UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL

Actividades lúdicas para mejorar la socialización en niños de 5 años, IEI N.º 328 Chota

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora

Kuja Anjis, Melena

Asesor (ORCID 0000-0002-2914-2104)

Rojas Huamán, Ever

Chimbote – Perú
2023

Índice general

Índice general ii
Índice de tablas iii
Índice de figuras iv
Palabras clave v
Linea de investigación v
Constancia de originalidad vi
Título vii
Resumen viii
Abstract ix
INTRODUCCIÓN 1
METODOLOGÍA 18
RESULTADOS 20
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN 24
CONCLUSIONES 25
RECOMENDACIONES 26
AGRADECIMIENTO 27
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 28
ANEXOS 31

Índice de tablas

Tabla 1 Nivel de socialización en los niños de 5 años de la IEI Nº 328 de Chota en 2022 antes de aplicar las actividades lúdicas 20

Tabla 2 Nivel de socialización en los niños de 5 años de la IEI Nº 328 de Chota en 2022 después de aplicar las actividades lúdicas. 21

Tabla 3 Comparación de los niveles de socialización en los niños de 5 años de la IEI Nº 328 de Chota antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas. 22

Tabla 4 Prueba t de muestras relacionadas entre resultados pre y post test..... 23

Índice de figuras

Figura 1 Nivel de socialización en los niños de 5 años de la IEI Nº 328 de Chota en 2022, pretest 20

Figura 2 Nivel de socialización en los niños de 5 años de la IEI Nº 328 de Chota en 2022, Postest 21

Figura 3 Comparación Nivel de socialización en los niños de 5 años de la IEI Nº 328 de Chota en 2022 22

Palabras clave

Tema	Actividades lúdicas, socialización
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORD

Theme	Recreational activities, socialization
Specialty	Inittial education

Linea de investigación

Línea	Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje
Área	Ciencias sociales
Subárea	Ciencia de la Educación
Disciplina	Educación General

Constancia de originalidad

USP UNIVERSIDAD SAN PEDRO | VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **"Actividades lúdicas para mejorar la socialización en niños de 5 años, IEI N° 328 Chota"** del (a) estudiante: **KUJA ANJIS MELENA** , identificado(a) con Código N° **1116101413**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **30%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CUpara la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 03 de octubre de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
Dr. JAVIER MARTINEZ CARRIÓN
VICERRECTOR

NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

Título

Actividades lúdicas para mejorar la socialización en niños de 5 años, IEI Nº 328 Chota.

Playful activities to improve socialization in children of 5 years, IEI No. 328 Chota.

Resumen

La tesis titulada Actividades lúdicas para mejorar la socialización en niños de 5 años en la IEI N.º 328, Chota. Tiene como objetivo determinar en qué medida las actividades lúdicas mejoran la socialización en niños de 5 años en la IEI N.º 328 de Chota durante el año 2022, para abordar esta cuestión, se optó por un enfoque de investigación aplicativa y se implementó un diseño explicativo-pre experimental. La población y muestra seleccionada para este estudio estuvo compuesta por 15 niños de 5 años. La hipótesis planteada fue contrastada utilizando estadísticas, específicamente la prueba paramétrica t de Student. El resultado principal obtenido fue determinar que las actividades lúdicas mejoran la socialización en los niños de 5 años en la IEI N.º 328, Chota, 2022, con un valor de p = 0.000.

Abstract

The thesis entitled Playful activities to improve socialization in 5 year old children in the IEI No. 328, Chota. It aims to determine to what extent play activities improve socialization in 5 year old children in the IEI No. 328 of Chota during the year 2022, to address this issue, an applicative research approach was chosen and an explanatory-pre-experimental design was implemented. The population and sample selected for this study consisted of 15 5-year-old children. The hypothesis was contrasted using statistics, specifically Student's parametric t-test. The main result obtained was to determine that play activities improve socialization in 5-year-old children at IEI No. 328, Chota, 2022, with a value of p = 0.000.

