

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



***TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL***

Programa de juegos lúdicos para la socialización en niños de cinco años de una institución educativa – Trujillo 2023

Línea de investigación:

Gestión de riesgo y salud Integral

Autoras:

Carrión Siccha, Estefani Madelem
Loloy Arévalo, Natalia Carolina

Jurado evaluador:

Presidente: Ecurra García, Chiara Victoria
Secretario: Gamarra Chirinos, Olga Patricia
Vocal: Herrera Burga, Roberto

Asesor:

Mercado Alvarado, Estuardo Augusto

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6909-9008>

TRUJILLO – PERÚ
2024

Fecha de sustentación: 2024/04/23

Programa de juegos lúdicos para la socialización en niños de cinco años de una institución educativa – Trujillo 2023.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

ÍNDICE DE SIMILITUD

7%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

3%

2

repositorio.upao.edu.pe

Fuente de Internet

1%

3

repositorio.usanpedro.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

5

dspace.unitru.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Dr. Estuardo Augusto Mercado Alvarado, docente del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Universidad Privada Antenor Orrego, asesor de la tesis de investigación titulada “Programa de juegos lúdicos para la socialización en niños de cinco años de una institución educativa – Trujillo 2023”, de las autoras: Carrión Siccha, Estefani Madelem y Loloy Arévalo, Natalia Carolina, dejo constancia de los siguiente:

- El mencionado documento tiene índice de puntuación de similitud de 7%. Así lo consigna el reporte de similitud por el software Turnitin el 21 de Abril de 2024.
- He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las normas establecidas por la universidad.

Lugar y fecha: Trujillo, 21 de Abril de 2024.

Apellidos y nombre del asesor

Mercado Alvarado, Estuardo Augusto

DNI: 18142738

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6909-9008>

Firma:



Apellidos y nombres del autor:

Carrión Siccha, Estefani Madelem

DNI: 77065095

Firma:



Apellidos y nombres del autor:

Loloy Arévalo, Natalia Carolina

DNI: 74611758

Firma:



Dedicatoria

Este trabajo de investigación, se lo dedico a mi madre y a mi hijo que son mi mayor motivación y mi orgullo.

Estefani Madelem Carrión Siccha

Este estudio de investigación va dedicado al esfuerzo de mis padres, y al empeño que le he venido poniendo a este trabajo.

Natalia Carolina Loloy Arévalo

Agradecimiento

Agradecer en primer lugar a Dios, por darme las fuerzas necesarias y salud para seguir adelante y poder cumplir mis metas, agradecer el esfuerzo de mi madre que, gracias a su trabajo arduo, pudo darme ella sola la oportunidad de tener una carrera. Un agradecimiento especial al asesor Estuardo Mercado.

Estefani Madelem Carrión Siccha

Agradecida totalmente con Dios por darme salud, la fortaleza de perseverar en mi vida personal y profesional, así también agradecer a mis padres por haberme dado la posibilidad de realizar mis estudios superiores y crecer profesionalmente, así como a mi familia por todo el apoyo que me han venido dando, además a nuestra docente por darnos las pautas respectivas para lograr un trabajo exitoso, y así cumplir nuestras metas.

Natalia Carolina Loloy Arévalo

Resumen

En esta investigación titulada programa de juegos lúdicos para la socialización en niños de cinco años de una institución educativa – Trujillo 2023, la problemática surgió a través de la observación que se realizó a los niños que presentaban dificultades para socializar con los demás, teniendo como objetivo general: Explicar de qué manera el programa de los juegos lúdicos influyen en la socialización, la metodología tipo cualitativo, nivel descriptivo de diseño experimental, la población estuvo conformada por 25 niños, se utilizó la guía de observación teniendo como instrumento la escala valorativa, validado por tres expertos y la confiabilidad a través del Alfa Cronbach .915, con el cual se evaluó el nivel de socialización. Los resultados obtenidos, se aprecia que el nivel de las dimensiones de la socialización antes de la aplicación programa de juegos lúdicos, para las dimensiones, los niños se ubicaron en el nivel medio con porcentajes entre 79.2% y 100%. Sin embargo, después de la aplicación del programa, se encontró que para todas las dimensiones se ubicaron en el nivel alto con porcentajes entre 58.3% y 79.2%.

Palabras clave: juegos lúdicos, observación

Abstract

In this research titled playful game program for socialization in five-year-old children from an educational institution - Trujillo 2023, the problem arose through the observation that was made to children who had difficulties to socialize with others, with the objective of General: Explain how the playful games program influences socialization, the qualitative type methodology, descriptive level of experimental design, the population consisted of 25 children, the observation guide was used, having as an instrument the evaluation scale, validated by three experts and reliability through the Alpha Cronback .915, with which the level of socialization was evaluated. The results obtained, it can be seen that the level of the dimensions of socialization before the application of the playful games program, for the dimensions, the children were located at the medium level with percentages between 79.2% and 100%. However, after the application of the program, it was found that for all the dimensions they were located at the high level with percentages between 58.3% and 79.2%.

Keywords: playful games, observation.

Señores miembros del jurado:

Carrión Siccha Estefani Madelem y Loloy Arévalo Natalia Carolina, alumnas de la Universidad Privada Antenor Orrego de la ciudad de Trujillo, de la facultad de Educación y Humanidades de la escuela profesional de Educación Inicial dando la conformidad del reglamento de grados y títulos para optar por el título profesional, presentamos ante ustedes nuestra investigación denominada: “Programa de juegos lúdicos para la socialización en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial Pública, Trujillo – 2023”, confiando en la objetividad con respecto a la evaluación y corrección de cada uno de ustedes en el presente trabajo de investigación, esperando cumplir con sus expectativas.

JURADO EVALUADOR

Presidente

Nombre y apellido

Escorra García, Chiara Victoria

Secretario

Nombre y apellido

Gamarra Chirinos, Olga Patricia

Vocal

Nombre y apellido

Herrera Burga, Roberto

Índice

Contenido

Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
I. Introducción	13
1.1 Realidad Problemática.....	13
1.2 Enunciado del problema	16
1.3. Objetivos.....	16
1.4. Justificación	17
II. Marco de referencia	19
2.1. Antecedentes del estudio.....	19
2.1.1. <i>Internacional</i>	19
2.1.2. <i>Nacional</i>	20
2.1.3. <i>Regional</i>	23
III. Marco teórico.....	25
3.1. Juegos lúdicos	25
3.1.1. <i>Definición</i>	25
3.1.2. <i>Características</i>	26
3.1.3. <i>Importancia</i>	27
3.1.4. <i>Tipos de juegos lúdicos:</i>	27
3.1.5. <i>Modelos teóricos de los juegos lúdicos</i>	29
3.1.6. <i>Enfoques teóricos de los juegos lúdicos</i>	29
3.2. La socialización.....	30
3.2.1. <i>Definición</i>	30
3.2.2. <i>Tipos de socialización</i>	32
3.2.3. <i>Dimensiones de la socialización</i>	36
3.2.4. <i>Enfoques pedagógicos</i>	37
3.2.5. <i>Modelos teóricos de la socialización</i>	38
3.2.6. <i>Juegos lúdicos para la socialización en niños</i>	38
3.3. ¿Qué es un programa pedagógico?	39
3.3.1. <i>¿Cuáles son sus características?</i>	40
3.3.2. <i>Importancia</i>	40
3.4. Marco Conceptual	40

3.5. Sistema de hipótesis	43
3.6. Operacionalización de variables	45
IV. Metodología empleada	48
4.1. Tipo y nivel de investigación	48
4.2. Población	48
4.3. Diseño de investigación	49
4.4. Técnicas e instrumentos de investigación	49
4.5. Procesamiento y análisis de datos	50
V. Presentación de resultados	52
5.1 Descripción de resultados	52
5.2. Análisis de Resultados	55
<i>5.2.1 Normalidad de muestras Relacionadas</i>	55
5.3 Contrastación de hipótesis	56
<i>5.3.1 Formulación estadística de hipótesis general</i>	56
VI. Discusión de los resultados	62
Conclusiones	66
Recomendaciones	67
Referencias bibliográficas	68
Anexos	

Índice de tablas y gráficos

Contenido

Tabla 1	52
<i>Nivel de socialización antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos en niños de una institución educativa inicial pública, Trujillo-2023</i>	52
Gráfico 1	53
<i>Nivel de socialización antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos en niños de una institución educativa inicial pública, Trujillo-2023</i>	53
Tabla 2	53
<i>Nivel de las dimensiones de la socialización antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos en niños de una institución educativa inicial pública, Trujillo-2023</i>	53
Gráfico 2	54
<i>Nivel de las dimensiones de la socialización antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos en niños de una institución educativa inicial pública, Trujillo-2023</i>	54
Tabla 3:	55
Prueba de normalidad para muestras relacionadas Grupo Experimental	55
Tabla 4:	56
Resultados de la Prueba Wilcoxon, en la socialización de los niños de cinco años	56
Tabla 5:	58
Resultados de la Prueba Wilcoxon Dimensión interacción de la socialización en los niños de cinco años	58
Tabla 6:	58
Resultados de la Prueba T de Student Dimensión manejo de emociones de la socialización en los niños de cinco años	58
Tabla 7:	59
Resultados de la Prueba Wilcoxon Dimensión norma y acuerdos de la socialización en los niños de cinco años	59
Tabla 8:	60
Resultados de la Prueba Wilcoxon Dimensión entorno de la socialización en los niños de cinco años.....	60
Gráfico 3	61
<i>Puntos de encuentro de las sesiones de la aplicación del programa de juegos lúdicos en niños de una institución educativa inicial pública, Trujillo-2023</i>	61

I. Introducción

1.1 Realidad Problemática

En esta investigación desarrollaremos un programa de juegos lúdicos, donde va proyectada hacia los niños de cinco años, ya que ellos presentan dificultades para poder socializar con sus compañeros del aula. De tal modo, se propone realizar varias sesiones donde puedan trabajar en equipo y de esta manera puedan socializar con sus compañeros de aula, ya que es aquí donde inician y forman diversos aprendizajes, junto a conocimientos por medio de diferentes estrategias que ellos mismos propongan y a través de estos puedan interactuar por medio de movimientos, expresiones, y otras cualidades que cada niño tenga.

Ciertamente, en esta fase tan importante del ser humano, es vital que muchos niños puedan establecer relaciones sociales con sus pares, empezando con la familia para luego continuar haciéndolo con otros seres semejantes en edad. Sin embargo, según la British Broadcasting Corporation News (2021) indica que cuando se da a conocer el letal virus llamado COVID, se obtuvo distintas consecuencias, sobre todo negativas, como fue en el aprendizaje de los niños, debido al internamiento en casas por un largo tiempo, la cual afectó las diferentes áreas de desarrollo en ellos, entre ellas, la parte social.

De igual forma, se entiende que los niños han perdido este hecho de realizar diversas actividades junto a otros niños, en donde también United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (2020) sostiene que estos últimos años, se ha visto una gran pérdida de socialización, más aún con lo que nos ha venido afligiendo, que es la pandemia, en la cual, como resultado, se ha visto que muchas personas se quedaron en sus hogares, y junto a ellos, los niños, que han venido siendo los más afectados, porque es en esta etapa donde empiezan a tener interacción con sus pares.

Agregando al párrafo anterior, indica también que, es en las escuelas donde los estudiantes siguen formándose, debido a que descubren nuevas destrezas, además de las competencias o capacidades que pueden cumplir, pero no solo de manera individual, sino también de modo grupal, ya que hay diversas actividades, en las cuales estos niños son partícipes de ellas, para así formar mejores vínculos

entre ellos. Sin embargo, en estos tiempos, se ha estado perdiendo esta relación, por lo que enseguida se debe de actuar, para intentar corregir esta situación.

Por otro lado, en la primera infancia de los más pequeños del hogar, se debe tener muy en cuenta y pendiente que, esta etapa es de suma importancia. No obstante, se debe recordar que durante el tiempo que están dentro del vientre de la madre, ellos perciben distintos estímulos por parte de ella u otros que están alrededor. Es por ello que, según la United Nations International Children's Emergency Fund (2018) describe que, se encuentran distintas investigaciones en los cuales, señala que el óptimo desarrollo del ser humano se da desde un inicio, es decir, en el momento en el que nace hasta la edad de ocho años.

De tal modo, es fundamental que los niños desde sus primeros años, puedan desarrollarse de manera adecuada, para que luego, formen distintos vínculos hacia los demás, junto a actividades en las que puedan desenvolverse y les permita realizar diferentes acciones. Por ello, también se indica que, es importante que los niños se encuentren en la formación preescolar, debido a que, en ese tiempo, adquieren diversos conocimientos, información, así como el desenvolvimiento en ellos, y por ello, con todas estas actividades que se dan en el nivel inicial, logrará que perdure hasta después de salir del colegio.

En consecuencia, es preocupante que, si es que no se da una socialización en los niños, más aún cuando no crean vínculos entre ellos, así como indica el Banco Mundial (2021) donde explica que, también se encuentran que los gobiernos deberían impartir una mejor educación, más aún cuando se estaba dando a distancia. Esto quiere decir que, los niños no solo salen afectados por el alejamiento de no interactuar, sino además se ve afectado en su aprendizaje.

Por tanto, el Ministerio de Educación del Perú (2021) señala a la socialización, vital y fundamental para los niños, porque es aquí en que ellos podrán realizar diversos aprendizajes para desenvolverse junto a otros estudiantes. En relación a estas líneas, se tiene importancia de cuán fundamental es que los niños creen estos lazos sociales, para que puedan participar de las distintas actividades, junto a los aprendizajes que puedan desarrollar en estas.

Por consiguiente, se considera primordial que los niños socialicen, debido a que, de este modo, ellos puedan desarrollarse en cualquier ámbito, pero si no se

llega a dar, caso contrario, se presentan distintas dificultades, como se mencionó anteriormente. Como muestra, se ven varios problemas, en donde según el Ministerio de Salud del Perú (2021) indica que, al no haber una total interacción entre los más pequeños del hogar, se pierde también estos espacios, donde ellos puedan expresarse y comunicarse, también como resultado se tienen problemas para poder tener un buen manejo de lenguaje.

En relación al párrafo anterior, según Sánchez (2021) tecnóloga médica en terapia de lenguaje del MINSA explica que, el niño al no tener esta interacción social junto con otros pequeños, pueden presentar problemas no solo en la parte del lenguaje, también pueden tenerlo en el momento de expresar sus emociones, en cómo poder controlarlos, como poder sobrellevarlos en cada distinta situación y cómo comprender a los demás. Se puede notar, que estas relaciones, son importantes en los pequeños para que, en un futuro, sepan qué hacer en el entorno en el que se encuentre, gracias a una buena base que ha tenido desde niño.

Igualmente, han habido estudios que demuestran lo impactante que puede ser la socialización en niños, tal como según UNICEF (2016) revela que, se realizó un estudio en la cual dan a conocer como es la crianza de estos niños en la Amazonía peruana, donde promueven que los niños se desarrollen en los diferentes contextos, pueden conocerse mejor, aprender de todos ellos, saber qué es lo que realizan, de qué manera se expresan, saber y comprender la realidad en la que cada niño se encuentra. Como se observa, es importante que los niños conozcan estos distintos contextos, donde desarrollan diversas habilidades sociales, en el cual puedan interactuar sin problema alguno.

Asimismo, cabe precisar que aún se ve como en algunas zonas, como es en el caso de la provincia de Virú, aún se tienen dificultades por llegar a una total socialización, donde según Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (2022) resalta, cuando hay dificultad de que se dé una buena interacción entre los niños, se muestra que algunos de ellos no pueden comunicarse, al no saber cómo expresar sus sentimientos frente a las distintas situaciones, y por tanto, ellos no logran poseer esa seguridad de poder relacionarse con otros niños. No obstante, se realizan concursos para ayudar a estos niños, pero cabe precisar

que se necesita del respectivo apoyo de los familiares, sobre todo los que más le rodean, es decir los más cercanos a ellos, ya que, debido a que es en ese espacio, donde más confianza tienen para poder desenvolverse.

Por el contrario, es en la institución educativa Nuevo Perú, en los niños de cinco años, que se ha visto la existencia del problema de socialización, en el cual, la mayoría de ellos, se cohíbe al momento de interactuar con otros niños, más aún en la parte en la que realizan sus actividades de aprendizaje. Asimismo, se nota la poca participación en ellos al momento de situaciones significativas, como es durante las sesiones de aprendizajes, en la cual se emplean diversas preguntas donde medimos los saberes previos que cada uno de los niños posee, por lo que son muy pocos los que suelen interactuar a estas preguntas. En cambio, se ha observado que hay momentos en la hora del juego, que intentan acercarse un poco más a otros niños, donde despiertan diversos intereses y podrían enlazar un mejor vínculo con los demás compañeros, ya que es aquí donde ellos corren, saltan, gritan y se expresan de diferentes formas.

1.2 Enunciado del problema

¿De qué manera los juegos lúdicos mejoran la socialización en niños de cinco años en la institución educativa Nuevo Perú de Trujillo, 2023?

1.3. Objetivos

Objetivo general

Explicar de qué manera el programa de los juegos lúdicos influyen en la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023

Objetivos específicos

Identificar el nivel de la socialización antes y después de la aplicación del programa de los juegos lúdicos en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023

Identificar de qué manera la aplicación de juegos lúdicos influye en la interacción como dimensión de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023

Identificar de qué manera la aplicación de juegos lúdicos influye en las emociones como dimensión de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023

Identificar de qué manera la aplicación de juegos lúdicos influye en las normas y acuerdos como dimensión de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023

Identificar de qué manera la aplicación de juegos lúdicos influye en el entorno como dimensión de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023

1.4. Justificación

El presente programa de investigación, tiene como objetivo explicar de qué manera el programa de juegos lúdicos favorecen la socialización, para mejorar la participación activa en los niños, ya que al interactuar con sus compañeros de aula habrá una mejor comunicación y así podrán trabajar en equipo apoyándose mutuamente y compartiendo ideas para lograr lo propuesto.

Es conveniente, porque este estudio se va a realizar con un listado de fuentes confiables que permitirán una investigación verás que ayudará a dar solución al problema en menores de cinco años en un respectivo centro de estudios, y donde así, ellos puedan tener una mejor relación social hacia los demás niños.

Además, con este estudio, se logrará que los niños puedan sentir confianza al momento de socializar con los demás, ya que esto le permitirá conectar mejor con el entorno que está a su alrededor. Por ello, aportará a la primera infancia a que logren desenvolverse en diferentes ámbitos, en el cual expresarán sus sentimientos y emociones que le harán sentir seguridad de lo que hacen.

A nivel teórico, se tendrá en cuenta las teorías y modelos pedagógicos que sustentan esta investigación, los cuales apoyan a la realización de actividades donde se van a planificar y ejecutar las debidas sesiones que proporcionará a los niños una mejoría en su convivencia escolar, además del uso de diversos materiales que se incluyen dentro del programa que se hará con los niños.

De manera social, aportará a que los niños se relacionen con otras personas que le rodean, como su comunidad, en donde generan vínculos afectivos como

sociales con otros individuos, teniendo como resultado el progreso de una mejor interacción con los demás, ya que, con las estrategias lúdicas, desarrollará un rol que le resultará divertido y entretenido al momento de socializar.

A modo de práctica, este estudio se justifica a través de sesiones concisas en las que ellos se van a desenvolver, además del uso que se dará a los debidos materiales lúdicos, los cuales apoyarán a que los niños tengan la posibilidad de formar vínculos emocionales, sociales, y puedan desarrollarse en un entorno apacible con estas herramientas lúdicas. Es así que ellos pueden demostrar sus habilidades, destrezas a través de los juegos, ya que son los niños que verán beneficiados para interactuar constantemente con el medio que le rodea.

A nivel metodológico, son los juegos lúdicos que aportan distintas destrezas y habilidades que ayudan a los niños a poder relacionarse, así como a las docentes debido a que se les facilitará el desarrollo de esta propuesta con diferentes actividades sociales y así apoyen a estos menores para que practiquen estas dinámicas. Asimismo, el trabajo posee los debidos instrumentos verdaderos con datos cuantitativos, junto a las variables de juegos lúdicos y socialización que incluye nuestra población representativa.

II. Marco de referencia

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Internacional

Iglesias (2021) en su tesis actividades lúdicas en la integración social de niños del nivel inicial a través de las plataformas virtuales, siendo innovadora por la pandemia que se atravesó el cual fue un enfoque cualitativo, es descriptivo debido a que menciona características importantes. Tuvo 2 variables y además de 3 instrumentos, guía de observación, gr focal y entrevista; con las cuales se obtuvieron los resultados en donde el autor concluye que la aplicación de estas actividades debe aplicarse no solo de manera presencial, si no que a su vez se den de manera online, donde estos sucesos como la pandemia no será la primera vez.

Congo (2019) realizó su estudio, el cual su objetivo fue determinar la incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de cuatro a cinco años. Su investigación fue cuantitativa, de nivel aplicativo, con diseño pre experimental. La muestra fue de diecisiete niños entre cuatro y cinco años. Al emplearse el Test, se obtuvo un 58,82% de niños que posee motricidad fina regular; el 17,65% fue deficiente, y el 23,53% obtuvo un mejor nivel en motricidad fina. Luego, cuando se aplica el post-test se notaron cambios significativos, en el cual el 23,53% se encuentran en un nivel muy bueno; 64,71% en nivel bueno y el 11,76% regular. Por ello, según los resultados que se obtuvieron, se concluye que esta aplicación, ayuda su motricidad fina, así como la organización óculo manual, precisión, agilidad en las diferentes actividades.

Ortiz (2019) en su tesis, va a desarrollar la expresión oral a partir del desarrollo de distintas actividades lúdicas, siendo ingenioso y alegres. La investigación es explicativa, pre experimental, donde como instrumento se usó un cuestionario con ocho preguntas. La muestra fue de quince niños, clases en la mañana, del Centro Infantil Quisisiña, además esta muestra es no probabilística. En los resultados del pretest se notó que no había mucha integración entre los niños, ya que un 44% de los niños se interactuaba de manera tímida, sin embargo, al aplicarse este programa se evidenció que un 89% de los niños se desenvuelva mejor, donde disminuyó la timidez, y hubo mayor interacción para con los demás niños.

Encalada (2019) elaboró su estudio llamado, estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial de la Escuela de Educación Básica Carlos Rigoberto Vintimilla. Se hizo uso del enfoque cualitativo y cuantitativo por medio del método hipotético – deductivo, y la muestra fue de ocho niños y docentes. El instrumento que aplicaron fue encuestas a docentes y ficha de observación a los niños. Por tanto, el autor concluye que por medio de estas actividades que realizó, permitió al niño experimentar, descubrir, donde aprende de manera divertida. Es así que este estudio permite hacer uso de estrategias lúdicas y lograr su objetivo, en el cual, los niños obtendrán un aprendizaje mejor y enriquecedor.

Barahona (2019) en su estudio llamado, Estrategias lúdicas que influyen en el aprendizaje escrito de niños con N.E.E de 4 a 6 años de la I.E Camilo Gallegos Domínguez, Guayaquil - Ecuador 2018. Hizo uso el tipo no experimental, con diseño descriptivo - correlacional. De otro modo, en la prueba t de Student, indica que existe correlación moderada. Por ello observo que hay relación entre ambas variables, donde se comprobó que la t de Student. La r de Pearson fue de 0.437* (Sig.= 0.037 < 0,05), indicando que la correlación es moderada, directa y significativa al nivel 0,05. De esta manera, el autor concluye estas estrategias están dentro del nivel bajo del 65%, mientras que el aprendizaje escrito, regular en un 39%

2.1.2. Nacional

Maldonado (2021) explica que, en su estudio de investigación, la cual relaciona la asociación con el desarrollo de la autonomía, se llevó a cabo en la institución educativa Santo Domingo de Guzmán UGEL 05 – Las Flores – San Juan de Lurigancho, Lima para los niños de cuatro años del nivel inicial. De tal modo, el autor empleó encuestas en un contexto transversal, usando instrumentos para ambas variables, “Cuestionario de la participación en las actividades de la vida diaria” y “La Guía de observación sobre el desarrollo de la Autonomía”. Indica que, el coeficiente de correlación es de 0,781, la que es positiva alta, donde explica que, la variable participación en las actividades de la vida diaria y la variable autonomía, son directamente proporcionales, y la significancia bilateral fue de 0,000 menor a 0,05, por lo cual se acepta la hipótesis alterna: Se encontró

relación estadística significativa entre la participación en las actividades. Por tanto, el autor concluye que los niños que realizan actividades de la vida diaria presentan un nivel de autonomía alta, en comparación con los niños que no realizan sus actividades de la vida diaria, presentaron un nivel de autonomía media.

González (2020) su tesis explica la falta de comunicación y las relaciones entre compañeros, donde elaboró su investigación en la institución educativa inicial "Madre Teresa de Calcuta" urbanización ingenieros, Chiclayo. Se realizó el pre test, que, como resultado, el 68% (trece alumnos) y el 16% (tres alumnos) se encuentran dentro de los niveles de inicio y en proceso respectivamente. Asimismo, el 11% (dos alumnos) se encuentran dentro del logro esperado y el 5% (un alumno) en logro destacado. En relación al indicador autorregular sus emociones, el 68% (trece alumnos) y el 21% (cuatro alumnos) se encuentran dentro de los niveles de inicio y en proceso, un 11% (dos alumnos) en nivel esperado y solo un 5% (un alumno) en logro destacado. Por otra parte, se encuentra que hay interacción con todas las personas, un 74% (catorce alumnos) están dentro del nivel de inicio, 16% (tres alumnos) en ciertas ocasiones, y solo el 5% (un alumno) siempre. Debido a esto, el autor llega a la conclusión que, se puede constatar la hipótesis planteada; debido que se ha comparado el nivel de socialización entre el pre test y post test a los niños de cinco años, observándose que el promedio que se logró fue significativo de un 79%.

Estrada (2020) este estudio tuvo como finalidad la aplicación de un programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo, si mejora significativamente la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 "Sol Radiante" Aguas verdes-Tumbes, 2018. El método empleado es de tipo cuantitativo pre-experimental, donde se usó la observación y el instrumento fue, la lista de cotejo, con una muestra de veintisiete niños de la edad de cuatro años. Con los respectivos resultados, se puede demostrar que en la dimensión gestual se logró el 3 % en el pre test; por otro lado, en el post test fue de 96%. Por conclusión, el autor indica que al aplicarse el programa basado en el enfoque socio-cognitivo mejora significativamente el desarrollar la motricidad fina.

Reategui (2019) esta investigación tiene como título, efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños de cinco años en la Institución Educativa Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo. Asimismo, se usó el método cuantitativo, de diseño pre experimental. Además, la muestra fue de veintisiete niños, de la edad de cinco años; donde se empleó un programa de juegos lúdicos y un instrumento para medir tanto el antes como después de dicho programa. Es así que, previamente a la aplicación en los niños de cinco años; se vio de modo insuficiente, debido a que el 48% estaba en el nivel de proceso. Sin embargo, después de emplearse el programa, se notaron resultados un mejor nivel de 76%. En conclusión, los juegos lúdicos le dan un gran valor al desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y establecen una mejor relación en el que constantemente estarán participando.

