



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA

Programa de actividades lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de una institución educativa Paita- 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Psicología Educativa

AUTORA:

Cruz Pongo, Araceli (orcid.org/0000-0003-1175-7802)

ASESOR:

Dra. Linares Purisaca, Geovana Elizabeth (orcid.org/0000-0002-0950-7954)

Dr. Garcia Parrilla, Joyce Daniela (orcid.org/0000-0002-0622-8079)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA - PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mi Madre que me enseñó a luchar por lo que quiero y ser perseverante, a mis hermanos que siempre me apoyaron en distintas maneras para poder seguir estudiando, y en especial a mi hijo José Fernando que a pesar de su corta edad siempre me ha dado ánimo y mucha alegría para lograr alcanzar mis objetivos.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios Nuestro Señor, por sus bendiciones día a día.

A mi asesora. Dra. Geovana Elizabeth Linares Purisaca, quien me ha guiado con su experiencia profesional durante el proceso de este trabajo de investigación, a la universidad por la hermosa experiencia, a los docentes por su tiempo que me brindaron, logrando en mi, parte del crecimiento y desarrollo profesional.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LINARES PURISACA GEOVANA ELIZABETH, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PAITA-2023", cuyo autor es CRUZ PONGO ARACELI, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 14 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
GEOVANA ELIZABETH LINARES PURISACA DNI: 16786660 ORCID: 0000-0002-0950-7954	Firmado electrónicamente por: LPURISACAG el 31- 01-2024 09:12:33

Código documento Trilce: TRI - 0732697



DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CRUZ PONGO ARACELI estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PAITA-2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ARACELI CRUZ PONGO DNI: 42648751 ORCID: 0000-0003-1175-7802	Firmado electrónicamente por: ACRUZPONGO el 06- 12-2023 15:22:58

Código documento Trilce: TRI - 0685665

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	15
3.2 Variables y Operacionalización	16
3.3. Población, muestra y muestreo	17
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5 Procedimientos.....	18
3.6 Método de análisis de datos	19
3.7 Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN.....	26
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS	35
ANEXOS.....	38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Resultados de la socialización en el pretest.	20
Tabla 2 Resultados de la socialización en el postest.	20
Tabla 3 <i>Prueba de normalidad</i>	21
Tabla 4 <i>Resultados de las habilidades para relacionarse.</i>	22
Tabla 5 <i>Significancia de las habilidades para relacionarse</i>	22
Tabla 6 <i>Resultados de la autoafirmación.</i>	23
Tabla 7 <i>Significancia de la autoafirmación.</i>	23
Tabla 8 <i>Resultados de la expresión de emociones.</i>	24
Tabla 9 <i>Significancia de la expresión de emociones.</i>	24
Tabla 10 <i>Resultados de socialización.</i>	25
Tabla 11 <i>Significancia de socialización.</i>	25

RESUMEN

El objetivo principal del estudio fue determinar el efecto que tendrá un programa de actividades lúdicas para desarrollar la socialización en los niños de 5 años de una I.E. de Paita- 2023. Se aplicó un diseño experimental de alcance preexperimental de enfoque cuantitativo y de tipo aplicada. La muestra se basó en 20 niños. Como instrumento de recolección de datos se ha utilizado la prueba de Habilidades de interacción social (CHIS). En los resultados, del pretest el 80% de los estudiantes (16 de 20) mostraban un bajo nivel de socialización, lo que indica una carencia notable en su involucramiento y participación activa en actividades sociales. En el posttest el 88% de los estudiantes (18 de 20) alcanzaron un nivel alto de socialización. Del análisis inferencial se obtuvo un valor de ($\text{sig.} = ,015 < 0,05$) que permite establecer que el programa de actividades lúdicas sí ha mejorado significativamente la dimensión relaciones en los niños de 5 años y con un valor de ($\text{sig.} = ,023 < 0,05$) ha mejorado significativamente la autoafirmación en los niños de 5 años. El estudio concluye que con un valor de significancia ($\text{sig.} = ,012 < 0,05$) el programa de actividades lúdicas sí ha tenido una influencia significativa en la socialización en niños de 5 años.

Palabras clave: actividades lúdicas, socialización, institución educativa.

ABSTRACT

The main objective of the study was to determine the effect that a program of recreational activities will have to develop socialization in 5-year-old children of an I.E. de Paita, 2023. A pre-experimental scope experimental design with a quantitative and applied approach was applied. The sample was based on 20 children. The Social Interaction Skills Test (CHIS) was used as a data collection instrument. In the results, from the pretest, 80% of the students (16 out of 20) showed a low level of socialization, which indicates a notable lack in their involvement and active participation in social activities. In the posttest, 88% of the students (18 out of 20) reached a high level of socialization. From the inferential analysis, a value of ($\text{sig.}=.015<0.05$) was obtained, which allows us to establish that the recreational activities program has significantly improved the relationship dimension in 5-year-old children and with a value of ($\text{sig.}=.023<0.05$) has significantly improved self-affirmation in 5-year-old children. The study concludes that with a significance value ($\text{sig.}=.012<0.05$) the recreational activities program has had a significant influence on the socialization of 5-year-old children.

Keywords: recreational activities, socialization, educational institution.

I. INTRODUCCIÒN

En la actualidad se sabe que la socialización consiste en relacionarse con otras personas de manera asertiva, adaptándose al entorno, integrándose en algún grupo social, la cual permite facilitar la convivencia social armónica. Esta integración, se logra luego que el individuo en el transcurso de vida va aprendiendo valores, normas y roles, que le ayudan en sus relaciones sociales con los demás, en espacios donde se desenvuelve. El mismo que guarda concordancia con lo indagado por Uriol (2020) quien señalo que un niño con una socialización adecuada será un adulto que podrá desarrollarse de manera integral en el campo personal y profesional.

En el contexto internacional, UNICEF (2021), señalo que producto del encierro por la epidemia del COVID-19, al disminuirse la socialización, donde muchos de los infantes, han dado un cambio en cuanto a su comportamiento y la gestión de sus emociones, observándose que muchos de ellos, aún les cuesta socializar, se sienten avergonzados o reprimidos, limitándose en expresar sus emociones. Asimismo, según el informe de la UNICEF (2021), identificó que el 80 % de los niños presenta problemas, en cuanto a la socialización presentando dificultad para integrarse en algún grupo social mientras que el otro 20% de niños se muestra sociable. Por otro lado, podemos mencionar que la pandemia afecto grandemente no solo adultos, sino a niños que estaba en proceso de socialización y que empezaban a formar sus relaciones con los demás en espacios diferentes que su hogar, afectando en su salud emocional como social, propiciándose una reflexión en cuanto al apoyo desde las escuelas buscando estrategias como el juego para fortalecer su socialización e integración al grupo.

A nivel latinoamericano, en Argentina, el MINEDU (2020), refiere que el juego es una oportunidad de socialización donde los estudiantes, cimentan lazos de relaciones con los demás mediante actividades lúdicas que les permiten interactuar, socializar, expresar sus intereses y generar confianza, en sí mismo y con los demás. Sin embargo, según la encuesta que se le realizo a los docentes, el 70% de maestros, no manejan conocimiento sobre AL, presentando dificultades para innovar y crear. Con relación a lo expuesto, algunos maestros toman poca

importancia a las AL, las mismas que ayudan en la socialización a los niños, propiciándose pocos espacios de juegos por ende niños pocos sociables e inseguros.

A nivel nacional, en Perú, un interesante estudio divulgado en la prestigiosa revista Andina de Educación, ha realizado un meticuloso análisis sobre la afectación que ocasionó la pandemia en niños menores de 5 años, específicamente en 2 instituciones educativas de Lima, sobre una considerable muestra de 54 docentes del nivel de inicial, los cuales fueron encuestados. Se evidencio que el 60% de profesores considera, que el juego es la base de socialización y desarrollo del pensamiento matemático en los niños, formándose seres sociables y seguros emocionalmente. Concluyendo, que la educación virtual, limitó la sociabilización y la interacción, donde se vio afectada su parte emocional, como la de sus aprendizajes que no permitió el logro del desarrollo neuronal y social de los infantes (Castillo y Sandoval, 2022).

De la misma manera, podemos mencionar que, en Piura, Provincia de Paita, en el A.H. Keiko Sofia II Etapa, en la I.E.I. N° 1069, en el aula de 5 años, se observa que los estudiantes muestran dificultades al momento de socializar con los demás, se agreden tanto física como verbalmente, en ocasiones se agarran a los golpes, dándose patadas, no les gusta compartir, son pocos solidarios y empáticos. Asimismo, se observa que les gusta jugar solos, no comparten sus juguetes y les cuesta regular sus emociones. En relación al trabajo de grupo, les cuesta trabajar con sus compañeros, incluso al momento del juego en espacios al aire libre no socializan con otros compañeros de otras aulas.

Conforme al planteamiento del problema, se formula la siguiente pregunta: ¿Qué efecto tendrá un programa de AL para la socialización en los niños de 5 años de una I.E. Paita,2023?

Este estudio se justifica por la conveniencia de haber aplicado un programa psicopedagógico, para fortalecer el área de socialización de los estudiantes, considerando un conjunto de sesiones basadas en la práctica y ejecución. De tal manera que, a los alumnos como beneficiarios, se les forme en cuanto al fortalecimiento de las actividades de juego contribuyendo en logro de su habilidad

social de los niños, pues estas estrategias lúdicas permiten que los niños interactúen continuamente, fortaleciendo el vínculo del compañerismo y trabajo en equipo.

La investigación tuvo relevancia social, porque al investigar estas dos variables se puede contribuir con información sobre el desarrollo social del niño, través de la creación planes preventivos y de intervención que permitan gestionar medidas adecuadas en un futuro tomando conciencia y reflexión sobre los beneficios que generan las actividades lúdicas.

Así mismo se ha considerado su valor teórico ya que busco ampliar conceptos teóricos sobre las actividades lúdicas y socialización en los niños. Ello permitió darle coherencia, sustento y antecedente claro y preciso para las futuras investigaciones sobre estas variables que se pudiesen plantear. También, se resalta su utilidad metodológica ya que se propuso un instrumento exacto y consistente validado por expertos. Además, esta investigación aporta un nuevo instrumento, que permitirá recolectar y analizar datos, que será de utilidad para posteriores estudios.

La investigación, tiene como objetivo: Determinar el efecto que tendrá un programa de actividades lúdicas para desarrollar la socialización en los niños de 5 años de una I.E. de Paita, 2023 y frente a este, alcanzar los siguientes objetivos específicos: a) Evaluar el nivel de socialización de los estudiantes de 5 años de una I.E. de Paita. b) Aplicar estrategias de AL para mejorar las habilidades para relacionarse en niños de 5 años de una I.E. de Paita. c) Aplicar estrategias de AL para mejorar la autoafirmación en niños de 5 años de una institución educativa de Paita. d) Aplicar estrategias de AL para mejorar la expresión de emociones en niños de 5 años de una I.E. de Paita. e) Evaluar el nivel de socialización de los estudiantes de 5 años de una I.E. de Paita, posteriormente a la aplicación del programa.

Hipótesis general: Tendrá un efecto significativo un programa de actividades lúdicas para desarrollar la socialización en los niños de 5 años de una I.E. de Paita, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

El estudio realizado por, Mera et al. (2022), se propuso examinar cómo un programa específico de estimulación motriz, que incorpora elementos de Aprendizaje Activo (AL), impacta a estudiantes escolares de la institución conocida como ISV. El enfoque del estudio fue cuantitativo, y se utilizó un diseño de investigación cuasi experimental, lo que implica una metodología que busca establecer una relación causal en situaciones donde la asignación aleatoria completa no es posible. La muestra seleccionada para este estudio consistió en 15 estudiantes, todos varones. Esta elección de muestra puede proporcionar información valiosa sobre cómo el programa afecta específicamente a este grupo demográfico, aunque también limita la generalización de los resultados a una población más amplia y diversa. Para medir el impacto del programa de estimulación motriz, se empleó el Test de Desarrollo Motor Grueso-2 (TGMD-2). Este instrumento es reconocido por su capacidad para determinar la edad motriz de un individuo al evaluar competencias específicas, como habilidades manipulativas y locomotoras. Estas habilidades son cruciales en el desarrollo infantil, ya que están directamente relacionadas con actividades físicas y deportivas, también con elementos cotidianos y educativos en el ámbito escolar. Los hallazgos del estudio concluyen que el Programa de Estimulación Motriz (PEM) fue efectivo en mejorar los niveles de desarrollo motor entre los niños participantes. Esto sugiere que el PEM puede ser una herramienta valiosa en la educación y el crecimiento físico de los infantes en etapa escolar. Además, estos resultados podrían tener implicaciones significativas para la formulación de políticas educativas y programas de salud y bienestar infantil, subrayando la relevancia de incluir la estimulación motriz dentro del programa educativo en las escuelas. En resumen, este estudio aporta al conocimiento existente sobre los beneficios de los programas de estimulación motriz en el desarrollo motor de los niños, con un enfoque particular en cómo un programa basado en el Aprendizaje Activo puede influir positivamente en este aspecto del desarrollo infantil.

Acuña y Quiñones (2020) en su estudio se enfocó en evaluar la relevancia de la educación basada en el Aprendizaje Activo (AL) para fomentar las capacidades cognitivas en infantes menores de seis años. Este estudio adoptó un enfoque cualitativo y se caracterizó por ser una investigación-acción, lo que significa que buscaba no solo entender un fenómeno, sino también intervenir para mejorar una situación. Se trabajó con una muestra de 50 niños, todos menores de 6 años, lo que subraya el interés en la etapa preescolar, un período crítico para el desarrollo cognitivo. Los métodos de recolección de datos consistieron en dos herramientas principales: una ficha de observación y entrevistas realizadas a docentes. Estos instrumentos permitieron obtener una visión integral de cómo se implementa el Aprendizaje Activo en el entorno educativo y su efectividad percibida. Uno de los hallazgos más notables fue que 19 de los docentes entrevistados indicaron no haber recibido orientación sobre las metodologías de Aprendizaje Activo. Esto destaca una brecha significativa en la formación docente, lo que puede afectar la implementación efectiva de estas estrategias pedagógicas. La conclusión del estudio enfatiza que las estrategias de Aprendizaje Activo son fundamentales para potenciar el desarrollo social en los infantes. Estos resultados sugieren que la inclusión de prácticas de AL en la educación temprana podría tener un impacto positivo considerable en el crecimiento social de los infantes. Esta investigación actúa como una convocatoria para que tanto los sistemas educativos como los programas de capacitación para docentes incorporen y destaquen con mayor énfasis estas metodologías en sus planes de estudio, considerando su capacidad para enriquecer el desarrollo de los niños.

Miranda et al. (2023) en su investigación, el objetivo principal fue explorar la influencia del juego en el crecimiento global de los estudiantes. Este estudio, de naturaleza no experimental, descriptiva y cualitativa, proporciona una comprensión detallada y profunda del tema. Al optar por un diseño no experimental, los investigadores se enfocaron en examinar y detallar las situaciones según se manifiestan en la vida real, sin manipular o controlar variables. El método utilizado para recolectar información fue el análisis documental, lo que implica una revisión exhaustiva y sistemática de documentos existentes relacionados con el tema. Este enfoque permite una comprensión amplia basada en evidencia preexistente y

contribuye a la construcción de una base sólida de conocimiento sobre la importancia del juego en el ámbito educativo. Los hallazgos del estudio destacan que el Aprendizaje Activo (AL) facilita un desarrollo integral adecuado en los estudiantes. Esto significa que, más allá del aprendizaje académico, el juego y las actividades interactivas promueven el crecimiento en áreas como las habilidades sociales, emocionales, físicas y cognitivas. Estos resultados subrayan el valor del juego como una herramienta educativa integral, más allá de ser una simple actividad recreativa. El estudio concluye determinando que la implementación de estrategias de Aprendizaje Activo en las escuelas es crucial y debe ser llevada a la práctica. Esta conclusión resalta la necesidad de que las instituciones educativas reconozcan y adopten métodos de enseñanza que incorporen el juego como parte esencial del proceso educativo. Al hacerlo, se puede fomentar un entorno de aprendizaje más dinámico, participativo y holístico que beneficie el desarrollo integral de los estudiantes.

En el contexto nacional, en Perú, Escobar (2020), llevó a cabo un estudio con el fin de evaluar si el Aprendizaje Activo (AL) funciona como una estrategia efectiva para mejorar la socialización en niños. Este estudio se caracterizó por su enfoque cuantitativo y adoptó un diseño de investigación experimental aplicado. Esto indica que no solo buscaba entender la relación entre el Aprendizaje Activo y la socialización, sino también aplicar este conocimiento en un contexto práctico. La muestra del estudio incluyó a 42 niños, y la herramienta principal para recopilar datos fue una ficha de observación. Esta herramienta facilitó un análisis minucioso y objetivo de las variaciones en el comportamiento social de los niños, tanto previo como posterior a la implementación de tácticas de Aprendizaje Activo. Los resultados mostraron que, antes de la aplicación de estas estrategias, un 33% de los niños habían alcanzado el nivel de socialización esperado en la evaluación inicial. Este porcentaje aumentó significativamente a un 67% en el post test, después de implementar el Aprendizaje Activo. Además, se destacó que el 34% de los niños mostraron una mejora notable en sus habilidades de socialización tras la aplicación de estas estrategias. El estudio finaliza estableciendo que el Aprendizaje Activo ha desempeñado un papel importante en la mejora significativa de las capacidades de socialización de los alumnos. Esto indica que la integración

de técnicas de Aprendizaje Activo en las aulas podría ser crucial para impulsar tanto la interacción social como las competencias comunicativas de los estudiantes. Este descubrimiento es especialmente significativo para la creación de programas educativos y actividades en las escuelas, resaltando la necesidad de implementar métodos que fomenten la cooperación y el trabajo en equipo entre los estudiantes, contribuyendo así a su completo desarrollo social.