INTRODUCCIÓN

En su investigación, Ríos, Montenegro y Lara (2022) se propusieron examinar la forma en que los juegos tradicionales con material reciclable influyen en la socialización e interacción entre niños y niñas. El estudio siguió un enfoque metodológico estructurado de la siguiente manera: En la Fase 1, se utilizó un diario de campo y se llevaron a cabo entrevistas para observar la interacción de los niños durante sus momentos de descanso y tiempo libre. Esto permitió obtener información detallada y organizada sobre los comportamientos sociales resultantes del aislamiento preventivo y el uso excesivo de pantallas, que habían llevado a una falta de interacción social a través del juego. En la Fase 2, se identificaron los juegos tradicionales que se desarrollarían con los niños y niñas, considerando los resultados obtenidos en la Fase 1. Luego, se llevaron a cabo talleres de creación de juegos tradicionales durante cinco semanas, centrándose en un juego específico cada semana. Durante este proceso, se recolectaron materiales reciclables, se explicó la importancia de su uso y se trabajó en su elaboración para poder utilizarlos posteriormente. En la Fase 3, a partir de la construcción de los diferentes juegos tradicionales, se realizaron actividades de socialización y concienciación sobre la importancia de preservar el legado de nuestros antepasados. Se involucró a las familias (padres, abuelos, cuidadores), quienes mostraron los juegos elaborados durante la semana y los explicaron en el último día de la misma. El objetivo era evitar la pérdida de estos conocimientos y costumbres propias, al tiempo que se fomentaban habilidades artísticas, sociales y culturales en los niños. El uso de materiales reciclables también promovía la conciencia ambiental y estimulaba la interacción y relación entre compañeros y docentes. A partir de este estudio, se obtuvieron las siguientes conclusiones: a) Las diversas investigaciones realizadas sobre los aportes de los juegos tradicionales permitieron comprender su gran contribución no solo al desarrollo social y emocional de los niños, sino también a nivel cognitivo, psicomotor y del lenguaje. b) Durante la observación, se pudo notar que muchos niños y niñas experimentaron afectaciones emocionales al regresar a la interacción presencial después de la pandemia. Específicamente, se observaron rasgos de impulsividad, timidez y en algunos casos agresividad, debido a la falta de

interacción entre pares que surgió debido al cambio de la virtualidad a la presencialidad. c) Durante los descansos y momentos de recreo en la institución, se observó una escasa comunicación verbal y un mayor interés en explorar juegos físicos. Muchos niños manifestaron haber pasado mucho tiempo con tabletas o teléfonos móviles en sus hogares, lo que resaltó la importancia de retomar la interacción a través de juegos tradicionales.

En su estudio, Vilema (2020) se propuso investigar el impacto de las actividades lúdicas en la socialización de niños en edad preescolar. En el marco teórico, se examinaron aspectos clave relacionados con las variables, identificando diversas categorías y subcategorías teóricas. Desde el punto de vista metodológico, se adoptó un enfoque cuantitativo. El diseño de investigación utilizado fue no experimental, mientras que el tipo de investigación se clasificó como correlacional explicativo en función de los objetivos. El estudio se llevó a cabo en un entorno de campo y se consideró de naturaleza transversal en cuanto al periodo de tiempo. La muestra seleccionada fue de tipo no probabilístico, específicamente intencional, compuesta por 72 estudiantes, divididos equitativamente en 36 niños y 36 niñas. Para la recolección de datos, se utilizaron técnicas como encuestas y entrevistas, respaldadas por instrumentos como fichas de observación y encuestas. Los datos recopilados, que representan los resultados de la investigación, se tabularon y presentaron en forma de gráficos de barras. Asimismo, se realizaron interpretaciones y se empleó el programa SPSS 23 para llevar a cabo análisis de correlación. A través de este análisis, se confirmó la existencia de una influencia significativa de las actividades lúdicas en la socialización entre pares.

