ingredientes: papas, salsa... ¿Cómo podemos convertirlos en un plato delicioso para todos? ¿Podremos hacerlo solos o necesitamos ayudarnos?". Esto los lleva a pensar en la necesidad de trabajar juntos.</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>PROPOSITO</td><td colspan="2">Explicamos el objetivo de la clase de manera clara: "Hoy, nuestra misión es trabajar como un equipo de chef para preparar una receta</td><td></td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

		mágica. Usaremos nuestra **colaboración** y **ayuda** para lograrlo. ¡Manos a la obra!".	
DESARROLLO	**GESTION** **Y** **ACOMPAÑAMIE** **NTO**	Mostramos el "Recetario Secreto" un papelote sobre la receta de la Papa a la Huancaína junto a los ingredientes y preparación. Utilizamos pictogramas grandes y claros que muestran los ingredientes y cada paso de la preparación. Luego mencionamos que es el momento de prepararlo; así que invitamos a los niños a ponerse sus mandiles y gorros de chef (traídos de casa). Se dirigen al área de aseo para lavarse las manos correctamente, Se muestra los ingredientes principales como (papas y huevos sancochados, lechuga, aceitunas) y los de la salsa (ají amarillo sin picante, queso fresco, galletas de soda, leche. Dividimos a los niños en pequeños grupos. A cada grupo le entregamos un plato con una papa, un poco de crema y los ingredientes para decorar como lechuga, aceituna. Nos acercamos a cada grupo para guiarlos y animarlos. Hacemos preguntas que fomenten la interacción: - ¿Cómo se están ayudando para pelar la papa? - ¿Qué decimos al compañero para que te pase la cuchara? - ¿Cómo se sienten al trabajar juntos? Observamos de cerca para registrar cómo se comunican y si se comparten los materiales. Intervenimos si surge algún conflicto para enseñarles a resolverlo de forma respetuosa. Una vez que todos los equipos han terminado, los felicitamos por su trabajo y proceden a degustar. Se motiva a los niños y niñas a dejar su espacio de trabajo limpio, botando las cáscaras en el tacho y limpiando con un paño húmedo.	Imágenes Ficha de trabajo Colores
CIERRE	**EVALUACION**	Invitamos a los niños a realizar una pequeña asamblea para dialogar sobre el trabajo que realizamos el día de hoy Finalmente generamos preguntas para evaluar el trabajo de los niños: ¿Qué realizamos el día de hoy?, ¿Qué trabajamos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué necesitamos?, ¿Cómo lo utilizamos?, ¿Qué creen que falto en la presentación?, los niños responden y reforzamos las ideas Agradecemos a los niños por el trabajo realizado el día de hoy y solicitamos contar a la mama lo que preparamos y lo que se logró.	Dialogo

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. (2016). Curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

Marie Caroline Alcántara Cumapa

PERÚ Ministerio de Educación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 15

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: I.E.I N°301
LUGAR	: Tarapoto
TURNO	: Tarde
DIRECTORA	: Silvia Angelica Ramírez Cárdenas
INVESTIGADORAS	: Marie Caroline Alcántara Cumapa Tessy Guevara Gonzales
FECHA	: Jueves 15-11-2025
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	: Con ayuda de mamá o papá decoramos mi gorra.

II. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

<table>
<tr><th colspan="2">SECUENCIA DIDACTICA</th><th colspan="4">SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y/O ESTRATEGIAS</th><th>RECURSOS Y/O MATERIALES</th></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">APRENDIZAJES ESPERADOS</td><td colspan="4">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
TITULO: Con ayuda de papá elaboramos mi cometa</td><td rowspan="3">Diseño Curricular Nacional

Información en link</td></tr>
<tr><td>AREA</td><td>COMPETENCIA</td><td>DESEMPEÑOS</td><td>CRITERIO DE EVALUACION</td></tr>
<tr><td>PERSONAL SOCIAL</td><td>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</td><td>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</td><td>Presta atención a los diálogos que generan sus compañeros, agregando ideas a la consigna propuesta.</td></tr>
<tr><td colspan="2">EVIDENCIA</td><td colspan="4">Diseña y confecciona su cometa utilizando materiales que le generan su atención</td></tr>
<tr><td>SECUENCIA DIDACTICA</td><td>PROCESOS PEDAGOGICOS</td><td colspan="4">ESTRATEGIAS</td><td></td></tr>
<tr><td>INICIO</td><td>MOTIVACION

SABERES PREVIOS

PROPOSITO</td><td colspan="4">✓ Invitamos a los niños y niñas a sentarse en semi circulo, una vez todos reunidos y los papitos sentados en los respectivos asientos de los niños, presentamos unas imágenes.
 
✓ una vez que los niños observan, preguntamos: ¿Qué estamos observando?, ¿Para qué sirven?, ¿Cómo creen que se puede decorar una gorra?, ¿Qué debemos de tener en cuenta cuando queremos diseñar la gorra?, ¿Cómo nos podrán ayudar nuestros padres?, ¿Cuándo tengamos nuestra gorra terminada, que podemos hacer con ella?