Así mismo, Dávila (2018) llevó a cabo una investigación con el propósito de desarrollar y aplicar un programa de Aprendizaje Activo (AL) orientado a fomentar las habilidades sociales en niños de primer grado. Este estudio se caracterizó por un diseño de investigación preexperimental y aplicada, con una metodología cuantitativa. El enfoque preexperimental implica que se realizó un seguimiento de los cambios en un solo grupo sin compararlo con un grupo de control, lo cual es común en investigaciones aplicadas donde el interés principal es observar el efecto directo de una intervención. La muestra del estudio consistió en 18 estudiantes y se empleó un test específico para evaluar sus habilidades sociales. Este instrumento fue crucial para medir el impacto del programa de Aprendizaje Activo en las capacidades de interacción social de los niños. Los resultados del estudio fueron reveladores: mostraron que el Programa de Aprendizaje Activo (PAL) ejerció una influencia favorable en el perfeccionamiento de las competencias sociales con un 77,8% de los casos. Además, se observó una mejora en la gestión de habilidades y sentimientos y una reducción en comportamientos agresivos en un 50%. Estas cifras indican un cambio significativo y positivo en el comportamiento social de los niños, lo que resalta la eficacia del programa de Aprendizaje Activo implementado. En conclusión, se determina la importancia de desarrollar habilidades sociales a través de programas de Aprendizaje Activo. Este hallazgo es crucial porque subraya cómo las estrategias educativas activas pueden tener un impacto significativo en aspectos esenciales del desarrollo infantil, más allá del aprendizaje académico. Esto sugiere que las intervenciones educativas que incluyen el Aprendizaje Activo deben ser consideradas seriamente por educadores y responsables de políticas educativas, dado su potencial para mejorar la interacción social y reducir la agresión en niños en etapas tempranas de su educación.

Por otro lado, Ballona et al. (2022) planteó en su estudio que el objetivo principal fue evidenciar cómo el Aprendizaje Activo (AL) puede contribuir a mejorar las normas de convivencia entre los estudiantes. Este estudio adoptó un diseño cuasi experimental, lo que implica que se realizó con grupos ya formados sin asignación aleatoria, y se centró en un enfoque cuantitativo y explicativo. El término explicativo sugiere que los investigadores buscaban entender las causas y efectos de la implementación del Aprendizaje Activo en las normas de convivencia, más allá de simplemente describir los fenómenos observados. La muestra fue de 54 niños. Para la obtención de datos, se hizo uso principal de la encuesta como método de recopilación, apoyada por un cuestionario como instrumento. Estos métodos son efectivos para obtener información directa y cuantificable de los participantes, permitiendo un análisis detallado de las respuestas. Los resultados del estudio fueron significativos: el 100% de los participantes alcanzaron el nivel de logro deseado después de la aplicación del Programa de Aprendizaje Activo (PAL). Además, se observó que el 92.6% de los estudiantes que inicialmente se encontraban en el nivel de inicio y el 7.4% en el nivel de proceso también mostraron mejoras notables. Estos datos indican un cambio positivo y considerable en la adhesión a las normas de convivencia entre los estudiantes después de implementar el Aprendizaje Activo. En conclusión, se resalta que las estrategias de Aprendizaje Activo han sido efectivas en mejorar la socialización y la adherencia a las reglas de convivencia dentro del entorno educativo. Este hallazgo subraya la importancia de integrar métodos de Aprendizaje Activo en la educación, no solo para beneficios académicos, sino también para el desarrollo social y comportamental de los estudiantes.

Asimismo, realizó un análisis para determinar el grado en que el Aprendizaje Activo (AL) en diversos sectores fomenta la autonomía en niños de cuatro años. Este estudio se diseñó como pre experimental, lo que significa que se centró en un grupo específico antes y después de una intervención sin un grupo de control para comparar. Además, se adoptó un enfoque cuantitativo y el estudio fue de tipo aplicado, indicando una intención de aplicar los hallazgos en situaciones prácticas. Para la medición y evaluación de la autonomía en los niños, se empleó una lista de

chequeo como herramienta de evaluación. Esta herramienta permitió una evaluación sistemática y estructurada de las diversas dimensiones y manifestaciones de la autonomía en los pequeños. Los resultados del estudio fueron notables. Se descubrió que el 100% de los niños alcanzaron el nivel esperado de autonomía, lo que indica un éxito total del programa de Aprendizaje Activo implementado. Este resultado es particularmente significativo dado que la autonomía es una habilidad crucial durante las fases iniciales del crecimiento, ya que sienta las bases para el aprendizaje y desarrollo futuro. El estudio concluyó que el taller "Yo, lo puedo lograr", una parte integral del programa de Aprendizaje Activo, ejerció un impacto considerable en el fomento de la autonomía en niños de cuatro años. Esta conclusión resalta la efectividad de intervenciones educativas bien diseñadas y centradas en el niño, específicamente en el contexto del Aprendizaje Activo, para promover habilidades fundamentales como la autonomía en edades tempranas.

A nivel local, en Piura Moran (2019) llevó a cabo una investigación con el propósito de evaluar los efectos del Aprendizaje Activo (AL) en el desarrollo de habilidades de interacción y comunicación en niños de cinco años dentro del ámbito escolar. Este estudio se caracterizó por un diseño preexperimental y cuantitativo, lo que sugiere que se centró en observar los efectos de una intervención específica en un grupo de niños sin compararlos con un grupo control. La muestra del estudio incluyó a 20 niños. Para la recopilación de datos, Moran utilizó una lista de cotejo junto con la técnica de observación. La combinación de estas herramientas permitió una evaluación detallada y estructurada de los comportamientos y habilidades sociales de los niños en un entorno controlado. Los resultados del estudio fueron concluyentes: Todos los niños participantes alcanzaron el nivel de logro deseado después de la aplicación del Programa de Aprendizaje Activo (PAL). Este resultado es significativo ya que demuestra la efectividad del PAL en mejorar las habilidades de socialización en niños pequeños. La conclusión de Moran subraya que las estrategias y actividades de Aprendizaje Activo implementadas fueron exitosas en fortalecer las habilidades de socialización de los niños. Esto indica que tales estrategias son herramientas

valiosas en el desarrollo temprano, especialmente en lo que respecta a habilidades sociales críticas para el desarrollo integral de los niños.

En cuanto a la conceptualización de la variable actividades lúdicas, Cañizales (2008), acota que las AL son estrategias que favorecen el desarrollo de los niños, formando un ser sociable y seguro, de manera divertida, cimentando su seguridad y confianza en sí mismo. Situación que ayuda en el logro de sus aprendizajes donde se desarrollan sus conexiones cerebrales. Estas AL, son cruciales en el proceso de aprendizaje y poseen un valor representativo y significativo para los niños. Esta táctica se considera un modelo esencial para la adquisición de nuevos conocimientos fundamentados en la experiencia. Haciendo uso del dinamismo y aprovechando el potencial y el talento intrínseco de los niños para aprender, las AL se convierten en herramientas educativas poderosas, las AL no son solo formas de entretenimiento, sino métodos efectivos de enseñanza que resuenan profundamente con los niños. Estas actividades ofrecen una forma de aprendizaje más natural y atractiva, alineada con la inclinación innata de los niños hacia el juego y la exploración. A través del juego, los niños pueden experimentar y comprender conceptos de manera práctica y vivencial, lo que facilita una comprensión más profunda y duradera. (Paredes, 2020). De lo mencionado anteriormente podemos inferir que las estrategias lúdicas son instrumentos utilizados en la enseñanza para motivar al niño a aprender y a generar habilidades sociales con valores incluidos, estimulando así su creatividad a través de los juegos, dinámicas y ejercicios realizados. En relación con sus dimensiones, las desarrollaremos siguiendo la misma orientación investigativa de, Iguini (2020) quien señala que el juego es una cualidad innata en los infantes y que contribuye al desarrollo neuronal hasta alcanzar un nivel de madurez, es importante destacar la necesidad de incluir las Actividades Lúdicas (AL) en el entorno escolar. Estas actividades resultan ventajosas para el progreso social y emocional de los infantes. Además, estas prácticas permiten a los niños ganar control y dominio sobre su propio cuerpo. Proponiendo dos elementos recreativos importantes para dimensionar las actividades lúdicas: Juegos tradicionales, los juegos tradicionales son aquellas actividades de recreación que son transmitidas a lo largo del tiempo, son sencillos no dependen muchos materiales, predomina más el uso de la imaginación y es muy utilizado en alumnos preescolares y de

primaria (Yagüe ,2002). Juegos simbólicos, consiste en la demostración de todo lo que un niño puede imaginar y recrear conforme a lo que conoce a su alrededor. Tal es así, que las AL no solo favorece la socialización, sino más bien ayuda también en los aprendizajes y dominio motor, alcanzando dominio sobre su cuerpo (Saunders ,1989). Asimismo, Gallardo (2018) señaló que las AL ayudan a desarrollar la relación social entre los pares, por esta razón, deben de promoverse desde las escuelas y desde la primera infancia, para desarrollar la socialización y favorecer la convivencia en las escuelas. Además manifestó refiere que existen diversas teorías que sustentan la importancia del juego desde la primera infancia hasta la adultez, ayudando en desarrollo de las habilidades socioemocionales y desarrollarse en armonía bajo una sana convivencia basado en el respeto, como es la teoría de Karl Groos más conocida como la teoría de pre ejercicio, donde resalta la importancia del juego para lograr la socialización mediante la actividad sensorio motora, motriz, lúdica y cognitiva, que forma y prepara al niño desde temprana edad, para su etapa adulta y desarrollar las relaciones personales con los demás de manera dinámica y asertiva.

En cuanto a la variable socialización abordaremos la teoría de Baumrind (1989) Destaca que la socialización comienza en casa, a través de la comunicación e interacción con los padres y el entorno inmediato del niño. Esta interacción temprana sienta las bases para que el individuo posteriormente se atreva a salir de su espacio de comodidad hacia el entorno externo, donde se desenvuelve de manera socialmente competente y placentera. La competencia social se revela en la habilidad de relacionarse eficazmente con otras personas. Esto implica no sólo la expresión de sentimientos y opiniones personales, sino también hacerlo de forma asertiva y respetuosa, evitando ofender o herir a los demás. La asertividad, por lo tanto, es un componente crucial de la socialización efectiva, permitiendo a los individuos comunicar sus propios puntos de vista mientras mantienen el respeto por las perspectivas de otros. Esta teoría subraya la importancia de la familia como primer agente socializador y cómo las habilidades aprendidas en este contexto inicial influyen en la capacidad de un individuo para navegar en entornos sociales más amplios.

Por otro lado, Suria (2010) aborda la visión sobre el proceso de socialización, resaltando que se logra a través del contacto con el entorno social y el medio en el que un individuo se desenvuelve. Según esta perspectiva, la socialización no solo involucra la interacción con otras personas que ocupan el mismo entorno, sino también la integración y aplicación de normas y acuerdos que facilitan la convivencia respetuosa. Se puede enfatizar que la socialización es un proceso dinámico y bidireccional. No solo se trata de cómo una persona se adapta a su entorno, sino también de cómo ese entorno y las personas en él afectan y moldean al individuo. La interacción continua con otros, no solo implica el intercambio de palabras y emociones, sino también el aprendizaje y la adaptación a las normas sociales, lo que es fundamental para una convivencia armónica. Esta perspectiva también indica que la socialización no es un fenómeno inmutable, sino que se transforma y crece con las vivencias y las interacciones a lo largo de la vida de un individuo, adaptándose a diferentes entornos y culturas. Así, la socialización se presenta como un elemento esencial en el desarrollo del individuo, proporcionando las bases para relaciones interpersonales saludables y efectivas.

Según Abugattas (2016) la socialización se mide a través de tres dimensiones, como es: Las habilidades para relacionarse, que es fundamental para la interacción con el entorno y con las personas presentes en dicho contexto. Esta habilidad se manifiesta y se desarrolla, en particular, a través del juego, que actúa como un medio estratégico para el aprendizaje. En el contexto del juego, los individuos no solo se divierten, sino que también aprenden a respetar acuerdos y a seguir reglas. Se puede decir que el juego es visto como un laboratorio social donde los individuos, especialmente los niños, experimentan con diferentes roles, normas y tipos de interacción. A través del juego, se aprende a negociar, compartir, resolver conflictos y adherirse a estructuras y normas establecidas. La mención de estrategias en el juego sugiere que la socialización es un proceso activo y consciente, donde las habilidades se adquieren y se refinan a través de métodos y enfoques específicos. Esta teoría resalta la importancia del entorno lúdico en el proceso de socialización, subrayando cómo las actividades aparentemente simples tienen un profundo impacto en el desarrollo de competencias sociales cruciales para la vida en sociedad.

Autoafirmación, hace énfasis en la habilidad de un individuo para defenderse y enfrentar desafíos de manera constructiva y positiva. Esta habilidad implica manejar diversas situaciones de forma efectiva sin verse emocional o psicológicamente perjudicado. Un aspecto clave de la autoafirmación es la habilidad de comunicar y expresar claramente los propios intereses, emociones y necesidades. Asimismo, no solo se trata de reaccionar ante situaciones difíciles, sino también de mantener una presencia de ánimo y una actitud resiliente frente a los desafíos. Incluye la capacidad de permanecer fiel a uno mismo y a sus valores, incluso en circunstancias adversas o bajo presión. Esta característica implica una fuerte autoconciencia y autoestima, permitiendo a la persona mantener su integridad y autenticidad. Por lo tanto, la autoafirmación es una herramienta crucial para la gestión emocional y la negociación en las relaciones interpersonales, facilitando una interacción saludable con otros, ya que permite expresar sentimientos y necesidades sin crear conflictos o malentendidos.

Teniendo en cuenta, lo descrito anteriormente, es importante reconocer al proceso de adaptación que se logra a través de la socialización, que parte desde casa, las mismas, ejerce influencia en el desenvolvimiento, abriendo oportunidades mediante las AL rompiendo las brechas de limitación creando círculos de interacción donde todos y todo puede participar de manera activa, es decir mantener lazos de amistad y adaptarse en el espacio, donde se ven involucrados, padres, familiares, amigos, docentes, escuela, etc. (Flores, 2010). Pues mediante este proceso los niños pueden fortalecer los lazos de amistad a través del juego, ser seres sociables, con la confianza de poder expresar sus intereses de manera segura y autónoma. Por esta razón, es importante la socialización en el desarrollo del niño, ayuda tanto en sus aprendizajes como en el desarrollo de su personalidad, sin dejar de lado las AL que de manera segura y dinámica pueda fortalecer su socialización. Lo que coincide con Fernández (2015) quien señala que, durante la infancia, los niños muestran una inclinación natural a participar en Actividades Lúdicas (AL), situaciones que facilitan su desarrollo y les permiten expresar sus emociones de manera libre y espontánea, quien reconoce la importancia de las actividades lúdicas como un medio vital para el desarrollo integral de los niños. Estas actividades no solo proporcionan entretenimiento, sino que también son fundamentales para el progreso emocional, social y cognitivo de los niños. Además, el hecho de que los

niños disfruten de estas actividades sugiere que el aprendizaje y el desarrollo son más efectivos cuando se realizan de manera placentera y motivadora.

Así mismo, Molina (2008) quien resalta la atracción de los niños en las Actividades Lúdicas (AL), ya sean en entornos colaborativos o individuales, resalta que estas actividades son de gran importancia en la evolución de la socialización infantil, brindándoles la oportunidad de llevar a cabo diversas acciones que contribuyen a la formación de su carácter y a la gestión de sus necesidades e intereses. Además, menciona que estas actividades son frecuentemente utilizadas por las maestras como parte de los procesos de aprendizaje. También sugiere que los educadores reconozcan el valor del juego como una forma de aprendizaje. Al incorporar actividades lúdicas en el currículo, las maestras están facilitando un aprendizaje más efectivo y significativo, que se alinea con las necesidades naturales de los niños de explorar y comprender su entorno. Finalmente, podemos mencionar que las AL no solo crean oportunidades para el juego en el aula, sino que también son fundamentales para reforzar la socialización entre los estudiantes. Específicamente, el juego colaborativo se presenta como una estrategia efectiva que contribuye significativamente al desarrollo del lenguaje. El enfoque en el juego colaborativo es particularmente interesante, ya que implica trabajar juntos hacia objetivos comunes, lo que estimula destrezas como la cooperación grupal, la gestión de desafíos y el entendimiento empático. Además, al enfocarse en el desarrollo del lenguaje, sugiere que el juego no solo es una herramienta para mejorar las habilidades sociales, sino también un medio efectivo para el desarrollo lingüístico (Fernández, 2015).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

El tipo de estudio fue aplicado, porque se aborda y altera una situación específica que presenta problemas. Involucrándose directamente para transformar la realidad. Por lo tanto, se busca intervenir activamente en la socialización de los niños, mediante las AL lúdicas, con el propósito de producir cambios. Este tipo de estudio, busca a través de la práctica de las AL dar solución a la problemática de estudio (Alvarez, 2020). El enfoque fue cuantitativo, cuyo objetivo es cuantificar los efectos que producen las actividades lúdicas en la socialización. Permitiendo medir el fenómeno en una determinada situación y analizar los datos desde la estadística la cual nos llevará a contrastar las hipótesis, para extraer conclusiones (Huaire, 2017) .