En su investigación, Ylarragorry (2019) se enfocó en examinar el impacto de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños. El estudio adoptó un enfoque exploratorio y descriptivo, y la muestra fue seleccionada de manera intencional, compuesta por 14 niños de ambos sexos. Para recopilar datos, se administró un cuestionario antes y después de la implementación de un programa de Juegos Cooperativos. Se utilizó la versión adaptada del CABS (Cuestionario de Autoevaluación de la Conducta Social) desarrollado por Wood y Michelson como

instrumento de evaluación. Este cuestionario evalúa la conducta asertiva en contraste con otras conductas socialmente inadecuadas, como la agresividad o la pasividad. Consiste en 27 situaciones en las que los niños eligen la respuesta que mejor refleja su comportamiento social habitual, proporcionando un rango completo de opciones que va desde la pasividad hasta la agresividad, incluyendo el asertividad. Los resultados obtenidos se analizaron cuantitativamente y revelaron mejoras en las conductas sociales, con un aumento en el asertividad y una disminución en la agresividad y la inhibición. La puntuación promedio en el CABS fue de 13, con una desviación estándar aproximada de 7. Los niños evaluados mostraron una variedad de habilidades sociales, incluyendo conductas asertivas, agresivas e inhibidas. A través de la intervención con Juegos Cooperativos, se observó una disminución significativa en la agresividad y un cambio hacia conductas más asertivas. Estos hallazgos respaldaron y confirmaron la hipótesis planteada, demostrando que los Juegos Cooperativos favorecen el desarrollo de habilidades sociales en los niños.

Garrido y Torres (2022) tienen como propósito examinar la correlación entre las actividades lúdicas y la socialización de niños en una institución educativa del Cusco, con el fin de promover su desarrollo personal, formación integral y habilidades sociales. El enfoque de su estudio es de carácter exploratorio y descriptivo, puesto que su objetivo es comprender las variables de estudio en su contexto actual, centrándose en las actividades lúdicas y la socialización de los niños. El diseño de investigación empleado es no experimental, ya que no se manipulan las variables, sino que se busca describir la relación entre ellas. Las conclusiones principales obtenidas son las siguientes: a) Respecto al objetivo general, el 75% de los profesores encuestados afirman que existe una fuerte correlación entre las actividades lúdicas y la mejora en la socialización de los niños. b) En lo que respecta al primer objetivo específico, se evidencia que tanto los profesores como los estudiantes tienen conocimiento acerca de las actividades lúdicas y su impacto en la socialización, aunque existen algunas discrepancias en la comprensión de las variables de estudio. c) En relación al segundo objetivo específico, se encontró que las actividades lúdicas o juegos son diversos, pero cada uno requiere elementos y características específicas. d) En respuesta al tercer

objetivo específico, se pudo observar la significativa importancia de las actividades lúdicas en la mejora de la socialización de los alumnos.

Sandoval (2020) se propuso investigar si la implementación de actividades lúdicas en las habilidades sociales sigue siendo efectiva en el ámbito educativo y contribuye al proceso de aprendizaje de estudiantes de tres años. Es importante destacar que el contexto de esta intervención se vio condicionado por el confinamiento resultante de la emergencia sanitaria a nivel mundial. El estudio se enmarca en un diseño fenomenológico, y su objetivo principal es describir cómo las actividades lúdicas influyen en las habilidades sociales de los estudiantes de educación inicial en una institución educativa de Trujillo durante el año 2020. Los resultados de la investigación indican que la socialización no se desarrolla de la manera tradicional, ya que los estudiantes, debido al confinamiento, solo interactúan y juegan con personas cercanas en su entorno. Esto ha llevado a comprender que ciertas habilidades sociales, como la asertividad y la interacción con otras personas, incluyendo niños de su misma edad, se ven afectadas.