Mori (2019) indica en su investigación que tiene como objetivo determinar si la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la I.E. N°519 retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018. El método que se usó en esta investigación fue cuantitativo y explicativo de diseño pre experimental; donde se encontró una población de veinticinco niños de cinco años. Por consiguiente, se aplicó la lista de cotejo que tiene veinte ítems para poder medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños. Después, hubo un estímulo que fueron los juegos lúdicos, los cuales se basaron en el enfoque significativo. Por tanto, para evaluar los resultados, se tomará en cuenta los programas IBM SPSS 25 y el Excel 2016 que serán usados para la elaboración de tablas y figuras. Por ello, se llegó como conclusión que, los juegos lúdicos que se dan de manera significativa, generan un buen desarrollo de la motricidad fina en niños permitiéndoles un mejor movimiento para realizar sus actividades diversas que puedan tener.

Montoya (2019) indica que su estudio tuvo como objetivo establecer si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoran el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial 363 Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, en el año 2018. La metodología empleada en este estudio fue cuantitativa, pre experimental, usándose también el pre-test y post-test a un solo

grupo. La muestra fue de veintidós niños y niñas, con edad de cinco años, donde se les empleó un pre-test, donde indicó que el 100% de los niños y niñas obtuvo un Logro C (En inicio). Por ello, se realizó la estrategia didáctica en quince sesiones, para después emplearse un post test, obteniéndose el 73% de los cuales obtuvieron un logro A. También, se llevó a cabo la Prueba Wilcoxon para el Pre y Post Test. Es así que, se concluye que, al finalizar las quince sesiones de aprendizaje, donde los juegos lúdicos basados en enfoques significativos favoreciendo la motricidad fina.

2.1.3. Regional

Rodriguez (2021) su estudio tiene como objetivo determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020. La investigación fue cuantitativa, y el nivel descriptivo y el diseño fue descriptiva correlacional. La población fue de treinta y dos estudiantes con una muestra de quince niños, donde se empleó la técnica de muestro probabilístico, en el cual las unidades de la población obtuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación de la lista de cotejo para los juegos lúdicos y la lista de cotejo para la motricidad gruesa en los estudiantes de la muestra, que fue validado por expertos. El estadístico que se usó para los resultados fue la Rho de Spearman, en el cual se obtuvo una correlación moderada de $r = 0,789$ entre ambas variables. De tal manera, el resultado que se obtuvo fue que, se encuentra una relación significativa $r = 0,601$, $r = 0,562$, entre los juegos lúdicos y la motricidad gruesa en sus dimensiones dominio corporal dinámico y dominio corporal estático. Es así que, se concluye que, debido a los resultados, se encuentra relación positiva entre los juegos lúdicos y la motricidad gruesa, que, por ello, se aprueba la hipótesis de investigación.

Ortiz (2019) nombra a su presente tesis: Programa Lúdico Armonía para mejorar la socialización de los niños y niñas del nivel inicial de la I.E N° 103 Ada Alegría de Bazán – Trujillo. La investigación es aplicada, pre – experimental, usando como instrumento la guía de observación. La muestra fue de seis niñas y diez niños con un total de dieciséis niños. Hubo diferencias en el aprendizaje de la socialización antes y después de emplear el programa lúdico Armonía ($t(9,830) >$

2,9468, $p < 0,05$). Se encontró un desarrollo mejor de la socialización después de emplear el programa. Por ello, como conclusión, el autor indica que la aplicación del programa mejoró el desarrollo de la socialización de los niños y niñas del nivel inicial de la I.E.I. N° 103 Ada Alegría de Bazán – Trujillo.

Chamorro y Yupanqui (2019) su estudio fue plantear el juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207, de la universidad Cesar Vallejo. Trujillo. La metodología fue un enfoque experimental con un diseño pre-experimental, formado por 26 niños de 5 años, se evaluó mediante la observación, mediante los resultados se observó una mejora muy significativa en la socialización, se vio un aumento del pretest al postest, cambiando de 32.27 a 36.69, siendo la diferencia de 4.42. Se concluye que hubo diferencia entre el pretest y postest donde se aprecia que los juegos se ayudan a que los niños sean sociables.

Linares (2019) en su programa Jugando Aprendo en niños de 5 años de una Institución Educativa estatal Santa Ana. Quienes tuvieron problemas de atención. Su objetivo era mejorar su atención durante la mañana pedagógica. Se concluyó que las actividades lúdicas que se plantearon dentro del programa jugando aprendo mejoraron significativamente el nivel de atención, siendo el juego una actividad placentera y espontánea.

Quezada y Rodríguez (2019) en su estudio el método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Mundo en acción”, de la universidad Cesar Vallejo. Trujillo. Es un estudio cuantitativo descriptivo con un diseño pre-experimental donde la muestra son niños de 4 años, utilizando la técnica de recolección de datos y la lista de cotejo. En los resultados se aprecia que de 33% aumentaron al 97% mejorando sus habilidades. En conclusión, su estrategia basado en el juego influye en el desarrollo de la autonomía, así mismo el desenvolvimiento de las actividades cotidianas.

III. Marco teórico

3.1. Juegos lúdicos

3.1.1. Definición

Según la UNICEF (2018) indica que el juego es lo más esencial para el niño, ya que es una forma de brindarles nuevos aprendizajes de diversas maneras a través de estas distintas actividades lúdicas. Los niños al jugar dan sentido al mundo, para conocer todo lo que les rodea, y en base a la experiencia descubren nuevas cosas. Es la acción que realizan buscando algo nuevo y divertido.

Pellis (2006) nos dice que el juego lúdico es una actividad placentera porque transmite felicidad, debido a que esta acción es libre, donde puedes jugar lo que tu elijas y de la forma que desees; también es espontánea porque los niños no lo planifican, simplemente sucede o se les ocurre; asimismo, es descubrimiento del mundo porque para nosotros ciertos juegos lúdicos tienen una función específica, pero para los niños ese juego tiene varias funciones; además, es única porque solo se es niño una vez en la vida, y es por eso debe ser valorada, respetada sobre todo en esta etapa que es, de la niñez.

Ortega (1991) afirma que, el acto de jugar es muy fundamental, debido a que, de ello, se obtiene un mejor desarrollo cognitivo de los niños, donde ellos, al jugar, manipulan diferentes materiales, que con los cuales, pueden simbolizar o hacer una representación con estos objetos. Además, con el juego, siempre se visualizará la espontaneidad, donde los niños se van a desenvolver frente a la capacidad y habilidades que posean cada uno de ellos, pero se debe tener en cuenta que hay algunos de estos juegos que poseen reglas, por lo que eso se debe tener en consideración y practicar la responsabilidad y orden que se va a realizar.

Asimismo, Landeira (1998) describe al niño como un ser que disfruta jugar, donde de esta manera, pueda descubrir nuevas cosas donde se divierte y es creativo, asimismo satisface sus necesidades según sus intereses, por tanto, tiene una finalidad intrínseca y esto se debe a que los niños aman el juego por naturaleza y cada actividad que realiza lo hace porque a él mismo le nace, debe y quiere hacer según las circunstancias.

Montessori (2019) explica que, los juegos lúdicos son inherentes en la naturaleza de los más pequeños del hogar. Ellos necesitan estar en constante movimiento, en actividades físicas, en acción y relacionarse con los demás y con los objetos que les rodea, ya que como son niños, suelen pensar más en la acción del juego, pero lo mejor de todo es que al momento de realizar esta actividad, también estarán aprendiendo, así, siendo importante para su desarrollo. Entonces, los juegos lúdicos deben ser manipulados, explorados porque a través de ello van a obtener conocimientos que favorecerá su aprendizaje. También considera que este acto lúdico, es una de las mejores estrategias en donde este menor individuo puede interactuar junto con otros niños que están a su alrededor.

Podemos decir que no existe una sola definición de juegos lúdicos ya que estos, han existido desde hace mucho tiempo atrás y probablemente estos seguirán existiendo en los próximos años, debido a que esta acción, es la forma más común de relacionarse que posee el niño para con su medio ambiente que le rodea.

Para (Piaget, 1968, como se citó en Pedro, 2016) explica que estos juegos lúdicos no son emociones, pero, estos son inteligencia para los niños, es decir a través de la experiencia y manipulación que tienen con estos materiales, al relacionarse con estos de acuerdo a su edad y etapa de cada niño, van a poder asimilar el proceso de una nueva información que le está brindando cada uno de ellos. Es así que los niños utilizan el razonamiento a través de estos materiales lúdicos, los cuales implica la resolución de un problema, donde tendrán que pensar y argumentar, donde, además, pueda tomar libremente decisiones.

3.1.2. Características

- Es espontáneo, porque los juegos lúdicos se dan sin ser planeados ni planificados, simplemente sucede o se les ocurre.
- Es libre, porque cada niño puede elegir qué jugar, cómo y con qué.
- Es placentera, porque cada vez que juegan se sienten felices con lo que están haciendo.
- Es descubrimiento del mundo, porque pueden buscar soluciones o descubrir nuevas cosas.

3.1.3. Importancia

Según Mora (2013) los juegos lúdicos en el infante son de suma importancia, en esta etapa preescolar es donde el niño o niña va a descubrir todas sus habilidades o sus debilidades, donde pondrá más énfasis según sus necesidades e interés y es aquí donde el niño obtendrá aprendizajes significativos de calidad, que pueden ser dentro del jardín como también fuera de ella y es que a lo largo de toda su vida el infante optara por el juego, debido a que es una manera muy divertida de aprender y socializar.

Es importante ya que, constantemente los niños y su atención que poseen, está enfocada en la actividad lúdica y es ahí donde uno como docente debe optar por estrategias placenteras y muy divertidas y de esta manera estarán socializando con los demás, darán solución frente a un conflicto y compartirán ideas, pero no solamente para el aula, también les servirá para dar solución en su vida cotidiana, es aquí donde se preparan para la vida.

Los juegos lúdicos son importantes en el ámbito psicológico, emocional, social, intelectual, motor y esto permite conocer el nivel en que se encuentra o como se encuentra cada niño, por tanto, es vital esta acción lúdica en la vida del niño, porque con ello, logrará desarrollar diversas actividades que le ayudarán en un futuro.

3.1.4. Tipos de juegos lúdicos:

A. Juegos de imitación:

Borja (2020) sostiene que esta, es una actividad natural, que permite a los niños a representar diferentes roles, así como imaginar otras realidades y jugar a ser otra persona. Por eso, los niños practican este tipo de juego constantemente: primero observan su entorno, después aprenden, y culminan el proceso imitando a las personas que están dentro de su entorno, ya que ellos trasladan su realidad, su día a día para luego lo relacionen con el juego. Entonces podemos decir que, es una actividad espontánea que realizan los niños donde, utilizan su capacidad mental para representar su vida, sus anécdotas, su historia por medio de esta actividad lúdica.

De esta manera, esta actividad, es recreada por los niños, sean hechos que ellos mismos vivieron, o que observaron de alguien más, por lo cual, esto realmente tiene un gran valor en su desarrollo personal. Así como su entorno más cercano, que es su familia, donde observan hechos o situaciones que pueden imitar, por lo que siempre se debe tener cuidado, ya que ellos son como esponjas que absorben todo, por esta razón se debe actuar cautelosamente para que los niños aprendan cosas significativas, y así lo empleen en su vida diaria. Pues así comprenderán cómo deben actuar en cada situación que se les pueda presentar.

B. Juegos Motores:

Según Baena & Ruiz (2016) sostienen que estos juegos son actividades sencillas pero que, a su vez, implica mucho la motricidad, donde los niños podrán seguir reglas demostrando su equilibrio, la destreza que tienen para desplazarse de reconocer largo y corto. Este juego es una coordinación que el niño va a tener con su cuerpo o solo una parte de ella, en el cual pueden realizar actividades lúdicas tanto grupal como individualmente. Además, van a poder procesar información de diferentes maneras, ya que algunos de ellos buscarán estrategias inteligentes para hacer el bien común o simplemente por satisfacer al otro van a tratar de demostrar que lo que escucharon o aprendieron lo van a poner en práctica por estar bien con los demás y seguir compartiendo momentos significativos.

Algunas de estas actividades significativas pueden ser: saltar, correr, entre otras. El juego libre fomenta la comunicación grupal, estos juegos motores también se pueden clasificar de la siguiente manera que son: Abiertos: Se refiere cuando tienen un espacio libre donde el niño puede correr, desplazarse, como jugar al clásico juegos las chapadas, a dar saltos largos o cortos. Cerrados: se refiere a jugar solamente en su sitio, debido que no se cuenta con mucho espacio, por ejemplo, cuando se menciona estatua, todos tienen que quedarse totalmente quietos. Combinados: es una mezcla de ambas pero que deberán seguir determinadas reglas es decir tendrán un espacio amplio, pero no podrán pasar más allá de lo permitido. De este modo, los juegos motores se centran en la búsqueda de desarrollar competencias que como bien sabemos, son los niños que demuestran que tienen habilidades, destrezas, y con este tipo de juegos,

motiva a que ellos logren realizar lo que se proponen, junto a estímulos que les ayude a desenvolverse.

3.1.5. Modelos teóricos de los juegos lúdicos

Algunas teorías de diferentes autores:

Según Zapata (1990) nos dice que, este es una adquisición de conocimientos que le servirá al niño para su vida adulta, es decir le ayudará en la resolución de problemas que se le presente y sabrá cómo afrontar ello en el futuro, asimismo es aquí donde los niños logran obtener nuevos conocimientos que aportarán en el día a día a lo largo de su vida.

Según Claparede (1900) los juegos lúdicos sirven para que el niño pueda deducir instintivamente que es lo que va acontecer en el juego o simplemente, utilizando la lógica pueda dar solución a las distintas problemáticas que se le presente. Es aquí donde nos damos cuenta que ellos pueden desarrollar muy rápido su capacidad intelectual a través de esta actividad lúdica.

Según Decroly (1937) considera que a través de los juegos lúdicos se puede lograr atender las necesidades, ya que, si se trabaja con los niños de manera integral, de este modo, ellos obtendrán grandes aprendizajes significativos, en el cual también le ayudará a tomar decisiones que le permitan lograr lo que ellos deseen, debido que, con esta estrategia, se les hace más favorecedor su formación educativa.

3.1.6. Enfoques teóricos de los juegos lúdicos

A. Enfoque constructivista

Vigotsky (1989) sostiene a los juegos lúdicos con la teoría constructivista por la capacidad mental que tiene cada niño y cómo lo obtienen. Es decir, ellos adquieren y construyen sus conocimientos junto con los demás niños, gracias a que esta estrategia, aporta mucho en su educación, asimismo cuando se les presenta dificultades, a través de esta actividad, buscarán formas de solucionar problemas sin necesidad de pedir ayuda. Es así que, para los niños, les es muy importante los juegos, ya que para ellos es una necesidad, debido que, por medio de esta acción lúdica, aprenden mejor, se divierten y disfrutan de lo que hacen. El autor también explica que, el juego es una realidad cambiante e impulsadora ya

que permite que el niño pueda lograr recordar cómo se jugaba, es decir, puede memorizar, lograr mantener su atención sin ninguna dificultad y de manera consciente.

El niño construye su propio conocimiento a través de los objetos, herramientas y materiales que se les brinda con el único objetivo de siempre obtener aprendizajes significativos, valiosos y más, ya que a través del juego donde representan lo vivido, logran ser creativos, estimulan su imaginación. Es por ello que los adultos deben estar inmersos en el juego poder conocer sus gustos e intereses de cada niño.

3.2. La socialización

3.2.1. Definición

Según Morris & Maisto (2005) explica que, los niños tienden a interactuar entre sí junto a otros niños, ya que, de este modo, ellos comparten un lazo social debido a que se desenvuelven en diferentes contextos, como es en su hogar, en la escuela, entre otros, en la cual también se desarrollan diversas normas, junto a valores que le permiten crear vínculos junto a un mejor ambiente.

Asimismo, Nuñez & Alba (2011) indican que la socialización para el niño es vital ya que a través de ella puede relacionarse con sus pares, familia y el entorno social que le rodea, sea su comunidad, la escuela, entre otros, de manera activa, debido a que se comunica expresando y obteniendo diversas ideas.

Por otro lado, según Abad (1993) indica que este término, es la relación social que se da entre dos o más sujetos, donde participa para realizar un sin número de actividades, así como captar diferentes elementos que puedan ocurrir alrededor de este conjunto de personas. Asimismo, indica que esta acción de incorporar estos elementos a los individuos por medio de distintas experiencias, puede llegar a influir en la persona, o también preferencias, entre otros dentro de la sociedad que pueda tener importancia para ellos.

De tal modo, esta interacción permite a los niños poder relacionarse con diferentes grupos en el que logre reconocerse como agente social, debido a que puede contribuir en distintas actividades que pueda llegar a elaborar. No obstante, los más pequeños del hogar inician relacionándose con su familia, así como en

sus escuelas, donde en este último, participa más con otros niños semejantes en edad, en el que descubren distintos intereses, así como el desarrollar diferentes habilidades, con el debido apoyo de la docente o encargados, en adición de materiales que les ayude a incrementar de una mejor forma estas diversas destrezas, donde cada niño puede destacarse.

Es de caso debido que, las personas se relacionan con otras porque es un acto fundamental en el cual, se desenvuelven en distintas actividades donde se generan vínculos sociales. Es por ello, que en los niños es aún de más importancia, ya que, de esta manera, propician su desarrollo social para con otras personas, que puede ser su misma familia, como otros niños. Es así que, según Ramos (2012) expresa que la socialización que se da entre los niños, sucede mayormente en las aulas de clases, ya que genera en ellos el desarrollarse mediante los juegos junto a momentos que pueden crear, debido a que suelen manifestar o intercambiar sentimientos, así como compartir ideas, entre otras, donde además el autor indica que, es en este periodo que los pequeños se vuelven más autónomos, ya que van dejando de un lado a su familia, que fue el primer agente social para ellos al nacer. Entonces, es de esta manera que, ellos empiezan a desempeñar acciones por sí solos junto a todo lo que le rodea, para que cuando ellos sean mayores, no se les sienta complicado realizar sus actividades.

Asimismo, en relación a los niños, según Espinoza, Flores y Hernández (2017) explica que su círculo social se va ampliando, debido a que el niño conforme va creciendo, estará en constante interacción con otras personas en diferentes entornos. El autor añade que esta relación social, se inicia en su hogar, sean sus parientes como principalmente sus padres, sus hermanos, primos, tíos y quienes conforman su familia; pasando a ambientes recreacionales en donde conoce a otros niños de su edad; así como también cuando acude a su escuela, en la cual se comunican y se expresan de distintas maneras, sea con alguna conversación o en su mismo juego, ya que intervienen gestos o palabras, junto a actos que le permite relacionarse entre ellos.

Por otro lado, existen ciertos tipos de agentes socializadores que están en constante interacción con el niño, donde según Ulloa (2008) indica que estos son

su familia, así como la escuela, donde los pequeños pueden intervenir en diferentes actividades del colegio; así como en su comunidad en el cual puede con las personas que le rodean. Además, se tiene entendido que, desde que el ser humano ha germinado, posee la finalidad de estar en contacto con los demás y para ello es importante que pueda socializar con las personas que están a su alrededor, para que tengan un mejor desenvolvimiento frente a la sociedad en un futuro.

Ciertamente la socialización es fundamental y necesaria para los niños y niñas debido a que a través de ella obtienen grandes aprendizajes, interactúan tanto con niños de su misma edad, adolescentes y mayores sean o no conocidos y de esa manera es como descubren nuevas amistades y experiencias.

3.2.2. Tipos de socialización

A. El núcleo familiar

Es fundamental que, desde casa, haya una relación adecuada con los más pequeños del hogar, para que pueda existir una mejor comunicación, que dé paso a la socialización con otros individuos, debido a que, de esta manera, ellos sentirán más confianza con otros niños o personas que le rodean.

Asimismo, existen diversos autores que explican que este agente es importante para la formación de los niños, ya que son los padres quienes deben inculcar en ellos los distintos valores que se puedan encontrar para que se desenvuelvan de manera adecuada junto a los demás individuos. No cabe duda que, este aspecto es lo más importante para los niños, ya que según Simkin y Becerra (2013) afirman que esta base es primordial para ellos, donde pueden socializar junto a sus padres, primordialmente, de manera que influye ciertos aspectos como es la protección que se les pueda brindar a través del afecto y la buena comunicación.

Asimismo, según Montagud (s.f.) explica que estos pequeños conviven y se relacionan con sus papás, así como con sus hermanos, donde aprenden a tratar a los demás, se dan cuenta de las acciones que puedan tener en diferentes situaciones para entenderse así mismo, como a otras personas que le puedan rodear. Con el tiempo, se seguirá dando este proceso porque cuando crezcan y

se desarrollen, aún habrá este tipo de comportamiento entre su familia, debido a la preocupación o tan solo la comunicación que pueda existir entre ellos. Como se ha dicho, el niño podrá interactuar de diversas maneras, gracias a como se ha venido relacionando junto a sus padres y la familia cercana que pueda tener. Es así, que se recalca la importancia de lograr desarrollar este aspecto para que pueda desenvolverse cuando tenga la iniciativa de generar estos vínculos con otros individuos, además de los valores que le han sido inculcados.

B. La escuela

En este ámbito que los niños conviven con otros que puedan tener la misma edad, donde comienza a socializar para realizar diversas actividades en grupos, poniendo su imaginación a volar, por lo que necesitan que siempre los estén orientando y acompañando para que se den mejores aprendizajes. Tal cual, según Montagud (s.f.) explica que las actividades que desarrollen en los colegios, deben ir más allá donde puedan incrementar sus conocimientos, junto a normas para que se desenvuelven correctamente.

Es por este caso que, son las prácticas que puedan hacer en estas aulas, fomenta la socialización de los niños con otros, para que puedan lograr diversas tareas en conjunto, que a la par, aprenden colectivamente debido a que se les forma también con actitudes que les permitirá ser personas con un mejor pensamiento y desempeñarse más adelante, en los distintos puestos o cargos que implementen el progreso de su ciudadanía. Se tiene también que, según (Dewey, 2001, como se citó en Fernandez de Olano, 2014) explica que la escuela es un espacio donde los más pequeños empiezan a socializar con otros, junto a sus diversas características que poseen, lograrán realizar diferentes experiencias que les permitirá conocer diversos aspectos que los prepara para la realidad. Añade también que, gracias a la educación, se forman de mejor manera debido a que reciben diversos conocimientos para que luego ellos puedan transmitirlos acorde a sus posibilidades, desarrollando distintas conductas que le permita realizarse junto a influencias del entorno de su sociedad que le rodea.

Es primordial que, la escuela les permita a los niños desenvolverse para que se relacionen con otros, construyendo aspectos que le favorezca a socializar y

logren ser una persona que pueda realizar distintos actos para su bien y el de los demás, además de los valores que pueda tener y pueda compartir con otros.

C. Los pares e iguales

Según Espinoza, et al (2017) afirman que los niños junto a otros, cautivan y crean diversas experiencias donde conviven y participan de ellas, además de que, en este ámbito, ellos logran desarrollarse como persona única, la cual debe respetarse como tal, porque no habrá alguien igual a él.

Se conoce que, aportan en diversas actividades sus conocimientos y aprendizajes donde se relaciona en compañía de otros semejante a su edad aproximadamente. Es debido a ello que, transmiten y evocan ciertos momentos o valores que se les ha venido enseñando desde muy pequeños en su entorno familiar, para que se expresen de un modo en el cual puedan resaltar sus actitudes que ha venido desarrollando de manera adecuada. Es el contexto en el que se encuentren que participarán, de acuerdo con la edad semejante a la que tengan con los otros, es decir, desarrollar comportamientos similares, ya que es ese entorno, como grupos, que crean ciertos lenguajes o actos que les permite desenvolverse de una forma en donde socializan como mejor les parezca conveniente.

D. Los medios de comunicación de masas

Se tiene conocimiento de, que son los medios de comunicación, debido a que estos resaltan una pluralidad de información que transmiten a las diferentes personas que quieren saber sobre algo en especial, ya que diariamente estamos conectados a cualquier medio de este, y así estar informados de lo que acontece alrededor de cada uno.

Según Fdez de Olano (2014) explica que estos medios impactan y repercuten en la sociedad, en los distintos hogares desde muy pequeños, las cuales puede intervenir en cada individuo sea de manera adecuada o incorrecta, porque bien se sabe que, se transmiten distintos contenidos donde siempre se debe tener cuidado, debido a que puede ser engañoso o mal intencionado, que puede generar distintos comportamientos, en especial a los más pequeños, por el motivo

que ellos son como una esponja donde pueden absorber lo que visualizan o escuchen a través de estos medios.

No obstante, se sabe que puede influenciar en los niños lo que puedan observar, debido a ello se debe tener mucho cuidado al momento de utilizar los aparatos que transmiten estos distintos contenidos, en especial, la televisión, donde pueden usar imágenes que pueden influir de manera errónea en los más pequeños, haciendo que su conducta sea distinta o de forma inadecuada. Es debido que este agente socializador, debe tener un contenido que ejerza valores, que motive a los más pequeños a hacer obras de bien para que transmitan y repercutan de mejor modo.

Cabe resaltar, son diversos los medios que puedan hacer uso de llevar información, según Espinoza., et al (2017) afirma que no todos estos transmisores, poseen adecuadas referencias, por lo que se debe elegir de manera correcta para no exponer a los niños en estos ámbitos maliciosos, ya que se pueden dejar llevar por lo que podrían ver.

Sin embargo, se debe tener cuidado con todas estas acciones, sin olvidar lo primordial de que los niños puedan socializar ya que esta interacción, hace que los más pequeños convivan a través de estos actos para que se fomente esta relación entre ellos en conjunto de actividades o juegos, debido a que este último, permite y fomenta más esta relación que puedan tener en las aulas y fuera de ellas donde desarrollará diversas destrezas que pondrán a prueba todo lo que estos niños quieran lograr, a través de sus habilidades o hechos que les permita compartir momentos y experiencias donde se desempeñen en distintos roles, donde todos ellos se harán partícipe de esa sociedad.

Es decir, la socialización junto a todos sus agentes, son importante, solo es cuestión de utilizarlo de correcto modo, el cual favorezca y permita que los niños crezcan y tengan un mejor desarrollo al momento de hacer convivencia, cuando se relacionen con otros, para poder crear una armonía en la cual, se desenvuelven e interactúan para generar mejores vínculos para con los demás.

3.2.3. Dimensiones de la socialización

A. Interacción

Este es un comportamiento, donde según Bermúdez y Gallegos (2011) explican que, es una acción que se observa en diferentes aspectos sociales, debido a que entre las personas hay una conexión por los distintos intereses, necesidades, preferencias, entre otros, al compartir de modos distintos en varios grupos.

Adicionalmente, los autores indican que, al compartir estas opiniones o puntos de vista, pueden desenvolverse de mejor modo, al conocer sus prioridades que más les llame la atención, donde luego, pueden colaborar tanto en su comunidad, centros de trabajo, estudio y otros espacios donde se desarrollen de acuerdo a las características que puedan poseer.