✓ Escuchamos las diferentes respuestas de ellos niños y pasamos a dar a conocer el propósito de la actividad: Niños el día de hoy vamos a trabajar con nuestros papitos para decorar nuestra gorra como nosotros queremos.</td><td>Dialogo

Imagen</td></tr>
</table>

PERÚ Ministerio de Educación

DESARROLLO	**PROBLEMATIZACION** **GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO**	✓ Presentamos en mesas los diferentes materiales posibles a utilizar, y se pregunta a los niños sobre el posible diseño que le gustaría realizar para su gorra. ✓ Invitamos a los niños a dialogar con papa y ponerse de acuerdo del como diseñaran su gorra y de las estrategias que utilizarían para lograrla ✓ Los niños y los padres empiezan a explorar y a escoger sus materiales para su elaboración, los padres ayudan a los niños y pintan en la gorra lo que ellos desean, mientras ellos trabajan, la docente recorre los diferentes espacios con la intención de ir retroalimentando el nuevo saber y así ir logrando el propósito de la actividad ✓ Al término del trabajo, invitamos a los niños a exponer sus cometas que diseñaron con ayuda de sus padres, los niños verbalizan el proceso que realizaron para lograr diseñar su gorra, así mismo del como escogieron sus materiales, el que les pareció y del cómo se sintieron ✓ Finalmente, se da a conocer que al término de la actividad a todos los padres y los niños.	Materiales diversos
CIERRE	**EVALUACION**	✓ Invitamos a los niños a realizar una asamblea donde realizaremos la evaluación: ¿A quién invitamos el día de hoy para que trabaje con nosotros?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué les pareció el trabajo del día de hoy?, ¿Qué otros materiales pudimos utilizar? ✓ Escuchamos muy atentos lo que expresan e involucramos a todos los niños a responder las diferentes preguntas con la intención de ir contrastando saberes del antes y después de haber trabajado. ✓ Finalmente solicitamos lluvia de aplausos por el buen trabajo que desarrollaron cada uno de ellos, así concluimos la actividad	Dialogo

III. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. (2016). Curricular Nacional. Primera Edición. Lima
Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular. Primera Edición. Lima.

Tessy Guevara Gonzales

Marie Caroline Alcántara Cumapa

Anexo N° 07: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

CONSTANCIA DE REVISIÓN ORTOGRÁFICA

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del trabajo de investigación titulado: "*Estrategias Lúdicas para Mejorar las Habilidades Socioafectivas en los Niños*", de las autoras: **Bach. Guevara Gonzales, Tessy y Bach. Alcantara Cumapa, Marie Caroline** exalumnas de la **Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto".** Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. La coherencia, cohesión, adecuación y la contextualización del contenido del trabajo de investigación.
2. Se respetaron los nombres y apellidos citados en el trabajo, puesto que en este caso no contempla la ortografía.
3. Se corrigió el inadecuado uso de las grafías mayúsculas.
4. Se corrigió los puntos finales y en algunos párrafos el uso de la coma y el punto y coma.
5. Las citas y referencias acordes a la norma APA 7.ª edición.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 12 de noviembre de 2026.

Dr. Alfonso Isuiza Pérez
Esp. Lengua y Literatura
Registrado en SUNEDU
CPPe N°0374053

Anexo N° 08: Constancia de Revisión del Abstract

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

CONSTANCIA DE REVISIÓN DEL ABSTRACT

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del abstract en el idioma inglés, de la tesis de investigación: ¨ **Estrategias Lúdicas para Mejorar las Habilidades Socioafectivas en los Niños**¨ - ¨ **Play-based Strategies to Improve Socioemotional Skills in Children** ¨**,** de las autoras **Guevara Gonzales, Tessy** y **Alcantara Cumapa, Marie Caroline,** ex alumnas de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE TARAPOTO.** Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Gramática y Sintaxis. mantener la consistencia en los tiempos verbales.
2. Precisión en las terminologías, uso del vocabulario científico y académico, apropiado para la disciplina del área de investigación.
3. Claridad y concisión, eliminando la redundancia, uso del lenguaje preciso. Asimismo, el uso de numero de palabras requerida por la Escuela.
4. Palabras claves (keywords) representativa de la investigación en cuestión.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 12 de noviembre de 2026

.....

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo

Esp. Idioma Extranjero – Ingles

Registrado en SUNEDU

CPPe N° : **004914**.

Anexo N° 09: Evidencias Fotográficas

Investigadora narrando un cuento a los niños y niñas.



Investigadora desarrollando su sesión de aprendizaje aplicando la estrategia lúdica.



Investigadora explicando y desarrollando la actividad a los niños y niñas de la sección “Responsable”.



Niños y niñas participando del juego en el desarrollo de la actividad.