3.1.2 Diseño de investigación

El diseño fue el pre experimental, de corte longitudinal y de tipo explicativo.

Se detalla el diseño

Grupo	Pretest	Experto	Posttest
muestra	O1	Programa	O2

Dónde:

G = (niños de 5 años)

O₁= Pretest

X = (Programa)

O₂= Posttest

3.2 Variables y Operacionalización

Variable independiente: Actividades lúdicas

- **Definición conceptual:**

Son actividades que permiten interactuar y socializar a los estudiantes, además de favorecer sus aprendizajes y estos se logren de manera divertida (Cañizales, 2008)

- **Definición operacional:**

Actividades que mediante dinámicas de juego lograr desarrollar la promoción de acuerdos que permiten la socialización de los niños Dichas AL deben de ser provocadas por las docentes para lograr aprendizajes, tanto en la escuela como fuera de ella.

- **Indicadores:** Programa
- **Escala de medición:** Escala Ordinal

Variable dependiente: Socialización

- **Definición conceptual:**

la socialización es la interacción propiciada desde los hogares con los seres que forman su familia, donde ponen en práctica valores y hábitos, que le serán útil para su adaptación e interacción con otras personas, buscando comunicarse de manera asertiva, respetando a los demás (Baumrind ,1989)

- **Definición operacional:**

capacidad del niño para propiciar relaciones significativas con los demás. Para el estudio de la variable será evaluada por medio de un cuestionario de interacción social (CHIS) para estudiantes de edad preescolar, que contiene 24

preguntas con respuestas múltiples, se consideran tres dimensiones: expresión de emociones, autoafirmación, y habilidades para relacionarse.

- **Indicadores:**

Participación en las actividades, establece amistades con facilidad, solidaridad, respeto, sabe defender sus derechos y de los demás, manifiesta sus intereses, reconoce sus errores, lenguaje corporal, expresión facial, tono de voz, reconocimiento de emociones propias y ajenas.

- **Escala de medición:**

Se utilizará la escala ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población y muestra

La población fue de 20 estudiantes, la misma que fue muestra, dado que la cantidad de participante no es muy grande y corresponden al nivel inicial aula de 5 años.

Criterios de inclusión

Se incluirá los estudiantes que cuyos padres firmen su autorización.

Criterios de exclusión

No se aplican.

3.3.2. Muestreo

De muestreo no probabilístico de tipo conveniencia con la intención de analizar un grupo particular de estudiante, que pudieron proporcionar datos más relevantes y enfocados para el estudio. Además, el muestreo no probabilístico es más práctico y factible en término de recursos y tiempo, especialmente en un entorno educativo

3.3.3 Unidad de análisis

Estudiantes de 5 años.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó la observación, para analizar de manera objetiva la información

El instrumento, tiene como nombre original, habilidades de interacción social en infantes (CHIS), la autora peruana es Shadia Abugattas Maklouf, elaborado en el 2016, un test, que mide las habilidades sociales en niños menores de 6 años, en los niveles: alto, medio y bajo. Su aplicación, se puede desarrollar de manera individual o colectiva. Esta prueba” CHIS “, se conforma por 24 reactivos, distribuidos en 3 dimensiones, las cuales son: Habilidades para relacionarse con 6 preguntas, Autoafirmación con 10 preguntas y Expresión de emociones con 8 preguntas. Este instrumento es de tipo Likert en el cual se dará un puntaje de 1 a 5 la cual indica:(1) nunca (2) pocas veces (3) algunas veces, (4) muchas veces, (5) siempre. Para que este instrumento pueda aplicarse a las unidades analizadas debe primero ser validado por 5 expertos y procesado sus resultados con la prueba V de Aiken, obteniendo un valor de 0,98. De igual manera, se aplicó una prueba piloto para establecer la confiabilidad obteniendo un valor de ,870. Para la variable independiente actividades lúdicas se elaborarán 10 sesiones con diferente contenido didáctico y siguiendo una metodología en su aplicación que permita fortalecer la socialización en los estudiantes.

3.5 Procedimientos

En primera instancia, es necesario obtener se obtuvo el permiso correspondiente del colegio. Donde, se informa a la organización sobre el proyecto, solicitando apoyo. Para ello, debemos contar con una herramienta veraz y precisa para recoger los resultados. Luego, se realizó una prueba piloto, revisión de expertos y análisis estadísticos para asegurarse de que el instrumento proporciona datos correctos para el estudio. Antes de empezar a recoger datos, hay que obtener el asentimiento y consentimiento informado de los padres o tutores respectivamente. Una vez recogidos los datos, se estudian utilizando los métodos estadísticos adecuados. Esto puede significar ordenar los datos y hacer cálculos estadísticos. Por último se presentan en tablas que facilitan la comprensión de los datos.

3.6 Método de análisis de datos

Para organizar los resultados obtenidos en este estudio se utilizó la estadística inferencial y , consolidando en la primera etapa una visión global de los datos recogidos. Mediante el calculo de los indicadores de tendencia central y variabilidad, Luego, realizaremos la prueba de Shapiro-Wilk, determinar si la variable dependiente adapta a una distribución normal.

3.7 Aspectos éticos

Para realizar este estudio debemos asegurarnos de que se cumpla la objetividad en la aplicación y en el proceso de la información obtenida a través de toda la escala, se reserva la información obtenida se preserva el, vínculo con lo observado de manera clara el objetivo del estudio.

En cuanto a los principios, se encuentra el principio de no maleficencia, que obliga a los investigadores a no causar intencionalmente daño a los participantes en la realización del estudio permitiéndoles libre elección de participar o no, también aplicamos el principio de protección y respeto a la autonomía, es decir valorar los derechos de quienes deben dar una perspectiva y reconocer las personas que han expresado sus opiniones sobre algún problema.

Por último, tenemos el principio de justicia que menciona la importancia de dar a cada uno lo que necesita y no exigir más de lo que se puede otorgar también, garantizando que se mantendrá la confidencialidad en la administración de la información obtenida.

Finalmente, tenemos el principio de justicia, que dice que es importante dar a cada uno lo que necesita y no pedir, más de lo que puede dar, y también se les garantiza que la información dada será confidencial.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Resultados de la socialización en el pretest.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Bajo	16	80,0	80,0	80,0
Válido	Medio	2	10,0	10,0	90,0
	Alto	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Los resultados del pretest revelaron que un 80% de los estudiantes (16 de 20) mostraban un bajo nivel de socialización, lo que indica una carencia notable en su involucramiento y participación activa en actividades sociales. Esta observación sugiere que existe un déficit significativo en términos de interacción social entre los estudiantes.

Tabla 2

Resultados de la socialización en el postest.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Bajo	0	00,0	00,0	00,0
Válido	Medio	2	12,0	12,0	12,0
	Alto	18	88,0	88,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Los resultados del postest mostraron una mejora sustancial: un 88% de los estudiantes (18 de 20) alcanzaron un alto nivel de socialización. Este incremento notable en el nivel de socialización post-intervención implica que la implementación del programa de actividades lúdicas ha sido eficaz en promover un mayor grado de compromiso social y participación entre los estudiantes.

Tabla 3
Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Socialización	,820	20	,021
D1- habilidades para relacionarse	,815	20	,009
D2- autoafirmación	,741	20	,012
D3- expresión de emociones	,883	20	,0117

La norma de decisión dicta que, cuando el valor p es igual o superior a 0,05, se mantiene la hipótesis nula (H0); por otro lado, si este valor es inferior, se rechaza la hipótesis. El resultado de la prueba de Shapiro-Wilk indica una distribución no normal de los datos, motivo por el cual se optó por utilizar la Prueba de Rangos de Wilcoxon para el análisis.

Hipótesis específica 1

Ha: La aplicación de un programa de actividades lúdicas mejora significativamente las habilidades para relacionarse en niños de 5 años de una I.E. de Paita.

H0: La aplicación de un programa de actividades lúdicas no mejora significativamente las habilidades para relacionarse en niños de 5 años de una I.E. de Paita.

Tabla 4

Resultados de las habilidades para relacionarse.

		Rango	
		N°	Σ
Post_habilidades relacionarse	para Rangos negativos	0 ^a	0,00
	- Rangos positivos	19 ^b	4,11
Pret_habilidades relacionarse	para Empates	1 ^c	
	Total	20	

Tabla 5

Significancia de las habilidades para relacionarse

Estadísticos de prueba ^a	
Post_habilidades para relacionarse - Pret_habilidades para relacionarse	
Z	-2,019
Sig. asintótica (bilateral)	,015

Wilcoxon

El valor de significancia (sig.=,015<0,05) permite establecer que el programa de actividades lúdicas si ha mejorado significativamente las habilidades para relacionarse en los niños de 5 años. Este hallazgo es relevante para el campo de la educación temprana y el desarrollo infantil, ya que subraya la importancia de las actividades lúdicas como herramienta para fomentar habilidades sociales cruciales en los primeros años de vida.

Hipótesis específica 2

Ha: La aplicación de un programa de actividades lúdicas mejora significativamente la autoafirmación en niños de 5 años de una institución educativa de Paita.

H0: La aplicación de un programa de actividades lúdicas no mejora significativamente la autoafirmación en niños de 5 años de una institución educativa de Paita.

Tabla 6

Resultados de la autoafirmación.

		Rango		
		Nº	\bar{X}	Σ
Post_ Autoafirmación	- Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
Pret_ Autoafirmación	Rangos positivos	18 ^b	3,41	43,37
	Empates	2 ^c		
Total		20		

Tabla 7

Significancia de la autoafirmación.

Estadísticos de prueba^a

Post_ autoafirmación - Pre_ autoafirmación	
Z	-2,341
Sig. asintótica (bilateral)	,023

Wilcoxon

El valor de significancia ($\text{sig.} = ,023 < 0,05$) permite establecer que el programa de actividades lúdicas si mejorado significativamente la autoafirmación en los niños de 5 años. Los resultados del estudio ofrecen pruebas sustanciales de los beneficios de las actividades lúdicas para el crecimiento de la autoafirmación de los niños de cinco años. Según esta investigación, este tipo de actividades deben considerarse componentes esenciales de la educación temprana, ya que promueven en gran medida el desarrollo psicológico y emocional de los jóvenes estudiantes.

Hipótesis específica 3

Ha: La aplicación de un programa de actividades lúdicas mejora significativamente la expresión de emociones en niños de 5 años de una I.E. de Paita.

H0: La aplicación de un programa de actividades lúdicas no mejora significativamente la expresión de emociones en niños de 5 años de una I.E. de Paita

Tabla 8

Resultados de la expresión de emociones.

		Rango		
		N°	\bar{X}	Σ
Post_Expresión	de Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
emociones	- Rangos positivos	17 ^b	4,34	44,71
Pret_Expresión	de Empates	3 ^c		
emociones	Total	20		

Tabla 9

Significancia de la expresión de emociones.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ expresión de emociones – Pre_ expresión de emociones
Z	-2,387
Sig. asintótica (bilateral)	,010

Wilcoxon

El valor de significancia (sig.=,010<0,05) permite establecer que el programa de actividades lúdicas si ha mejorado significativamente en la expresión de emociones en los niños de 5 años. El análisis hace énfasis que el programa de actividades lúdicas ha probado su eficacia como un recurso significativo en la expresión de emociones en niños pequeños, lo cual es esencial para su desarrollo cognitivo y adaptación a entornos desafiantes. Este hallazgo subraya la importancia de integrar estrategias lúdicas en la educación temprana para potenciar habilidades de pensamiento crítico y expresiones emocionales desde una edad temprana.

Hipótesis general

Ha: Tendrá un efecto significativo un PAL para desarrollar la socialización en los niños de 5 años de una I.E. de Paita, 2023.

H0: No tendrá un efecto significativo un PAL para desarrollar la socialización en los niños de 5 años de una I.E. de Paita, 2023.

Tabla 10
Resultados de socialización.

		Rangos		
		N°	\bar{X}	Σ
Socialización/pos-test – Rangos negativos		0 ^a	0,00	0,00
Socialización/pre-test	Rangos positivos	16 ^b	4,54	46,47
	Empates	4 ^c		
Total		20		

Tabla 11
Significancia de socialización.

Estadísticos de prueba ^a	
	Socialización /pre-test – Socialización /pos-test
Z	-2,231 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,012

Wilcoxon

Se concluye que con un valor de significancia ($\text{sig.} = ,012 < 0,05$) el PAL si ha tenido una influencia significativa en la socialización en niños de 5 años. Este hallazgo tiene implicaciones significativas para las prácticas educativas y de desarrollo social, destacando la utilidad de las actividades lúdicas como herramientas para fomentar la interacción social y mejorar las habilidades sociales.

V. DISCUSIÓN

En el primer objetivo específico se ha evaluado el nivel de socialización en los estudiantes encontrando que el 80% de los estudiantes (16 de 20) mostraban un bajo nivel de socialización, lo que indica una carencia notable en su involucramiento y participación activa en actividades sociales. Esta observación sugiere que existe un déficit significativo en términos de interacción social entre los estudiantes. Los resultados obtenidos son consistentes con los hallazgos de Mera et al. (2022) y Escobar (2020), quienes también identificaron la influencia positiva de las actividades lúdicas (AL) en la socialización y desarrollo motor de los niños. La investigación apoya la teoría de que las AL son cruciales para el desarrollo social y cognitivo de los niños, como lo demuestran Acuña y Quiñones (2020) y Dávila (2018). La baja socialización observada en los estudiantes puede interpretarse como una falta de exposición efectiva a AL adecuadas. La identificación de un bajo nivel de socialización en los estudiantes resalta la necesidad y el potencial para implementar programas de AL mejorados, similar a los estudios de Ballona et al. (2022) y Figueroa (2018), que mostraron mejoras significativas en la socialización y autonomía de los niños a través de AL. La comparación directa puede ser complicada debido a las diferencias en las metodologías y tamaños de muestra entre los estudios citados y el presente estudio. Por ejemplo, la investigación de Acuña y Quiñones (2020) utilizó un enfoque cualitativo y una muestra mayor de niños menores de 6 años, mientras que el estudio actual se centró en un grupo más pequeño. Dado que el 80% de los estudiantes mostraron bajos niveles de socialización, podría ser un indicativo de condiciones específicas de la muestra estudiada y no necesariamente reflejar una tendencia general. La discrepancia entre los bajos niveles de socialización encontrados y los resultados positivos de estudios previos sugiere la necesidad de investigar más a fondo las razones detrás de esta baja socialización. Podría ser necesario explorar otros factores como el entorno escolar, la metodología de enseñanza, o las características individuales de los estudiantes.

De acuerdo al segundo objetivo específico el valor de significancia ($\text{sig.} = ,015 < 0,05$) permite establecer que el PAL si ha mejorado significativamente las habilidades para relacionarse en los niños de 5 años. Coincidiendo con Según

Abugattas (2016) refiere que las habilidades para relacionarse, que permiten la interacción con el medio y quienes se encuentran en su contexto, mediante el juego a través de estrategias donde aprenden a través del juego a respetar acuerdos y reglas. Cañizales (2008), acota que las AL son estrategias que favorecen el desarrollo de los niños, formando un ser sociable y seguro, de manera divertida, cimentando su seguridad y confianza en sí mismo.

La investigación destaca la importancia de las AL en la evolución social de infantes de cinco años. El resultado estadísticamente significativo obtenido indica que las Actividades Lúdicas trascienden su función puramente recreativa, sino que constituyen herramientas pedagógicas clave para el desarrollo integral de habilidades sociales en la infancia temprana. Estas actividades facilitan la interacción constructiva con el entorno y fomentan el respeto por las reglas y acuerdos, aspectos esenciales en la formación de un individuo sociable y adaptativo. Además, el enfoque lúdico de estas estrategias resulta en una mayor receptividad y participación de los niños, al combinar el aprendizaje con el entretenimiento. Este enfoque práctico y experiencial asegura una mayor retención de los aprendizajes y una aplicación efectiva en situaciones sociales cotidianas. La adopción de AL en contextos educativos y familiares, por lo tanto, se revela no sólo como una opción deseable, sino como una necesidad imperativa para el desarrollo saludable de competencias sociales en los niños. Este estudio, por ende, proporciona un argumento sólido para la integración sistemática de las AL en los currículos de educación temprana, con el objetivo de enriquecer las competencias sociales y emocionales de los infantes desde una edad temprana.