B. Manejo de emociones

Se describe que, según Goleman (1995) indica que, principalmente la emoción es una reacción frente a una acción, la cual tiene una energía considerable, y es ahí donde cada individuo debe aprender a controlar esta carga, para que de esta manera pueda sentirse mejor para consigo mismo. Además, estos impulsos de estas acciones, deben ser necesariamente manejados, debido a que el ser humano está predispuesto a encontrarse en distintas situaciones que debe saber sobrellevar y así, conviva de modo armonioso para con los demás.

De tal modo, según Gross & Thompson (2007) explican que este llamado manejo de emociones, parte de ciertos estímulos que provocan diferentes acciones en distintas situaciones, por lo que cada individuo, siempre va a responder de diferente manera ante estos incentivos que se puedan presentar.

C. Normas y acuerdos

Para esta dimensión, se tiene en conjunto estos dos elementos, donde el primero, según la Real Academia Española (2021) indica que normas, es algo que debe de considerarse de acuerdo a lo que ha predispuesto, o llamado también como un mandado que debe de respetarse.

Por otro lado, en el segundo, según la RAE (2021) explica que, es una acción que se toma en diferentes aspectos o ámbitos, en el cual se da por una persona o por un grupo de estos para que, de esta manera, pueden acatar lo que se ha preestablecido, con el fin de llegar a pactos previos que se han dado con anterioridad.

D. Entorno

Aquí, según Wyman (2022) indica que, este término es algo que constantemente está alrededor de cualquier cosa o algún individuo, donde muy aparte de este e independientemente, no forma parte de él, ya que solo le rodea en su ambiente. Es así que, en este espacio se pueden encontrar distintas condiciones donde pueden desenvolverse de acuerdo a como sea su voluntad.

3.2.4. Enfoques pedagógicos

A. Enfoque constructivista cognitivo de Piaget en la socialización

Este autor considera que, el aprendizaje se da al momento en el cual, uno trae a la mente el conocimiento que posee. Es así que con los niños sucede, ya que ellos poseen sabiduría que con el tiempo han ido adquiriendo por medio de lo que observa y escucha. Por ello, Piaget (1964) indica que los niños guardan ciertas representaciones mentales, las cuales serán guiadas y potenciadas junto a nueva información que se le proporciona, y de esta manera logre conseguir completar una mejor referencia de lo que vino teniendo en mente.

Por tanto, este acto que sucede con los niños y la información que tienen se le llama asimilación y acomodación, donde en la primera, ellos llevan algo como representación mental que se le ha venido formando. De tal manera, en la segunda, se termina de construir e incorporar la sabiduría que ellos tienen, en la cual será transformada en conjunto de situaciones y momentos en los que ellos están en constante exploración, para que, de este modo, logren un mejor aprendizaje, gracias a este enfoque.

B. Enfoque constructivista sociocultural de Vygotsky en el aprendizaje

Del mismo modo, el autor indica que, al momento de aprender, se realiza en conjunto con otras personas. Asimismo, los niños necesitan estar alrededor de otros niños para que ocurra un mejor aprendizaje en la enseñanza, debido a que

está relacionándose y junto con ellos, construyendo un vínculo de confianza y formación.

Además, Valencia (2016) agrega que el aprendizaje para los niños es un desarrollo de instrucción que se realiza de forma cooperativa, por lo que están en constante interacción con otros niños. Es así que los niños al momento de realizar sus actividades con otros compañeros, ya están formando un mayor conocimiento, ya que involucra desarrollar sus habilidades y poseer una mejor conexión con las personas con las que constantemente interactúan.

3.2.5. Modelos teóricos de la socialización

A. Teoría sociocultural de Vygotsky

Este principal teórico, sustenta que los niños adquieren un mejor aprendizaje por medio de la interacción que tiene con la sociedad que le rodea. Por ello, según Chaves (2001) señala que el ser humano se relaciona con el contexto social al que pertenece, donde entiende que es parte de una comunidad, la cual tiene ciertas costumbres. Es así que, luego, los niños pueden interactuar en la escuela, mencionando en cómo se desarrolla dentro del grupo de personas que se relaciona estando fuera de este centro educativo.

Por ello, este teórico llamado Vygotsky (1993), indica que, a nivel social, lo que más resalta del niño es al momento de comunicarse de manera oral. Esto permite al menor expresar lo que le provoca, conforme esté desarrollando sus actividades con otras personas con las cuales se está relacionando, para luego interiorizar lo que el niño está comunicando, lo que le daría un mayor sentido a las acciones que está realizando. Cabe mencionar, que, para Vygotsky, eran los centros educativos donde observaba a los niños en cómo se relacionaban, junto las acciones en las que se desenvuelven socialmente, ya que, con esa realidad, podía tomar en cuenta sus propuestas que podía emplear en el área de psicología.

3.2.6. Juegos lúdicos para la socialización en niños

Según Sanz (2019) indica que los niños están constantemente explorando y mayormente lo hacen a través de los juegos, debido que, por este medio, ellos se expresan de diversas maneras, sea hablando, moviendo el cuerpo y entre otras.

Además, explica que, al momento de realizar este acto de jugar, observan también quienes están a su alrededor, ya que es aquí donde ellos socializan con estas personas que están en el mismo entorno y aprenden a relacionarse al experimentar lo que pueden realizar, ya que llevan a cabo ciertas reglas que incluso ellos imponen, así como también imaginar y expresar diferentes emociones.

Es así que los niños llegan a socializar con los demás, y lo más interesante para ellos, es que lo hacen por medio de distintos tipos de juegos, donde logran desarrollar habilidades y adquirir conocimientos, así como disfrutar de esta acción que más les fascina, junto a las personas que están a su alrededor, donde todos los niños se muestran deslumbrados al realizar esta acción.

Castro (2015) también señala que, a través de la socialización, los niños pueden desenvolverse de manera verbal, donde intercambian diversas opiniones, así como la resolución de conflictos que suelen presentarse en esas ocasiones. Además, con este medio de los juegos, los niños pueden lograr convivir con los demás, ya que se están manifestando de distintas maneras al relacionarse con su entorno que está junto a ellos.

Por tanto, Ugalde (2011) añade que son los niños que llegan a dar solución a distintos conflictos por medio de su imaginación, la cual puede desarrollar con los diferentes juegos que logran realizar durante distintos momentos y situaciones que se les puede presentar. El autor también menciona que, al momento de hacer representaciones de personajes, los niños pueden conocerse mejor, ya que establecen una mejor conexión hacia los demás al expresarse mientras juegan.

3.3. ¿Qué es un programa pedagógico?

Según Pérez & Merino (2021) nos dice que los programas pedagógicos son una ayuda, ya que son pasos que se debe tomar en cuenta por parte de una docente, para que al momento en que va a desarrollar sus actividades, pueda ser más aprovechable, siendo así favorecedora para los infantes.

Es un programa de actividades que se tiene pensado en hacer, en cierto lugar y en cierto tiempo, con la intención única de lograr y cumplir con el objetivo, que es llegar a que los niños y niñas puedan socializar. Este programa debe incluir a

todos los niños y niñas sin excluir a ninguno a pesar de tener alguna habilidad diferente. Se dan las mismas oportunidades para todos y se tiene que ser equitativos y así las actividades a realizar serán justas y los más beneficiados serán los niños.

3.3.1. ¿Cuáles son sus características?

- Son elaborados con un propósito y fin
- Mantienen un orden de las actividades
- Se adapta las actividades según sus intereses y de manera individual se les va observando
- Para obtener más conocimientos recurrimos a la tecnología
- Sirven de ayuda para la docente

3.3.2. Importancia

De este modo, según Pérez & Merino (2021) indican que, es de vital importancia estos programas, debido a que los docentes pondrán en práctica este método, por lo que cada institución educativa lo incluye, para que así tengan una formación satisfactoria. Por ello, los niños obtendrán mejores aprendizajes ya que lo realizarán de una manera divertida.

Es así que, les ayudará a potenciar sus habilidades, junto a sus conocimientos que, de esta manera, también podrá dejar fluir su imaginación y su creatividad para realizar sus actividades, donde se desenvolverá logrando distintas competencias junto a las destrezas que ellos poseen.

3.4. Marco Conceptual

3.4.1. Socialización

Este es la relación entre dos o más sujetos, en el cual participa para realizar un sin número de actividades, así como entender, captar diferentes elementos que puedan ocurrir alrededor de este conjunto de personas. es una forma de interactuar y relacionarse con los demás, sea con niños, adultos, y personas de la misma edad, esto permite que el niño pueda tener una vida social desde la infancia, y así estén preparados para su vida adulta.

3.4.2. Juego lúdico

Es un conjunto de actividades, en las cuales, permite a los niños interactuar entre sí, así como el poder imponer sus propias reglas, donde a través de ello, obtengan aprendizajes significativos, dado que aprenden con lo que más les gusta, que es jugando, por lo que es fundamental para el niño desde que nace, y de esa manera va descubriendo nuevas cosas.

3.4.3. Aprendizaje

Es un proceso importante en el ser humano, debido a que se puede adquirir diferentes conocimientos, a través de distintas estrategias donde este, puede desarrollar diferentes habilidades junto a destrezas, así como también la formación de valores y cómo se desenvuelven frente a diversas situaciones. De esta manera, es un modo en cómo la persona asimila información.

3.4.4. Actividades educativas

Son acciones significativas que suelen realizar los estudiantes en su vida diaria en su centro de estudios, donde junto con los maestros, construyen aprendizajes en los cuales, además que estos docentes al realizar su planificación para lograr competencias educativas, ayuda a los alumnos a desarrollarse en las distintas áreas en las que se puedan desenvolver.

3.4.5. Interactuar

Según la RAE (2022) explica que este término se refiere a que es la acción recíproca que tiene el ser humano junto con lo que le rodea. Es así que, se entiende que está teniendo contacto, sea con otra persona, objeto, situación, entorno entre otros, donde puede comunicarse de la manera que mejor le parezca.

3.4.6. Habilidades

Este término según la RAE (2022) indica que es la capacidad para realizar algo, junto con las capacidades y destrezas que uno posea. Es así que la persona al tener esta aptitud, se desenvuelve de mejor manera en el ámbito que más le gusta, es decir, como alguna preferencia en ciertas actividades sobre otras, haciéndolo así con más empeño.

3.4.7. Conocimiento

Según la RAE (2022) explica que es la acción de conocer algo, el entender. Asimismo, es algo natural que se ha venido conociendo con el tiempo, donde comprende alguna noción, al tener la curiosidad de saber algo nuevo, y de esta manera, comprende a seguir empapándose de nuevo conocimientos.

3.4.8. Explorar

Es la capacidad de poder averiguar con cierta minuciosidad, sea un lugar o algún objeto. Además, este término es vital para los niños, ya que aquí siente curiosidad por todo lo que le rodea, y con ello, se vuelven muy observadores al explorar acontecimientos que más llamen su atención.

3.4.9. Comunicación

Esta, es la acción de comunicarse de distintas maneras, donde uno puede expresar libremente lo que siente. Asimismo, puede darse de dos o más personas para informar algún mensaje en diferentes contextos, a través de diferentes medios. Evidentemente, este es un acto fundamental en cada ser humano, sobre todo en los niños para expresar lo que puedan sentir.

3.4.10. Confianza

Es sentir seguridad frente a cualquier situación, persona o más, en la cual genera tranquilidad. Sobre todo, es fundamental para los niños, ya que no todos ellos sienten este mismo equilibrio de confianza, por ello es importante desarrollar actividades en las que a ellos les guste más, y así sentirse en calma con lo que le rodea.

3.4.11. Imaginación

Es una acción de los seres humanos, en el cual producen diversas ideas, sobre lo que está pensando, así como cosas que observan que hasta pueden no ser verdaderas. Por ello, es importante esta capacidad que posee la persona desde que es muy pequeña, por lo que puede crear en su mente un sin número de cosas.

3.4.12. Motricidad

Es un acto importante del sistema nervioso, que genera ciertos movimientos en el cuerpo humano. Estos pueden generarse de manera precisa, así como de forma general, en donde participa cada parte del cuerpo de las personas. Por ello es fundamental que, desde niños, se produzcan esos movimientos que le permitan desplazarse por cualquier entorno sin dificultad.

3.5. Sistema de hipótesis

Hipótesis general

H₀: El programa de juegos lúdicos no influye favorablemente ni significativamente en la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₁: El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

Hipótesis específicas

H₁: El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la dimensión de interacción de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₀: El programa de juegos lúdicos no influye favorablemente ni significativamente en la dimensión de interacción de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₁: El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la dimensión de manejo de emociones de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₀: El programa de juegos lúdicos no influye favorablemente ni significativamente en la dimensión de manejo de emociones de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₁: El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la dimensión de normas y acuerdos de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₀: El programa de juegos lúdicos no influye favorablemente ni significativamente en la dimensión de normas y acuerdos de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₁: El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la dimensión de las características del entorno de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₀: El programa de juegos lúdicos no influye favorablemente ni significativamente en la dimensión de las características del entorno de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

3.6. Operacionalización de variables

3.6.1. Variable independiente: Programa de juegos lúdicos

Variable	Definición conceptual	Definición operacional
Programa de juegos lúdicos	Según Brunner (2002) indica que el programa de juegos lúdicos son planificaciones metodológicas basadas en relación a los niños de acuerdo a su situación significativa.	Se van a realizar quince sesiones para su aplicación en niños de cinco años de una institución educativa, con el objetivo de mejorar la socialización hacia sus compañeros de aula.

3.6.2. Variable dependiente: socialización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Instrumento	Escala
Socialización	La socialización para el niño es vital ya que a través de ella puede relacionarse con sus pares, familia y el entorno	El niño tiende a socializar a través del habla donde expresa sus emociones, normas y acuerdos, y según el entorno que	Interacción	Mantiene una buena comunicación entre compañeros en todo momento	1-4	guía de observación	Ordinal
				Coopera en diversas acciones que realizan	5-6		

social que le rodea, sea su comunidad, la escuela, entre otros, de manera activa, debido a que se comunica expresando y obteniendo diversas ideas. Nuñez y Alba (2011)	le rodea.		entre varios niños			
			Interviene en actividades sociales dentro del aula	7-8		
		Manejo de emociones	Expresa sus emociones constantemente	9 - 11		
			Controla sus emociones en algunas circunstancias	12 - 13		
		Normas y acuerdos	Respeto las normas y acuerdos durante las actividades	14 - 17		
			Distingue sus comportamientos en diversos momentos	18 - 20		
		Entorno	Varía su círculo social en todo momento	21 - 23		
			Respeto cada espacio del aula constantemente	24 - 26		
			Fomenta la	27 - 28		

				participación en actividades del aula circunstancialmente			
--	--	--	--	---	--	--	--

IV. Metodología empleada

4.1. Tipo y nivel de investigación

De acuerdo a la orientación o finalidad es aplicada, debido a que Álvarez (2020) indica que, este, tiene como objeto, adquirir actuales conocimientos para que, de este modo, se obtengan distintos resultados de problemas, y así tener en cuenta lo que se está realizando, para poder continuar y lograr obtener un correcto estudio.

De acuerdo a la técnica de contrastación es pre – experimental, porque según Campbell y Stanley (1963) expresan que, este tipo de investigación, es fundamental ya que existe un acercamiento inicial hacia el problema de la investigación, además que este posee un bajo grado de control. Asimismo, los autores indican que se encuentran tres tipos como son el estudio de caso que es una sola medición, pre - test y post - test de solo un grupo y que se va a comparar con un grupo estático.

4.2. Población

Esta población contiene veinticinco menores de cinco años de edad, de un centro de estudios, Nuevo Perú del nivel inicial de la ciudad de Trujillo, con matrícula vigente en el año 2023.

4.2.1 Muestra

Hernández, et al, (2016), manifiesta que la muestra está dada por una representación de la población. Sin embargo la muestra se considerara censal, es decir incluirá a la totalidad de los 25 alumnos, de esta manera el muestreo a desarrollar es no probabilístico, de carácter intencional y por conveniencia

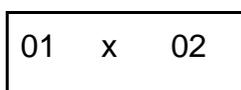
Tabla 1: Tamaño muestral de los niños y niñas de cinco años de un centro de estudios del nivel inicial de Trujillo.

Aula	Género					
	Varones	%	Mujeres	%	Total	%

A	15	64%	10	36%	25	100%
Total	15	64%	10	36%	25	100%

4.3. Diseño de investigación

Este estudio, adopta un diseño pre- experimental, en el cual, la variable independiente se infiere de la variable dependiente entre el pre- test y el postest del grupo.



Donde:

O1: pre test

O₂: post test

x: Presencia de variable independiente o experimental

4.4. Técnicas e instrumentos de investigación

- **Guía de observación:**

Según Campos y Lule (2012) indica que esta técnica consta en observar al objeto que se desee, hacer un tipo de investigación, además a través de la observación se podrá tomar apuntes según los sucesos que se vayan aconteciendo en cada uno de ellos, y así se podrá conocer cómo se encuentra cada niño, si ha progresado académicamente o se mantiene en el mismo nivel y por ende se podrá llegar a una conclusión.

- **Análisis documental:**

Según Solis (2003) expresa que, es un documento donde hay información relevante que se puede sacar ideas para un proyecto de investigación, tesis, monografías, sirve de análisis y también para obtener las fuentes bibliográficas. Por tanto, indica que se realiza una extracción de información para luego difundirla, dando a conocer el contenido que se ha venido realizando.

- **Análisis documental:** escala de valoración para medir la socialización por medio de los juegos lúdicos, realizados por las autoras Estefani Madelem Carrión Siccha y Natalia Carolina Loloy Arévalo. La aplicación fue individual con cuatro dimensiones y 28 ítems, donde los usuarios fueron los estudiantes de cinco años del aula lila de la Institución Educativa N°1602 “Nuevo Perú” de Trujillo, donde tuvo una duración de 20 minutos. Como objetivo, se identificó el nivel de socialización en las diferentes actividades que realizaron en el aula con sus compañeros, en el cual se usó la técnica de observación y fue validada por juicios expertos como el Mg. José Luis Otiniano Otiniano, la Dra. Giulianna Cabanillas Vizconde y la Mg. Micaela Casanova Abarca. La confiabilidad fue realizada mediante el Alfa de Cronbach aplicada en un estudio piloto siendo $A=25$ es decir el instrumento tiene con cociente mínimo de .265 y máximo de .813. de confiabilidad y como interpretación del análisis de confiabilidad con el coeficiente alfa de Cronbach, se determinó un cociente .915, lo que indica que la prueba tiene una confiabilidad excelente.

- **Escala valorativa**

La Secretaría de Educación Pública (2011) explica que, este es un grupo de criterios, los cuales indican un valor significativo a través de ciertos indicadores, y con ello, logra evaluar los distintos aspectos que se quieren determinar a través de lo que sería la observación.

4.5. Procesamiento y análisis de datos

Las puntuaciones que se han obtenido, como producto de la evaluación de la población muestral, van a ser incorporadas en una hoja de cálculo del programa Microsoft Office Excel, donde aquí se serán procesados estos datos, dentro del programa estadístico (SPSS) versión 26.0. Asimismo, se tienen los datos de los métodos sobre la estadística descriptiva, en el cual van a realizar, ciertas tablas de distribución de frecuencias simples y relativas, en la cual se podrá organizar los resultados del nivel de la variable dependiente, así como el antes y después de cuando se efectúe este programa. Por el contrario, en el cual se tiene los métodos de estadística inferencial, en primera instancia, se va a emplear la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk (S-W) a las puntuaciones sobre la socialización, que serán adquiridas por los sujetos de estudio, donde se decidirá

el manejo de la prueba paramétrica t de student para que de esta manera, se tengan en cuenta las muestras relacionadas o de la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas, y de esta manera, se podrá valorar la disimilitud entre los resultados del pre-test y post-test.

V. Presentación de resultados

Objetivo general

Demostrar la eficacia del programa de los juegos lúdicos en el fortalecimiento de la socialización de los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023

Objetivos específicos

Identificar el nivel de la socialización antes y después de la aplicación del programa de los juegos lúdicos en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023

Determinar la eficacia de la aplicación de juegos lúdicos en el fortalecimiento de la interacción como dimensión de la socialización de los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023

Determinar la eficacia de la aplicación de juegos lúdicos en el fortalecimiento de las emociones como dimensión de la socialización de los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023

Determinar la eficacia de la aplicación de juegos lúdicos en el fortalecimiento de las normas y acuerdos como dimensión de la socialización de los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023

Determinar la eficacia de la aplicación de juegos lúdicos en el fortalecimiento del entorno como dimensión de la socialización de los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023

5.1 Descripción de resultados

Tabla 1

Nivel de socialización antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos en niños de una institución educativa inicial pública, Trujillo-2023

Socialización	Pre		Post	
	N	%	N	%
Bajo	-	-	-	-
Medio	24	100	9	37.5

Alto	-	-	15	62.5
Total	24	100	24	100

Se aprecia que el nivel de socialización antes de la aplicación programa de juegos lúdicos, ubicó al 100% de los niños en nivel medio. Caso contrario, cuando se aplicó el programa, se pudo ver que el 62.5% estaba en nivel alto y el 37.5% en nivel medio.

Gráfico 1

Nivel de socialización antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos en niños de una institución educativa inicial pública, Trujillo-2023

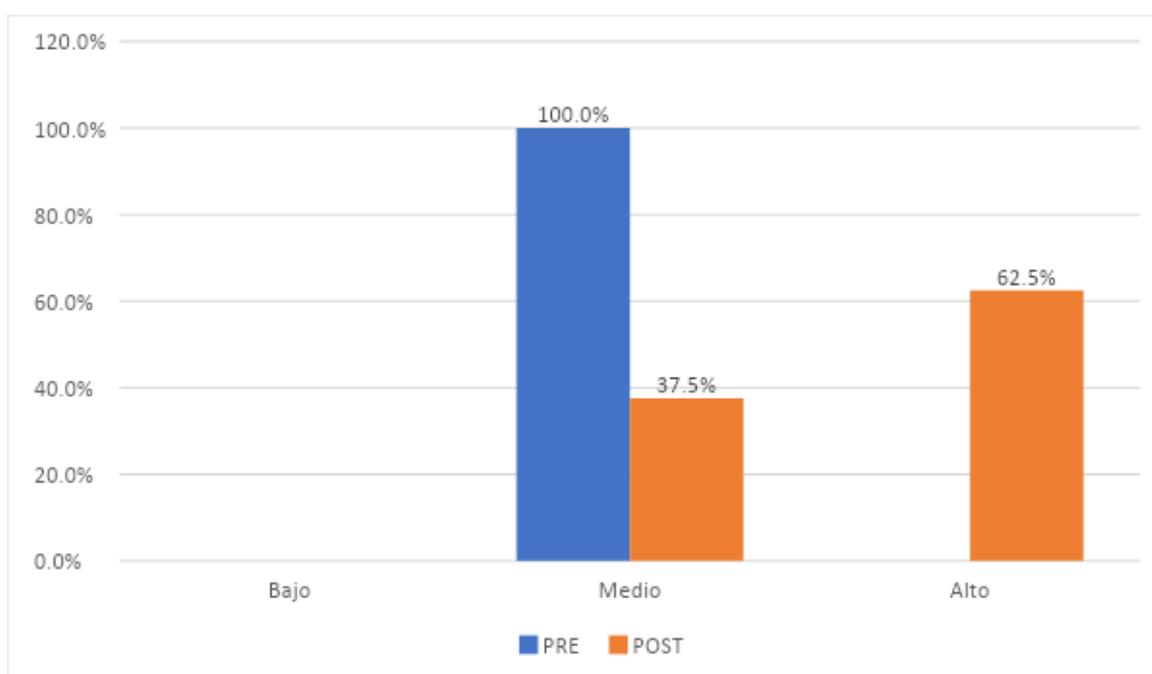


Tabla 2

Nivel de las dimensiones de la socialización antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos en niños de una institución educativa inicial pública, Trujillo-2023

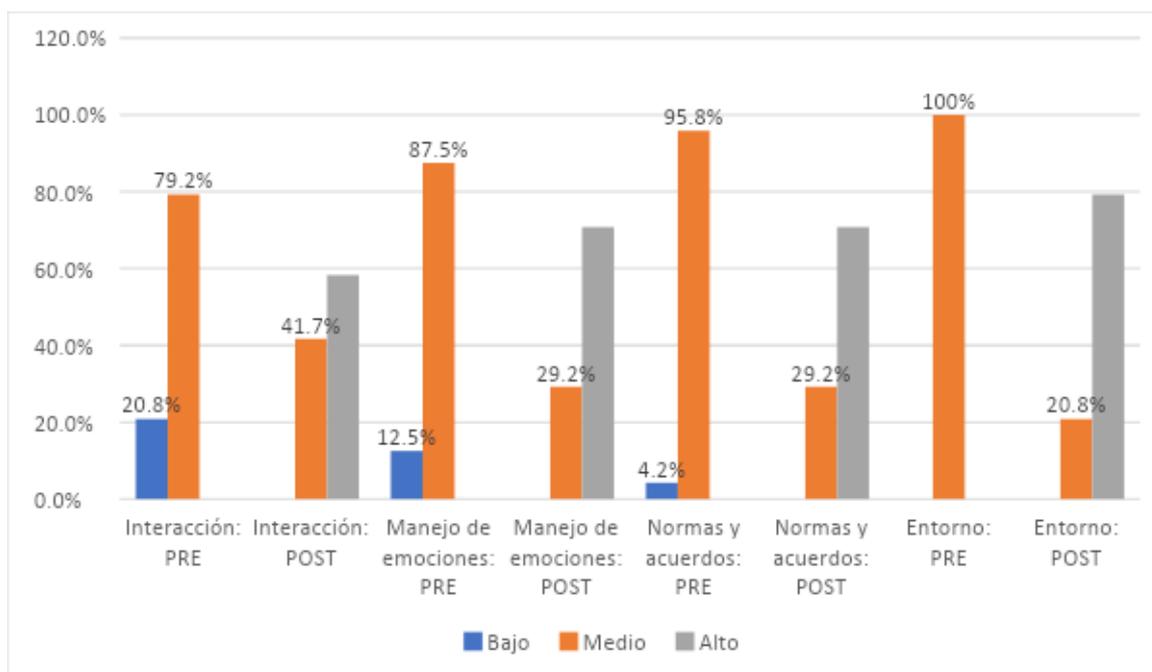
Socialización	Pre		Post	
	N	%	N	%
Interacción				
Bajo	5	20.8	-	-
Medio	19	79.2	10	41.7

Alto	-	-	14	58.3
Manejo de emociones				
Bajo	3	12.5	-	-
Medio	21	87.5	7	29.2
Alto	-	-	17	70.8
Normas y acuerdos				
Bajo	1	4.2	-	-
Medio	23	95.8	7	29.2
Alto	-	-	17	70.8
Entorno				
Bajo	-	-	-	-
Medio	24	100	5	20.8
Alto	-	-	19	79.2
Total	24	100	24	100

Se aprecia que el nivel de las dimensiones de la socialización antes de la aplicación programa de juegos lúdicos, para las dimensiones, los estudiantes se ubicaron en el nivel medio con porcentajes entre 79.2% y 100%. Empero, al haberse aplicado el programa, se vio que para todas las dimensiones se ubicaron en el nivel alto con porcentajes entre 58.3% y 79.2%.