En su investigación, Merino (2019) se propuso determinar si la aplicación de una propuesta educativa fundamentada en actividades lúdicas contribuye al desarrollo de cinco habilidades de socialización (autonomía, resolución de conflictos, construcción de identidad, integración y comunicación) en un grupo de niños de 5 años que asistían a la Institución Educativa Particular (I.E.P) Getsemaní en la ciudad de Paita. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo y experimental, utilizando un diseño preexperimental que incluyó una evaluación inicial (pretest) y una posterior (postest) realizada en un solo grupo de participantes. La variable dependiente, que corresponde a la socialización, se evaluó a través de una lista de verificación antes y después de la implementación de 10 sesiones de enseñanza centradas en actividades lúdicas diseñadas específicamente para fortalecer las mencionadas cinco dimensiones. Los resultados demostraron que la mayoría de los niños (75,0%) presentaban un bajo nivel de socialización antes de la aplicación de la propuesta experimental. No obstante, esta situación se modificó de manera positiva después de la realización de las sesiones de actividades lúdicas, ya que se observó que el 85,0% de los niños

mejoraron su nivel de socialización. Al llevar a cabo el análisis de hipótesis, se encontró una diferencia de 21,500 puntos a favor del postest, con un valor de significancia de 0,000 (< 0,05). Estos resultados indican que las estrategias y actividades didácticas basadas en actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades de socialización en los niños que participaron en el grupo experimental.

La fundamentación científica de este estudio se sustenta en las teorías educativas del conductismo y la teoría social del aprendizaje. Según la perspectiva de Vygotsky, el desarrollo cultural de los niños se produce inicialmente a nivel social, para luego internalizarse a nivel individual. En este enfoque, se considera que el pensamiento no es el factor central para comprender la conducta infantil, sino que se enfatiza la observación del comportamiento, el cual está influenciado por las consecuencias ambientales, como plantea la teoría de Skinner. Por otro lado, la teoría social del aprendizaje, propuesta por Bandura y otros, destaca tanto la influencia del entorno como los procesos cognitivos en el comportamiento de los niños. Se reconoce la capacidad de los niños para controlar su propia conducta a través del aprendizaje por imitación. Estas teorías brindan el marco conceptual necesario para comprender el desarrollo y comportamiento de los niños en el contexto de esta investigación (Vilaltella, 2008).

Las actividades lúdicas se definen como aquellas que brindan diversión, alegría y recreación, y su denominación proviene del término "ludo" que refleja estas características. Estas actividades engloban manifestaciones culturales como el teatro, la danza, la música, el deporte, así como diversos tipos de juegos, desde los dirigidos a niños hasta los de azar, recreativos, de pintura y narrativos, entre otros. El carácter lúdico se encuentra presente en todas las facetas de la vida y a través de su práctica podemos adquirir conocimiento y relacionarnos con nuestro entorno, al mismo tiempo que desarrollamos la capacidad de comprender y apreciar nuestro medio ambiente. Esta concepción está respaldada por la investigación realizada por Barrios y Muñoz (2017).

La importancia de las actividades lúdicas radica en la amplia evidencia de estudios que han resaltado su relevancia en distintas etapas de la vida humana. Diversos investigadores han realizado contribuciones significativas en este campo. Por ejemplo, Piaget postula que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia desde una edad temprana, ya que actúa como un instrumento para el progreso del pensamiento, adaptándose a la realidad social y natural. En cuanto a Vygotsky, su enfoque psicosocial destaca que el juego, el pensamiento, el lenguaje y la memoria son herramientas que ayudan a los niños a comprender el mundo adulto. Se considera que el juego es la actividad más relevante para el desarrollo cognitivo, ya que permite adquirir habilidades específicas y conocimientos concretos. Además, al ser una actividad simbólica, el juego posibilita la exploración y la transformación de objetos mediante la imaginación y la interacción social. Huizinga, en su obra "El hombre que juega", plantea que el juego actúa como el puente entre "el hombre que crea" y "el hombre que piensa". Este autor sostiene que el juego es anterior a la cultura, ya que no es exclusivo de los seres humanos, sino que también se observa en los animales y surge de forma espontánea. En resumen, estos estudios respaldan la importancia de las actividades lúdicas como herramientas fundamentales para el desarrollo humano (Barrios y Muñoz, 2017, pág. 32).