En el tercer objetivo específico el valor de significancia ($\text{sig.} = ,023 < 0,05$) permite establecer que el PAL mejora significativamente la autoafirmación en los niños de 5 años. Coincidiendo con Abugattas (2016) la autoafirmación es la reacción de defensa y de afrontar problemas de manera positiva, enfrentando diversas situaciones sin que se vea afectado, siendo capaz de comunicar y expresar sus intereses, emociones y necesidades. Asimismo, Paredes (2020) situación que ayuda en el logro de sus aprendizajes donde se desarrollan sus conexiones cerebrales. Estas AL, son necesarias en el aprendizaje, además representativa y significativa para los niños, esta estrategia, como referente de la

adquisición de un nuevo conocimiento basado en la experiencia, haciendo uso del dinamismo, potencial y capacidad de aprender.

El resultado estadísticamente significativo del estudio resalta el impacto beneficioso de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la autoafirmación en niños de cinco años. Este hallazgo es de vital importancia, ya que la autoafirmación es esencial para el desarrollo integral, permitiéndoles enfrentar desafíos con confianza y expresar sus pensamientos y emociones de manera asertiva. La capacidad de autoafirmarse es esencial para la formación de una personalidad sólida y la construcción de una autoestima saludable, elementos clave para el bienestar psicológico y social de los niños. Además, este resultado respalda la integración de las AL como una herramienta pedagógica efectiva en el currículo de educación temprana. Al fomentar un aprendizaje dinámico y experiencial, las AL proporcionan un ambiente donde los niños tienen la oportunidad de investigar y entender su mundo de manera activa y significativa. Estas actividades no solo enriquecen la experiencia educativa, sino que también promueven el desarrollo cerebral, mejorando las capacidades cognitivas y emocionales de los niños. Las AL deben considerarse no sólo como una forma de entretenimiento, sino como un componente integral de la educación infantil. Al centrarse en el desarrollo integral del niño, las AL ofrecen una plataforma para que los niños desarrollen habilidades críticas de la vida real, incluyendo la autoafirmación, la resolución de problemas y la comunicación efectiva. Este enfoque holístico de la educación temprana es crucial para equipar a los niños no solo para el logro en el ámbito académico, sino también para el bienestar personal y social a largo plazo. Los educadores y responsables de políticas educativas deben reconocer el valor de las AL y asegurar su inclusión en los programas educativos. Al hacerlo, no solo se enriquecerán los procesos de aprendizaje, sino que también se facilitará el desarrollo de niños bien adaptados, resilientes y capaces de navegar por el mundo con confianza y competencia. Este estudio refuerza la necesidad de una educación infantil que abarque todas las facetas del desarrollo humano, poniendo un énfasis especial en la autoafirmación y el bienestar emocional.

En el cuarto objetivo específico el valor de significancia ($\text{sig.} = ,010 < 0,05$) permite establecer que el PAL ha mejorado significativamente en la expresión de

emociones en los niños de 5 años. Pues mediante este proceso los niños pueden fortalecer los lazos de amistad a través del juego, ser seres sociables, con la confianza de poder expresar sus intereses de manera segura y autónoma. Lo que coincide con Fernández (2015) quien refiere que, en la etapa de la niñez, los niños disfrutan de participar en las AL situaciones que permiten su desenvolvimiento y expresividad de sus emociones. Asimismo, Iguiní (2020) refiere que el juego es innato en el infante, además que, permite el desarrollo neuronal alcanzando su nivel madurativo, por esta razón, en las escuelas debe estar presente las AL, favoreciendo el desarrollo social y emocional de los niños. Asimismo, estas actividades logran que los niños ejerzan dominio de su cuerpo. La capacidad de expresar emociones de manera adecuada es un elemento clave para el crecimiento sano de los niños ya que no solo afecta su bienestar emocional y social, sino también su crecimiento cognitivo y su adaptación al entorno. Las AL, al proporcionar un medio para explorar y expresar emociones, fomentan un desarrollo emocional equilibrado. La influencia de las AL en la maduración emocional y social es particularmente significativa. Estas actividades no solo permiten a los niños aprender a expresarse de manera segura y autónoma, sino que también fortalecen sus relaciones interpersonales y su confianza para interactuar en un contexto social. Además, la expresión emocional adecuada es fundamental para la formación de una autoimagen positiva y la construcción de la autoestima. Esta investigación resalta la relevancia de integrar las actividades lúdicas en los programas educativos para la infancia, concentrándose no únicamente en la enseñanza académica, así como en el desarrollo emocional y social. Es esencial que la educación en etapas iniciales valore el rol de estas actividades en el desarrollo de capacidades emocionales como la empatía, la comprensión y la manifestación apropiada de emociones. Al fomentar un ambiente donde los niños tienen la oportunidad de investigar y expresar sus emociones libremente, las AL contribuyen significativamente a su desarrollo emocional y social. Esto, a su vez, prepara a los niños para enfrentar desafíos futuros, tanto en el ámbito personal como académico, y les permite desarrollarse en individuos equilibrados, resilientes y emocionalmente inteligentes. Por lo tanto, es imprescindible que educadores, padres y responsables de políticas educativas den prioridad a la inclusión de

actividades lúdicas en la educación temprana, admitiendo su influencia en la evolución emocional de los infantes.

En el quinto objetivo específico los resultados del posttest mostraron una mejora sustancial: un 88% de los estudiantes (18 de 20) alcanzaron un alto nivel de socialización. Este incremento notable en el nivel de socialización post-intervención implica que la implementación del programa de actividades lúdicas ha sido eficaz en promover un mayor grado de compromiso social y participación entre los estudiantes. El incremento notable en la socialización de los estudiantes tras la intervención con AL está en concordancia con estudios como los de Escobar (2020) y Dávila (2018), que también mostraron mejoras significativas en la socialización y habilidades sociales a través de programas de AL. Esto resalta la efectividad de las AL como herramienta para mejorar la socialización en entornos educativos. Los resultados refuerzan las teorías propuestas por autores como Cañizales (2008) y Gallardo (2018), que enfatizan la importancia de las AL en el desarrollo integral, social y emocional de los niños. Además, coincide con la teoría de Karl Groos sobre la importancia del juego en la formación temprana. Estos hallazgos ofrecen evidencia adicional sobre el valor de implementar AL en el currículo escolar, apoyando estudios como los de Miranda et al. (2023) y Molina (2008), que abogan por su inclusión en el ámbito educativo para fomentar una mejor socialización y desarrollo integral. Siendo los resultados son alentadores, la comparación con estudios anteriores puede ser limitada debido a las diferencias en el diseño de investigación, el tamaño de las muestras y los contextos educativos. Por ejemplo, el estudio de Mera et al. (2022) se enfocó en la estimulación motriz, mientras que el presente estudio se centra en la socialización. Aunque los resultados son positivos, la generalización a otros entornos o poblaciones puede ser limitada. Es necesario considerar factores como la cultura, el entorno educativo y las características individuales de los estudiantes al interpretar estos hallazgos. A pesar que se observa un incremento en la socialización, sería beneficioso investigar más a fondo cómo diferentes tipos de AL (como los juegos tradicionales y simbólicos mencionados por Yagüe, 2002 y Saunders, 1989) afectan específicamente aspectos de la socialización y el desarrollo integral.

El análisis del objetivo general reveló como resultado que el valor de significancia ($\text{sig.} = ,012 < 0,05$) el programa de actividades lúdicas si ha tenido una influencia significativa en la socialización en niños de 5 años. Mera et al. (2022) según esta investigación cuasiexperimental, el desarrollo motor de los escolares mejoró significativamente con un programa basado en AL, según lo medido por el TGMD-2. Utilizando un método cuantitativo, 15 alumnos varones mostraron mejoras en sus habilidades locomotoras y de manipulación. Acuña y Quiñones (2020) analizan la AL y las habilidades cognitivas. Basado en observaciones y entrevistas con 50 niños y 19 maestros, este estudio, que utilizó un enfoque cualitativo y una metodología de investigación-acción, destacó la necesidad de la supervisión docente en AL para mejorar el desarrollo cognitivo en niños menores de seis años. Miranda et al. (2023) se descubrió mediante análisis documental en un estudio descriptivo no experimental que las AL apoyan el adecuado desarrollo integral de los estudiantes, destacando la importancia de ponerlas en práctica en el aula. Escobar (2020) en Perú este estudio experimental cuantitativo aplicado reveló que las AL promueven la socialización, como lo indica una mejora del 34% en las habilidades sociales en 42 niños, según una hoja de observación. Dávila (2018): Se creó un programa de AL en un estudio preexperimental aplicado con enfoque cuantitativo y las habilidades sociales y emocionales de 18 estudiantes de primer grado mejoraron en un 77,8%, medido mediante un examen específico. Ballona et al. (2022): Utilizando 54 niños y una metodología cuasiexperimental, se demostró que las AL aumentan considerablemente las normas de convivencia, alcanzando el 100% de los estudiantes el nivel de logro luego de la implementación del programa. Figueroa (2018) el taller “Yo, yo puedo lograrlo” tuvo un impacto sustancial en la autonomía, como lo demuestra este estudio preexperimental que utilizó un método cuantitativo en niños de cuatro años y logró un 100% de éxito. Piura - Morán (2019): Basado en una lista de cotejo y observaciones realizadas en Piura, esta investigación cuantitativa preexperimental encontró que AL aumentó las habilidades de sociabilidad en 20 niños de 5 años en un 100%.

Los resultados de estos estudios destacan la importancia y efectividad de las actividades lúdicas en el fomento del desarrollo de habilidades motrices, cognitivas, sociales y de autonomía en la infancia. Específicamente, el valor de

significancia reportado en uno de los estudios enfatiza la trascendencia estadística del papel de las AL en la mejora de las capacidades sociales de niños de cinco años, evidenciando así su notable contribución positiva al desarrollo social durante las primeras etapas de la vida.

Las Actividades Lúdicas (AL) son reconocidas como enfoques pedagógicos clave para el desarrollo integral de los niños, según expertos como Cañizales (2008) y Paredes (2020). Estas actividades no solo promueven el desarrollo cerebral y la adquisición de conocimiento de manera amena y efectiva, sino que también contribuyen a la formación de niños extrovertidos y seguros de sí mismos. Iguini (2020), Yagüe (2002) y Saunders (1989) destacan el papel natural del juego en el desarrollo neurológico y motor de los niños, donde los juegos tradicionales y simbólicos juegan un papel crucial al estimular la imaginación y el control sobre el cuerpo y el entorno. Gallardo (2018) y Fernández (2015) subrayan la importancia de las AL en la creación de relaciones sociales positivas entre pares durante los primeros años de vida, mejorando las habilidades socioemocionales y fomentando la convivencia armónica. Baumrind (1989) y Suria (2010) sugieren que la socialización se inicia en el hogar y se extiende al entorno social del niño. Abugattas (2016) identifica tres dimensiones clave de la socialización que son influenciadas positivamente por las AL: autoafirmación, adaptabilidad y habilidades relacionales. Además, Flores (2010) y Molina (2008) destacan el papel de las AL en el desarrollo del lenguaje y la personalidad, permitiendo a los niños expresar sus emociones y deseos de manera segura y autónoma, y mejorando sus habilidades sociales. En resumen, las AL son herramientas pedagógicas fundamentales para el desarrollo social, cognitivo, emocional y físico de los niños, y un estudio específico evidencia su impacto significativo en la socialización de niños de 5 años, lo que confirma su importancia en el desarrollo de la primera infancia.

VI. CONCLUSIONES

1. En el primer objetivo específico se encontró que el 80% de los estudiantes (16 de 20) mostraban un bajo nivel de socialización, lo que indica una carencia notable en su involucramiento y participación activa en actividades sociales.
2. En el segundo objetivo específico se determinó que el valor de significancia ($\text{sig.}=.015 < 0,05$) permite establecer que el programa de actividades lúdicas si ha mejorado significativamente las habilidades para relacionarse en los niños de 5 años.
3. En el tercer objetivo específico se concluye que el valor de significancia ($\text{sig.}=.023 < 0,05$) permite determinar que el programa de actividades lúdicas si ha mejorado significativamente la autoafirmación en los niños de 5 años.
4. En el cuarto objetivo específico se estableció que el valor de significancia ($\text{sig.}=.010 < 0,05$) permite determinar que el programa de actividades lúdicas si ha mejorado significativamente en la expresión de emociones en los niños de 5 años.
5. En el quinto objetivo específico se determinó que los resultados del postest mostraron una mejora sustancial: un 88% de los estudiantes (18 de 20) alcanzaron un alto nivel de socialización. Este incremento notable en el nivel de socialización post-intervención implica que la implementación del programa de actividades lúdicas ha sido eficaz en promover un mayor grado de compromiso social y participación entre los estudiantes.
6. En el objetivo general se concluye estadísticamente que con el valor de significancia ($\text{sig.}=.012 < 0,05$) el programa de actividades lúdicas si ha tenido una influencia significativa en la socialización en niños de 5 años.

VII. RECOMENDACIONES

1. Recomendar al director promocionar formación profesional para los docentes sobre cómo integrar efectivamente las AL en sus prácticas pedagógicas, maximizando así su eficacia. Asimismo, Implementar un sistema de evaluación continua para monitorear y ajustar el programa de actividades lúdicas, asegurando que se atiendan las necesidades individuales de cada niño.
2. Recomendar a los docentes que después de cada actividad, dediquen tiempo para reflexionar y discutir con los niños lo aprendido, reforzando así las habilidades sociales desarrolladas. De tal manera que utilicen una variedad de actividades lúdicas para abordar diferentes aspectos de las habilidades sociales y mantener el interés de los niños.
3. Recomendar a los padres que animen a sus hijos a participar en juegos y actividades lúdicas en casa. Juegos de rol, construcción y actividades artísticas son excelentes para fortalecer su autoafirmación. además, que les dediquen tiempo regular para jugar con sus hijos. Esto no solo refuerza los lazos familiares, sino que también proporciona oportunidades para que los niños practiquen la expresión de sus ideas y sentimientos.
4. Recomendar a los padres que celebren cuando sus hijos expresen sus emociones de manera adecuada. Esto puede reforzar positivamente su capacidad para hacerlo. De tal modo, mantengan rutinas diarias que incluyan tiempo para el juego y la expresión emocional, ya que la consistencia ayuda a los niños a sentirse seguros y apoyados.

REFERENCIAS

- Acuña, M. P. & Quiñones, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444-468. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Ballona, D. J., Chávez, P. E., De la Cruz, Y. O., & Ruez Martínez, H. T. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(26), 2078–2093. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.475>
- Baumrind, D. (1989). *Rearing competent children*. San Francisco, EE.UU.: Jossey-Bass.
- Castillo, I. E., & Sandoval, C. M. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*. Recuperado de <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/3133>
- Dávila, R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. Recuperado de <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979/839>
- Escobar, D.J. (2020). Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de una institución educativa de Ayacucho. Recuperado de <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/649cd7a2-ba78-40bd-9386-9574fd85e7e1/content>
- Escobar, M. J. M. (2005). Del movimiento a la danza en la educación musical. *Educatio siglo XXI*, 23, 125-140.7
- Escobar, M. R. C., & Moreno, J. A. V. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 878-897.
- Fernández, V. (2015). Importancia de la socialización en los niños. Recuperado de <http://www.educando.edu.do/articulos/familia/importancia-de-lasocializacin-en-los-nios-y-nias/>
- Figuroa, Y.V. (2018). Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo - 2018". Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35832/Figuroa_CYV.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Flores, D. (2010). *La escuela agente de socialización de los niños*. (Tesis de licenciatura), Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía., March*, 12. https://www.researchgate.net/publication/324363292%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/324363292_TEfile:///D:/4°
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2006). Análisis de los datos cuantitativos. *Metodología de la investigación*, 407-499.