Gráfico 2

Nivel de las dimensiones de la socialización antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos en niños de una institución educativa inicial pública, Trujillo-2023



5.2. Análisis de Resultados

5.2.1 Normalidad de muestras Relacionadas

Para realizar el análisis de normalidad se formuló las siguientes hipótesis:

H_0 = Los puntajes tienen distribución normal.

H_1 = Los puntajes no tienen distribución normal.

Los criterios para rechazar o aceptar la hipótesis nula es la siguiente:

Se acepta la hipótesis nula si (p -valor ≥ 0.05); es decir, los puntajes tienen distribución normal.

Se rechaza la hipótesis nula si (p -valor < 0.05); es decir, los puntajes tienen una distribución distinta a la normal

Tabla 3:

Prueba de normalidad para muestras relacionadas Grupo Experimental

Variable y dimensiones		Pruebas de normalidad						Normalidad	Prueba
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk				
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.		
Postest - Pretest	Programa de juegos lúdicos para la socialización en niños de cinco años	0,168	25	0,068	0,862	25	0,003	No	"W"
D1 Postest - Pretest	Interacción	0,204	25	0,009	0,899	25	0,018	No	"W"
D2 Postest - Pretest	Manejo de emociones	0,137	25	,200*	0,928	25	0,080	Si	"T"
D3 Postest - Pretest	Norma y acuerdos	0,143	25	0,198	0,906	25	0,025	No	"W"
D4 Postest - Pretest	Entorno	0,204	25	0,008	0,895	25	0,014	No	"W"

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se puede notar que en la tabla 3, todas las diferencias entre el postest y el pretest resultaron los datos no normales, por lo que se aplicará la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas, salvo en la dimensión manejo de emociones en la que se aplicará la prueba estadística T de Student porque sus datos resultaron normales.

5.3 Contrastación de hipótesis

5.3.1 Formulación estadística de hipótesis general

H₀: El programa de juegos lúdicos no influye favorablemente ni significativamente en la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₁: El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

A. Prueba de hipótesis relacionadas del Grupo Experimental

Tabla 4:

Resultados de la Prueba Wilcoxon, en la socialización de los niños de cinco años

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POS EXPERIM - PRE EXPERIM	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	24 ^b	12,50	300,00
	Empates	1 ^c		
	Total	25		

a. POS EXPERIM < PRE EXPERIM

b. POS EXPERIM > PRE EXPERIM

c. POS EXPERIM = PRE EXPERIM

Estadísticos de prueba ^a	
	POS EXPERIM - PRE EXPERIM
Z	-4,290 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 4, encontramos que 24 niños obtuvieron en el postest un promedio mayor que el pretest, mientras que el restante niño obtuvo un promedio igual tanto en el pretest como en el postest.

Se aplica la prueba estadística Wilcoxon y se concluye que el nivel de significancia $p < 0.001$; por lo que existe diferencia altamente significativa, esto quiere decir que el promedio del postest es sumamente mayor que el promedio del pretest.

5.3.2 Formulación estadística de hipótesis específicas

H₁: El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la dimensión de interacción de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₀: El programa de juegos lúdicos no influye favorablemente ni significativamente en la dimensión de interacción de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₁: El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la dimensión de manejo de emociones de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₀: El programa de juegos lúdicos no influye favorablemente ni significativamente en la dimensión de manejo de emociones de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₁: El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la dimensión de normas y acuerdos de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₀: El programa de juegos lúdicos no influye favorablemente ni significativamente en la dimensión de normas y acuerdos de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₁: El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la dimensión de las características del entorno de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

H₀: El programa de juegos lúdicos no influye favorablemente ni significativamente en la dimensión de las características del entorno de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2023

A. Prueba de hipótesis específicas relacionadas

Tabla 5:

Resultados de la Prueba Wilcoxon Dimensión interacción de la socialización en los niños de cinco años

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POS D1 EXPERIM - PRE D1 EXPERIM	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	24 ^b	12,50	300,00
	Empates	1 ^c		
	Total	25		

a. POS D1 EXPERIM < PRE D1 EXPERIM

b. POS D1 EXPERIM > PRE D1 EXPERIM

c. POS D1 EXPERIM = PRE D1 EXPERIM

Estadísticos de prueba^a

	POS D1 EXPERIM - PRE D1 EXPERIM
Z	-4,308 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 5, los 24 niños obtuvieron en el postest un promedio mayor que el pretest, mientras que el restante niño obtuvo un promedio igual tanto en el pretest como en el postest.

Se aplica la prueba estadística Wilcoxon y se concluye que el nivel de significancia $p < 0.001$; por lo que existencia diferencia altamente significativa, esto quiere decir que el promedio del postest es sumamente mayor que el promedio del pretest en la dimensión interacción de la socialización en los niños de cinco años.

Tabla 6:

Resultados de la Prueba T de Student Dimensión manejo de emociones de la socialización en los niños de cinco años

Estadísticas de muestras emparejadas

Dimensión manejo de emociones	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Postest	18,960	25	4,504	,901
Pretest	13,720	25	3,103	,621

Dimensión manejo de emociones	t	gl	P
Postest – Pretest	25,180	14	0,000

En la tabla 6, el promedio en el postest es de 18.960 y en el pretest es de 13.720

Se aplica la prueba estadística T de Student y se concluye que el nivel de significancia $p < 0.001$; por lo que existencia diferencia altamente significativa, esto quiere decir que el promedio del postest es sumamente mayor que el promedio del pretest en la dimensión manejo de emociones de la socialización en los niños de cinco años.

Tabla 7:

Resultados de la Prueba Wilcoxon Dimensión norma y acuerdos de la socialización en los niños de cinco años

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POS D3 EXPERIM - PRE D3 EXPERIM	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	24 ^b	12,50	300,00
	Empates	1 ^c		
	Total	25		

a. POS D3 EXPERIM < PRE D3 EXPERIM

b. POS D3 EXPERIM > PRE D3 EXPERIM

c. POS D3 EXPERIM = PRE D3 EXPERIM

Estadísticos de prueba^a

	POS D3 EXPERIM - PRE D3 EXPERIM
Z	-4,300 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 7, son 24 niños que obtuvieron en el postest un promedio mayor que el pretest, mientras que el restante niño obtuvo un promedio igual tanto en el pretest como en el postest.

Se aplica la prueba estadística Wilcoxon y se concluye que el nivel de significancia $p < 0.001$; por lo que existencia diferencia altamente significativa, esto quiere decir que el promedio del postest es sumamente mayor que el promedio del pretest en la dimensión norma y acuerdos de la socialización en los niños de cinco años

Tabla 8:

Resultados de la Prueba Wilcoxon Dimensión entorno de la socialización en los niños de cinco años

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POS D4 EXPERIM - PRE D4 EXPERIM	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	24 ^b	12,50	300,00
	Empates	1 ^c		
	Total	25		

- a. POS D4 EXPERIM < PRE D4 EXPERIM
- b. POS D4 EXPERIM > PRE D4 EXPERIM
- c. POS D4 EXPERIM = PRE D4 EXPERIM

Estadísticos de prueba^a

	POS D4 EXPERIM - PRE D4 EXPERIM
Z	-4,306 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

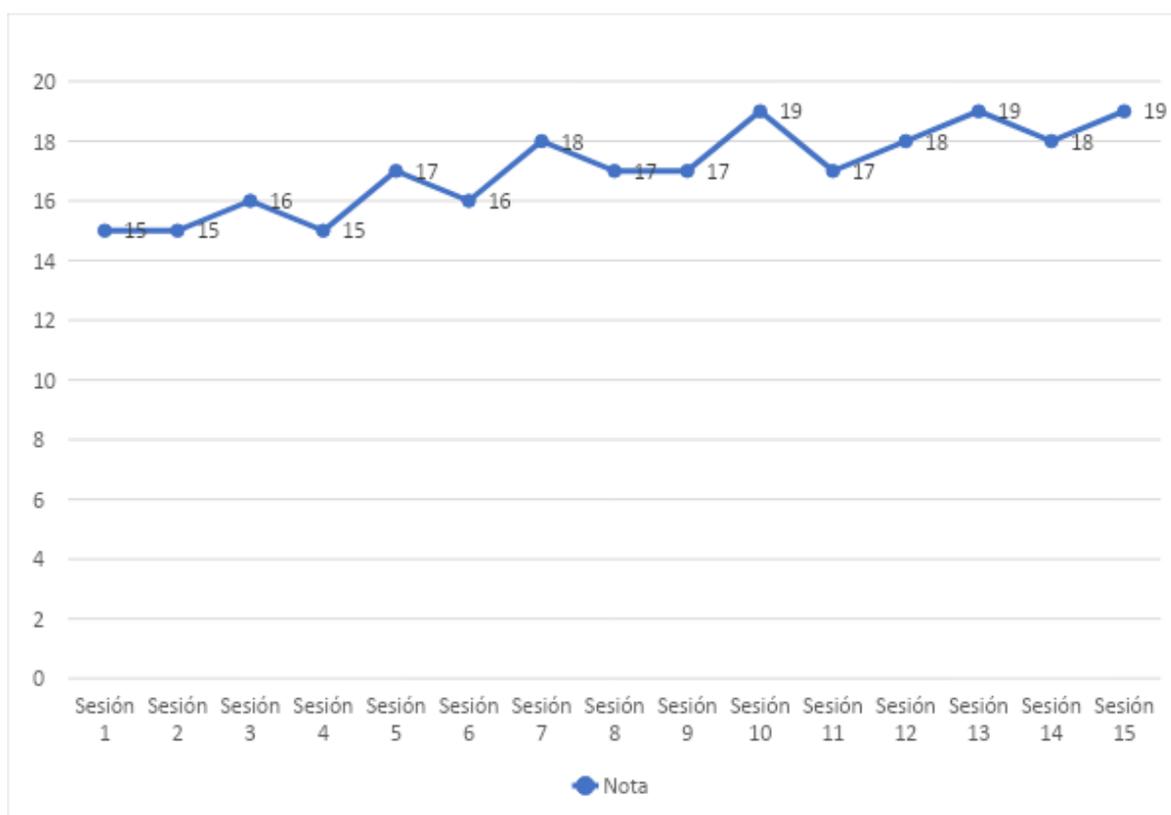
- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 8 se puede ver que 24 niños obtuvieron en el postest un promedio mayor que el pretest, mientras que el restante niño obtuvo un promedio igual tanto en el pretest como en el postest.

Se aplica la prueba estadística Wilcoxon y se concluye que el nivel de significancia $p < 0.001$; por lo que existencia diferencia altamente significativa, esto quiere decir que el promedio del postest es sumamente mayor que el promedio del pretest en la dimensión entorno de la socialización en los niños de cinco años.

Gráfico 3

Puntos de encuentro de las sesiones de la aplicación del programa de juegos lúdicos en niños de una institución educativa inicial pública, Trujillo-2023



Fuente: Elaboración propia.

Se puede notar que los puntos de encuentro de lo que se obtuvo en las sesiones, habían iniciado con 15, sin embargo, aumentó hasta 19 en la última sesión, siendo la sesión 10, 13 y 15 las que obtuvieron los puntajes más altos.

VI. Discusión de los resultados

En esta investigación se ve reflejada alguna estrategia que ayude a mejorar la socialización, teniendo en cuenta el objetivo general, Demostrar la eficacia del programa de los juegos lúdicos en el fortalecimiento de la socialización de los niños. Los resultados (tabla 4) demuestran que el programa de juegos lúdicos fue eficaz para la socialización donde se aprecia que en el post test ubicó al 100% en nivel medio. Sin embargo, al aplicarse el programa de juegos lúdicos, en el pre test se encontró que el 62.5% ubicándose en un nivel alto y el 37.5% medio, datos que se compararon con el estudio de: Estrada (2020) en su tesis juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina, quien concluyó que, si mejora significativamente el desarrollo de la estos movimientos determinadamente finos, resultados que se fortalecen con el sustento de Estrada donde afirma al programa de juegos lúdicos es favorable para la socialización, obteniendo buenos resultados. Ortega (1991) afirma que, el acto de jugar es muy fundamental, debido a que apoya al desarrollo cognitivo de menores, donde ellos, al jugar, manipulan diferentes materiales, que con los cuales, pueden simbolizar o hacer una representación con estos objetos.

Respecto al objetivo específico: Identificar el nivel de la socialización antes y después de la aplicación del programa los juegos lúdicos, los resultados de la (tabla 1) se identifica que el nivel de socialización, previamente a la aplicación del programa de juegos lúdicos ubicó al 100% de los niños en nivel medio. Empero, al darse la aplicación del programa, se halló que el 62.5% estaba en nivel alto y el 37.5% en medio, datos que al ser comparado con lo encontrado por: Ortiz (2019) en su tesis Actividades lúdicas como medio de socialización y desarrollo de la expresión oral, quien concluyó que obtuvo resultados positivos, así mismo se logró que los niños conversen e interaccionen de manera constante, donde la timidez se va yendo de ellos, y así puedan jugar sin ningún problema con los demás niños, resultados que se fortalecen con el sustento de Ortiz quien afirma que anteriormente al programa, estos menores estaban dentro del nivel medio pero al llevarse a cabo el programa, gran mayoría se encuentra en un nivel alto y estas estrategias que fueron las sesiones si contribuye de manera favorable a la socialización. Por ello, se infiere que los niños de esta edad se han visto con una mejor actitud al momento de realizar sus actividades al relacionarse con sus compañeros del aula, donde comparten distintas experiencias que les permite,

además, expresar cómo se encuentran. Castro (2015) también señala que, a través de la socialización, los niños pueden desenvolverse de manera verbal, donde intercambian diversas opiniones, así como la resolución de conflictos que suelen presentarse en esas ocasiones.

De acuerdo al objetivo específico: determinar la eficacia de la aplicación de juegos lúdicos en el fortalecimiento de la interacción como dimensión de la socialización de los niños, los resultados de la (tabla 2) demuestra que la aplicación de juegos lúdicos es eficaz para fortalecer la interacción, en el pre test 20.8% están en nivel bajo y el 79.2% están en un nivel medio, sin embargo, al aplicarse el programa de juegos lúdicos, se percibió que el post test 41.7% están en un nivel medio y el 58.3% en nivel alto, es así que, los menores interactúan entre ellos mismos para desenvolverse dentro del aula y en un futuro tenga la facilidad de relacionarse con otras personas, sin presentar dificultad alguna, datos se compararon con lo que encontró el autor: Congo (2019) en su tesis actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en los menores, quien concluyó que las actividades lúdicas apoya a la motricidad de movimientos determinadamente finos, como destrezas manuales, coordinación óculo-manual, resultados que se fortalecen con el de Bermúdez y Gallegos (2011) explican que, es una acción que se observa en diferentes aspectos sociales, debido a que entre las personas hay una conexión por los distintos intereses, necesidades, preferencias, entre otros, al compartir de modos distintos en varios grupos.

Respecto al objetivo específico: Determinar la eficacia de la aplicación de juegos lúdicos en el fortalecimiento del entorno como dimensión de la socialización de los niños. Los resultados en la (tabla 2) se visualiza, aplicación de juegos lúdicos es eficaz para fortalecer el entorno, en el pre test el 100% está en un nivel medio, en el post test el 20.8% están en un nivel medio y el 79.2% están en un nivel alto, es por ello que este aspecto es importante en los niños, viéndose favorable para ellos, en el cual podrán encontrarse dentro de un ambiente que le brinde confianza para realizar acciones que tiene por hacer, en conjunto de otros niños, datos que se compara por: Reategui (2021) esta investigación tiene como título, efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños, quien concluye que los juegos lúdicos le dan un mayor significado al progreso de las destrezas comunicativas orales y establece

una mejor relación en el que constantemente están participando, resultados que se fortalecen con los de Reategui infiere que el programa de juegos lúdicos si ayuda en la dimensión entorno a la socialización obteniendo buenos resultados y que las estrategias utilizadas favorecen el entorno en que están rodeados los niños. Wyman (2022) indica que, este término es algo que constantemente está alrededor de cualquier cosa o algún individuo, donde muy aparte de este e independientemente, no forma parte de él, ya que solo le rodea en su ambiente.

De acuerdo al objetivo específico: Determinar la eficacia de la aplicación de juegos lúdicos en el fortalecimiento de las normas y acuerdos como dimensión de la socialización de los niños. Los resultados de la (tabla 2) se visualiza que esta aplicación, los juegos lúdicos es eficaz para fortalecer las normas y acuerdos, en el pre test el 4.2% encontrándose en nivel bajo y el 95.8% medio y en el post test el 29.2% está en nivel medio y el 70.8% alto, datos que se compara por: Maldonado (2021) en su tesis actividades de la vida diaria y su relación con el desarrollo de la autonomía de los niños, el autor concluye que los resultados obtenidos son positivos que alcanzan un nivel de autonomía alta, estos resultados y los de Maldonado podemos decir que el programa de juegos lúdicos influye favorablemente en el fortalecimiento de las normas y acuerdos, obteniendo buenos resultados y con las estrategias utilizadas los niños lograron respetar las normas y acuerdos que se plantearon. La RAE (2021) explica que, es una acción que se toma en diferentes aspectos o ámbitos, en el cual se da por una persona o por un grupo de estos para que, de esta manera, pueden acatar lo que se ha preestablecido, con el fin de llegar a pactos previos que se han dado con anterioridad.

Respecto al objetivo específico, determinar la eficacia de la aplicación de juegos lúdicos en el fortalecimiento en emociones como dimensión de la socialización de los niños, los resultados se obtuvieron en la (tabla 2) se visualiza la aplicación de los juegos lúdicos es eficaz en fortalecimiento de emociones, en el pre test el 12.5% encontrándose en nivel bajo y el 87.5% está en el nivel medio y en el post test el 29.2% se encuentra en el nivel medio y el 70.8% está en un nivel alto, datos que se compara con lo que menciona, Rodriguez (2021) en su tesis titulada juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños, concluye que los resultados obtenidos fueron positivos, entre los juegos lúdicos y la motricidad que

implica movimientos gruesos, con estos resultados y los de Rodríguez se infiere que el programa de juegos lúdicos influye favorablemente en el fortalecimiento de la dimensión emociones para la socialización obteniendo buenos resultados y con las estrategias utilizadas los niños lograron identificar sus emociones, lo cual es importante ya que, los niños necesitan expresar lo que sienten, así como también controlar sus emociones junto a las diferentes estrategias que se llevan a cabo para apoyar a los pequeños del salón, y así todos los niños puedan reconocer e identificar lo que sienten. Goleman (1995) indica que, principalmente la emoción es una reacción frente a una acción, la cual tiene una energía considerable, y es ahí donde cada individuo debe aprender a controlar esta carga, para que de esta manera pueda sentirse mejor para consigo mismo.

Conclusiones

1 El programa de juegos lúdicos influye significativamente en la socialización de los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023, con un grado de significancia $p < 0.001$; donde los niños obtuvieron resultados favorables.

2 El nivel de la socialización antes y después de la aplicación del programa de los juegos lúdicos en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023, Se aprecia que el nivel de significancia $p < 0.001$; donde se obtuvo resultados favorables después de la ejecución de las sesiones.

3 La aplicación de juegos lúdicos influye favorablemente en la interacción como dimensión de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023, con un grado de significancia $p < 0.001$; por lo que existe diferencia altamente significativa, esto quiere decir que el promedio del post test es sumamente mayor que el promedio del pretest.

4 La aplicación de juegos lúdicos influye significativamente en el entorno como dimensión de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023 con un nivel de significancia $p < 0.001$; se demuestra resultados positivos en donde la socialización es parte de nuestro entorno.

5 La aplicación de juegos lúdicos influye en las normas y acuerdos como dimensión de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023, el nivel de significancia es $p < 0.001$; por lo que existe diferencia altamente significativa, donde los niños logran establecer acuerdos para una mejor socialización.

6 La aplicación de juegos lúdicos influye favorablemente en las emociones como dimensión de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2023, el grado de significancia es $p < 0.001$; donde se obtiene buenos resultados y los niños logran expresar sus emociones en cada actividad.

Recomendaciones

- 1 Con este estudio de investigación, se sugiere al personal directivo plantear un programa de juegos lúdicos, siendo estos el interés del niño y así obtienen aprendizajes significativos.
- 2 Se recomienda a la docente de aula, realizar una evaluación diagnóstica tanto al inicio del año, como también al finalizar para poder verificar si las estrategias empleadas en cada sesión fueron las adecuadas, notándose así favorables resultados.
- 3 Se sugiere a la institución implementar en las planificaciones, el uso de la sala de psicomotricidad, ya que es aquí donde los niños interactúan con otros niños, ya que este espacio es pertinente para que ellos se desplacen por todo el lugar, y así todos ellos tengan una mejor interacción para con los demás niños.
- 4 A las docentes se le recomienda involucrarse más con los padres familia, ya que es el círculo más cercano del niño y a su vez debe proponer actividades donde el padre esté inmerso en la educación de sus hijos.
- 5 Se recomienda a la docente tener en cuenta las normas y acuerdos durante las actividades, así mismo deben estar redactadas en un papelote junto a imágenes, para que se les recuerde cada vez que algún niño incumpla las normas.
- 6 Se recomienda al personal directivo y a las docentes realizar talleres donde se brinde información y se practique sobre las emociones, como expresarlas, y como controlarlas de manera positiva. De esta manera, los niños se sentirán en confianza para poder desenvolverse en las diferentes actividades, expresando lo que sienten a partir de sus emociones.

Referencias bibliográficas

- Abad, L. (1993). *La Educación Intercultural*. Aula intercultural. <https://aulaintercultural.org/1996/04/03/la-educacion-intercultural/>
- Alvarez, A. (2020). *Clasificación de las investigaciones* [Archivo PDF]. [Nota Académica 2 \(18.04.2021\) - Clasificación de Investigaciones.pdf \(ulima.edu.pe\)](https://ulima.edu.pe/NotaAcadémica_2_(18.04.2021)_-Clasificación_de_Investigaciones.pdf)
- Banco Mundial. (2021). *Una cantidad sin precedentes de niños podría caer en la pobreza de aprendizajes debido a la pandemia*. Consultado el 08 de abril de 2023. <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2021/10/29/world-bank-pandemic-threatens-to-driveunprecedented-number-of-children-into-learning-poverty>
- Bermúdez, D. & Gallegos, Y. (2011). *Las teorías de la interacción social en los estudios sociológicos*. Contribuciones a las Ciencias Sociales. <https://www.eumed.net/rev/cccss/14/pbag.html>
- British Broadcasting Corporation News. (2021). *Como la pandemia puede afectar la inteligencia social de los niños*. Consultado el 08 de abril de 2023. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56103033>
- Campbell, D.T. y Stanley, J.C. (1963). *Diseños experimentales y cuasi-experimentales en la investigación social*. Amorrortu. [PDF CAMPBELL STANLEY Diseños experimentales y Cuasiexperimentales en la investigación social | Andres ariel Villalba Arana - Academia.edu](https://www.academia.edu/100000000/PDF_CAMPBELL_STANLEY_Dise%C3%B1os_experimentales_y_Cuasiexperimentales_en_la_investigaci%C3%B3n_social)
- Campos, G. & Lule, N. E. (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Congo, G. S. (2019). *La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica, Vicente Bastidas Reinoso de la ciudad de Loja*. Ecuador: Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21774/1/SILVIA%20CANGO.pdf>
- Castro, E. A. (2015). *La socialización a través del juego*. [tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio institucional UPN.

https://www.academia.edu/36873198/LA_SOCIALIZACION_A travAV%89S_DEL_JUEGO Presenta

Chamorro y Yupanqui (2019). Taller de juego para desarrollar la autonomía en niños de tres años de Educación Inicial.

https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/15331/REP_FIORELLA.GUZMAN_RUTH.TORRES_TALLER.DE.JUEGO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chaves, A. (2001). *Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vygotsky*. (vol. 25, num. 02). Revista Educación.

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf>

Claparede (1900). *El juego en los niños: enfoque teórico Educación*, (vol. 25, núm. 2). Revista Educación. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Decroly, O.(1937).*El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño preescolar*. <http://200.23.113.51/pdf/22799.pdf>

Encalada, O. P. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial*. [Tesis para Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca Ecuador].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17895/1/UPSCT008475.pdf>

Espinoza, N. M., Flores, J. C., Hernández, J. C. (2017). *Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016*. [tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. Repositorio UNAN-MANAGUA. <https://repositorio.unan.edu.ni/7497/1/18084.pdf>

Estrada, E. D. (2020). *Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años*. [Tesis para obtener el título profesional de licenciada, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16926/PROGRAMA_JUEGOS_LUDICOS_ERIQUE ESTRADA DIANA SOLANHS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Extremera, A. B., & Montero, P. J. R. (2016). *El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. EmásF: revista digital de educación física*, (38), 73-86.
[https://scholar.google.com.pe/scholar?q=Baena+Extremera+%26+Ruiz+Montero,\(2016\)&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.com.pe/scholar?q=Baena+Extremera+%26+Ruiz+Montero,(2016)&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart)
- Fernández de Olano, R. V. (2014). *Diferentes contextos de socialización de los niños y niñas de Puyo*. [tesis de maestría, Universidad del país Vasco]. Repositorio UPV.
<https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/13524/Fdez%20de%20Olano;jsessionid=2E4D0B1AF7AF11A5FC28808D8BC30A01?sequence=1>
- Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana. (2022). *Mapa de la innovación: docentes utilizan pictogramas para desarrollar la expresión oral en el nivel inicial*. Consultado el 08 de abril de 2023.
<https://www.fondep.gob.pe/mapadelainnovaciondocentesutilizanpictograma-s-para-desarrollar-la-expresion-oral-en-el-nivel-inicial/>
- Iglesias, P. (2021). *Actividades lúdicas en la integración social de los niños y niñas del nivel inicial a través de plataformas virtuales*. [Tesis para obtener el título profesional de licenciada, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33415/1/TESIS%20IGLESIAS%20CASTRO%20PAMELA%20ESTEFANIA.pdf>
- Landeira, S. (1998). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFGL3005.pdf?sequence=1>
- Linares (2019). Programa jugando aprendo para mejorar la atención en niños de 5 años. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47143?show=full>
- Maldonado, O. J. (2021). *Participación en las actividades de la vida diaria y su relación con el desarrollo de la autonomía de los niños de Inicial*. [Tesis para Licenciatura en Tecnología Médica en el área de Terapia Ocupacional]. Repositorio UNMSM.
<https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/16784>

- Ministerio de Educación. (2021). *Minedu aprueba disposiciones para el retorno al servicio educativo 2022*. Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana. <http://www.dreilm.gob.pe/dreilm/noticias/minedu-aprueba-disposiciones-para-el-retorno-al-servicio-educativo-2022/>
- Ministerio de Salud. (2021). *Ministerio de Salud advierte dificultades de lenguaje en niños durante la pandemia*. Plataforma del Estado Peruano. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/492923-ministerio-de-salud-advierte-dificultades-de-lenguaje-en-ninos-durante-la-pandemia>
- Montessori, M. (2019). *La importancia del juego libre en la naturaleza*. <https://www.montessorivillage.es/importancia-juego-libre-naturaleza/>
- Montoya, C. R. (2019). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años*. [Tesis para obtener el título profesional de licenciada, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH. http://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.13032/13744/JUEGOS_LUDICOS_ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_CAMPANA_MONTOMONTAYA_ROSA_NORMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mora, F. (2013). *El juego, un mecanismo natural imprescindible para el aprendizaje*. Escuela con cerebro. <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2015/01/14/eljuegounmecanismo-natural-imprescindible-para-el-aprendizaje/>
- Mori, M. L. (2019). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años*. [Tesis para obtener el título profesional de licenciada, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/9330/JUEGOS_LUDICOS_ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_MORI_MELENDEZ_LENI_ESCARLET.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Morris, C. G. & Maisto, A. A. (2005). *Introducción a la psicología*. (12. ed.). Pearson Educación.

https://www.academia.edu/11605141/Introduccion_a_La_Psicologia_Morris_Maisto_12ed_pdf

Núñez, K. P., Alba, C. V. (2011). *Socialización infantil y estilos de aprendizaje. Aportes para la construcción de modelos de educación intercultural desde las prácticas cotidianas en una comunidad Ch'ol.* (vol. 6, núm. 12). Revista Pueblos y Fronteras Digital.