- Hidalgo, A. (2019). Técnicas estadísticas en el análisis cuantitativo de datos. *Revista Sigma*, 15 (1). <http://coes.udenar.edu.co/revistasigma/articulosXV/1.pdf>
- Kamii, C. (2012). *Reinventando la aritmética III*. Madrid: Aprendizaje Visor Ministerio de Educación. (2003) Programa de Capacitación Del Director. MÓDULOS I, II, III, IV, V. Lima.
- Massri, E. A. M., Armijos, J. C. A., & Rocha, C. L. (2022). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (43), 719-727.
- Mera, E. A., Armijos, J. C., & Luarte, C. E. (2022). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.86575>
- MINEDU. (2018). *Rutas del Aprendizaje: Herramientas pedagógicas para docentes*.
- Ministerio de Educación de Argentina. (2020). *Propuestas de juego y actividades lúdicas para la Educación Domiciliaria y Hospitalaria*.
- Miranda, M. J., Chachipanta, B. L., Castillo Pindo, B. M., Jimbicti, A. I., & Cambo Quinche, U. V. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6159
- Molina, R. (2008). El juego como medio de socialización. Innovación y experiencias educativas. https://www.researchgate.net/publication/335129147_El_juego_como_herramienta_educativa
- Morán, E. M. (2019). El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños de educación inicial de 5 años de la IE 14969, Huachuma Baja, distrito de Las Lomas–Piura. repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24407
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>
- Suriá, R. (2010). Socialización y desarrollo social. Obtenido de RUA, Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/14285>
- Saunders, R., & Bingham, A. (1989). *Perspectivas piagetianas en la educación infantil*. Madrid: Ediciones Morata.
- Ulloa, P. (2021). “Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares” Del Cantón Pastaza”. AMBATO. Recuperado de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33863/1/Tesis_Priscila%20Brito%20Ulloa.pdf

UNICEF. (2021). La primera infancia: Impacto emocional en la pandemia.
<https://www.unicef.org/argentina/media/10606/file/Primera%20infancia.%20Impacto%20emocional%20en%20>

Yagüe Sanz, V. (2002). Juegos de ayer y de siempre. Madrid: S.L.
<https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2180>

ANEXOS

Anexo 1:

Tabla de matriz de operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCPETUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN (es)	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Actividades lúdicas	Son métodos de enseñanza de carácter interactivo, estimulado para el uso ingenioso y pedagógicamente consistente, de métodos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos. (Cañizales, 2008)	actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula.	Juegos tradicionales Juegos simbólicos	Talleres	Programa
Socialización	la socialización es un proceso iniciado por los padres, que reciben los hijos, por el cual se integran determinados valores y hábitos que les van a permitir adaptarse a su cultura y se manifiesta en la interacción con otras personas, buscando expresar sentimientos y opiniones propias de cada persona de manera asertiva sin ofender o lastimar a alguien. (Baumrind ,1989)	capacidad del niño para crear y mantener relaciones significativas con sus pares.	Habilidades para relacionarse Autoafirmación Expresión de emociones	-Participación en las actividades -Establece amistades con facilidad 1-6 -Solidaridad -Respeto - Sabe defender sus derechos y de los demás. -Manifiesta sus intereses -Reconoce sus errores 7-16 -Sabe expresar lo que le desagrada -Lenguaje corporal -Expresión facial -Tono de voz 17-24 -Reconoce las emociones de los demás	Ordinal

Anexo 2:

Instrumento recolección de datos

Habilidades de interacción social (CHIS)

Sexo del niño: ____

Edad del niño: ____

La presente prueba tiene como objetivo evaluar las habilidades de interacción social en niños entre 3 y 6 años. Se presentarán una serie de enunciados y usted deberá señalar la frecuencia con la que el niño realiza lo planteado en cada afirmación. Por favor sea lo más objetivo posible al momento de responder.

ÍTEMS	Nunca	Pocas veces	Algunas veces	Muchas veces	Siempre
1. Expresa verbalmente su molestia si pierde en una competencia					
2. Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad					
3. Inicia conversaciones					
4. Consuela a un compañero si se siente triste					
5. Si le desagrada un juego es capaz de decirlo					
6. Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan					
7. Mantiene la mirada cuando se le habla					
8. Sabe expresar sus quejas en el salón de clases					
9. Sigue órdenes en el salón de clases					
10. Le hace cumplidos a sus amigos					
11. Si un compañero hace algo que le desagrada, es capaz de decírselo					
12. Demuestra cariño por sus compañeros					
13. Mantiene una buena relación con todos sus compañeros					
14. Recibe con agrado los cumplidos de los demás					
15. Si durante el recreo se produce una injusticia, es capaz de reclamar					
16. Comparte sus juguetes con sus compañeros					
17. Es invitado por otros niños para jugar					
18. Le interesa saber el "por qué" de las situaciones					
19. Expresa el cariño que siente hacia sus profesores					
20. Trabaja en equipo con sus demás compañeros					
21. Reconoce el estado de ánimo de sus profesores					
22. Sonríe de manera espontánea					
23. Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente					
24. Hace preguntas sobre un tema nuevo para él					

N°	ÍTEMS	NUNCA	POCAS VECES	ALGUNAS VECES	MUCHAS VECES	SIEMPRE
	DIMENSIÓN 1: Habilidad para relacionarse					
1	Mantiene una buena relación con sus compañeros.					
2	Trabaja en equipo con sus demás compañeros.					
3	El niño es capaz de seguir órdenes en el salón de clases.					
4	Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros.					
5	Mantiene la mirada cuando se le habla.					
6	Es invitado por otros niños para jugar.					
	DIMENSIÓN 2: Autoafirmación					
7	Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad.					
8	Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan.					
9	Sabe expresar sus quejas en el salón de clases.					
10	Si durante el recreo se produce una injusticia, es capaz de reclamar.					
11	Le interesa saber el porqué de las situaciones					
12	Si le desagrada un juego es capaz de decirlo					
13	Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decirlo.					

14	Expresa verbalmente su molestia si pierde en una competencia.					
15	Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él.					
16	Es capaz de iniciar conversaciones					
DIMENSIÓN 3: Expresión de emociones						
17	Le hace cumplidos a sus amigos.					
18	Demuestra cariño por sus compañeros.					
19	Recibe con agrado los cumplidos de los demás.					
20	Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores					
21	Reconoce el estado de ánimos de los Profesores.					
22	Sonríe de manera espontánea.					
23	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente.					
24	Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste.					

FICHA TÉCNICA

Nombre del Cuestionario:	Cuestionario de habilidades de interacción social
Fecha de Creación:	Junio-2016
Autor(es):	Shadia Abugattas Makhlouf
Procedencia	Lima – Perú
Administración	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación	15 y 20 minutos
Número de Ítems/Preguntas:	24 preguntas
Ámbito de aplicación:	Educación
Significación:	La variable esta dimensionada: Habilidad para relacionarse Autoafirmación Expresión de emociones
Objetivo:	Medir las habilidades de interacción social en estudiantes de nivel preescolar
Edades:	3 y 6 años
Escala de Respuestas:	Siempre (5) Muchas veces (4) Algunas veces (3) Pocas veces (2) Nunca (1)
Confiabilidad:	Prueba piloto - alfa de Cronbach
Validez contenida	Se obtuvo por juicios de cinco expertos, se utilizó la V Aiken para que se sustentara la validez
Niveles de conocimiento	Bajo, medio y alto

Anexo 3:

Consentimiento informado



Anexo

Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: Programa de actividades lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de una Institución Educativa Paita- 2023

Investigador (a) (es): Araceli Cruz Pongo

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada " Programa de actividades lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de una Institución Educativa Paita-2023, cuyo objetivo es Mejorar la socialización con el programa de Actividades Lúdicas en niños de 5años.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de posgrado, de la carrera profesional de Psicología o programa de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo del campus filial Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa de Piura,2023.



Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cómo mejora la socialización con el programa de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de una Institución Educativa Paita-2023?

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación:

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Programa de actividades lúdicas para la socialización en niños de 5 años del nivel inicial de una institución educativa Paita -2023"
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 15 a 20 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la institución educativa. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* * Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.



Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.



Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Cruz Pongo Araceli, email: acruzpongo@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Linares Purisaca Geovana Elizabeth email: lpurisacag@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombres y Apellidos: Elizabeth Carmen Nole

DNI: 46848394

Fecha y hora: 27/11/2023 9:00 am

Anexo 4:

Matriz de evaluación por juicio de expertos



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario habilidades de interacción social". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dr. Higinio Wong Aiken
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa () Organizacional (X)
Áreas de experiencia profesional:	Estadística, Educativa., Organizacional
Institución donde labora:	Universidad Cesar Vallejo, Univ Privada del Norte, Univ católica de Trujillo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Si tengo experiencia

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de la habilidades de interacción social
Autora:	Shadia Abugattas Makhoulouf
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Paita
Significación:	El cuestionario tiene 24 ítems divididos en tres dimensiones: Habilidades para relacionarse, Autoafirmación, Expresión de emociones. Las respuestas (Nunca, Pocas veces, Algunas veces, Muchas veces, Siempre).



4. Sonorte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Socialización	Habilidades para relacionarse	Son conductas que nos permiten interactuar de manera efectiva con los demás, esta habilidad se demuestra, a través de la capacidad de juego en los niños, en la actitud de iniciativa, comportamiento agradable entre compañeros, solidaridad y respeto hacia los demás.
	Autoafirmación	Representada generalmente por el niño frente a las burlas, acusaciones, la presión de grupo, comprende concretamente el saber defender a sí mismo y defender a los demás, manifestando sus quejas, capaz de expresar interrogante sobre lo que desconoce.
	Expresión de emociones	Comprende las habilidades de agrado y simpatía, que junto con la expresión de gestos y palabras demuestre emociones en las que se demuestran, por ejemplo: expresión de alegría, tristeza, enfado.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "habilidades de interacción social", elaborado por **Shadia Abugattas Makhoulouf** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de la habilidades de interacción social

- Primera dimensión: Habilidades para relacionarse
- Objetivos de la Dimensión: Medir las habilidades para relacionarse en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participación en las actividades	Mantiene una buena relación con sus compañeros.	4	4	4	
Establece amistades con facilidad	Trabaja en equipo con sus demás compañeros.	4	4	4	
Solidaridad	El niño es capaz de seguir órdenes en el salón de clases.	4	4	4	
	Es invitado por otros niños para jugar.	4	4	4	
Respeto	Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros.	4	3	3	
	Mantienen la mirada cuando se le habla.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Autoafirmación
- Objetivos de la Dimensión: Medir la autoafirmación en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Sabe defender sus derechos y de los demás	Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad.	4	4	4	
Manifiesta sus intereses	Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan.	4	4	4	
	Sabe expresar sus quejas en el salón de clases.	4	4	4	
	Expresa verbalmente su molestia si pierde en una competencia	4	4	4	
	Es capaz de iniciar conversaciones	4	4	4	
Reconoce sus errores	Si durante el recreo se produce una injusticia, es capaz de reclamar.	4	4	4	
Sabe expresar lo que le desagrada	Le interesa saber el porqué de las situaciones	3	3	3	
	Si le desagrada un juego es capaz de decirlo	4	4	4	
	Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decirlo.	4	4	4	
	Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Expresión de emociones
- Objetivos de la Dimensión: Medir la expresión de emociones en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Lenguaje corporal	Le hace cumplidos a sus amigos.	4	4	4	
	Demuestra cariño por sus compañeros.	4	4	4	
	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente	4	4	4	
Expresión facial	Recibe con agrado los cumplidos de los demás.	4	4	4	
	Bonrie de manera espontánea.	4	4	4	
Tono de voz	Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Reconoce las emociones de los demás	Reconoce el estado de ánimos de los Profesores.	4	4	4	
	Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste..	4	3	3	



Higinio Wong A
Dr. Higinio Wong A
DNI 18160532

Firmado digitalmente por Firma HWA
Motivo: He revisado este documento
Fecha: 2023-11-14 11:53:05:00

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario habilidades de interacción social". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	JESSICA ERICKA VICUNA VILLACORTA
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Area de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Areas de experiencia profesional:	EDUCATIVA, SOCIAL , SALUD
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	4 años

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de la habilidades de interacción social
Autora:	Shadia Abugattas Makhoulf
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Paita
Significación:	El cuestionario tiene 24 ítems divididos en tres dimensiones: Habilidades para relacionarse, Autoafirmación, Expresión de emociones. Las respuestas (Nunca, Pocas veces, Algunas veces, Muchas veces, Siempre).

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Socialización	Habilidades para relacionarse	Son conductas que nos permiten interactuar de manera efectiva con los demás, esta habilidad se demuestra, a través de la capacidad de juego en los niños, en la actitud de iniciativa, comportamiento agradable entre compañeros, solidaridad y respeto hacia los demás.
	Autoafirmación	Representada generalmente por el niño frente a las burlas, acusaciones, la presión de grupo, comprende concretamente el saber defender a sí mismo y defender a los demás, manifestando sus quejas, capaz de expresar interrogante sobre lo que desconoce.
	Expresión de emociones	Comprende las habilidades de agrado y simpatía, que junto con la expresión de gestos y palabras demuestre emociones en las que se demuestran, por ejemplo: expresión de alegría, tristeza, enfado.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "habilidades de interacción social", elaborado por **Shadia Abugattas Makhlouf** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de la habilidades de interacción social

- Primera dimensión: Habilidades para relacionarse
- Objetivos de la Dimensión: Medir las habilidades para relacionarse en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participación en las actividades	Mantiene una buena relación con sus compañeros.	4	4	4	
Establece amistades con facilidad	Trabaja en equipo con sus demás compañeros.	4	4	4	
Solidaridad	El niño es capaz de seguir ordenes en el salón de clases.	4	4	4	
	Es invitado por otros niños para jugar.	4	4	4	
Respeto	Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros.	4	4	4	
	Mantienen la mirada cuando se le habla.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Autoafirmación
- Objetivos de la Dimensión: Medir la autoafirmación en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Sabe defender sus derechos y de los demás	Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad.	4	4	4	
Manifiesta sus intereses	Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan.	4	4	4	
	Sabe expresar sus quejas en el salón de clases.	4	4	4	
	Expresa verbalmente su molestia si pierde en una competencia	4	4	4	
	Es capaz de iniciar conversaciones	3	3	3	
Reconoce sus errores	Si durante el recreo se produce una injusticia, es capaz de reclamar.	4	4	4	
Sabe expresar lo que le desagrada	Le interesa saber el porqué de las situaciones	4	4	4	
	Si le desagrada un juego es capaz de decirlo	4	4	4	
	Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decirlo.	4	4	4	
	Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Expresión de emociones
- Objetivos de la Dimensión: Medir la expresión de emociones en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Lenguaje corporal	Le hace cumplidos a sus amigos.	4	3	3	
	Demuestra cariño por sus compañeros.	4	4	4	
	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente	4	4	4	
Expresión facial	Recibe con agrado los cumplidos de los demás.	4	4	4	
	Borrie de manera espontánea.	4	4	4	
Tono de voz	Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores	4	4	4	

Reconoce las emociones de los demás	Reconoce el estado de ánimos de los Profesores.	4	4	4	
	Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste..	4	4	4	

Esmf

Firma del evaluador
DNI 40981411

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario habilidades de interacción social". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Julio Antonio Rodríguez Azabache		
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>)	Doctor	(<input type="checkbox"/>)
Área de formación académica:	Clinica (<input type="checkbox"/>)	Social	(<input checked="" type="checkbox"/>)
	Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>)	Organizacional	(<input type="checkbox"/>)
Áreas de experiencia profesional:	Estadística		
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (<input type="checkbox"/>)	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:	si		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de la habilidades de interacción social
Autora:	Shadia Abugattas Makhlof
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Paita
Significación:	El cuestionario tiene 24 ítems divididos en tres dimensiones: Habilidades para relacionarse, Autoafirmación, Expresión de emociones. Las respuestas (Nunca, Pocas veces, Algunas veces, Muchas veces, Siempre).

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Socialización	Habilidades para relacionarse	Son conductas que nos permiten interactuar de manera efectiva con los demás, esta habilidad se demuestra, a través de la capacidad de juego en los niños, en la actitud de iniciativa, comportamiento agradable entre compañeros, solidaridad y respeto hacia los demás.
	Autoafirmación	Representada generalmente por el niño frente a las burlas, acusaciones, la presión de grupo, comprende concretamente el saber defender a sí mismo y defender a los demás, manifestando sus quejas, capaz de expresar interrogante sobre lo que desconoce.
	Expresión de emociones	Comprende las habilidades de agrado y simpatía, que junto con la expresión de gestos y palabras demuestre emociones en las que se demuestran, por ejemplo: expresión de alegría, tristeza, enfado.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "habilidades de interacción social", elaborado por **Shadia Abugattas Makhlof** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de la habilidades de interacción social

- Primera dimensión: Habilidades para relacionarse
- Objetivos de la Dimensión: Medir las habilidades para relacionarse en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participación en las actividades	Mantiene una buena relación con sus compañeros.	4	4	4	
Establece amistades con facilidad	Trabaja en equipo con sus demás compañeros.	4	4	4	
Solidaridad	El niño es capaz de seguir órdenes en el salón de clases.	4	4	4	
	Es invitado por otros niños para jugar.	4	4	4	
Respeto	Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros.	4	4	4	
	Mantienen la mirada cuando se le habla.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Autoafirmación
- Objetivos de la Dimensión: Medir la autoafirmación en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Sabe defender sus derechos y de los demás	Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad.	4	4	4	
Manifiesta sus intereses	Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan.	4	4	4	
	Sabe expresar sus quejas en el salón de clases.	4	4	4	
	Expresa verbalmente su molestia si pierde en una competencia	3	3	3	
	Es capaz de iniciar conversaciones	4	4	4	
Reconoce sus errores	Si durante el recreo se produce una injusticia, es capaz de reclamar.	4	4	4	
Sabe expresar lo que le desagrada	Le interesa saber el porqué de las situaciones	4	4	4	
	Si le desagrada un juego es capaz de decirlo	4	4	4	
	Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decirlo.	4	4	4	
	Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Expresión de emociones
- Objetivos de la Dimensión: Medir la expresión de emociones en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Lenguaje corporal	Le hace cumplidos a sus amigos.	4	4	4	
	Demuestra cariño por sus compañeros.	4	4	4	
	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente	4	4	4	
Expresión facial	Recibe con agrado los cumplidos de los demás.	3	4	3	
	Sonríe de manera espontánea.	4	4	4	
Tono de voz	Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Reconoce las emociones de los demás	Reconoce el estado de ánimos de los Profesores.	4	4	4	
	Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste..	4	4	4	



Julio Antonio Rodríguez Ancochea
LICENCIADO EN ESTADÍSTICA
COESP Nº 547

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario habilidades de interacción social". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	MIRTHA MERCEDES FERNÁNDEZ MANTILLA
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica (X) Social (X) Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Investigación formativa
Institución donde labora:	Universidad Católica de Trujillo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Más de 6 años

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de la habilidades de interacción social
Autora:	Shadia Abugattas Makhoulf
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Paita
Significación:	El cuestionario tiene 24 ítems divididos en tres dimensiones: Habilidades para relacionarse, Autoafirmación, Expresión de emociones. Las respuestas (Nunca, Pocas veces, Algunas veces, Muchas veces, Siempre).

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Socialización	Habilidades para relacionarse	Son conductas que nos permiten interactuar de manera efectiva con los demás, esta habilidad se demuestra, a través de la capacidad de juego en los niños, en la actitud de iniciativa, comportamiento agradable entre compañeros, solidaridad y respeto hacia los demás.
	Autoafirmación	Representada generalmente por el niño frente a las burlas, acusaciones, la presión de grupo, comprende concretamente el saber defender a sí mismo y defender a los demás, manifestando sus quejas, capaz de expresar interrogante sobre lo que desconoce.
	Expresión de emociones	Comprende las habilidades de agrado y simpatía, que junto con la expresión de gestos y palabras demuestre emociones en las que se demuestran, por ejemplo: expresión de alegría, tristeza, enfado.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "habilidades de interacción social", elaborado por **Shadia Abugattas Makhoulouf** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de la habilidades de interacción social

- Primera dimensión: Habilidades para relacionarse
- Objetivos de la Dimensión: Medir las habilidades para relacionarse en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participación en las actividades	Mantiene una buena relación con sus compañeros.	4	4	4	
Establece amistades con facilidad	Trabaja en equipo con sus demás compañeros.	4	4	4	
Solidaridad	El niño es capaz de seguir órdenes en el salón de clases.	4	4	4	
	Es invitado por otros niños para jugar.	4	4	4	
Respeto	Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros.	3	3	3	
	Mantienen la mirada cuando se le habla.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Autoafirmación
- Objetivos de la Dimensión: Medir la autoafirmación en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Sabe defender sus derechos y de los demás	Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad.	4	4	4	
Manifiesta sus intereses	Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan.	4	4	4	
	Sabe expresar sus quejas en el salón de clases.	4	4	4	
	Expresa verbalmente su molestia si pierde en una competencia	4	4	4	
	Es capaz de iniciar conversaciones	4	4	4	
Reconoce sus errores	Si durante el recreo se produce una injusticia, es capaz de reclamar.	4	4	4	
Sabe expresar lo que le desagrada	Le interesa saber el porqué de las situaciones	4	4	4	
	Si le desagrada un juego es capaz de decirlo	4	4	4	
	Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decirlo.	4	4	4	
	Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Expresión de emociones
- Objetivos de la Dimensión: Medir la expresión de emociones en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Lenguaje corporal	Le hace cumplidos a sus amigos.	3	3	4	
	Demuestra cariño por sus compañeros.	4	4	4	
	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente	4	4	4	
Expresión facial	Recibe con agrado los cumplidos de los demás.	4	4	4	
	Sonríe de manera espontánea.	4	4	4	
Tono de voz	Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Reconoce las emociones de los demás	Reconoce el estado de ánimos de los Profesores.	4	4	4	
	Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste..	4	4	4	

Firma del evaluador
DNI 17927740

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "**habilidades de interacción social**". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Sandra Sofia Izquierdo Marin
Grado profesional:	Maestria () Doctor (x)
Área de formación académica:	Clinica (x) Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Consultoría Privada en el Campo Clínico y Educativo. Docente Universitaria
Institución donde labora:	Universidad Privada Antenor Orrego
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Si, como docente investigadora del Programa de Estudio de Psicología – UPAO, estoy a cargo de las adaptaciones de instrumentos psicológicos para la evaluación de la Plana Docente de forma anual.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de la habilidades de interacción social
Autora:	Shadia Abugattas Makhoulf
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Paita
Significación:	El cuestionario tiene 24 ítems divididos en tres dimensiones: Habilidades para relacionarse, Autoafirmación, Expresión de emociones. Las respuestas (Nunca, Pocas veces, Algunas veces, Muchas veces, Siempre).

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Socialización	Habilidades para relacionarse	Son conductas que nos permiten interactuar de manera efectiva con los demás, esta habilidad se demuestra, a través de la capacidad de juego en los niños, en la actitud de iniciativa, comportamiento agradable entre compañeros, solidaridad y respeto hacia los demás.
	Autoafirmación	Representada generalmente por el niño frente a las burlas, acusaciones, la presión de grupo, comprende concretamente el saber defender a sí mismo y defender a los demás, manifestando sus quejas, capaz de expresar interrogante sobre lo que desconoce.
	Expresión de emociones	Comprende las habilidades de agrado y simpatía, que junto con la expresión de gestos y palabras demuestre emociones en las que se demuestran, por ejemplo: expresión de alegría, tristeza, enfado.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "habilidades de interacción social", elaborado por **Shadia Abugattas Makhoulouf** en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de la habilidades de interacción social

- Primera dimensión: Habilidades para relacionarse
- Objetivos de la Dimensión: Medir las habilidades para relacionarse en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participación en las actividades	Mantiene una buena relación con sus compañeros.	4	4	3	
Establece amistades con facilidad	Trabaja en equipo con sus demás compañeros.	4	4	4	
Solidaridad	El niño es capaz de seguir ordenes en el salón de clases.	4	4	4	
	Es invitado por otros niños para jugar.	4	4	4	
Respeto	Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros.	4	4	4	
	Mantienen la mirada cuando se le habla.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Autoafirmación
- Objetivos de la Dimensión: Medir la autoafirmación en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Sabe defender sus derechos y de los demás	Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad.	4	4	4	
Manifiesta sus intereses	Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan.	4	4	4	
	Sabe expresar sus quejas en el salón de clases.	4	4	4	
	Expresa verbalmente su molestia si pierde en una competencia	4	4	4	
	Es capaz de iniciar conversaciones	4	4	4	
Reconoce sus errores	Si durante el recreo se produce una injusticia, es capaz de reclamar.	4	4	4	
Sabe expresar lo que le desagrada	Le interesa saber el porqué de las situaciones	4	4	4	
	Si le desagrada un juego es capaz de decirlo	4	4	4	
	Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decirlo.	4	4	4	
	Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él.	4	4	4	

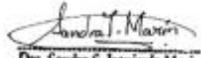
- Segunda dimensión: Expresión de emociones
- Objetivos de la Dimensión: Medir la expresión de emociones en estudiantes de nivel preescolar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Lenguaje corporal	Le hace cumplidos a sus amigos.	4	4	4	
	Demuestra cariño por sus compañeros.	4	4	4	
	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente	4	4	4	
Expresión facial	Recibe con agrado los cumplidos de los demás.	4	4	4	
	Sonríe de manera espontánea.	4	4	4	
Tono de voz	Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Reconoce las emociones de los demás	Reconoce el estado de ánimos de los Profesores.	4	4	4	
	Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste..	4	4	4	


Dra. Sandra S. Izquierdo Marín
PSICOLOGA
C.P.S.P. 14219

Firma del evaluador
DNI: 42796297

Anexo 5:

Resultado de similitud del programa Turniting

The screenshot displays the Turnitin Feedback Studio interface. The main document is a thesis from Universidad César Vallejo, titled "Programa de actividades lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de una institución educativa Paiza- 2023". The document includes the author's name, Araceli Cruz Pongo, and the thesis title. The similarity report on the right shows a total similarity of 17%. The report lists nine sources with their respective similarity percentages: 1. Entregado a Universida... (10%), 2. repositorio.ucv.edu.pe (4%), 3. repositorio.usil.edu.pe (1%), 4. repositorio.uct.edu.pe (<1%), 5. repositorio.uladec.ed... (<1%), 6. angelstherithe.blogsp... (<1%), 7. archive.org (<1%), 8. cwi@revistasapajes.com (<1%), and 9. core.ac.uk (<1%).

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO MAESTRIA EN PSICOLOGIA EDUCATIVA
Programa de actividades lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de una institución educativa Paiza- 2023
TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN PSICOLOGIA EDUCATIVA
AUTOR:
Cruz Pongo, Araceli (orcid.org/0000-0003-1175-7802)
ASESOR:
Dra. Linares Purtsaca, Geovana Elizabeth (orcid.org/0000-0002-0950-7954)
Mg. García Parrilla, Joyce Daniela (orcid.org/0000-0002-9622-8079)
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Atención integral del infante, niño y adolescente
LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles
Piura- Perú
2023

Resumen de coincidencias
17 %
Se están viendo fuentes estándar.
Ver fuentes en inglés

Número	Fuente	Porcentaje
1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	10 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4 %
3	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1 %
4	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
5	repositorio.uladec.ed... Fuente de Internet	<1 %
6	angelstherithe.blogsp... Fuente de Internet	<1 %
7	archive.org Fuente de Internet	<1 %
8	cwi@revistasapajes.com Fuente de Internet	<1 %
9	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %

Página: 1 de 35 Número de palabras: 10385 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 25°C Soleado 11:11 A.M. 29/01/2024

Anexo 6:

Validez y confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad

Alpha Cronbach	N de elementos
,870	24

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	46,60	52,489	,629	,787
P2	47,00	59,556	,159	,814
P3	46,90	55,211	,480	,797
P4	46,90	58,100	,318	,806
P5	46,50	59,167	,343	,805
P6	46,80	52,844	,639	,787
P7	47,00	59,556	,159	,814
P8	46,90	55,211	,480	,797
P9	46,90	58,100	,318	,806
P10	46,50	59,167	,343	,805
P11	46,80	52,844	,639	,787
P12	46,90	55,211	,480	,797
P13	46,50	59,167	,343	,805
P14	46,80	52,844	,639	,787
P15	47,00	59,556	,159	,814
P16	46,80	52,844	,639	,787
P17	46,90	58,100	,318	,806
P18	46,50	59,167	,343	,805
P19	46,80	52,844	,639	,787
P20	46,90	55,211	,480	,797
P21	46,50	59,167	,343	,805
P22	46,80	52,844	,639	,787
P23	46,80	52,844	,639	,787
P24	47,00	55,111	,445	,799

V DE AIKEN

CUESTIONARIO DE HABILIDADES DE INTERACCIÓN SOCIAL

Dimensiones	N°	Claridad					Prom	V Aiken	Coherencia					Prom	V Aike	Relevancia					Prom	V Aike	Prom. Global	V Aiken	Fórmula V Aiken	Tomado de: Penfield, R.D. y Giacobbi, P.R. (2004). Applying a score confidence interval to Aiken's item content-relevance index. Measurement in Physical Education and Exercise Science, 8 (4), 213-225.
		Juez N°1	Juez N°2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5			Juez N°1	Juez N°2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5			Juez N°1	Juez N°2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5						
D1	1	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00	$V = \frac{\bar{X} - l}{k}$	
	2	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	3	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	4	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	5	4	4	4	3	4	3.8	0.9	3	4	4	3	4	3.6	0.9	3	4	4	3	4	3.6	0.9	3.67	0.89		
	6	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
D2	7	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00	<p>X : Promedio de las calificaciones de los jueces</p> <p>l : Valor mínimo en la escala de calificación del instrumento</p> <p>k : Rango (diferencia entre el valor máximo y mínimo de la escala de calificación)</p> <p>Escala de calificación</p> <p>1 : No cumple con criterio</p> <p>2 : Bajo nivel</p> <p>3 : Moderado nivel</p> <p>4 : Alto nivel</p>	<p>Rango (K) = (4 - 1) = 3</p>
	8	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	9	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	10	4	4	3	4	4	3.8	0.9	4	4	3	4	4	3.8	0.9	4	4	3	4	4	3.8	0.9	3.80	0.93		
	11	4	3	4	4	4	3.8	0.9	4	3	4	4	4	3.8	0.9	4	3	4	4	4	3.8	0.9	3.80	0.93		
	12	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	13	3	4	4	4	4	3.8	0.9	3	4	4	4	4	3.8	0.9	3	4	4	4	4	3.8	0.9	3.80	0.93		
	14	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	15	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	16	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
D3	17	4	4	4	3	4	3.8	0.9	4	3	4	3	4	3.6	0.9	4	3	4	4	3	3.6	0.9	3.67	0.89		
	18	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	19	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	20	4	4	3	4	4	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	3	4	4	3.8	0.9	3.87	0.96		
	21	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	22	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	23	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00		
	24	4	4	4	4	4	4	1.0	3	4	4	4	4	3.8	0.9	3	4	4	4	4	3.8	0.9	3.87	0.96		
							3.95	0.98						3.93	0.98						3.93	0.98	3.94	0.98		

El instrumento validado tiene una validez (V=0.98) "muy buena" debido a que existe concordancia entre las validaciones realizadas por los jueces.

Anexo 7:

Carta de permiso de la institución

POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Piura, 31 Octubre de 2023

Mg. JULIA ESTHER PANTA CHUNGA
Directora de la I.E.Nº 1069

ASUNTO : Solicitud de autorización para realizar la investigación
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 18 DE OCTUBRE DE 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

- 1) **Apellidos y nombres de estudiante:** CRUZ PONGO ARACELI
- 2) **Programa de estudios** : Maestría
- 3) **Mención** : Psicología Educativa
- 4) **Ciclo de estudios** : III
- 5) **Título de la investigación** : Programa de actividades lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de una I.E.-PAITA-2023
- 6) **Asesor** : Dra. Geovana Elizabeth Linares Purisaca.

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe Unidad de Posgrado - Piura



Mg. Julia Esther Panta Chunga
DIRECTORA

**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA
SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS**



**Dirigido a todos los niños y niñas de la etapa
prescolar**

AUTORA:

Araceli Cruz Pongo

1. FUNDAMENTACIÓN

El presente programa denominado "Actividades lúdicas para mejorar la socialización en niños de 5 años", como una alternativa de solución para mejorar la socialización en los niños mediante sesiones de aprendizaje haciendo uso del método lúdico, basada en estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía e interacción social que permita a los estudiantes sentirse integrados en su ambiente de estudio.

La necesidad de desarrollar este programa nace en base a la realidad que se observó dentro del centro de estudios, pues al presenciar dificultades dentro del área de socialización en los niños de cinco años, lo cual se confirmó con la aplicación del Pre test cuestionario de habilidades de interacción social conformado por tres áreas que miden la socialización en los niños de edad pre escolar, resaltando que cuanto al área habilidades para relacionarse el 65% de los estudiantes presenta dificultades para interactuar con sus pares, el 70% presenta problemas en el área de autoafirmación, debido a la falta de seguridad y confianza en sí mismos, finalmente en cuanto al área de expresión de emociones solo un 25% de los estudiantes, presenta dificultades para expresar sus emociones. Por este motivo se decidió fortalecer el área de socialización, considerando importante y significativo que el niño se pueda desenvolver de manera positiva en su entorno social para poder tener éxito en un futuro en los distintos aspectos de su vida

2. OBJETIVOS

Objetivo General:

Impulsar el desarrollo y fortalecimiento de la socialización en los niños de 5 años de una institución educativa Paita a través de implementación de las actividades lúdicas durante el año académico- 2023.

Objetivos específicos:

1. Introducir y familiarizar a los estudiantes con la herramienta actividades lúdicas, explicando su propósito y beneficios.
2. Fomentar la autorreflexión en los estudiantes acerca de sus propios procesos de aprendizaje y socialización.
3. Aplicar las estrategias de dramatización, juegos cooperativos y juegos tradicionales durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.
4. Elaborar material lúdico y didáctico para casa sesión de aprendizaje

3. METODOLOGÍA

Este programa se trabajará a través de una metodología participativa, en donde los participantes se involucrarán de manera activa, cada sesión de aprendizaje se tomará en cuenta los procesos didácticos y los momentos:

Inicio: se desarrollará la imaginación, motivación, conflicto cognitivo.

Desarrollo: Ejecución de los juegos dramatización, juego cooperativo, juegos tradicionales.