<https://www.redalyc.org/pdf/906/90621701005.pdf>

Ortega. (1991). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica.*

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>

Ortiz, L. D. (2019). *Programa Lúdico Armonía para mejorar la socialización de los niños y niñas del nivel inicial.* [Tesis para la maestría, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio institucional UN.

<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/11686/Ortiz%20L%c3%b3pez%20Diana%20Lisset.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pellis.(2006).*El derecho de los niños y las niñas a jugar.*

http://www.de0a18.net/pdf/doc_drets_5_elderecho.pdf

Perez, P. J. & Merino, M. (2021). *Definición de programa educativo.* Definición de.

<https://definicion.de/programa-educativo/>

Piaget, J. (2019). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea.*

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5802932.pdf>

Piaget, J. (1964). *Seis estudios de psicología.* Editorial Labor.

http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf

Quezada, A. y Rodríguez L.(2019). *El método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada “Mundo en Acción* [tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional

https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/15331/REP_FIORELLA.GUZMAN_RUTH.TORRES_TALLER.DE.JUEGO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Ramos, L. (2012). *Artículo de la socialización del niño-niña*. Revista española Terra Mujer. www.mujer.terra.es/muj/articulo/html/mu212362.htm
- Real Academia Española. (2021). Acuerdos. *Diccionario de la lengua española*. (edición de tricentenario). Consultado el 17 de noviembre de 2022. <https://dle.rae.es/acuerdo>
- Real Academia Española. (2022). Conocimiento. *Diccionario de la lengua española*. (edición de tricentenario). Consultado el 17 de noviembre de 2022. <https://dle.rae.es/conocimiento?m=form>
- Real Academia Española. (2022). Habilidades. *Diccionario de la lengua española*. (edición de tricentenario). Consultado el 23 de mayo de 2023. <https://dle.rae.es/habilidad>
- Real Academia Española. (2022). Interactuar. *Diccionario de la lengua española*. (edición de tricentenario). Consultado el 23 de mayo de 2023. <https://dle.rae.es/interactuar>
- Real Academia Española. (2021). Norma. *Diccionario de la lengua española*. (edición de tricentenario). Consultado el 17 de noviembre de 2022. <https://dle.rae.es/norma>
- Reategui, P. G. (2019). *Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años*. [Tesis para Maestría]. Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28777/Re%c3%a1tegui_PG.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodriguez, C. F. (2021). *Juegos lúdicos y la motricidad [Tesis para motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad]*. [Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional UC. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21901/JUEGOS_LUDICOS_CHETILAN_%20RODRIGUEZ_%20FLORECILDA%20.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Sanz, P. (2019). *El juego divierte, forma, socializa y cura*. Scielo. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S113976322019000300022

- Sánchez, K. (2021). *Ministerio de Salud advierte dificultades de lenguaje en niños durante la pandemia*. Plataforma del Estado Peruano. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/492923-ministerio-de-salud-advierte-dificultades-de-lenguaje-en-ninos-durante-la-pandemia>
- Secretaría de Educación Pública, S. (2011). *Reforma Integral de la Educación Básica. Diplomado para los maestros de primaria: 3° y 4° grados*. En Módulo 1: Fundamentos de la Articulación de la Educación Básica. México. <https://zona141camargotam.files.wordpress.com/2011/11/diplomado-mod-1-3-y-4-2011-2012.pdf>
- Simkim, H. & Becerra, G. (2013). *El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial*. (vol. 24, num. 27). Ciencia, Docencia y Tecnología. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14529884005>
- Solis, I. (2003). *El análisis documental como eslabón fundamental para la eficiencia de los servicios de información*. Monografías. <https://www.monografias.com/trabajos14/analisisdocum/analisisdocum>
- Ugalde, M. C. (2011). *El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar*. [tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio institucional UPN. <http://200.23.113.51/pdf/28333.pdf>
- Ulloa, J. (2008). *Socialización a través del arte y la lectura*. Managua, Nicaragua. <https://repositorio.unan.edu.ni/7497/1/18084.pdf>
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2020). *UNESCO alerta por falta de socialización de escolares: “Tendrá un efecto por años”*. El pensador. <https://elpensador.io/unesco-alerta-por-falta-de-socializacion-de-escolares-tendra-un-efecto-por-anos/>
- United Nations International Children’s Emergency Fund. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- United Nations International Children’s Emergency Fund. (2016). *Estudio revela el impacto del entorno social en la crianza de las niñas y los niños en la Amazonía peruana*. Consultado el 08 de abril de 2023. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/estudio-revela-el-impacto-del-entorno-social-en-la-crianza-de-las-ninas-y-los>

- Valencia, V. E. (2016). *Dimensión emocional en la atribución de sentido al aprendizaje, en un entorno educativo universitario híbrido*. [tesis de doctorado, Universidad Tecnológica de Pereira]. Repositorio institucional UTP. <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/5a32f62e-c47f-4843-a86f-7075cc3109e5/content>
- Vygotsky, L.S. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Revista Educación. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf>
- Vygotsky, L. (1993). *Pensamiento y lenguaje*. Ediciones Fausto. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Vigotsky. (1989). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- Zapata, O. (1990). *El juego en los niños: enfoque teórico Educación*, (vol. 25, núm. 2).Revista Educación. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Anexo N° 1

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Instrucción: este instrumento será aplicado por las docentes investigadoras a los niños de cinco años del colegio Nuevo Perú.

Ítems o preguntas	1	2	3	4	5
V1. Socialización	N	CS	AV	CS	S
Dimensión 1: INTERACCIÓN					
Mantiene una buena comunicación entre compañeros en todo momento					
1)Muestra respeto por sus compañeros					
2)Escucha atentamente a los demás compañeros					
3)Da solución frente a un problema que se le presenta					
4)Se comunica con voz suave y calmada					
Coopera en diversas acciones que realizan entre varios niños					
5)Brinda apoyo a sus compañeros					
6)Le gusta participar y ayudar a los demás					
Interviene en actividades sociales dentro del aula					
7)Respeto y escucha las opiniones de los demás					
8)Pide ayuda si lo necesita					
Dimensión 2: MANEJO DE EMOCIONES					
Expresa sus emociones constantemente					
9)Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros					
10)Comenta cómo se siente después de cada actividad					
11)Identifica sus emociones					
Controla sus emociones en algunas circunstancias					
12)Logra controlar su ira					
13)Realiza algún ejercicio para llegar a la calma					
Dimensión 3: NORMAS Y ACUERDOS					
Respeto las normas y acuerdos durante las actividades					
14)Respeto las normas y acuerdos					
15)Ayuda a sus compañeros si lo necesitan durante una actividad					
16)Propone nuevas normas					
17)Respeto su turno al momento de realizar actividades.					
Distingue su comportamiento en diversos momentos					
18)Reconoce su forma de socializar con sus compañeros					
19)Es amigable con los niños del aula					

20)Disfruta estar en compañía					
Dimensión 4: ENTORNO					
Varía su círculo social en todo momento					
21)Respeto y se comunica con los adultos de la institución					
22)Pide ayuda y confía en el docente a cargo					
23)Se involucra en las actividades festivas					
Respeto cada espacio del aula constantemente					
24)Mantiene el aula limpia.					
25)Cuida los materiales didácticos					
26)Mantiene el aula ordenada					
Fomenta la participación en actividades del aula circunstancialmente					
27)Motiva a participar a sus compañeros					
28)Es partícipe de actividades cotidianas dentro del aula.					

El instrumento tiene la siguiente escala de valoración:

N = Nunca	CS=Casi nunca	AV = Algunas veces	CS = Casi siempre	S = Siempre
1	2	3	4	5

NIVEL	PUNTUACIÓN
ALTO	67 - 90
MEDIO	43 - 66
BAJO	18 - 42

Anexo N° 2

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Denominación: Escala de valoración para medir la socialización por medio de los juegos lúdicos.

Autoras: Estefani Madelem Carrión Siccha, Natalia Carolina Loloy Arévalo

Aplicación: Individual

Número de dimensiones: 4

Número de ítems: 28

Usuarios: Estudiantes de cinco años del aula lila de la Institución Educativa N°1602 “Nuevo Perú” de Trujillo

Duración: 20 minutos.

Objetivo: Identificar el nivel de socialización en las diferentes actividades que realizan en el aula con sus compañeros.

Técnica: Observación

Validez: Realizada por juicio de expertos

Confiabilidad: Realizada mediante el Alfa de Cronbach aplicada en un estudio piloto siendo $A = .25$ es decir el instrumento tiene con cociente mínimo de .265 y máximo de .813. de confiabilidad.

Baremos :

NIVEL	PUNTUACIÓN
ALTO	67 - 90
MEDIO	43 - 66
BAJO	18 - 42

Anexo N° 3

Tabla 9

Confiabilidad del Instrumento: escala de socialización

Variable	Alfa de Cronbach	N° de ítems
Habilidades sociales	.915	20

Interpretación: Tras el análisis de confiabilidad con el coeficiente alfa de Cronbach, se determinó un cociente de .915, lo que indica que la prueba tiene una confiabilidad excelente.

Tabla 10*Validez del instrumento: escala de socialización*

Ítem	Correlación	Validez
Ítem 1	.265	Válido
Ítem 2	.485	Válido
Ítem 3	.594	Válido
Ítem 4	.594	Válido
Ítem 5	.483	Válido
Ítem 6	.813	Válido
Ítem 7	.729	Válido
Ítem 8	.647	Válido
Ítem 9	.289	Válido
Ítem 10	.369	Válido
Ítem 11	.638	Válido
Ítem 12	.752	Válido
Ítem 13	.489	Válido
Ítem 14	.428	Válido
Ítem 15	.746	Válido
Ítem 16	.598	Válido
Ítem 17	.674	Válido
Ítem 18	.752	Válido
Ítem 19	.3485	Válido
Ítem 20	.674	Válido
Ítem 21	.671	Válido
Ítem 22	.294	Válido
Ítem 23	.671	Válido
Ítem 24	.459	Válido
Ítem 25	.581	Válido
Ítem 26	.644	Válido
Ítem 27	.742	Válido
Ítem 28	.642	Válido

Interpretación: En cuanto a la validez Ítem-Test por la correlación de Spearman, se aprecia que los 28 ítems son válidos, con cociente mínimo de .265 y máximo de .813.

Anexo N° 4

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Programa de juegos lúdicos para la socialización en niños de 5 años de una institución educativa Trujillo, 2022

OBJETIVO GENERAL: Explicar de qué manera el programa de los juegos lúdicos favorecen la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2022

HIPÓTESIS: El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2022

JUEZ EXPERTO: Ms. José Luis Otiniano Otiniano



FIRMA:

GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO: Magíster en Educación con mención en Didáctica de la Educación Superior

TIPO DE INSTRUMENTO: Escala valorativa

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		OBSERVACIONES
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Socialización	INTERACCIÓN	Mantiene una buena comunicación entre compañeros en todo momento	1.Muestra respeto por sus compañeros	X		X		X		X		
			2.Escucha atentamente a los demás compañeros	X		X		X		X		
			3.Da solución frente a un problema que se les presenta	X		X		X		X		
			4.Se comunica con voz suave y calmada	X		X		X		X		
		Coopera en diversas acciones que realizan entre varios niños	5.Brinda apoyo a sus compañeros	X		X		X		X		
			6.Le gusta participar y ayudar a los demás	X		X		X		X		
		Interviene en actividades sociales dentro del aula	7.Respeta y escucha las opiniones de los demás	X		X		X		X		
			8.Pide ayuda si lo necesita	X		X		X		X		
	MANEJO DE EMOCIONES	Expresa sus emociones constantemente	9.Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros	X		X		X		X		

			10.Comenta cómo se siente después de cada actividad	X		X		X		X				
			11.Identifica sus emociones	X		X		X		X				
		Controla sus emociones en algunas circunstancias	12.Logra controlar su ira	X		X		X		X				
			13. Realiza algún ejercicio para llegar a la calma	X		X		X		X				
	NORMAS Y ACUERDOS	Respeto las normas y acuerdos durante las actividades	14.Respeto las normas y acuerdos.	X		X		X		X				
			15.Ayuda a sus compañeros, si lo necesitan durante una actividad.	X		X		X		X				
			16.Propone nuevas normas.	X		X		X		X				
			17.Respeto su turno al momento de realizar actividades.	X		X		X		X				
		Distingue su comportamiento en diversos momentos	18.Reconoce su forma de socializar con sus compañeros.	X		X		X		X				
			19.Es amigable con los niños del aula.	X		X		X		X				
			20.Disfruta estar en compañía	X		X		X		X				
	Entorno	Varía su círculo social en todo momento	21.Respeto y se comunica con los adultos de la institución.	X		X		X		X				
			22.Pide ayuda y confía en el docente a cargo.	X		X		X		X				
			23.Se involucra en las actividades festivas	X		X		X		X				
Respeto cada espacio del aula		24.Mantiene el aula limpia	X		X		X		X					

		constantemente	25.Cuida los materiales didácticos	X		X		X		X		
			26.Mantiene el aula ordenada	X		X		X		X		
		Fomenta la participación en actividades del aula circunstancialmente	27.Motiva a participar a sus compañeros	X		X		X		X		
			28.Es participe de actividades cotidianas dentro del aula.	X		X		X		X		

EL QUE SUSCRIBE:

Ms. José Luis Otiniano Otiniano

TÍTULO: Licenciado en psicología

GRADO ACADÉMICO – MENCIÓN: Magíster en Educación con mención en Didáctica de la Educación Superior

ORCID: 0000-0002-0196-3138

HACE CONSTAR:

Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal de la interesada para los fines que estimen conveniente.

Trujillo, 08 de diciembre del 2022.



Ms. Jose Luis Otiniano Otiniano

DNI N° 44928993

Magister en Educación con mención en Didáctica de la Educación Superior

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Programa de juegos lúdicos para la socialización en niños de 5 años de una institución educativa Trujillo, 2022

OBJETIVO GENERAL: Explicar de qué manera el programa de los juegos lúdicos favorecen la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2022

HIPÓTESIS: El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la socialización en los niños de 5 años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2022

JUEZ EXPERTO: Dra: Giulianna Cabanillas Vizconde



FIRMA:

GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO: Doctorado en Educación

TIPO DE INSTRUMENTO: Escala valorativa

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		OBSERVACIONES
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Socialización	INTERACCIÓN	Mantiene una buena comunicación entre compañeros en todo momento	1.Muestra respeto por sus compañeros	X		X		X		X		
			2.Escucha atentamente a los demás compañeros	X		X		X		X		
			3.Da solución frente a un problema que se les presenta	X		X		X		X		
			4.Se comunica con voz suave y calmada	X		X		X		X		
		Coopera en diversas acciones que realizan entre varios niños	5.Brinda apoyo a sus compañeros	X		X		X		X		
			6.Le gusta participar y ayudar a los demás	X		X		X		X		
		Interviene en actividades sociales dentro del aula	7.Respeta y escucha las opiniones de los demás	X		X		X		X		
			8.Pide ayuda si lo necesita	X		X		X		X		
	MANEJO DE EMOCIONES	Expresa sus emociones constantemente	9.Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros	X		X		X		X		
			10.Comenta cómo se siente después de cada actividad	X		X		X		X		

			11 .Identifica sus emociones	X		X		X		X		
		Controla sus emociones en algunas circunstancias	12.Logra controlar su ira	X		X		X		X		
			13. Realiza algún ejercicio para llegar a la calma	X		X		X		X		
	NORMAS Y ACUERDOS	Respeto las normas y acuerdos durante las actividades	14.Respeto las normas y acuerdos.	X		X		X		X		
			15.Ayuda a sus compañeros, si lo necesitan durante una actividad.	X		X		X		X		
			16.Proponen nuevas normas.	X		X		X		X		
			17.Respeto su turno al momento de realizar actividades.	X		X		X		X		
		Distingue su comportamiento en diversos momentos	18.Reconoce su forma de socializar con sus compañeros.	X		X		X		X		
			19.Es amigable con los niños del aula.	X		X		X		X		
			20.Disfruta estar en compañía	X		X		X		X		
	Entorno	Varía su círculo social en todo momento	21.Respeto y se comunica con los adultos de la institución.	X		X		X		X		
			22.Pide ayuda y confía en el docente a cargo.	X		X		X		X		
			23.Se involucra en las actividades festivas	X		X		X		X		
		Respeto cada espacio del aula constantemente	24.Mantiene el aula limpia	X		X		X		X		
			25.Cuida los materiales didácticos	X		X		X		X		

			26.Mantiene el aula ordenada	X		X		X		X		
		Fomenta la participación en actividades del aula circunstancialmente	27.Motiva a participar a sus compañeros	X		X		X		X		
			28.Es partícipe de actividades cotidianas dentro del aula.	X		X		X		X		

EL QUE SUSCRIBE:

Dra: Guilianna Cabanillas Vizconde

TÍTULO: Licenciada en educación inicial

GRADO ACADÉMICO: Doctora en educación

ORCID: 0000-0001-7058-7220

HACE CONSTAR:

Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal de la interesada para los fines que estimen conveniente.

Trujillo, 08 de diciembre del 2022



Dra: Guilianna Cabanillas Vizconde

DNI N° 41800237

Doctora en educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Programa de juegos lúdicos para la socialización en niños de cinco años de una institución educativa Trujillo, 2022

OBJETIVO GENERAL: Explicar de qué manera el programa de los juegos lúdicos favorecen la socialización en los niños de años cinco de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2022

HIPÓTESIS: El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la socialización en los niños de cinco años de la I.E. de la ciudad de Trujillo, 2022

JUEZ EXPERTO: Mg. Micaela Casanova Alvarca

FIRMA:

GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO: Maestra en Pedagogía de la Educación Superior.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		OBSERVACIONES
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Socialización	INTERACCIÓN	Mantiene una buena comunicación entre compañeros en todo momento	1.Muestra respeto por sus compañeros	X		X		X		X		
			2.Escucha atentamente a los demás compañeros	X		X		X		X		
			3.Da solución frente a un problema que se les presenta	X		X		X		X		
			4.Se comunica con voz suave y calmada	X		X		X		X		
		Coopera en diversas acciones que realizan entre varios niños	5.Brinda apoyo a sus compañeros	X		X		X		X		
			6.Le gusta participar y ayudar a los demás	X		X		X		X		
		Interviene en actividades sociales dentro del aula	7.Respeta y escucha las opiniones de los demás	X		X		X		X		
			8.Pide ayuda si lo necesita	X		X		X		X		
	MANEJO DE EMOCIONES	Expresa sus emociones constantemente	9.Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros	X		X		X		X		
			10.Comenta cómo se siente después de cada actividad	X		X		X		X		

			11. Identifica sus emociones	X		X		X		X			
		Controla sus emociones en algunas circunstancias	12. Logra controlar su ira	X		X		X		X			
			13. Realiza algún ejercicio para llegar a la calma	X		X		X		X			
	NORMAS Y ACUERDOS	Respeto las normas y acuerdos durante las actividades	14. Respeto las normas y acuerdos.	X		X		X		X			
				15. Ayuda a sus compañeros, si lo necesitan durante una actividad.	X		X		X		X		
				16. Proponen nuevas normas.	X		X		X		X		
				17. Respeto su turno al momento de realizar actividades.	X		X		X		X		
			Distingue su comportamiento en diversos momentos	18. Reconoce su forma de socializar con sus compañeros.	X		X		X		X		
				19. Es amigable con los niños del aula.	X		X		X		X		
				20. Disfruta estar en compañía	X		X		X		X		
	Entorno	Varía su círculo social en todo momento	21. Respeto y se comunica con los adultos de la institución.	X		X		X		X			
				22. Pide ayuda y confía en el docente a cargo.	X		X		X		X		
				23. Se involucra en las actividades festivas	X		X		X		X		
			Respeto cada espacio del aula constantemente	24. Mantiene el aula limpia	X		X		X		X		
				25. Cuida los materiales didácticos	X		X		X		X		

			26.Mantiene el aula ordenada	X		X		X		X		
		Fomenta la participación en actividades del aula circunstancialmente	27.Motiva a participar a sus compañeros	X		X		X		X		
			28.Es partícipe de actividades cotidianas dentro del aula.	X		X		X		X		

EL QUE SUSCRIBE: *Micaela Casanova Hurtado*

TÍTULO: *Licenciada en Educación Inicial*

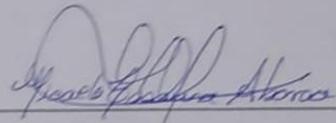
GRADO ACADÉMICO-MENCIÓN: *Maestra en Pedagogía de la Educación Superior*

ORCID: *0000-0001-6212-0268*

HACE CONSTAR:

Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo presente a solicitud verbal de la interesada para los fines que estimen conveniente.

Mayo, 2023.



Ms. Micaela Casanova Hurtado

DNI: *06697744*

GRADO ACADÉMICO: *Maestra*

Anexo N° 5

Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	OPERACIONALIZACIÓN				ESCALA DE MEDICIÓN	NIVELES O RANGOS	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA		
			VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS						
¿De qué manera los juegos lúdicos mejoran la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Trujillo, 2022?	Explica de qué manera el programa de los juegos lúdicos favorecen la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2022	Explica de qué manera el programa de los juegos lúdicos favorecen la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2022	Variable independiente	a) Cooperación	Manifiesta un trabajo cooperativo en equipo	1.Trabaja en equipo.	ordinal	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca • Casi nunca • Algunas veces • Casi siempre • Siempre 	Escala de valoración	TIPO DE INVESTIGACIÓN: Aplicada		
						Juegos Lúdicos					2.Ayuda a sus compañeros cuando no puede realizar alguna actividad	Enfoque de investigación:
			3.Comparte sus materiales con los demás.								Enfoque cuantitativo	
			Demuestra esfuerzo en las actividades									4. Tiene interés en las actividades.
			5. Se esfuerza en sus actividades sin pedírselo.								6.Busca tener un trabajo activo con sus compañeros.	Enfoque de investigación:
			b) Reglas			Establece acuerdos con sus compañeros					7.Busca cómo solucionar un problema que se le presente	
					Valora y respeta las reglas que se acordaron						8.Respeta las reglas al momento de jugar	Explicativo
						9.Comenta sus acuerdos					Diseño de investigación:	
					10.Escucha y expresa sus ideas antes de jugar	Pre experimental						
			PREGUNTAS ESPECÍFICAS		OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS						
a) ¿De qué manera la aplicación del programa de juegos lúdicos influye en la interacción como dimensión de la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de	a) Identificar de qué manera la aplicación de los juegos lúdicos influye en la interacción como dimensión de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la	a) El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la dimensión de interacción de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2022										

Trujillo, 2022?	ciudad de Trujillo, 2022	El programa de juegos lúdicos no influye favorablemente y significativamente en la dimensión de interacción de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2022		c) Participación	Demuestra participación en las actividades	11.Participan sin timidez 12.Se muestran seguros de sí mismos				Método:
					Desarrolla estrategias y técnicas para el uso de juegos.	13.Brindan ideas para jugar entre todos 14.Motiva a sus compañeros a participar de las actividades				Inductivo
b) ¿De qué manera la aplicación del programa de juegos lúdicos influye en las emociones como dimensión de la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Trujillo, 2022?	b) Identificar de qué manera la aplicación de los juegos lúdicos influye en las emociones como dimensión de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2022	b) El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la dimensión de manejo de emociones de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2022 El programa de juegos lúdicos no influye favorablemente y significativamente en la dimensión de manejo de emociones de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2022	Variable dependiente Socialización	a) Interacción	Mantiene una buena comunicación entre compañeros en todo momento	15.Muestra respeto por sus compañeros 16.Escucha atentamente a los demás compañeros 17.Da solución frente a un problema que se le presenta 18.Se comunican con voz suave y calmada	ordinal	<ul style="list-style-type: none"> ● Nunca ● Casi nunca ● Algunas veces ● Casi siempre ● Siempre 	Escala de valoración	Población: Veinticinco niños de cinco años
					Coopera en diversas acciones que realizan entre varios niños	19. Brinda apoyo a sus compañeros 20.Le gusta participar y ayudar a los demás				Muestreo: No aleatorio por conveniencia
					Interviene en actividades sociales dentro del aula	21.Respeta y escucha las opiniones de los demás 22.Pide ayuda si lo necesita				
c) ¿De qué	c) Identificar	c) El programa de		b) Manejo de	Expresa sus	23. Demuestra				

manera la aplicación del programa de juegos lúdicos influye en las normas y acuerdos como dimensión de la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Trujillo, 2022?	de qué manera la aplicación de los juegos lúdicos influye en las normas de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2022	juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la dimensión de normas y acuerdos de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2022 El programa de juegos lúdicos no influye favorablemente y significativamente en la dimensión de normas y acuerdos de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2022		emociones	emociones constantemente	sus emociones al relacionarse con sus compañeros 24.Comenta cómo se siente después de cada actividad 25.Identifica sus emociones 26.Logra controlar su ira 27.Realiza algún ejercicio para llegar a la calma				
d) ¿De qué manera la aplicación del programa de juegos lúdicos influye en el entorno como dimensión de la socialización en niños de cinco años en una institución educativa de Trujillo, 2022?	d) Identificar de qué manera la aplicación de los juegos lúdicos influye en el entorno como dimensión en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2022	d) El programa de juegos lúdicos influye favorablemente y significativamente en la dimensión de las características del entorno de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2022		c) Normas y acuerdos	Respetar las normas y acuerdos durante las actividades	28.Respetar las normas y acuerdos. 29.Ayuda a sus compañeros si lo necesitan durante una actividad 30.Propone nuevas normas. 31. Respetar su turno al momento de realizar actividades.				
					Distingue sus comportamientos en diversos momentos	32.Reconoce su forma de socializar con sus compañeros. 33. Es amigable con los niños del aula. 34.Disfruta estar en compañía				
				d) Entorno	Varía su círculo social en todo momento	35.Respetar y se comunica con los adultos de la institución. 36.Pide ayuda y confía en el				

		El programa de juegos lúdicos no influye favorablemente y significativamente en la dimensión de las características del entorno de la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2022			docente a cargo				
						37. Se involucra en las actividades festivas			
				Fomenta la participación en actividades del aula circunstancialmente		38.Mantiene el aula limpia			
						39.Cuida los materiales didácticos			
					40. Mantiene el aula ordenada				
			Fomenta la participación en actividades del aula circunstancialmente		41.Motiva a participar a sus compañeros				
					42.Es partícipe de actividades cotidianas dentro del aula.				