Cierre: Se realizará Meta cognición

4. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Medios Humanos:

- Niños de 5 años
- Docente de aula
- Investigadora

Materiales:

- Parlante
- Video
- Laptop
- Imágenes
- Colores
- Papelotes
- Cuerdas
- Pañuelos
- Pelotitas de trapo
- Hojas bond
- Colores
- Globos
- lápiz
- Cuentos

5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N° de sesión	Nombre de la sesión	Materiales	objetivo	Fecha	Duración	Lugar	Observaciones
1	Proponemos nuestras normas de convivencia	Parlante Video Laptop Imágenes Colores Papelotes	Explorar y reconocer la importancia de las normas de convivencia.	01/12/2023	45 min	Aula	
2	Movemos nuestro cuerpo como gusanitos	Cuerdas	Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y habilidades motrices en los niños.	01/12/2023	45 min	Aula	
3	Saltando sobre pañuelos	Pañuelos parlante	Logra seguir instrucciones de manera coordinada junto a sus compañeros.	04/12/2023	45 min	Aula	
4	Lanzando pelotas de trapo	Pelotitas de trapo	Participa de manera autónoma en el juego respetando a sus compañeros y esperar su turno en forma ordenada.	04/12/2023	45 min	Aula	

5	Tenemos caritas alegres	Parlante Laptop Imágenes Pañuelos	Logra identificar emociones negativas y positivas.	05/12/2 023	45 min	Aula	
6	Conozco un poco más de mi compañero	Parlante Lapto Hojas bond Colores	Logra dramatizar acciones e inicia diálogo asignado con facilidad.	05/12/2 023	45 min	Aula	
7	Nos divertimos moviendo el globo	Parlante Laptop Globos	Logra reconocer las partes del cuerpo y realiza movimientos indicados.	06/12/2 023	45 min	Aula	
8	Lo que quiero ser de grande	Parlante Laptop Imágenes	Participar de manera independiente respetando a sus compañeros y saber esperar su turno.	06/12/2 023	45 min	Aula	
9	Somos iguales y diferentes	Parlante Laptop Cuento Imágenes	Desarrollar la escucha activa en los niños y reconoce que cada persona es única y con diferentes gustos.	07/12/2 023	45 min	Aula	

10	El espejo humano	Parlante Laptop	Desarrollar la escucha activa y logra seguir instrucciones.	07/12/2023	45 min	Aula	
11	Cuidado con el pozo	Dados Cuerdas	Participar en equipo ayudando al compañero que necesite de su apoyo.	11/12/2023	45 min	Aula	
12	Dramatizamos alegremente un cuento	Parlante Cuento Colores Lápiz	Logra dramatizar el cuento y reflexiona sobre ello.	11/12/2023	45 min	Aula	
13	Jugamos a los circuitos	Aros plásticos Colores Lápiz	Participar en equipo ayudando al compañero que necesite de su apoyo.	12/12/2023	45 min	Aula	
14	Mi meta personal y nuestra meta grupal	Parlante Títeres Colores Lápiz	Reconoce comportamientos negativos mediante la dramatización y reflexiona sobre ellos.	12/12/2023	45 min	Aula	
15	El puente que se mueve	Sillas Cubos Ladrillos Colores	Desarrollar la habilidad trabajo en equipo.	13/12/2023	45 min	Aula	

		Lápiz					
16	El trencito	Colores Lápiz	Participar de manera independiente respetando a sus compañeros y saber esperar su turno.	13/12/20 23	45 min	Aula	
17	Tumba latas	Latas Pelotas de trapo Colores Lápiz	Participar de manera autónoma en equipo.	14/12/20 23	45 min	Aula	
18	Canguros saltarines	Ulas Crayolas Colores Colores Lápiz	Desarrollar la escucha activa y trabajo en equipo.	14/12/20 23	45 min	Aula	
19	Carrera de animales	Colores Lápiz	Participación en equipo, escucha la instrucción dada por su equipo.	15/12/20 23	45 min	Aula	
20	Realizo desplazamientos	Balón Pañuelos Colores Lápiz	Logra realizar el desplazamiento indicado en el espacio.	15/12/20 23	45 min	Aula	

6. EVALUACIÓN

Para la evaluación será utilizado un Pre y Post test denominado Habilidades de interacción social (CHIS) que permitirá determinar según sus resultados, si las actividades lúdicas lograron mejorar la socialización en los niños de 5 años.

7. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Proponemos nuestras normas de convivencia
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	La docente motiva a los estudiantes con una bonita canción: https://www.youtube.com/watch?v=C4d32kccCXs La docente realiza las siguientes interrogantes ¿De qué se trató la canción? ¿Qué mencionaron en la canción? ¿Qué debemos de respetar? ¿Será importante respetar las normas de convivencia? ¿Por qué?	Parlante Video Laptop
DESARROLLO	La docente organiza a los niños en grupos para que juntos puedan manifestar en lluvia de ideas que normas van a proponer para la buena convivencia en el aula, cada grupo da sus opiniones,	Imágenes Colores Papelotes

	<p>Los niños las escriben y dibujan de acuerdo a su nivel de escritura, luego las decoran.</p> <p>Cada grupo elegirá un representante para que nos comenta que norma de convivencia al elegido</p> <p>Los niños pegan sus dibujos en un espacio del salón para que todos los días cumplan las normas establecidas por ellos mismos.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Los niños se sientan en asamblea y dialogan sobre las normas de convivencia que se tienen que respetar y cumplir.</p>	

<ANEXOS



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Movemos nuestro cuerpo como gusanitos
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad, luego presenta los materiales que van a utilizar (cuerdas)	Cuerdas
DESARROLLO	<p>Preguntamos ¿Cómo se desplazan los gusanitos?</p> <p>Los niños imitan el movimiento ondulado sus cuerpos.</p> <p>Explicamos que jugaremos a la carrera de gusanos y que vamos a trabajar en equipos que formaran el cuerpo del gusanito.</p> <p>Amarramos las sogas de los extremos y cada 4 niños se colocan dentro</p> <p>Primero corren libremente para compaginarse, luego corren haciendo movimiento ondulados.</p> <p>Hacemos carrera con los equipos</p> <p>Para la relajación siguen dentro de las sogas y forman un círculo con ella.</p> <p>Giran dando vueltas suavemente con cuidado de no caerse o pisar al compañero</p>	
CIERRE	<p>Guardamos los materiales</p> <p>Los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad.</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Saltando sobre pañuelos
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad Para el calentamiento trabajaremos con pañoletas de colores.	Pañuelos
DESARROLLO	La docente coloca una pista musical https://www.youtube.com/watch?v=JXCjODzScZc Los niños al ritmo de la música se desplazan libremente por el patio agitando sus pañuelos. La docente da algunas indicaciones para que muevan los pañuelos de distintas formas, arriba, abajo, hacia los costados, etc. La docente explica a los estudiantes que jugaremos a saltar sobre los pañuelos. Se coloca los pañuelos en el piso en diferentes lugares, tratando de que estén dispersos, pero no muy separados. A la orden los niños saltan sobre sus pañuelos, cayendo con ambos pies sin salirse de ellas. Cambiamos la consigna y saltan con un pie, con las puntas, con los talones. Para la relajación se sientan sobre un pañuelo, cruzando las piernas	Parlante
CIERRE	Guardamos los materiales Verbalizamos los realizado Los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad.	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Lanzando pelotas de trapo
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	<p>La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad</p> <p>La docente invita a los niños a salir al patio y les explica que se desplazarán como robots, y que le robot tiene pilas en las diferentes partes del cuerpo, cuando las pilas empiecen a agotarse, les decimos: se están agotando las pilas de las piernas, los niños caminan lentamente Continuamos con otras partes de cuerpo hasta que el robot se quede sin pilas y no pueda moverse.</p>	
DESARROLLO	<p>La docente pide a los niños que se junten en parejas y que cada uno coja una pelota de trapo.</p> <p>A la voz de tres, los niños lanzan la pelota con la mano derecha y la docente marca con una tiza a que altura llego la pelota con mucha fuerza.</p> <p>Para la relajación invitamos a los niños que se inflen y desinflen como globos</p>	Pelotitas de trapo
CIERRE	<p>Guardamos los materiales</p> <p>Verbalizamos los realizado</p> <p>Los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad.</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Tenemos caritas alegres
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	La docente motiva a los estudiantes con un video El remolino de las emociones: - https://www.youtube.com/watch?v=JwzQCzJMFOw La docente realiza las siguientes preguntas ¿De qué trató el video? ¿Tú tienes un remolino de emociones? ¿Qué situaciones te hacen sentir feliz? ¿Qué situaciones te hacen sentir triste? ¿Qué situaciones te hacen sentir enojado?	Parlante Laptop
DESARROLLO	La docente invita a los niños a contar alguna experiencia que les haya sucedido, para ello utilizaremos dos carteles uno con carita feliz y el otro con carita triste los niños seleccionaran si fue desagradable o desagradable su experiencia. Proporcionamos a cada niño un pañuelo para representar algunas emociones y participamos del juego el “pañuelo revelador” Representamos con pañuelos de colores y música la acción o manifiesto de diferentes emociones, así: ¿Qué hace alguien cuando tiene enojo con un pañuelo? Lo aprieta, lo estira, lo enrolla, lo agita contra el suelo o la pared. Con el miedo el pañuelo es colocado debajo de una silla para ocultarlo.	Imágenes Pañuelos

	<p>Con tristeza el pañuelo se mueve lentamente o se queda estático</p> <p>Con la alegría el pañuelo salta hacia arriba, se gira o se impulsa con movimiento variados</p>	
CIERRE	<p>Guardamos los materiales</p> <p>Verbalizamos los realizado</p> <p>Los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad.</p>	

ANEXOS



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Conozco un poco más de mi compañero
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

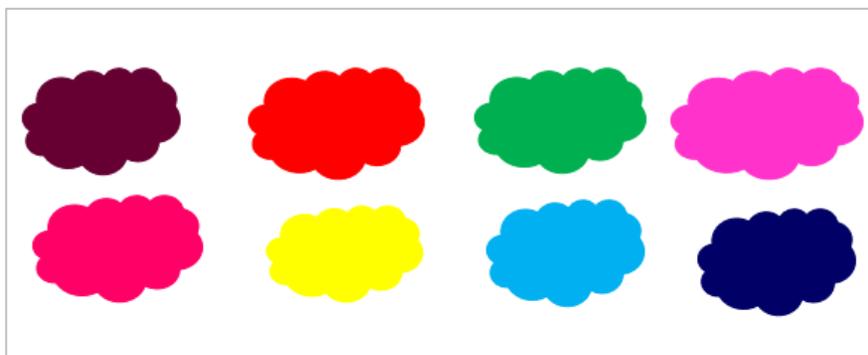
MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	<p>La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad. La docente motiva a los niños con una canción: Camino por la selva</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8</p> <p>Los niños realizan las acciones que indica la canción, luego la docente les dice vamos a buscar a un compañero para poder entablar una conversación y conocernos más.</p>	Parlante Laptop
DESARROLLO	<p>Los niños hacen grupos de dos, la docente les entrega una ficha donde tienes que completar con dibujos lo que indica en cada frase.</p> <p>Para realizar el trabajo los niños tendrán que dialogar entre ellos y preguntarse, cuando terminen los dos saldrán hacia el frente y explicaran lo que le gusta a su compañero y así viceversa.</p>	Hojas bond Colores
CIERRE	<p>Los Verbalizamos los realizado</p> <p>Cantamos juntos Chau amiguitos.</p>	

ANEXOS

1. ¿Cuál es tu juguete favorito?

2. ¿Cuál es tu color favorito?

3. ¿Cuál es tu comida preferida?



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Nos divertimos moviendo el globo
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	<p>La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad.</p> <p>La docente motiva a los estudiantes con una canción https://www.youtube.com/watch?v=azxGmHY6rFQ</p> <p>Los niños imitarán todos los movimientos según la canción, al terminar se indica a los niños sentarse formando un círculo, y se les comunica que van a jugar “movemos el globo”</p>	Parlante Laptop
DESARROLLO	<p>La docente indica a los niños que deben de buscar su pareja con la que puedan realizar el juego, luego la docente les entrega una sexta con 5 globos los cuales deben ser trasladado a cierta distancia sin cogerlo con las manos, si no deberán hacerlo con las partes de su cuerpo</p> <p>El grupo que termina primero será el ganador y todos recibirán un abrazo.</p>	Globos
CIERRE	<p>Verbalizamos los realizado</p> <p>Los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad.</p>	

ANEXOS



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Lo que quiero ser de grande
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	<p>La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad.</p> <p>Motivamos a los niños con una canción</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=01CzjpFtYI4</p> <p>Preguntamos de que trato la canción ¿Qué les gustaría ser de grandes?</p>	<p>Parlante</p> <p>Laptop</p>

DESARROLLO	<p>La docente presenta a los niños unas imágenes de distintas profesiones.</p> <p>Las coloca en el piso y pide a cada estudiante elegir una imagen luego se colocan en la imagen que les gustaría ser cuando sean grandes.</p> <p>Luego la docente les pide que representen la profesión elegida y explica por qué la eligió.</p>	Imágenes
CIERRE	<p>Guardamos los materiales</p> <p>Verbalizamos los realizado</p> <p>Los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad.</p>	

ANEXOS



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Somos iguales y diferentes
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	<p>La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad.</p> <p>Motivamos a los niños con una canción https://www.youtube.com/watch?v=INV62SVgJD0</p> <p>Pedimos a los niños y niñas que se pongan de pie y se muevan al ritmo de la música. Al culminar, preguntamos: ¿Les gustó la canción? ¿Por qué todos somos iguales?</p>	Parlante Laptop
DESARROLLO	<p>La docente presenta a los niños un cuento.</p> <ul style="list-style-type: none">- Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató el cuento? ¿Cómo eran las orejas del niño? ¿No es igual a nosotros porque tenía las orejitas grandes?- Explicamos a los niños y niñas que cada persona es diferente y única. Algunas diferencias se pueden ver a simple vista y otras no. Tenemos diferentes orígenes, historias y formas de ser. También, diversas costumbres, gustos, o maneras de hablar, pensar y sentir. ¡los cuerpos	Cuento Imágenes

	<p>de cada una y cada uno son distintos! Pero todas y todos tenemos los mismos derechos.</p> <p>Asimismo, les explicamos que cuando se crece, se gana autonomía, confianza y también responsabilidades. niñas y niños pueden colaborar por igual con las tareas de la casa como hacer la cama, ordenar los juguetes, ayudar a barrer o a poner la mesa. si todas las personas colaboran, se puede disfrutar más del hogar</p>	
CIERRE	<p>Guardamos los materiales</p> <p>Verbalizamos los realizado</p> <p>Los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad.</p>	

ANEXOS

Cuento:

"LAS OREJAS"

Las orejas, dice la abuela, ¡las orejas! Lucas se ríe y corre tapándose las orejas, aunque sabe que es broma, que ella no se las va a morder. Tiene las orejas grandes y salidas hacia afuera y por eso en el colegio algunos le dicen orejudo, pero a él no le importa, aunque pudiera, no se las cambiaría, a veces mira la foto de su papá, que también las tenía así, grandes y salidas ¡las orejas! Vuelve a oír y Lucas corre escaleras arriba y abajo, hasta que no da más y termina en la falda de su abuela, él se deja tocar las orejas ocultas debajo de los rulos grises.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** El espejo humano
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad La docente en asamblea comunica a los estudiantes que el día de hoy vamos a jugar al “Espejos humano” explicándoles en que consiste.	
DESARROLLO	La docente invita a cada estudiante buscar su pareja. Se colocarán mirándose uno al frente del otro y uno de ellos será el guía. Cuando empiece la música el guía de la pareja realizará diferente movimiento suaves el otro niño imitará haciendo los mismos movimientos. Los jugadores no pueden moverse de sus lugares y siempre harán movimientos lentos y suaves	Parlante Laptop
CIERRE	Guardamos los materiales Verbalizamos los realizado Los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad.	