Anexo N° 6

Base de datos

No	DATOS GENERALES		Interacción									Manejo de emociones					Normas y acuerdos					Entorno								TOTAL PRETEST					
	edad	sexo	1	2	3	4	5	6	7	8	Total	9	10	11	12	13	Total	14	15	16	17	18	19	20	Total	21	22	23	24		25	26	27	28	Total
1	5	1	4	3	3	4	3	4	3	3	27	4	3	3	3	2	15	3	3	2	2	3	4	4	21	4	4	4	4	3	3	3	4	29	92
2	5	1	3	4	4	4	4	3	4	3	29	3	4	3	4	2	16	4	3	3	3	3	4	4	24	3	3	4	4	3	3	3	4	27	96
3	5	0	4	3	2	3	2	2	2	2	20	2	2	2	4	2	12	3	2	2	3	3	2	3	18	2	2	4	3	3	3	2	3	22	72
4	5	1	3	3	3	2	3	3	3	2	22	3	3	3	2	2	13	3	2	2	3	2	3	4	19	3	2	4	3	3	3	2	3	23	77
5	5	1	3	3	3	3	2	2	3	3	22	4	2	3	3	2	14	2	2	3	2	2	2	4	17	3	3	4	3	3	2	2	3	23	76
6	5	1	3	3	2	2	2	3	2	2	19	4	2	2	2	2	12	2	2	2	3	2	2	3	16	2	2	4	3	3	2	2	3	21	68
7	5	1	5	4	3	3	3	2	3	3	26	3	3	2	4	3	15	4	2	2	3	3	3	4	21	3	3	4	3	3	3	2	3	24	86
8	5	0	3	3	2	3	2	4	2	3	22	3	2	2	4	3	14	3	2	3	3	3	3	4	21	2	3	4	3	3	3	3	3	24	81
9	5	1	4	4	4	4	3	4	3	2	28	3	3	3	4	3	16	4	3	3	3	3	4	4	24	3	2	4	3	3	3	3	4	25	93
10	5	1	3	4	2	2	2	2	2	2	19	4	2	2	4	2	14	3	2	2	3	3	2	3	18	2	3	4	3	3	3	2	3	23	74

11	5	0	4	4	2	4	2	2	3	3	24	3	2	2	4	3	14	3	2	3	3	3	3	4	21	2	3	4	3	3	3	3	3	24	83	
12	5	0	5	4	3	4	2	3	3	3	27	4	2	3	4	3	16	3	3	3	3	3	3	3	21	3	2	4	3	3	3	3	3	24	88	
13	5	0	4	3	4	3	3	4	3	3	27	3	3	3	4	3	16	3	2	3	3	2	3	4	20	3	2	4	3	3	3	3	4	25	88	
14	5	0	5	4	3	3	3	3	3	2	26	4	2	3	3	3	15	3	2	2	3	3	3	3	19	3	2	4	3	3	3	3	3	24	84	
15	5	0	4	3	2	3	3	3	3	3	24	3	2	2	4	3	14	3	2	3	3	3	3	3	20	3	2	4	3	3	3	3	3	24	82	
16	5	0	3	3	2	2	3	2	3	3	21	4	2	2	4	2	14	2	2	2	3	2	2	4	17	3	3	4	2	3	3	2	3	23	75	
17	5	1	3	2	2	2	2	4	2	2	19	3	3	3	3	2	14	3	2	2	2	2	3	4	18	3	2	4	3	3	3	2	4	24	75	
18	5	0	4	3	2	3	2	2	2	3	21	4	2	3	2	3	14	2	2	2	3	3	3	3	18	3	3	4	3	3	3	3	3	25	78	
19	5	1	3	2	2	2	2	3	2	2	18	4	3	3	2	2	14	2	2	2	2	2	3	4	17	3	2	4	3	3	3	2	4	24	73	
20	5	1	3	2	2	2	2	3	2	2	18	3	3	3	3	2	14	3	2	2	3	2	3	4	19	3	2	4	3	3	2	2	3	22	73	
21	5	0	4	4	3	3	3	5	4	3	29	3	2	3	4	3	15	4	3	3	4	3	3	4	24	3	3	4	3	3	3	3	4	26	94	
22	5	1	3	2	3	2	2	4	2	3	21	4	3	3	3	3	16	3	2	2	2	2	3	4	18	3	3	4	3	3	3	2	3	24	79	
23	5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	5	1	3	3	3	3	3	4	3	3	25	3	2	3	3	3	14	3	2	3	3	3	3	3	20	3	3	4	3	3	3	3	3	25	84	
25	5	1	3	3	3	3	2	3	3	3	23	3	2	2	3	2	12	3	2	2	3	2	3	3	18	3	2	4	3	3	3	3	3	24	77	

YARIANZ	0.97	0.84	0.73	0.82	0.56	1.08	0.64	0.49		0.74	0.55	0.49	0.96	0.48		0.69	0.35	0.46	0.52	0.49	
	0.96	0.48		0.69	0.35	0.46	0.52	0.49	0.64	0.73		0.52	0.57	0.61	0.47	0.35	0.42	0.49	0.61		307.91
																					17.27

Anexo N° 7

PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TRUJILLO, 2022

1. Datos informativos:

- 1.1. Programa de estudio : Educación Inicial
- 1.2 Institución Educativa : Nuevo Perú N°1602
- 1.3 Dirección de la IEP : Calle Chan Chan 195, Trujillo 13011
- 1.4. Autora(as) : Estefani Madelem Carrión Siccha
Natalia Carolina Loloy Arévalo
- 1.5. Asesora : Dra. Sonia Llaquelin Quezada Garcia
- 1.6. Tiempo: : Inicio: 12-09-2022
Término: 27-07-2023
- 1.7. N° sesiones : 15
- 1.8. Beneficiarios : Estudiantes de cinco años

2. Fundamentación:

El programa de juegos lúdicos, posee cierta cantidad de actividades recreativas que permite al niño de cinco años de edad, a disfrutar y sobre todo socializar con las diversas experiencias que se le pueda proporcionar mediante la acción del juego, así como el material concreto, experiencias directas, donde obtendrá distintos aprendizajes que le será de utilidad para construir esta formación desde que están en el nivel inicial, debido a que es una base para que modelen estos estudios, y así, con la finalidad de que pueda solucionar diferentes problemas en el futuro, más aún, al momento de que socialicen junto a su entorno que le rodea.

Asimismo, según la UNICEF (2018) indica que, el juego es lo más esencial para el niño, debido a que esta acción es una forma de brindarles nuevos aprendizajes de diversas maneras, junto a los diversos juegos. Además, los niños al jugar, ya sea de manera individual o junto con sus demás compañeros, dan sentido al mundo, para conocer todo lo que les rodea, y en base a la experiencia descubren nuevas cosas. Por ello, esta actividad es una práctica

que, para los niños, les resulta de manera dinámica, debido a que constantemente, lo que ellos realizan, lo hacen por la razón de buscar algo nuevo y divertido, que al mismo tiempo les favorece en su aprendizaje.

3. Sustento teórico científico

Para este asunto, se tiene que según Piaget (s.f.) sostiene que, la actividad de juego es vital para la vida del niño, ya que absorbe distintos aprendizajes debido a que, en este momento, va aprendiendo diversos fundamentos de estos actos dinámicos. Es así que, este interés y necesidad de juego de los niños, es importante para cada uno de ellos, por lo que, mediante este acto, adquieren conocimientos que les apoya a su desarrollo mental, para también resolver diferentes problemas que se le pueda presentar, por lo que siempre el niño debe estar involucrado en este momento de diversión.

Por añadidura, en relación a la socialización, sobre todo en torno a los niños, según Espinosa, et al (2017) explica que su círculo social se hace cada vez más grande, debido a que, si tiene hermanos, probablemente desde ese momento, ya está socializando con otro individuo. Añade, cuando inicia su etapa pre escolar, se empieza a ampliar más su relación social, por el motivo que se comunica y empieza a expresarse de distintas maneras, sea con alguna conversación o es su mismo juego, ya que intervienen gestos o palabras, junto a actos que le permite relacionarse entre ellos. De tal modo, todo lo que observan y oyen, se influyen a través de ello, porque son personas que están aprendiendo gracias a sus experiencias que puedan realizar junto a otros grupos similares a su edad, donde comparten estos momentos de interacción, explorando lo que esté alrededor de ellos o a través de la imitación, intervienen estos hechos sociales.

4. Finalidad:

Este programa de juegos lúdicos en una institución educativa de Trujillo, dirigido a los niños y niñas de cinco años de edad, tiene como finalidad mejorar la socialización para que puedan tener una mejor comunicación con sus pares y demás.

5. Características

- a) Es innovador porque observa y trabaja las necesidades e intereses de cada niño.
- b) Se distingue y sobresale en cada actividad, la inclusión para todos los alumnos.
- c) Es impactante, debido a que se preocupa por las fortalezas y destrezas de los niños.

6. Ventajas

- a) Lograr una buena comunicación entre compañeros.
- b) Fomentar el trabajo en equipo.
- c) Lograr que participen y compartan sus ideas para la solución de un problema.

7. Objetivos:

- Implementar materiales para los juegos lúdicos
- Aplicar el programa de juegos lúdicos.
- Evaluar la aplicación del programa de juegos lúdicos.

8. Metas:

Implementar y aplicar el programa basado en los juegos lúdicos y la realización de estos a veinticinco alumnos de cinco años de edad, durante el mes de mayo, correspondiente al II bimestre del año lectivo 2023.

9. Descripción del programa:

La aplicación del programa de juegos lúdicos, se llevará a cabo a través de quince sesiones de aprendizaje, durante el mes de mayo, correspondiente al II bimestre del año lectivo 2023. Estas sesiones permitirán desarrollar la socialización en los estudiantes de cinco años de edad del nivel de educación inicial de una institución educativa de Trujillo.

La aplicación de este programa va a contribuir a formar estudiantes, para que, de esta manera, puedan relacionarse con los demás.

10. Metodología: (Aporte metodología y procedimiento)

La aplicación de este programa se desarrollará en catorce sesiones, en el cual se utilizará el Método Participativo Activo (MPA) junto a técnicas, materiales. Además, este programa de juegos lúdicos se basa en realizar diversas sesiones, dónde los niños logran desenvolverse con total seguridad, manteniendo una buena comunicación y trabajando en equipo, para que, de este modo, ellos obtengan una mejor forma de socializar, y así estos niños tengan mejores resultados, es por ello que las actividades deben ser innovadoras y del agrado de los niños para que haya una mejor convivencia y participación por parte de todos ellos.

Dicho sea de paso, se tiene en cuenta que, todos los niños deben intervenir, así como colaborar de las distintas actividades que se realicen, para poder observar su participación, así como también, disponer y analizar que los materiales a utilizar, deben ser pertinentes y acorde a su edad, para realizar un buen trabajo con cada uno de ellos.

11. Implementación del programa:

Competencias capacidades e indicadores a desarrollar

competencia	capacidades	indicadores	sesiones
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Manifiestan un trabajo cooperativo en equipo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajan en equipo. • Ayuda a sus compañeros cuando no puede realizar alguna actividad • Comparten sus materiales con los demás. <p>Demuestran esfuerzo en las actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tienen interés en las actividades • Se esfuerzan sin pedirselo <p>Establecen acuerdos con sus compañeros</p> <ul style="list-style-type: none"> • Busca tener un trabajo activo con sus compañeros. • Buscan cómo solucionar un problema que se les presente <p>Valoran y respetan las reglas que se acordaron</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetan las reglas al momento de jugar • Comentan sus acuerdos • Escuchan y expresan sus ideas antes de jugar. <p>Demuestran participación en las actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participan sin timidez • Se muestran seguros de sí mismos 	<p>Adivinamos adivinanzas</p> <p>Imitamos las profesiones de mis papás</p> <p>Conejos a sus conejeras</p> <p>Ordenamos los números</p> <p>El juego de las sillas</p> <p>Pasa el globo al ritmo de la música</p> <p>Me emociono</p> <p>La cuerda más larga</p> <p>Insertamos letras</p> <p>Coordino con mi cuerpo</p> <p>¿Nuestra aula está ordenada?</p> <p>Encestamos las pelotas</p> <p>Me convierto en ratón</p> <p>Érase una vez una familia singular</p> <p>Mi cuerpo</p>

		Desarrollan estrategias y técnicas para el uso de juegos. <ul style="list-style-type: none"> • Brindan ideas para jugar entre todos • Motiva a sus compañeros a participar de las actividades 	
--	--	---	--

12. Cronograma

MESES		SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE		
FASES		semanas	semanas	semana s	semanas	semana s	se ma na
Di se ño e im pl e m en ta ción de l tal	Actividades						
	Diseño del programa	■	■				
	Diseño del Instrumento de evaluación sobre r resolución de problemas	■	■				
	Validación del instrumento de evaluación			■			
	Aplicación de pre test para evaluar el nivel d de resolución de problemas			■	■		
	Diseño de estrategias y/o actividades para cada sesión de aprendizaje				■	■	■
	Elaboración de sesiones de aprendizaje.				■	■	■

lar																				
Ej ec uc i ó n de l tal ler	Desarrollo de sesiones de aprendizaje.																			
	Observación sistemática y realización de actividades relacionadas a mejorar la resolución de problemas																			
	Evaluación permanente de las actividades planteadas en las sesiones.																			
Ev al ua ci ón de l tal ler	Aplicación de post test para evaluar la efectividad del programa																			
	Análisis de información recogida en las guías de observación.																			
	Procesamiento de resultados del programa.																			
	Elaboración del informe del programa																			

13. RELACIÓN DE SESIONES / O ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DEL PROGRAMA

SESIONES	TEMAS	FECHA
1.-Adivinamos adivinanzas	Trabajan en equipo.	08/05/2023
2.- Imitamos las profesiones de mis papás	Trabajo en equipo.	09/05/2023
3.- Conejos a sus conejeras	Buscan cómo solucionar un problema que se les presente.	10/05/2023
4.- Ordenamos los números	Tienen interés en las actividades.	11/05/2023
5.- El juego de las sillas	Se esfuerzan sin pedírselo	12/05/2023
6.- Paso el globo al ritmo de la música	Busca tener un trabajo activo con sus compañeros.	16/05/2023
7.- Me emociono	Comparten sus materiales con los demás.	17/05/2023
8.- La cuerda más larga	Trabaja en equipo motivando a sus compañeros con espíritu de colaboración.	18/05/2023
9.- Insertamos las letras	Comentan sus acuerdos	19/05/2023
10.- Coordino con mi cuerpo	Escuchan y expresan sus ideas antes de jugar.	22/05/2023
11. ¿Nuestra aula está ordenada?	Participan sin timidez	23/05/2023
12. Encestamos las pelotas	Cuida los materiales didácticos	24/05/2023
13. Me convierto en ratón	Respeto cada espacio del aula constantemente	25/05/2023
14. Érase una vez una familia singular	Pide ayuda y confía en el docente a cargo	26/05/2023

15. Mi cuerpo	Es participe de actividades cotidianas dentro del aula.	29/05/2023
---------------	---	------------

15. EVALUACIÓN

Para esta acción de evaluación se tendrá en cuenta lo siguiente: los niños poseerán un tiempo prudente para realizar las actividades que se les presente, así como verificar que cuenten con los materiales que se necesitarán. Además, se observará a cada menor, para así comprobar que ellos respeten los acuerdos y normas que se ha propuesto, como el lograr trabajar en equipo y socializar con los demás.

También, se evaluará su desenvolvimiento durante la actividad, su actitud frente a éstos, y de esta manera, ver si cada uno de ellos respetan a sus compañeros, así como los plazos y reglas que se han considerado. De este modo, se debe tener en cuenta que algunos tendrán dificultades para ciertas actividades, sea en temas de lectura o comprensión, pero se tiene presente que, una de las maneras de revertir esta situación es guiando a los niños en los momentos que ellos lo necesiten, para que a ellos no se les haga muy complicado y puedan realizar sus actividades exitosamente.

Por ello, se sugiere que al realizar las actividades se den en un lugar adecuado, con un amplio espacio y pertinente, donde puedan desenvolverse sin ningún inconveniente y así, evitar algunos accidentes que puedan ocurrir. Asimismo, se recomienda que deben darse al aire libre, ya que estas son actividades que demandan esfuerzos físicos, donde también podrán desenvolverse de forma correcta y sin problemas.

Por añadidura, para estas actividades, los niños deben de contar con su botella con agua y una toalla para saciar la sed que trae consigo durante las actividades que van a realizar, también contar también con una muda extra, ya que de ser necesario puedan acicalarse y cambiarse. Por último, cualquier material a utilizar que no esté dentro del aula, y se solicite que deben traer de casa, se tiene que pedir con anticipación a los padres de familia y hacerles recordar para que todos trabajen a la par y sin obstáculos, caso contrario de presentarse algún caso inoportuno, se buscará una solución inmediata para poder continuar con las actividades que se han preestablecido.

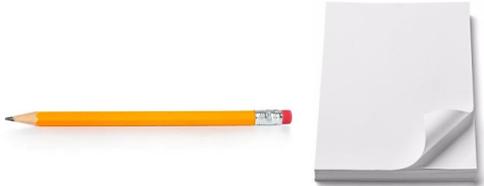
Referencias bibliográficas:

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2015). Guía lúdica y de apertura a la educación formal: guía de actividades lúdicas con uso de kits para atender emergencias.
- MINEDU (2015). Guía Lúdica y de Apertura a la Educación Formal.
- Gimeno y Pérez <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

Anexo N° 8

FECHA	08 - 05 – 2023	
TÍTULO DE LA SESIÓN	“ADIVINAMOS ADIVINANZAS”	
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	“Que se apoyen y trabajen en equipo, a través de las características de las imágenes que está observando”	
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑO	INDICADOR
	Construye y establece la relación término a término en dos colecciones con objetos (tazas con sus platos, ollas con sus tapas, etc.).	Escuchan atentamente a los demás compañeros
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material: disponemos el ambiente, se imprimen los dibujos para poder realizar las adivinanzas	
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS	
	<p align="center">INICIO</p> <p>Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.</p>	<p>Los niños escuchan que se realizan diversos juegos para poder compartir en equipo, es por ello que, se va a realizar una competencia de adivinanzas, donde responden ¿Alguien conoce qué son las adivinanzas?, ¿Cómo podemos realizarlas? Además, ellos oyen que no se sabe cómo se pueden hacer las adivinanzas para la competencia, por lo que contestan, ¿Cómo podemos hacerlo?, ¿Qué materiales podemos usar?, ¿Cómo podremos adivinar? De esta manera, los niños escuchan que el día de hoy, vamos a adivinar adivinanzas</p>

		mediante características.	
	<p>DESARROLLO Implican las actividades, estrategias y uso de materiales pertinentes (cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.</p>	<p>En equipos de trabajo, los niños observan diversas imágenes (ANEXO 1) que se han traído, dónde primero escuchan un ejemplo en el cual se describen características como el color que tiene, tamaño, forma, olor, sabor, para que sirve, entre otros, de una de estas imágenes y así ellos puedan adivinar. Luego de ello, estos equipos de trabajo van a realizar la misma dinámica, donde unos niños describen las distintas características que están viendo de estas imágenes, mientras que los otros niños, a partir de las descripciones brindadas por su otro compañero, pueden adivinar lo que le dice. Después de la actividad, los niños dibujan con su lápiz (ANEXO 2) en una hoja bond el objeto, animal, fruta, comida, juego, personaje u otra cosa que más le gusta para que luego, pueda hacer adivinar a sus demás compañeros de acuerdo a las características que observa del dibujo que ha realizado</p>	
	<p>CIERRE Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.</p>	<p>Responden a preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué sabemos de las adivinanzas? • ¿Cómo nos sentimos? • ¿Les pareció divertido? • ¿Fue fácil adivinar las adivinanzas? • ¿De qué otra forma podemos realizar 	

		adivanzas?	
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		
ANEXO 1			
ANEXO 2 Y 3			

Evidencias:



Guía de observación

APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Participa y responde activamente a las preguntas			Reconocen e identifican las características de las imágenes			Realizan adivinanzas		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan		X			X				X
2	Almao Torrealba, Mateo Josue		X			X				X
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi		X			X			X	
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel		X			X				X
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás		X			X			X	
6	De la Cruz Orezzoli, Jefferson André		X			X			X	
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo		X			X			X	
8	Diaz Medina, Antonella Mishell		X			X			X	
9	Garcia Nureña, André Matias			X			X			X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David		X			X			X	
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria		X			X				
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa			X			X		X	
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra			X			X			X
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia		X				X		X	
15	Malave Natera, Cynthia Lucia	X				X			X	
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana		X			X			X	
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel		X			X				X
18	Olaya Leyva, Mia Antonela		X			X			X	
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael		X			X			X	
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro	X				X			X	
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila		X			X			X	
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo		X			X				X
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo		X			X				X
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo		X			X			X	

ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Sesión de aprendizaje N° 2:

FECHA	09- 05 - 2023	
TÍTULO DE LA SESIÓN	“IMITAMOS LAS PROFESIONES DE MIS PAPAS”	
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	“Que los niños puedan imitar a sus papás, según la profesión que ellos tengan”	
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑO	INDICADOR
	<ul style="list-style-type: none"> • Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. 	Motiva a participar a sus compañeros
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material: disponemos el ambiente, se escriben los nombres de las profesiones, se forma una asamblea.	
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS	
	<p>INICIO Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.</p>	<p>Los niños escuchan que se realizan diversos juegos para poder compartir en equipo, es por ello que, hoy se realizara el juego de la imitación, donde responden ¿Alguien sabe que es la imitación? ¿Cómo hacemos para imitar? Además, ellos oyen que para poder imitar debemos recordar que hacen o como hacen los personajes que queremos imitar. La maestra empieza a imitar a un chef (ANEXO 1) haciendo como que cocina, que pica la carne y de esta manera, los niños escuchan que el día de hoy vamos a imitar a nuestros padres según en lo que trabajan.</p>

	<p>DESARROLLO Implican las actividades, estrategias y uso de materiales pertinentes (cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.</p>	<p>Formamos una asamblea, donde los niños salen uno por uno al frente, dónde primero escuchan un ejemplo en el cual se describe la profesión de maestra sin decir que profesión es y según la imitación que se haga los niños reconocerán esa imitación. Luego los niños van a realizar la misma dinámica, donde unos niños imitan recordando en que trabajan sus padres, mientras que los otros niños, a partir de las descripciones brindadas por su otro compañero, pueden adivinar que profesión están imitando sus compañeros. Después de la actividad, los niños dibujan con su lápiz (ANEXO 2) en una hoja bond (ANEXO 3) la profesión que imitaron.</p>	
	<p>CIERRE Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.</p>	<p>Responden a preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué sabemos sobre imitar? • ¿Cómo nos sentimos? • ¿Les pareció divertido? • ¿Fue fácil imitar las profesiones de sus papás? 	
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		
<p>ANEXO 1</p>			

ANEXO 2 Y 3



Evidencias:



Guía de observación

APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Participa y responde activamente a las preguntas			Reconocen e identifican las profesiones de sus padres			Imitan las profesiones		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan		X			X			X	
2	Almao Torrealba, Mateo Josue		X			X				X
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi		X			X			X	
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel		X			X				X
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás	X				X			X	
6	De la Cruz Orezzoli, Jefferson André		X			X			X	
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo		X				X			X
8	Diaz Medina, Antonella Mishell		X			X			X	
9	Garcia Nureña, André Matias			X			X			X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David	X				X		X		
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria			X		X			X	
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa			X		X			X	
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra			X			X		X	
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia			X			X		X	
15	Malave Natera, Cynthia Lucia		X			X			X	
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana		X			X			X	
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel		X			X			X	
18	Olaya Leyva, Mia Antonela		X			X			X	
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael			X			X		X	
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro		X			X			X	
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila			X			X		X	
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo		X				X		X	
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo		X				X		X	
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo		X			X			X	

ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Sesión de aprendizaje N°3:

FECHA	10 - 05 - 2023	
TÍTULO DE LA SESIÓN	“CONEJOS A SUS CONEJERAS”	
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	“Que se apoyen cuando alguien no sabe a dónde debe ir”	
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑO	INDICADOR
	• Comenta sobre lo que le gusta o disgusta en situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	Apoya a los demás en el momento de una dificultad
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material: disponemos de un ambiente amplio.	
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS	
	INICIO Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.	Los niños escuchan que se realizan diversos juegos para poder compartir en equipo, es por ello que, se va a realizar una competencia de conejos, donde responden ¿Alguien sabe que es una conejera?, ¿Para qué sirven estas conejeras? Además, ellos oyen que no se sabe cómo se puede hacer una conejera para la competencia, por lo que contestan, ¿Cómo podemos hacer una conejera?, ¿Qué nos falta para que nuestra conejera este llena? donde se les muestra un video (ANEXO 1). De esta manera, los niños escuchan que el día de hoy, vamos a jugar conejos a sus conejeras.