ANEXOS



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Cuidado con el pozo
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	<p>La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad</p> <p>Motivamos a los niños a lanzar un dado de los animales y caminan de la forma como lo hacen cada animalito que le toco</p>	Dados
DESARROLLO	<p>La docente invita a los niños salir al patio y explica la actividad.</p> <p>Con anterioridad atamos los extremos de las cuerdas para formar una circunferencia.</p> <p>La mitad del grupo de los niños se meterá dentro del círculo, jalando la cuerda por la cintura de manera que la cuerda quede templada y forme una amplia circunferencia.</p> <p>Tomando como referencia el centro de la circunferencia, se dibuja un círculo más pequeño que será el pozo, la otra mitad de niño se colocaran dentro de la cuerda</p> <p>El juego consiste en mover la cuerda con la fuerza de cuerpo, para hacer que los niños que están el en</p>	Cuerdas

	<p>circulo caigan al pozo (o toquen el circulo dibujado en el piso)</p> <p>Quien caiga el piso, se colocará formando la circunferencia.</p> <p>La docente el todo el proceso del juego motiva a los niños para que reconozcan la cantidad de participante que n van quedando.</p>	
CIERRE	<p>Guardamos los materiales</p> <p>Verbalizamos los realizado</p> <p>Los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad.</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS

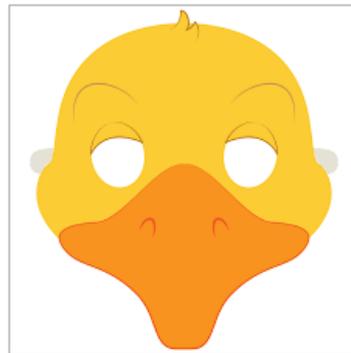
- **Actividad de aprendizaje:** Dramatizamos alegremente un cuento
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	<p>La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad</p> <p>Escuchamos el cuento para luego los niños lo van a dramatizar</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=QgdSDh9wtkk</p>	Parlante
DESARROLLO	<p>La docente muestra mascararas a los niños y ellos eligen, se designe a los personajes que vamos a necesitar</p>	Cuentos

	<p>para la dramatización: granjero, gallo, gallina, patos, vacas, caballo</p> <p>Los niños dramatizan alegremente su cuento.</p> <p>Al finalizar preguntamos ¿cómo te has sentido?</p>	
CIERRE	<p>Guardamos los materiales</p> <p>Verbalizamos los realizado</p> <p>Los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad.</p>	<p>Colores</p> <p>Lápiz</p>

ANEXOS



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°13

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Jugamos a los circuitos
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad	
DESARROLLO	<p>La docente les comenta a los estudiantes que saldrán al patio para realizará la actividad llamada circuitos</p> <p>Les comentamos que el día de hoy nos divertiremos con los diferentes juegos</p>  <p>Relajación: Nos sentamos en círculo, bien juntos y nos tomamos de las manos. Cerramos los ojos y rotamos la cabeza lentamente, luego hacemos círculos con nuestros hombros y luego con los brazos y las manos.</p> <p>Representación gráfica: Se pide a los estudiantes que dibujen lo que más les ha gustado de la actividad.</p>	<p>Aros plásticos</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p>
CIERRE	Guardamos los materiales Verbalizamos los realizado	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°14

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Mi meta personal y nuestra meta grupal
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	<p>La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad</p> <p>Presentamos a los niños y niñas el siguiente video: “Alcanzando mis sueños” Video</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=cwPArJcyUtQ</p> <p>- Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trato el video? ¿Qué meta tenía el niño? ¿Finalmente, logró alcanzar sus metas? ¿Cómo lo hizo?</p>	Parlante
DESARROLLO	<p>- Presentamos a los niños y niñas una dramatización de títeres, representando escenas de actitudes negativas de los personajes (pelear con los compañeros, molestar, apoderarse de los materiales del grupo, etc.)</p> <p>- A partir de la dramatización, la maestra inicia un diálogo de reflexión sobre la representación realizada enfatizando en los comportamientos negativos de los personajes. Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué les parece la actitud de los</p>	Títeres

	<p>personajes? ¿Por qué? ¿Ustedes actúan de esa forma? ¿Por qué? ¿Qué pasa si actuamos de esa manera?, etc. Luego se les motiva para que las vayan superando poco a poco: ¿Les gustaría cambiar esa actitud negativa?, entonces... ¿Qué podríamos hacer?, etc.</p> <p>- Presentamos a los niños y niñas los carteles de meta personal y meta grupal que los usaremos para exhibir las metas personales y grupales de todos los niños y niñas del aula y los ubicaremos en un lugar visible del aula para que cada uno vaya evaluando su avance, así también para que todos sean vigilantes del cumplimiento de las metas de todos.</p>	
CIERRE	<p>Guardamos los materiales</p> <p>Verbalizamos los realizado</p> <p>Los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad.</p>	

ANEXOS



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°15

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** El puente que se mueve
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	<p>La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad</p> <p>Nos sentamos en circulo, preguntamos a los niños si alguna vez han cruzado un puente, escuchamos sus experiencias y les contamos que vamos a crear un puente para cruzarlo. Les recordamos que para esta actividad necesitamos que jueguen</p>	
DESARROLLO	<p>Organizamos el puente utilizando sillas, cubos de madera, ladrillos, etc. Primero pasaran el puente utilizando los materiales ubicados juntos, uno pegado a otro, caminando o corriendo.</p> <p>Segundo los materiales estarán separados de tal modo que los niños tienen que dar un paso largo, guardando el equilibrio para no caerse</p> <p>Tercero caminarán subiendo y bajando de el para ello los materiales estarán muy separados</p> <p>Luego ellos proponen otra forma de pasar el puente.</p> <p>Relajación:</p> <p>Nos colocamos parados en circulo, cerramos los ojos, vamos indicando a los niños que cada parte del cuerpo</p>	<p>Sillas</p> <p>Cubos</p> <p>Ladrillos</p>

	<p>se va relajando, primero la cabeza se suelta y se desliza hacia adelante, luego se sueltan los brazos, luego los hombros, luego se suelta la cintura y nos vamos doblando hacia adelante, nos relajamos, doblamos nuestras rodillas lentamente y nos recostamos suavemente en el piso por un momento, luego lentamente nos vamos levantando. Un niño puede jugar como nos vamos levantando.</p> <p>Representación gráfica: Pedimos a los niños que dibujen como pasaron el puente.</p>	<p>Colores Lápiz</p>
CIERRE	<p>Guardamos los materiales Verbalizamos los realizados</p>	<p>Colores Lápiz</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°16

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** El trencito
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	<p>La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad</p> <p>Nos sentamos en circulo, cantamos con los niños el trencito chu, chu, comentamos lo que hicimos y mencionamos que podemos jugar al trencito de otra forma, ¿Cómo creen que pueda ser? Escuchamos las propuestas de los niños</p>	Colores Lápiz
DESARROLLO	<p>Dividimos a los niños en dos grupos, cada grupo se convierte en un tren en el que ninguno puede ver a excepción del último niño, quien será el maquinista, los dos trenes se moverán por el espacio sin chocarse, para ello siguen las indicaciones del maquinista (que no podrá hablar)</p> <p>Los niños se van pasando la indicación del maquinista con las siguientes señales: con una palmada en el hombro derecho a la derecha, con una palmada a la izquierda hacia esta dirección, si le tocan la cabeza el tren retrocede, si le tocan el cuello se detiene.</p> <p>Relajación:</p> <p>Los niños se acuestan en el piso boca abajo y reciben palmaditas de un compañero, luego intercambien las posiciones</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Pedimos a los niños que dibujen lo que más le agrado de la actividad realizada</p>	
CIERRE	<p>Guardamos los materiales</p> <p>Verbalizamos los realizado</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°17

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Tumba latas
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad formamos un círculo con los niños y niñas, recordamos las normas de convivencia para realizar la actividad en el patio: respetarse, no golpearse, etc.	
DESARROLLO	<p>Pedimos a los niños que armen una torre, cuya base debe estar constituida por cuatro latas. Sobre esta que coloque en forma ascendente, tres latas, luego dos, y finalmente una, entregarles tres pelotas de trapo para que intenten derribar todas las latas posibles</p> <p>Relajación:</p> <p>Nos sentamos en círculos bien juntos, todos los niños se toman de las manos y cierran sus ojos, respiramos lentamente por unos minutos.</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Dibujan lo que más nos gustó de la actividad y comentan sus experiencias</p>	Latas Pelotas de trapo
CIERRE	Guardamos los materiales Verbalizamos los realizado	Colores Lápiz

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°18

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Canguros saltarines
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad	
DESARROLLO	<p>Recordamos las normas de convivencia y mencionamos a los niños y niñas la actividad que vamos a realizar, se colocan en filas y ponemos 4 ula, ula en consecutivo para que ellos realicen saltos con los dos pies de una ula a otra, realizan saltos con un pie, con los dos pies cerca y lejos...luego les preguntamos ¿de qué otra manera podemos jugar con las ulas, ulas realizan diversos movimientos</p> <p>Relajación: Nos sentamos en un círculo respetando el distanciamiento y cerramos los ojos rotamos la cabeza lentamente, luego hacemos círculos con nuestros hombros y luego con los brazos y piernas.</p> <p>Realizan ejercicios de respiración y luego se acuestan en el piso a descansar un momento</p> <p>Representación gráfica: Proponemos a los niños dibujar la actividad realizada utilizando sus colores o crayolas</p>	Ulas Crayolas Colores
CIERRE	Guardamos los materiales, verbalizamos lo realizado Cantamos A dios amigos	Lápiz colores

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°19

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Carrera de animales
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad, sentamos en circulo en el aula, jugamos “Ritmo” nombrando los animales conocidos por ellos	
DESARROLLO	Los niños y niñas se colocan en grupos de 3 y se colocan en una línea recta, para realizar diversos desplazamientos en competencia Saltar como ranas- arrastrarse como  serpientes-caminar como perros-saltar como conejos Relajación: Nos ubicamos en parejas uno de los niños se echa boca abajo, el otro le hace suaves palmaditas en la espalda, luego cambiamos los roles. Representación gráfica: Dibujan lo más nos gustó de imitar a los animales	Colores Lápiz
CIERRE	Guardamos los materiales Verbalizamos los realizado Cantamos “Adios Adios.”	Lápiz Colores

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°20

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Actividad de aprendizaje:** Realizo desplazamientos
- **Institución educativa:** I.E N 1069 -Paita
- **Edad:** 5 años
- **Docente de aplicación:** Araceli Cruz Pongo

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

PROCESOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES / RECURSOS
INICIO	<p>La docente en asamblea junto a los niños establece los acuerdos de convivencia para desarrollar la actividad</p> <p>sentamos en circulo en el aula, Recordamos las normas de convivencia para la actividad que realizaremos el día de hoy</p>	
DESARROLLO	<p>Invitamos a los niños a realizar los siguientes desplazamientos, enfatizando la derecha e izquierda en cada movimiento.</p> <p>Sujetarse los tobillos con las manos y desplazarse por la clase. Dos alumnos forman una “sillita de la reina” para transportar a un tercer compañero.</p> <p>Nos tumbamos en el suelo. Somos un equipo de natación y nadamos con diferentes estilos: braza, crol, mariposa...</p> <p>Desplazarse por el espacio pegando un balón.</p> <p>Juegos de desplazamientos: formar un círculo, un niño se coloca en medio. Los demás se desplazan de un lado a otro intentando pasar sin que les toque el del medio. Cuando el del medio toque a un</p>	Balón Pañuelo

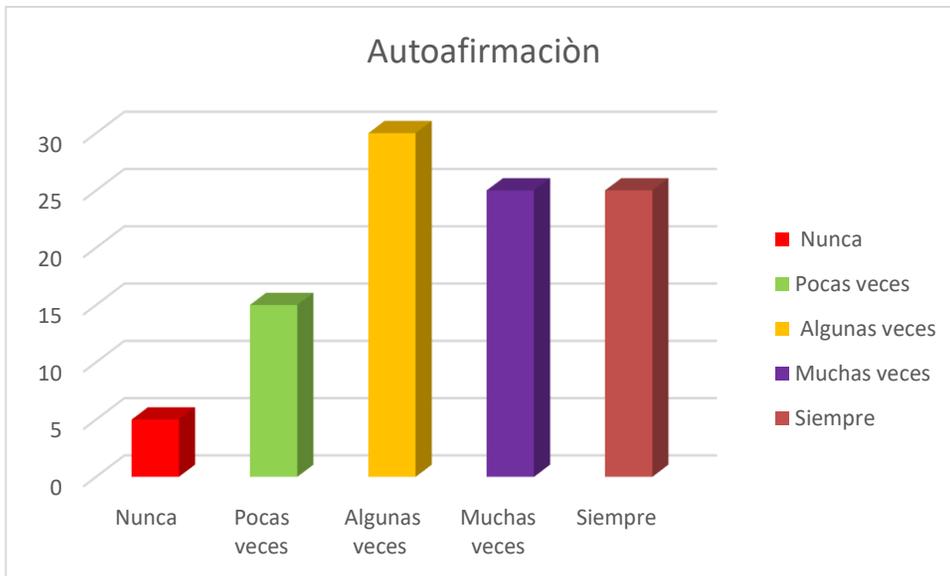
	<p>compañero, este se quedará con él en el centro del corro.</p> <p>Nos desplazamos por el espacio tapándonos con una tela o pañuelo diferentes partes del cuerpo: cabeza, rodilla, brazo...</p> <p>Realizar el ejercicio anterior por parejas: tapar con la tela la parte del cuerpo del compañero.</p> <p>Por parejas: desplazarse con las manos en los hombros, en la cintura, juntando las manos.</p> <p>Relajación:</p> <p>Técnica de la caída. Vamos a dejar que la fuerza de gravedad actúe sobre el cuerpo. Pedimos a los niños que levanten una parte del cuerpo y que la dejen caer suavemente. Se deja descansar esa parte durante unos segundos y luego se repite el movimiento dos o tres veces</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Dibujan lo que más les gusto de la actividad realizada.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Guardamos los materiales</p> <p>Verbalizamos los realizado</p> <p>Cantamos un “A dios hasta mañana”</p>	<p>Colores</p> <p>Lápiz</p>

Tabulación de pre test

Habilidades para relacionarse		
criterio	f	%
Nunca	1	5
Pocas veces	2	10
Algunas veces	3	15
Muchas veces	7	35
Siempre	7	35
Total	20	100

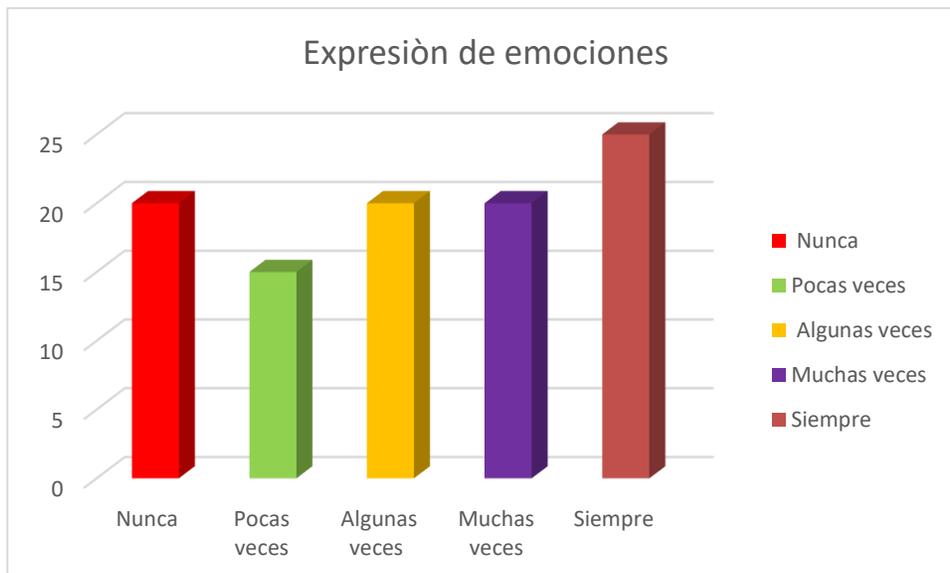


Autoafirmación		
Criterio	f	%
Nunca	1	5
Pocas veces	3	15
Algunas veces	6	30
Muchas veces	5	25
Siempre	5	25
Total	20	100



Expresiòn de emociones

Criterio	f	%
Nunca	4	20
Pocas veces	3	15
Algunas veces	4	20
Muchas veces	4	20
Siempre	5	25
Total	20	100

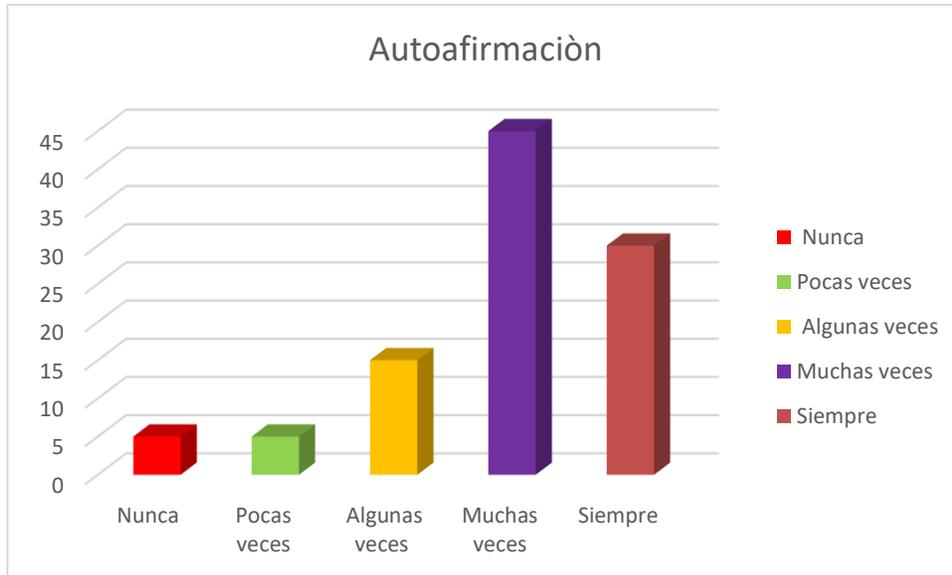


Tabulación del Post Test

Habilidades para relacionarse		
critero	f	%
Nunca	1	5
Pocas veces	1	5
Algunas veces	1	5
Muchas veces	11	55
Siempre	6	30
Total	20	100



Autoafirmación		
Criterio	f	%
Nunca	1	5
Pocas veces	1	5
Algunas veces	3	15
Muchas veces	9	45
Siempre	6	30
Total	20	100



Expresiòn de emociones

Criterio	f	%
Nunca	1	5
Pocas veces	3	15
Algunas veces	1	5
Muchas veces	9	45
Siempre	6	30
Total	20	100