	<p>DESARROLLO</p> <p>Implican las actividades, estrategias y uso de materiales pertinentes (cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.</p>	<p>En equipos de dos, se forman seis conejeras y los niños que quedan son los conejos, dónde primero escuchan y observan un ejemplo en el cual se dan indicaciones de cómo funciona el juego y que solo debe entrar un conejo a la conejera, respetando el primero que llega sin empujarse. Luego los conejos se alistan para entrar a sus conejeras y así realizan la misma dinámica, hasta obtener un ganador. Después de la actividad, los niños dibujan con su lápiz (ANEXO 2) en una hoja bond (ANEXO 3) el juego que realizaron.</p>	
	<p>CIERRE</p> <p>Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.</p>	<p>Responden a preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué sabemos de las conejeras? • ¿Cómo nos sentimos? • ¿Les pareció divertido? • ¿Fue fácil entrar a las conejeras? 	
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		
<p>ANEXO 1</p>	<p>https://youtu.be/8eLDmAliMGk</p>		

ANEXO 2 Y 3



Evidencia:



Guía de observación

APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Reconocen las conejeras			Respetan su turno			Apoya a su compañero si lo necesita		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan			X		X				X
2	Almao Torrealba, Mateo Josue			X			X			X
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi		X			X			X	
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel		X			X			X	
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás		X			X			X	
6	De la Cruz Orezzoli, Jefferson André			X		X			X	
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo			X			X		X	
8	Diaz Medina, Antonella Mishell		X			X			X	
9	Garcia Nureña, André Matias			X		X				X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David		X			X			X	
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria			X		X			X	
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa			X			X			X
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra			X		X				X
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia			X			X		X	
15	Malave Natera, Cynthia Lucia		X			X			X	
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana		X			X			X	
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel		X			X			X	
18	Olaya Leyva, Mia Antonela		X						X	
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael		X			X			X	
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro		X			X			X	
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila			X			X		X	
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo			X		X			X	
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo			X		X			X	
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo			X		X			X	

ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Sesión de aprendizaje N° 4

FECHA	11 - 05 - 2023	
TÍTULO DE LA SESIÓN	“ORDENAMOS LOS NUMEROS”	
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	“Que mantengan una buena comunicación para que puedan ordenar del 1 al 5”	
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑO	INDICADOR
	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Da solución frente al problema que le presenta.
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material: disponemos el ambiente, se colocan en el piso los cojines numéricos.	
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS	
	INICIO Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.	Los niños escuchan que se realizan diversos juegos para poder compartir en equipo, es por ello que, se va a realizar una competencia con números, donde responden ¿Alguien sabe que es ordenar?, ¿Conocen los números? Además, ellos oyen que no se sabe cómo se pueden ordenar los números para la competencia, por lo que contestan, ¿Cómo podemos hacerlo?, ¿Qué número va primero?, De esta manera, los niños escuchan que el día de hoy, vamos a ordenar los números y para ello cantamos la canción
		Evaluación formativa (durante el acompañamiento del aprendizaje)

		(ANEXO 1) que se encuentran en desorden	
	<p>DESARROLLO</p> <p>Implican las actividades, estrategias y uso de materiales pertinentes (cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.</p>	<p>Se forma 2 grupos y se les brinda las recomendaciones necesarias que deben tener en cuenta durante el juego, además a cada grupo se les proporciona el mismo material que son los cojines (ANEXO 2) con los números, que son colocados en el piso en desorden, donde los alumnos deberán ordenarlos del 1 al 5. Después de la actividad, los niños dibujan con su lápiz (ANEXO 3) en una hoja bond (ANEXO 4) el juego que realizaron.</p>	
	<p>CIERRE</p> <p>Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.</p>	<p>Responden a preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo nos sentimos? • ¿Les pareció divertido? • ¿Nos fue fácil? 	
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		
ANEXO 1	https://www.youtube.com/watch?v=KATq-Ws3xtM		
ANEXO 2			

ANEXO 3 Y 4



Evidencias:



Guía de observación

APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Da solución frente a una dificultad			Reconocen e identifican los números			Ordenan los números del 1 al 5		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan		X			X			X	
2	Almao Torrealba, Mateo Josue		X				X			X
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi		X			X			X	
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel		X				X			
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás		X			X			X	
6	De la Cruz Orezzoli, Jefferson André		X				X		X	
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo		X				X		X	
8	Diaz Medina, Antonella Mishell		X			X			X	
9	Garcia Nureña, André Matias		X				X			X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David		X			X			X	
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria			X			X		X	
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa		X				X			X
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra			X			X			X
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia			X			X			X
15	Malave Natera, Cynthia Lucia		X			X			X	
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana		X			X			X	
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel		X				X		X	
18	Olaya Leyva, Mia Antonela		X			X			X	
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael		X				X		X	
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro		X			X			X	
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila			X			X			X
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo		X				X		X	
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo		X				X			X
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo		X				X		X	

ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Sesión de aprendizaje N°5

FECHA	12 - 05 - 2023	
TÍTULO DE LA SESIÓN	“EL JUEGO DE LA SILLA”	
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	“Que bailen, jueguen, elijan una silla, pero conocer sus valores durante el juego”	
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑO	INDICADOR
	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	Es amigable con los niños del aula
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material: disponemos el ambiente, se imprimen los dibujos para poder realizar las adivinanzas	
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS	
	INICIO Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.	Los niños escuchan que se realizan diversos juegos para poder compartir en equipo, es por ello que, se va a realizar una competencia del juego de la silla ¿Alguien sabe cómo es el juego de las sillas? Además, ellos oyen que no se sabe cómo se pueden hacer el juego de las sillas para la competencia, por lo que contestan, ¿Cómo podemos hacerlo?, ¿Qué materiales podemos usar?, ¿Cómo podremos ganar? De esta manera, los
		Evaluación formativa (durante el acompañamiento del aprendizaje)

		niños escuchan que el día de hoy, vamos a jugar con las sillas.	
	<p>DESARROLLO Implican las actividades, estrategias y uso de materiales pertinentes (cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.</p>	La maestra los invita a los niños a colocarse en medio del aula, cada uno con su silla, la maestra los invita a sentarse para observar un video (ANEXO 1). Después de haber visto el video, los niños se ponen de pie, se coloca una música de fondo, ellos comienzan a caminar bailando y cuando la maestra decida pone pausa a la música y todos los niños deben buscar una silla para sentarse, el que se queda parado pierde, así se realiza la dinámica hasta obtener un ganador. Después de la actividad, los niños dibujan con su lápiz (ANEXO 2) en una hoja bond (ANEXO 3) el juego que realizaron.	
	<p>CIERRE Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.</p>	<p>Responden a preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo nos sentimos? • ¿Les pareció divertido? • ¿Nos fue fácil o difícil? 	
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		

ANEXO 1	https://www.youtube.com/watch?v=I21LmavYYag
ANEXO 2 Y 3	

Evidencia:



Guía de observación

APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Participa activamente			Reconoce su derrota			Respeto las reglas del juego		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan		X			X			X	
2	Almao Torrealba, Mateo Josue			X			X		X	
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi		X				X		X	
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel		X			X			X	
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás		X			X			X	
6	De la Cruz Orezzoli, Jefferson André			X			X			X
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo			X			X			X
8	Diaz Medina, Antonella Mishell			X			X			X
9	Garcia Nureña, André Matias			X			X			X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David		X				X		X	
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria			X		X				X
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa		X			X				X
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra			X			X			X
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia			X			X			X
15	Malave Natera, Cynthia Lucia		X			X			X	
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana		X			X			X	
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel			X		X				X
18	Olaya Leyva, Mia Antonela		X			X			X	
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael			X		X			X	
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro			X		X			X	
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila			X		X			X	
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo			X		X				X
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo			X		X			X	
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo			X		X			X	

ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Sesión de aprendizaje N°6

FECHA	16 - 05 - 2023	
TÍTULO DE LA SESIÓN	“PASO EL GLOBO AL RITMO DE LA MUSICA”	
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	“Que los niños y niñas pasen el globo antes de que la música se detenga y a su vez expresen lo que sienten”	
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑO	INDICADOR
	<ul style="list-style-type: none"> 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, 	Comenta como se siente después de la actividad.
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material: disponemos de un ambiente amplio.	
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS	
	INICIO Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.	Los niños escuchan que se va a formar un círculo junto a la maestra, por lo que se organizan en un espacio amplio. Del mismo modo, ellos escuchan y observan un video (ANEXO 1), la cual se aprecia a niños pasando el globo al compañero que está a su lado, por lo que responden, ¿Qué necesitaremos para jugar?, ¿Por qué se necesita música?, ¿Alguna vez han jugado lo que observaron en el video? Los niños escuchan que el día de hoy vamos a realizar el juego del globo donde debemos ser rápidos

		y estar atentos.	
	<p>DESARROLLO</p> <p>Implican las actividades, estrategias y uso de materiales pertinentes (cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.</p>	<p>Los niños se ubican en el patio de juegos se les proporciona un globo (ANEXO 2), donde la maestra coloca una música, para ello se les brinda algunas indicaciones, como respetar sus espacios, no lanzar el globo. Empiezan el juego y cada vez que la música se detiene el que se queda con el globo pierde, pero el niño deberá mantenerse sentado en su sitio hasta obtener un ganador. Una vez finalizada esta actividad con los niños, ellos reciben una hoja (ANEXO 3), en la cual dibujan cómo se sintieron, o que parte de la actividad les gustó realizar más.</p>	
	<p>CIERRE</p> <p>Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.</p>	<p>Responden a preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo lo realizamos? • ¿Cuántos ganadores quedaron? • ¿Cómo nos sentimos? • ¿Les pareció divertido? 	
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		

<p>ANEXO 1</p>	 <p>Divertido Juego con Globos https://www.youtube.com/watch?v=jl6aJR_u5oY</p>
<p>ANEXO 2</p>	
<p>ANEXO 3 Y 4</p>	

Evidencias:



Guía de observación

APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Participa activamente			Reconoce e identifica las normas y reglas del juego			Pasa el globo a su compañero		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan			X			X			X
2	Almao Torrealba, Mateo Josue			X			X			X
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi		X			X			X	
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel			X			X			X
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás		X			X			X	
6	De la Cruz Orezzaoli, Jefferson André			X			X			X
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo			X			X			X
8	Diaz Medina, Antonella Mishell		X			X				X
9	Garcia Nureña, André Matias			X			X			X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David		X			X			X	
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria			X			X			X
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa			X			X			X
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra			X			X			X
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia			X			X			X
15	Malave Natera, Cynthia Lucia			X			X			X
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana			X		X				X
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel			X			X			X
18	Olaya Leyva, Mia Antonela		X				X			X
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael			X			X			X
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro			X		X				X
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila			X			X			X
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo			X			X			X
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo			X			X			X
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo			X			X			X

ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Sesión de aprendizaje N°7

FECHA	17 - 05 - 2023		
TÍTULO DE LA SESIÓN	“ME EMOCIONO”		
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	“Que los niños y niñas reconozcan sus emociones y la de los demás”		
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑOS	INDICADOR	
	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su inter - locutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido.	Demuestra sus emociones al relacionarse con sus compañeros.	
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material: disponemos de un ambiente amplio.		
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS		Evaluación
	INICIO Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.	Los niños escuchan que se va a hacer una asamblea en media luna junto con la maestra, por lo que hacen espacio y puedan sentarse. Del mismo modo, ellos escuchan y observan la imagen (ANEXO 1) de una niña llamada Nana, la cual necesita ayuda porque hay veces en que ella se pone a llorar, se ríe, se enoja y se asusta, por lo que responden, ¿Qué le estará sucediendo a Nana?, ¿Por qué Nana se sentirá así?, ¿Alguna vez se han sentido como Nana?, ¿Cómo podemos	formativa Reconocen las emociones

		<p>ayudarla? Así también, responden a las preguntas, ¿Sabes que son las emociones?, ¿Nosotros sabemos cómo controlar nuestras emociones?, ¿Sabes cuáles son sus emociones? Los niños escuchan que el día de hoy vamos a reconocer que emociones tenemos y podemos expresar.</p>	
	<p>DESARROLLO Implican las actividades, estrategias y uso de materiales pertinentes (cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.</p>	<p>Los niños escuchan que van a conocer la historia de Nana, por lo que ellos observan el video (ANEXO 2) “El remolino de las emociones” y al terminar de observar ellos responden, ¿De qué trató el video?, ¿Qué le pasaba a Nana?, ¿Qué emociones sentía?, ¿Qué acciones realizaba en cada emoción?, ¿Ustedes también tienen esas emociones?, ¿Nana pudo identificar sus emociones?, ¿Cómo identifican ustedes sus emociones? Después de las preguntas, los niños cuentan experiencias en las cuales, sienten estas diferentes emociones, y para ello, lo realizan con la ayuda de unas paletas (ANEXO 3) que presentan las diversas emociones que se mencionaron en el video, donde los niños escogen la emoción que más le llama la atención y explican alguna situación, donde presentan o sientan la emoción que eligieron a través de este material. Una vez finalizada esta actividad con los niños, ellos reciben una hoja (ANEXO 4), en la cual dibujan cómo se</p>	

		sintieron, o que parte de la actividad les gustó realizar más.	
	CIERRE Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.	Responden a preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué emociones tenemos? • ¿Podemos controlar nuestras emociones? • ¿Cómo podemos identificar nuestras emociones? • ¿Cómo nos sentimos? • ¿Les pareció divertido? 	
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		
ANEXO 1			
ANEXO 2	https://www.youtube.com/watch?v=6jztKpm3qBA cuento: “el remolino de las emociones”		
ANEXO 4			

Evidencia:



Guía de observación

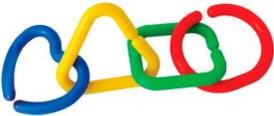
APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Participa y responde con que emoción se identifica			Reconoce e identifica las emociones			Expresa a través de gestos las emociones		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan		X			X				X
2	Almao Torrealba, Mateo Josue			X			X			X
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi		X			X			X	
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel			X			X			X
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás		X			X				X
6	De la Cruz Orezzaoli, Jefferson André			X			X			X
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo			X			X			X
8	Diaz Medina, Antonella Mishell			X			X			X
9	Garcia Nureña, André Matias			X			X			X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David		X			X				X
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria		X				X			X
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa		X				X			X
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra			X			X			X
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia			X			X			X
15	Malave Natera, Cynthia Lucia		X				X			X
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana		X				X			X
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel		X				X			X
18	Olaya Leyva, Mia Antonela		X				X			X
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael			X			X			X
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro			X			X			X
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila			X			X			X
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo			X			X			X
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo			X			X			X
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo			X			X			X

ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Sesión de aprendizaje N° 8

FECHA	18 - 05 - 2023	
TÍTULO DE LA SESIÓN	“LA CUERDA MAS LARGA”	
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	“Que trabajen en equipo, al momento de realizar la cuerda”	
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑO	INDICADOR
	<ul style="list-style-type: none"> Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros 	Disfruta estar en compañía
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material: disponemos el ambiente, se colocan en el piso los cojines numéricos.	
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS	
	INICIO Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.	Los niños escuchan que se realizará diversos juegos para poder compartir en equipo, es por ello que, se va a realizar una competencia con bloques educativos (ANEXO 1), donde responden ¿Alguien sabe para qué sirve? ¿Podremos armar algo con esto? Además, ellos manifiestan que no saben que pueden hacer con esos bloques para la competencia, por lo que contestan, ¿Cómo podemos hacerlo?, ¿lo lograremos? De esta manera, los niños escuchan que el día de hoy, vamos a armar una cuerda de bloques.
	DESARROLLO Implican las actividades, estrategias	Se forma 2 equipos de trabajo, se proporciona el mismo material a los 2 equipos que son los
		Evaluación formativa (durante el acompañamiento del aprendizaje)

	<p>y uso de materiales pertinentes (cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.</p>	<p>bloques educativos, Luego estos equipos de trabajo van a realizar la misma dinámica, donde unos niños empiezan uniendo los bloques formando la cuerda más larga Después de la actividad, los niños dibujan con su lápiz (ANEXO 2) en una hoja bond (ANEXO 3) el objeto que utilizaron de acuerdo a lo realizado.</p>	
	<p>CIERRE Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.</p>	<p>Responden a preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué sabemos de los bloques? • ¿Cómo nos sentimos? • ¿Les pareció divertido? • ¿Fue fácil armar la cuerda larga? • ¿De qué otra forma podemos armar? 	
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		
<p>ANEXO 1</p>			
<p>ANEXO 2 Y 3</p>			

Evidencia:



Guía de observación

APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Incentiva a participar a los demás			Reconoce e identifica la función de las piezas			Trabaja en equipo		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan		X				X			X
2	Almao Torrealba, Mateo Josue			X			X			X
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi		X			X			X	
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel			X			X			X
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás		X				X			X
6	De la Cruz Orezzoli, Jefferson André			X			X			X
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo			X			X			X
8	Diaz Medina, Antonella Mishell		X				X			X
9	Garcia Nureña, André Matias			X			X			X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David		X				X			X
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria			X			X			X
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa			X			X			X
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra			X			X			X
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia			X			X			X
15	Malave Natera, Cynthia Lucia			X			X			X
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana		X				X			X
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel			X		X				X
18	Olaya Leyva, Mia Antonela		X				X			X
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael			X			X			X
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro			X			X			X
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila			X			X			X
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo			X			X			X
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo			X			X			X
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo			X			X			X

ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Sesión de aprendizaje N°9

FECHA	19 - 05 – 2023	
TÍTULO DE LA SESIÓN	“Insertamos las letras”	
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	“los niños trabajaran en equipo, para poder insertar correctamente las letras”	
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑO	INDICADOR
	<ul style="list-style-type: none"> Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros 	Respeto su turno al momento de realizar la actividad.
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material: disponemos el ambiente, se colocan en el piso los cojines numéricos.	
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS	
	INICIO Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.	Se pide a los niños mirar a su alrededor y que nos comenten que juegos no han utilizado en el transcurso de la semana para poder realizar una competencia en grupos Con unos materiales didácticos (ANEXO 1), donde responden ¿Con estos abran jugado? ¿Alguien sabe para qué sirve? ¿Podremos hacer algo con esto? Además, ellos manifiestan que no saben que pueden hacer con esos materiales para la competencia, por lo que contestan, ¿Cómo podemos hacerlo?, ¿lo lograremos? ¿Cuál será su función? De esta manera, los niños escuchan que el día de hoy, vamos a insertar las letras en un

		cordel.	
	<p>DESARROLLO Implican las actividades, estrategias y uso de materiales pertinentes (cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.</p>	<p>Se forma 4 equipos de trabajo, se proporciona el mismo material a todos los equipos que son las letras y el cordel, la docente explica en qué consiste el juego Luego estos equipos de trabajo van a realizar la misma dinámica, donde unos niños tienen que agarrar los cordones y empiezan insertando las letras y e formando la cuerda más larga Después de la actividad, los niños dibujan con su lápiz (ANEXO 2) en una hoja bond (ANEXO 3) el objeto que utilizaron de acuerdo a lo realizado.</p>	
	<p>CIERRE Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.</p>	<p>Responden a preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué sabemos de las letras? • ¿Cómo nos sentimos? • ¿Les pareció divertido? • ¿Fue fácil insertar? 	
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		
ANEXO 1			

ANEXO 2 Y 3



Evidencia:



Guía de observación

APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Participa pacíficamente con los demás			Respeto su turno			Inserta las letras		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan			X			X			X
2	Almao Torrealba, Mateo Josue			X			X			X
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi			X			X			X
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel		X			X				X
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás			X		X				X
6	De la Cruz Orezzoli, Jefferson André			X		X				X
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo			X			X			X
8	Diaz Medina, Antonella Mishell			X			X			X
9	Garcia Nureña, André Matias			X			X			X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David			X			X			X
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria			X			X			X
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa			X			X			X
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra			X			X			X
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia			X			X			X
15	Malave Natera, Cynthia Lucia			X			X			X
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana			X			X			X
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel			X			X			X
18	Olaya Leyva, Mia Antonela			X			X			X
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael		X				X			X
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro		X				X			X
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila			X			X			X
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo		X				X			X
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo			X			X			X
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo			X			X			X

ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Sesión de aprendizaje N° 10:

FECHA	22 - 05 – 2023	
TÍTULO DE LA SESIÓN	“Coordino con mi cuerpo”	
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	“coordinar con el cuerpo, un grupo arriba y otro abajo”	
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑO	INDICADOR
	<ul style="list-style-type: none"> Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros 	Pide ayuda si lo necesita
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material: disponemos el ambiente, se colocan en una fila.	
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS	
	INICIO Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.	Los niños escuchan que se realizará diversos juegos para poder compartir en equipo, es por ello que, se va a realizar una competencia con nuestros propios cuerpos, donde responden ¿Alguien sabe que podemos hacer con nuestras manos? ¿Podremos realizar algo con ellas? Además, ellos manifiestan que no saben que pueden hacer con sus brazos o con su cuerpo, por lo que contestan, ¿Cómo podemos hacerlo?, ¿lo lograremos? De esta manera, los niños escuchan que el día de hoy, vamos a coordinar nuestros brazos y nuestro cuerpo junto al otro grupo.

	<p>DESARROLLO Implican las actividades, estrategias y uso de materiales pertinentes (cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.</p>	<p>Se forma una fila y al niño que esta primero se le dice que es el numero uno al segundo niño es el numero dos el tercero es el uno y el cuarto el dos y así sucesivamente, luego la maestra dice numero uno manos arriba y numero dos manos a los costados, la actividad varía según las estrategias empleadas. Después de la actividad, los niños dibujan con su lápiz (ANEXO 1) en una hoja bond (ANEXO 2) el objeto que utilizaron de acuerdo a lo realizado.</p>	
	<p>CIERRE Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.</p>	<p>Responden a preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo nos sentimos? • ¿Les pareció divertido? • ¿Fue fácil coordinar? • ¿De qué otra forma lo podemos hacer? 	
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		
<p>ANEXO 1</p>			

ANEXO 2



EVIDENCIAS:



Guía de observación

APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Participa y responde sobre que es coordinar			Reconoce e identifica como funciona el juego			Tiene coordinación con sus manos y cuerpo		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan		X			X				X
2	Almao Torrealba, Mateo Josue			X			X			X
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi		X			X			X	
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel			X			X			X
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás		X			X				X
6	De la Cruz Orezzoli, Jefferson André		X				X			X
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo			X			X			X
8	Diaz Medina, Antonella Mishell		X				X			X
9	Garcia Nureña, André Matias			X			X			X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David		X			X				X
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria		X				X			X
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa		X			X				X
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra			X			X			X
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia		X				X			X
15	Malave Natera, Cynthia Lucia		X			X				X
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana		X				X			X
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel		X				X			X
18	Olaya Leyva, Mia Antonela		X			X				X
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael			X			X			X
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro		X				X		X	
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila			X			X			X
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo			X			X			X
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo		X			X				X
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo		X				X			X

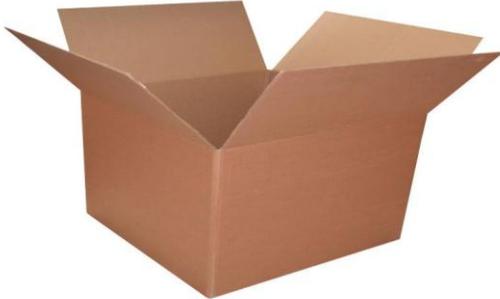
ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Sesión de aprendizaje N° 11

FECHA	23 - 05 – 2023	
TÍTULO DE LA SESIÓN	“¿Nuestra aula está ordenada?”	
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	“Que los niños y niñas participen en el orden de su aula”	
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑO	INDICADOR
	Construye y establece la relación término a término en dos colecciones con objetos (tazas con sus platos, ollas con sus tapas, etc.).	Mantiene el aula limpia
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material para ordenar nuestro salón.	
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS	
	INICIO Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.	Los niños recuerdan como han etiquetado y decorado el repostero de sus loncheras, así como también observan que les han puesto nombres a sus sectores del aula. Además, ellos observan una caja (ANEXO 1) en la cual hay algo dentro de ella y los niños responden, ¿Qué habrá dentro de esta caja? Luego, ellos observan que hay una imagen (ANEXO 2) de cómo ha estado el aula al entrar al salón, debido a que algunas veces suelen dejar sus materiales en diferentes lugares, por lo que ellos responden, ¿Qué observamos en la imagen?, ¿Cómo encontramos el aula?, ¿Está bien dejar así los objetos?, ¿Qué

		podemos hacer? De esta manera, los niños escuchan que el día de hoy vamos a ordenar el aula.	
	<p>DESARROLLO Implican las actividades, estrategias y uso de materiales pertinentes (cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.</p>	<p>Los niños observan otra imagen (ANEXO 3) que está dentro de la caja y responden ¿Qué observan en esta imagen?, ¿Qué está sucediendo?, ¿Cómo también podemos ordenar nuestra aula?, ¿Qué necesitamos para ordenar nuestro salón?, ¿Es importante que el aula este limpio y ordenado? También los niños escuchan que vamos a practicar el valor de la limpieza, para poder realizar una mejor actividad junta. De tal modo, es que después de que ellos dicen sus respuestas, reciben los materiales sobre la cual respondieron, y que necesitan para ordenar el aula, donde, por grupos, los niños ordenan cada sector del salón. Terminando la actividad, ellos observar y hacen la respectiva comparación sobre cómo estaba el aula antes y después de limpiarla y ordenarla, y al final, los niños reciben una hoja, junto con sus demás materiales y dibujan el espacio del aula que más les gustó ordenar.</p>	
	<p>CIERRE Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.</p>	<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños responden, ¿Qué actividad hemos realizado hoy?, ¿Cómo arreglamos nuestra aula?, ¿Para qué ordenamos nuestra aula?, ¿Cómo usamos los materiales para ordenar el 	

		aula?, ¿Cómo se ve ahora nuestro salón?	
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		
ANEXO 1			
ANEXO 2 Y 3			

EVIDENCIAS:



Guía de observación

APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Da respuestas frente a lo que se les pregunta			Reconoce e identifica si su aula está limpia o no			Ordena y colabora en la limpieza de los espacios del aula		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan			X			X			X
2	Almao Torrealba, Mateo Josue			X			X			X
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi		X				X			X
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel			X			X			X
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás			X			X			X
6	De la Cruz Orezzoli, Jefferson André		X				X			X
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo			X			X			X
8	Diaz Medina, Antonella Mishell			X			X			X
9	Garcia Nureña, André Matias			X			X			X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David		X			X				X
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria			X			X			X
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa			X			X			X
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra			X			X			X
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia			X			X			X
15	Malave Natera, Cynthia Lucia			X			X			X
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana			X			X			X
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel			X			X			X
18	Olaya Leyva, Mia Antonela			X			X			X
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael			X			X			X
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro		X				X			X
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila			X			X			X
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo			X			X			X
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo			X			X			X
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo			X			X			X

ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Sesión de Aprendizaje Nº 12

FECHA	24 - 05 - 2023	
TÍTULO DE LA SESIÓN	“Encestamos las pelotas”	
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	“Que los niños y niñas reconozcan que tienen una familia y que son parte de el”	
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑO	INDICADOR
	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,	Cuida los materiales didácticos
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material: disponemos el ambiente, se imprimen los dibujos para poder realizar las adivinanzas	
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS	
	INICIO Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.	Los niños escuchan que se realizará diversos juegos para poder compartir en equipo, es por ello que, se va a realizar una competencia con pelotas (ANEXO 1), donde responden ¿Alguien sabe para qué sirven las pelotas? ¿Qué haremos con las pelotas? Además, ellos manifiestan que pueden hacer varios juegos con esas pelotas para la competencia, por lo que contestan, ¿Cómo podemos hacerlo?, ¿lo lograremos? De esta manera, los niños escuchan que el día de hoy, vamos a lanzar las pelotas a un cesto (ANEXO 2).
		Evaluación formativa (durante el acompañamiento del aprendizaje)

	<p>DESARROLLO Implican las actividades, estrategias y uso de materiales pertinentes (cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.</p>	<p>Se forma 2 equipos de trabajo, se proporciona el mismo material a los 2 equipos que son las pelotas y cestos, Luego estos equipos de trabajo van a realizar la misma dinámica, donde unos niños empiezan a correr para luego lanzar la pelota. Después de la actividad, los niños dibujan con su lápiz (ANEXO 3) en una hoja bond (ANEXO 4) el objeto que utilizaron de acuerdo a lo realizado.</p>	
	<p>CIERRE Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.</p>	<p>Responden a preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué sabemos de las? • ¿Cómo nos sentimos? • ¿Les pareció divertido? • ¿Fue fácil lanzar las pelotas? • ¿Cómo le fue al otro equipo? 	
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		
<p>ANEXO 1</p>			

<p>ANEXO 2</p>	
<p>ANEXO 3 Y 4</p>	

Evidencias:



Guía de observación

APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Participa y responde sobre que es encestar			Reconoce e identifica los integrantes de su grupo			Encesta la pelota		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan			X			X			X
2	Almao Torrealba, Mateo Josue			X			X			X
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi		X			X				X
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel			X			X			X
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás		X			X				X
6	De la Cruz Orezzoli, Jefferson André			X		X				X
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo			X		X				X
8	Diaz Medina, Antonella Mishell		X			X				X
9	Garcia Nureña, André Matias			X			X			X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David		X			X				X
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria		X			X				X
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa		X				X			X
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra		X				X			X
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia			X			X			X
15	Malave Natera, Cynthia Lucia		X			X				X
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana		X			X				X
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel		X				X			X
18	Olaya Leyva, Mia Antonela			X			X			X
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael			X			X			X
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro			X			X			X
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila			X			X			X
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo			X			X			X
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo			X			X			X
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo			X			X			X

ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Sesión de Aprendizaje Nº 13

FECHA	25- 05 - 2023	
TÍTULO DE LA SESIÓN	“Me convierto en ratón”	
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	“Que los niños y niñas reconozcan como hacen los animales”	
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑO	INDICADOR
	Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros	Respeto cada espacio del aula constantemente
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material: disponemos el ambiente, se imprimen los dibujos para poder realizar las adivinanzas	
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS	
	INICIO Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.	Los niños escuchan que la maestra ha visto que habrá un concurso donde los niños tendrán que imitar a diferentes animales, se les pregunta a los niños ¿de qué animal les gustaría disfrazarse? Donde la maestra les muestra un video del twist de los ratoncitos (ANEXO 1), donde los niños observan y bailan, se les pregunta, ¿¿Cuántos gatos había? ¿Cuántos ratones hay en la canción?
	DESARROLLO Implican las actividades, estrategias y uso de materiales pertinentes	La maestra les indica que competiremos con esa canción e imitaremos a los ratoncitos, pero primero competiremos entre nosotros
		Evaluación formativa (durante el acompañamiento del aprendizaje)

	(cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.	para observar si lo realizamos bien La maestra comunica que deben formar grupos de 3 ratoncitos, y luego debemos caminar como ellos, luego nos agrupamos de 5 y hacemos un gesto de los ratones, y si va variando la dinámica siguiendo las características del ratón y de la música. Finalmente proceden a dibujar lo realizado con su lápiz y papel (ANEXO 2 Y 3).	
	CIERRE Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.	Responden a preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué sabemos de los ratones? • ¿Cómo nos sentimos? • ¿Les pareció divertido? 	
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		
ANEXO 1	https://www.youtube.com/watch?v=gqpgZBtUt78		
ANEXO 2 Y 3			

Evidencias:



Guía de observación

APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Participa y responde sobre que es imitar			Reconocen e identifican las características de los animales			Realizan grupos de acuerdo a las indicaciones		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan			X			X			X
2	Almao Torrealba, Mateo Josue			X			X			X
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi		X				X		X	
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel			X			X			X
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás			X			X		X	
6	De la Cruz Orezzoli, Jefferson André		X				X		X	
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo			X			X			X
8	Diaz Medina, Antonella Mishell			X			X			X
9	Garcia Nureña, André Matias			X			X			X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David		X				X		X	
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria			X			X			X
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa		X				X			X
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra			X			X			X
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia			X			X			X
15	Malave Natera, Cynthia Lucia		X				X			X
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana			X			X			X
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel			X			X			X
18	Olaya Leyva, Mia Antonela		X				X			X
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael			X			X			X
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro			X			X		X	
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila			X			X			X
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo			X			X			X
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo			X			X			X
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo			X			X			X

ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Sesión de aprendizaje N° 14

FECHA	26 - 05 - 2023	
TÍTULO DE LA SESIÓN	“Érase una vez una familia singular”	
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	“Que los niños y niñas se reconozcan como miembro de la familia escolar”	
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑO	INDICADOR
	Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar. Ejemplo: Una niña cuenta a sus compañeros que ya nació su hermanito.	Pide ayuda y confía en el docente a cargo
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material: disponemos el ambiente, se imprimen las imágenes.	
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS	
	INICIO Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.	Los niños recuerdan los trabajos anteriores, en el cual se estuvo hablando de la familia, quienes son sus integrantes y que es lo que le pueden proporcionar. Asimismo, ellos observan una imagen (ANEXO 1) donde responden, ¿Quiénes son ellos?, ¿En dónde se encuentran?, ¿Será también una familia? Entonces, ellos escuchan que el colegio también es su otra familia, donde responden ¿Por qué crees que el colegio también es tu familia?, ¿Ustedes si sabían que el colegio es su familia escolar? Por ello, los niños escuchan que no todos saben quiénes son los que integran la familia, por lo que contestan

		<p>¿Quiénes pueden ser los integrantes de la familia escolar?, ¿Conocemos quiénes son los integrantes de la familia escolar?, ¿Cómo podemos averiguar quiénes son los integrantes de nuestra familiar escolar? Es así que los niños escuchan que el día de hoy vamos a conocer una familia singular, la familia escolar.</p>	
	<p>DESARROLLO Implican las actividades, estrategias y uso de materiales pertinentes (cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.</p>	<p>Los niños recuerdan que debemos practicar el valor del respeto y el orden, ya que todos pueden participar en la clase debido a que ellos expresan quienes pueden ser los integrantes de su familia del colegio, y mientras indican quienes pueden ser los miembros, estos van siendo anotados en la pizarra. Una vez que los niños dan sus posibles respuestas, responden ¿Les gustaría conocer a todos los miembros de su familia del colegio?, ¿A dónde tendríamos que ir para averiguar quiénes son nuestros familiares escolares?, ¿Quieren visitar a su familia de la escuela?, ¿Quieren saber qué es lo que realizan durante el día? De tal modo, los niños junto a la maestra, salen del aula para poder acudir a los diferentes espacios del colegio, en el cual visitan a los miembros de la familia escolar y así, ellos puedan realizar preguntas sobre lo que realiza cada integrante de su colegio. Al finalizar la visita, los niños regresan a su aula para compartir lo</p>	

		<p>que han conocido de cada miembro del colegio, además de verificar si lo que ellos mencionaron al inicio de su posible familia escolar, están completos o si falta alguno. Para terminar, una vez que ellos han aclarado sus dudas, plasman en un dibujo sobre una hoja bond (ANEXO 2) y sus demás materiales a su familia del colegio, o sobre qué fue lo que más le gustó de la visita a su colegio.</p>	
	<p>CIERRE Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.</p>	<p>Responden a preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños responden, ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Quiénes son los miembros de mi familia escolar?, ¿Pude conocer a toda mi familia de mi colegio?, ¿Por qué es importante conocer a mi familia escolar?, ¿Qué es lo que me gustó de la visita de los espacios de mi colegio? 	
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		
<p>ANEXO 1</p>			

ANEXO 2



EVIDENCIAS:



Guía de observación

APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Participa y responde sobre que la familia escolar			Reconoce a los miembros de su familia escolar			Dibuja a los miembros de su familia escolar		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan			X			X			X
2	Almao Torrealba, Mateo Josue			X			X			X
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi		X				X			X
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel			X			X			X
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás			X			X			X
6	De la Cruz Orezzaoli, Jefferson André		X				X			X
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo			X			X			X
8	Diaz Medina, Antonella Mishell			X		X				X
9	Garcia Nureña, André Matias			X			X			X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David		X			X				X
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria			X			X			X
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa		X			X				X
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra			X			X			X
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia			X			X			X
15	Malave Natera, Cynthia Lucia		X			X				X
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana			X			X			X
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel			X			X			X
18	Olaya Leyva, Mia Antonela		X			X				X
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael			X			X			X
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro			X			X			X
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila			X			X			X
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo			X			X			X
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo		X			X				X
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo		X			X				X

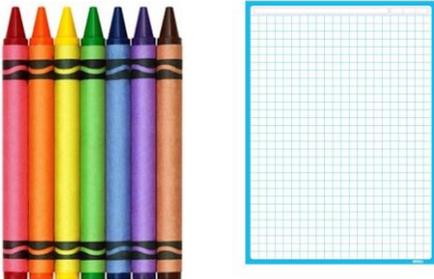
ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Sesión de aprendizaje N° 15

FECHA	29 - 05 - 2023	
TÍTULO DE LA SESIÓN	"Mi cuerpo"	
INTENCIÓN PEDAGÓGICA	<i>"Que los niños y niñas comuniquen cuales son las partes de su cuerpo"</i>	
APRENDIZAJE(S) ESPERADO(S)	DESEMPEÑO	INDICADOR
	Construye y establece la relación término a término en dos colecciones con objetos (tazas con sus platos, ollas con sus tapas, etc.).	Es participe de actividades cotidianas dentro del aula.
PREPARANDO LA SESIÓN	Preparamos el material: disponemos el ambiente, se imprimen los dibujos para poder realizar las adivinanzas	
SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCESOS	
	INICIO Promueven el reto, conflicto, interés / explorar saberes previos.	Los niños escuchan que hay algunos niños que no saben reconocer su cuerpo, por lo que responden, ¿Ustedes saben reconocerse?, ¿Saben cómo es su cuerpo?, ¿Qué partes tiene nuestro cuerpo?, ¿Cómo podemos ayudar a los niños a reconocer su cuerpo? Luego de que ellos dan sus respuestas, observan una imagen (ANEXO 1) la cual está partida en muchas partes donde ellos responden, ¿Qué observamos?, ¿Ustedes tienen esas mismas partes?, ¿Cuáles son los nombres de estas partes?, ¿Así es nuestro cuerpo?, ¿Estará en orden?, ¿Cómo

		<p>ordenamos estas imágenes?, ¿De qué manera luce nuestro cuerpo?, ¿Qué les parece si hacemos una silueta de nuestro cuerpo? Los niños escuchan que el día de hoy vamos a identificar como es nuestro cuerpo.</p>	
	<p>DESARROLLO Implican las actividades, estrategias y uso de materiales pertinentes (cuadernos de trabajo y otros) a la naturaleza del aprendizaje con movilización de recursos considerando la diversidad del aula, su organización y los modos de atención.</p>	<p>Los niños escuchan que vamos a realizar nuestra actividad del día por equipos, y para ello necesitaremos papelotes (ANEXO 2) y crayolas (ANEXO 3) para cada grupo del aula. Primero, escuchan que uno de los niños se va a acostar encima del papelote, donde eligen colocarse en la forma que desee para que después otro niño, pueda trazar la silueta del niño que está sobre el papelote. Luego, los niños al terminar de realizar el trazado, ellos reciben las partes de la imagen, donde ellos ordenan y colocan dentro de la silueta en el lugar que corresponde, y después que terminaron la actividad, los niños comunican como han realizado la actividad, además de responder, ¿Qué materiales usaron?, ¿Cómo se organizaron para realizar este trabajo?, ¿Qué podemos otras actividades podemos hacer con nuestro cuerpo? Al finalizar la actividad, los niños usan sus materiales donde ellos van a dibujar en una hoja A4 (ANEXO 4) que parte de la actividad les gustó realizar más.</p>	

	<p>CIERRE Se definen conclusiones en relación al aprendizaje logrado y la previsión para lo siguiente.</p>	<p>Responden a preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños responden, ¿Qué actividad hemos realizado hoy?, ¿Cuáles son las partes de nuestro cuerpo?, ¿De qué manera usamos nuestro cuerpo?, ¿Será importante cuidar nuestro cuerpo?, ¿Qué otras actividades les gustaría realizar usando el cuerpo? 	
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Escala valorativa. 		
<p>ANEXO 1</p>			
<p>ANEXO 2 Y 3</p>			
<p>ANEXO 4</p>			

EVIDENCIA:



Guía de observación

APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS		Participa y responde sobre las partes de su cuerpo			Menciona las partes de su cuerpo			Dibujan las partes de su cuerpo		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Alcantara Lizarraga, Luis Fabian Alexan			X			X			X
2	Almao Torrealba, Mateo Josue			X			X			X
3	Arevalo Juarez, Brihana Arumi			X		X				X
4	Cieza Llanos, Máximo Emanuel			X			X			X
5	Cruz Angulo, Lorgio Nicolás			X			X			X
6	De la Cruz Orezzoli, Jefferson André		X			X				X
7	Diaz Ellen, Johan Eduardo			X			X			X
8	Diaz Medina, Antonella Mishell		X				X			X
9	Garcia Nureña, André Matias			X			X			X
10	Gutierrez Rodriguez, Antonio David		X				X			X
11	Idrogo Bustamente, Sophie Valeria			X			X			X
12	Leyva Rios, Marjorie Alexa			X			X			X
13	Loyaga Cespedes, Daniela Alejandra			X			X			X
14	Lujan Cosavalente, Alba Lucia			X			X			X
15	Malave Natera, Cynthia Lucia		X				X			X
16	Martinez Arevalo, Violet Oriana			X			X			X
17	Nazario Rengifo, Mathías Leonel			X			X			X
18	Olaya Leyva, Mia Antonela			X			X			X
19	Rodriguez Castillo, Santiago Rafael			X			X			X
20	Sacramento Loyola, Piero Alessandro			X			X			X
21	Sacramento Sevillano, Kiara Camila			X			X			X
22	Schmiel Angulo, Oswaldo Alfredo			X			X			X
23	Suarez Macedo, Carlos Henrique									
24	Zelada Olivares, Fabiano Mateo			X			X			X
25	Zuniga Reyes, Zaid Segundo			X			X			X

ESCALA DE VALORACIÓN

Regular	1
Bueno	2
Muy bueno	3

Anexo N° 9

Formato asentimiento informado

FORMATO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

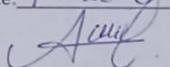
Por medio del presente documento manifiesto que se me ha brindado información para la participación en la investigación científica que se aplicará a los niños de cinco años aula Illa de la I.E. N° 1602 "Nuevo Perú"

Se me ha explicado que:

9. El objetivo del estudio es explicar de qué manera el programa de juegos lúdicos favorecen la socialización en los niños de cinco años de la I. E. Nuevo Perú de la ciudad de Trujillo, 2022
10. El procedimiento consiste en responder a a uno/dos cuestionarios denominados pre test y post test.
11. El tiempo de duración de la participación de mi menor hijo(a)/tutoriado(a) es de 35 minutos
12. Puedo recibir respuesta a cualquier pregunta o aclaración.
13. Soy libre de rehusarme a que mi menor hijo(a) /tutoriado(a) participe en cualquier momento y dejar de participar en la investigación, sin que ello lo(a) perjudique.
14. No se identificará la identidad de mi menor hijo(a) /tutoriado(a) y se reservará la información que proporcione. Sólo será revelada la información que proporcione cuando haya riesgo o peligro para su persona o para los demás o en caso de mandato judicial.
15. Puedo contactarme con las autoras de la investigación Carrión Siccha Estefani Madelem y Loloy Arévalo Natalia Carolina mediante correo electrónico para presentar mis preguntas y recibir respuestas.

Finalmente, bajo estas condiciones **ACEPTO** que mi menor hijo(a)/tutoriado(a) participe de la investigación.

DNI del Padre/tutor del estudiante: 70672808

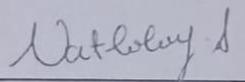


Trujillo, 15 de mayo de 2023.



Estefani Madelem Carrión Siccha

DNI N°: 77065095



Natalia Carolina Loloy Arévalo

DNI N°: 74611758

En caso de alguna duda o inquietud sobre la participación en el estudio puedo escribir a los correos electrónicos

Ecarrions2@upao.edu.pe y loloya1@upao.edu.pe

Anexo N° 10

Carta de presentación para aplicar instrumentos de evaluación

SOLICITO: Carta de presentación para aplicar instrumentos de recolección de datos

**Dra.
Directora del Programa Académico de Educación**

Nosotras, Carrión Siccha Estefani Madelem y Loloy Arévalo Natalia Carolina, alumnas del X ciclo del Programa Académico de Educación, con ID correspondiente de cada estudiante N° 000211585 y 000209951, ante Usted expongo:

Que, con la finalidad de ejecutar el proyecto de tesis titulado, Programa de juegos lúdicos para la socialización en niños de cinco años de una institución educativa Trujillo 2022, como parte del curso de Tesis II, acudo a su despacho para solicitar se me expida la carta de presentación respectiva para poder realizar la aplicación del instrumento para medir el pre test y post test seleccionando así una escala de valoración para medir la socialización a una población de 25 estudiantes. Adjunto la presente la resolución N.º 084-2023-FAEDHU-UPAO de aprobación del proyecto de tesis y los instrumentos de recojo de información que se empleará en la presente investigación.

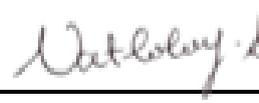
La carta de presentación deberá estar dirigida a la Mg. Aurea Delcy Arias Quezada, quien es la directora de la I.E N° 1602 "Nuevo Perú".

Esperando acceda a mi petición, agradezco su gentil atención al presente.

Trujillo, 15 de mayo del 2023.



Carrión Siccha Estefani Madelem
Alumna de Educación del X ciclo
ID N° 000211585



Loloy Arévalo Natalia Carolina
Alumna de Educación del X ciclo
ID N° 000209951



Docente del curso Tesis II:
Dra. Sonia Quezada García

Anexo N° 11

Carta de respuesta



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
Programa de Estudio de Educación Inicial

Trujillo, 22 de mayo del 2023

OFICIO N° 0182-2023-EDUC-UPAO

Señora Magíster
AUREA DELCY ARIAS QUEZADA
Directora
Institución Educativa N° 1602 "NUEVO PERÚ"
Presente.-

ASUNTO: SOLICITA DAR FACILIDADES A ESTUDIANTES PARA APLICAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

De mi especial consideración:

Me dirijo a Usted, para saludarla cordialmente y, a la vez, manifestarle que la estudiante del X ciclo del curso de Tesis II: CARRIÓN SICCHA ESTEFANI MADELEM y LOLOY ARÉVALO NATALIA CAROLINA, vienen realizando su proyecto de tesis, titulado "PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TRUJILLO, 2022"; motivo por el cual, solicitamos su apoyo, para que se le brinden las facilidades, a fin, de que puedan aplicar del instrumento para medir el pre test y post test seleccionando así una escala de valoración para medir la socialización a una población de 25 estudiantes de su digna Institución. Adjunto Resolución de inscripción de proyecto de tesis.

Esperando contar con su apoyo en lo solicitado, aprovecho la oportunidad para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Ms. KETTY CECILIA HORNA ALVAREZ
DIRECTORA

c.c. Archivo
/s. Claudia Parada

Anexo N° 12

Resolución de proyecto de tesis

Trujillo, 7 de febrero de 2023

RESOLUCIÓN DE DECANATO N° 084-2023-FAEDHU-UPAO

Visto, el OFICIO N° 0055-2023-EDUC-UPAO de la Dirección del Programa de Estudio de Educación Inicial, solicitando la aprobación de proyecto de tesis desarrollado dentro de la asignatura de Tesis I, y;

CONSIDERANDO:

Que, mediante el OFICIO N° 0055-2023-EDUC-UPAO, la Directora del Programa de Estudio de Educación Inicial solicita, la aprobación e inscripción del proyecto de tesis de las estudiantes del semestre académico 2022-20, para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial;

Que, los referidos proyectos han sido elaborados dentro de la asignatura de Tesis I, noveno ciclo del Programa de Estudio de Educación Inicial, en el semestre académico 2022-20, a cargo de la docente Dra. Nancy Aida Carruitero Ávila quien ha emitido el informe que obra en el expediente, conforme lo establece el Reglamento General de Grados y Títulos de nuestra Universidad;

Que, del informe de la docente de la asignatura se deduce que el proyecto referido reúne las condiciones y características técnicas de un trabajo de investigación de la especialidad;

Que, habiéndose cumplido con los requisitos académicos y administrativos establecidos en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad y en el Registro de Grados y Títulos de la Facultad, corresponde aprobar e inscribir el respectivo proyecto en el Libro de Proyectos de Tesis de la Facultad de Educación y Humanidades, para lo cual se debe expedir la resolución respectiva;

Estando a las razones expuestas y en uso de las atribuciones estatutarias conferidas a este Despacho para dirigir la gestión académica y administrativa de la Facultad;

SE RESUELVE:

Primero: **APROBAR**, los proyectos de tesis, desarrollados en la asignatura de Tesis I, de las

siguientes estudiantes:

ID	APELLIDOS Y NOMBRES	TÍTULO DEL PROYECTO DE TESIS
000192834	ALAYO SOLANO, ANA SOFIA	TALLER DE ACTIVIDADES LÚDICAS "DIVERTIEXPRÉSATE" PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA, TRUJILLO-2023
000144481	CALDERON GUZMAN, REYNA NELLY DEL ROCIO	
000203768	BECERRA GONZALES, CLAUDIA SOFIA	JUEGO LIBRE PARA LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE FLORENCIA DE MORA, 2022
000203941	LOPEZ BERNUY, SANDRA EVELEYNE	
000203675	BLAS AVALOS, BRIGIDA PAMELA	TALLER DE ESTRATEGIAS EDUCATIVAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN
000199983	LEON VASQUEZ, DAYELI JOHANNA	

		DEL NIVEL INICIAL TRUJILLO - 2022
000205173	CASTRO BACILIO, ROSANI	TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS-TRUJILLO, 2023
000202380	VALERA VENTURA, ROXANA DEL PILAR	TALLER DE DANZA PARA FOMENTAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE NIVEL INICIAL TRUJILLO 2022
000211419	DELGADO RAMOS, ANNY YOHANY	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE AUTONOMÍA EN NIÑOS DE TRES AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE TRUJILLO 2023
000169206	LICERA RODRIGUEZ, YESENIA MILAGRITOS	TALLER DE PSICOMOTRICIDAD PARA EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES ESPACIALES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL PUBLICA LA ESPERANZA 2022
000192920	MARTINEZ GUTIERREZ, JENIFER YESENIA	PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE NIVEL INICIAL- TRUJILLO, 2023
000079500	PONCE GARCIA, KARLA DEL PILAR	TALLER DE CUENTOS PARA FOMENTAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS-TRUJILLO 2023
000151499	ACUÑA BASILIO, FIORELLA JACQUELINE	DRAMATICUENTOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES PARA LOS NIÑOS DE TRES AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE TRUJILLO, AÑO 2023
000189439	ROJAS VARGAS, XIOMARA ANTUANET	TALLER LÚDICO PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN PRIVADA DE TRUJILLO-2023
000211534	ALVARADO VILLANUEVA, KELLY JANET	PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TRUJILLO-2023
000209376	SICCHA AVALOS, LUZ ESTHER	TALLER DE JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, MOCHE - 2022
000211826	ANAYA VELIZ, SARA LUCIA	
000211308	RIOS PIZAN, MARIA MERCEDES	
000144314	ANTINORI SALDAÑA, CLAUDIA VERONICA	
000211625	VASQUEZ BLAS, KORAIMA BERBELY	
000211585	CARRION SICCHA, ESTEFANI MADELEM	
000209951	LOLOY AREVALO, NATALIA CAROLINA	
000119284	CHAVARRIA LEZAMA, KAREN YARITZA	
000202745	ZUÑIGA VILCA, ARIANA NICOLE	

000157012	GAMBOA SILVESTRE, JOYCE STEPHANY	JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TRUJILLO, 2022
000122996	PEREZ HOLGUIN, GIONELLA GLORIA ESTEFANI	
000186494	GARCIA CASTAÑEDA, NATHALY YOMAYDA	JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE TRUJILLO, 2022
000208497	RODRIGUEZ LOZANO, FABIOLA ELENA	
000209937	MALDONADO PIZAN, IVANNY DERLIZ	EXPERIENCIAS DIRECTAS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CIENTÍFICO EN INFANTES DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, EL PORVENIR -2023
000210638	OTINIANO RODRIGUEZ, KATIA SOLEDAD	
000210347	HUARAQUISPE ANGULO, GLORIA SUSANA	TALLER LÚDICO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN DE NIVEL INICIAL TRUJILLO 2022
000097999	VERGARA PAREDES, DIANA ANAVELY	
000152108	MEDINA VEGA, EMILY KATHERINE	TALLER DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL, SALAVERRY 2022
000099987	VALDEZ ZAVALA, KATYA YANINA	TALLER GRAFICO PLASTICO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UN JARDIN, CARTAVIO - 2022
000210024	CASTILLO MARCELO, MILUSKA ANABEL	JUEGO LIBRE PARA LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2023
000211949	PLASENCIA MENDOZA, KATHERINE PAOLA	

Segundo: **ASIGNAR**, a los presentes Proyectos de Tesis y su inscripción en el Libro de Proyectos de Tesis de la Facultad de Educación y Humanidades, con los números desde el 1 al 20 respectivamente, declarándolos expeditos para el desarrollo de la investigación dentro de un plazo de doce meses, que se inicia en la fecha y culmina el 7 de febrero de 2024.

Tercero: **DESIGNAR**, como Asesor de Tesis a la docente de la asignatura de Tesis II, cuando la interesada se matricule en el décimo ciclo del Programa de Estudio de Educación Inicial.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



Bertha Rosa Malabrigo de Vértiz

Dra. Bertha Rosa Malabrigo de Vértiz
Carranza

Decana



Karina Lizet Salinas

Dra. Karina Lizet Salinas

Secretaria Académica

C.C.
Interesadas
Asesor(a)
Archivo.



Av. América Sur 3145 Monserrate
[+51][044] 604444 - Anexo: 2151
Trujillo - Perú

Anexo N° 13

Constancia de investigación



AÑO DE LA PAZ Y EL DESARROLLO

CONSTANCIA

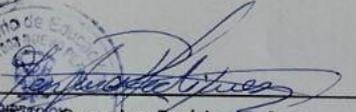
LA DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1602 "NUEVO PERÚ". HACE CONSTAR QUE:

Las señoritas, Stefani Madelem Carrión Siccha con DNI 77065095 y Natalia Carolina Loloy Arevalo con DNI 74611758, estudiantes del Programa de estudios de Educación Inicial por parte de la carrera de Educación Inicial, han aplicado su instrumento de tesis titulada: PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - TRUJILLO 2023.

Las mencionadaS, han realizado su investigación y ejecución de 15 sesiones en el aula de 5 años lila de nuestra institución educativa, las mismas que fueron realizadas en las fechas comprendidas del lunes 08 de mayo al viernes 26 de mayo del 2023.

Expedimos la presentación a solicitud de las interesadas.

Trujillo, 31 de mayo del 2023.



Zaira Georgina Rodríguez Cava
Directora(e)

Anexo N°14

Constancia del asesor



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
Programa de Estudio de Educación Inicial

CONSTANCIA

Estuardo Augusto Mercado Alvarado, docente del Programa de Estudios de Educación Inicial, identificado con ID:000063877, me comprometo a asesorar el proyecto de tesis titulado "PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA – TRUJILLO 2023" cuyos autores son las bachilleres Estefani Madelem Carrión Siccha, identificada y Natalia Carolina Loloy Arévalo, hasta la sustentación de la misma.

Trujillo, 06 de febrero de 2024

FIRMA

Dr. Estuardo Augusto Mercado Alvarado
Doctor en Psicología