Para fomentar las actividades lúdicas, es esencial considerar las recomendaciones propuestas por Barrios y Muñoz (2017). Estas sugerencias incluyen establecer reglas simples para el juego, tener en cuenta las expectativas de los participantes, fomentar la participación activa y promover la autogestión de las actividades. También se puede permitir la improvisación durante el juego, considerar la posibilidad de realizar las actividades al aire libre y asegurarse de contar con el número adecuado de participantes. Es importante tener en cuenta las condiciones de espacio y tiempo disponibles, así como determinar la duración del juego según las necesidades y ajustar el nivel de dificultad de manera apropiada. Por último, se debe asegurar la disponibilidad de los implementos y materiales necesarios para llevar a cabo las actividades lúdicas de manera efectiva. Al seguir estas pautas, se promoverá y estimulará de manera exitosa la realización de las actividades lúdicas.

Existen diversas categorías de juegos según distintos autores, incluyendo los previamente mencionados. Estas clasificaciones abarcan los juegos de ejercicio, que involucran acciones repetitivas para obtener resultados inmediatos, como lanzar, golpear o manipular objetos como sonajeros, andadores y pelotas. Estos juegos fomentan el entendimiento de la causa y efecto, el razonamiento y el desarrollo de habilidades, además de promover la auto superación mediante la práctica constante. Por otro lado, se encuentran los juegos de ensamblaje o armado, que requieren la unión o superposición de piezas para alcanzar un objetivo, como los rompecabezas y las maquetas. Estos juegos fortalecen la coordinación mano-ojo, desarrollan habilidades de razonamiento, atención y memoria, y contribuyen a la autoestima y auto superación. Los juegos simbólicos consisten en representar objetos o roles utilizando personajes ficticios o reales, imitando profesiones o situaciones, y se emplean muñecas u objetos de plástico o madera. Estos juegos estimulan la imaginación y la creatividad. Por otro lado, los juegos de reglas requieren el conocimiento y respeto de reglas establecidas, promoviendo la acción, la interpretación y la socialización del niño. Estos juegos demandan organización, disciplina y respeto hacia los demás jugadores, teniendo en cuenta la individualidad de cada participante. También se encuentran los juegos tradicionales, transmitidos de generación en generación y arraigados a la cultura de un lugar en particular, con reglas que varían según el contexto. Por último, los juegos de mesa se llevan a cabo en grupo, poniendo énfasis en las estrategias y el razonamiento como elementos fundamentales. Estos juegos se caracterizan por tener reglas estrictas que son respetadas por los jugadores (Barrios y Muñoz, 2017, pág. 34).

Socialización; Según Morris (2005), se argumenta que el ser humano es intrínsecamente social, tal como lo describió Aristóteles como "zoo politikon" (ciudadano). Nuestra supervivencia depende de los demás. Aunque la dimensión individual es importante, solo puede existir en el contexto de nuestra dimensión social. A primera vista, esto puede parecer paradójico, pero un individuo solo puede ser considerado como tal si forma parte de una sociedad, ya que sin una comunidad que lo acoja, el ser individual no puede sobrevivir. Dado que somos seres sociales por

naturaleza, no podemos vivir de manera aislada; necesitamos establecer relaciones con los demás para sobrevivir, crecer y experimentar una vida equilibrada tanto a nivel personal como colectivo. Es natural que los individuos sientan la necesidad de acercarse a sus semejantes para conocerlos y establecer relaciones cordiales. Los niños y las niñas aprenden a socializar a través de las interacciones que establecen con los demás, lo que les permite interiorizar las reglas y valores de su cultura, al tiempo que desarrollan vínculos significativos.

La primera etapa de socialización de un niño se ve fuertemente influenciada por su entorno familiar, que desempeña un papel fundamental en el desarrollo de habilidades interpersonales y en la construcción de la confianza en su entorno cultural. Durante este periodo, el niño adquiere conductas y actitudes al interactuar en su ámbito familiar y comunitario. A medida que el niño avanza hacia la etapa educativa, se suma a la comunidad escolar, donde tiene la oportunidad de expandir sus habilidades de interacción social. En esta segunda etapa, los vínculos previamente establecidos por el niño con su entorno se consolidan y profundizan, fortaleciendo sus relaciones sociales (p.176).

La socialización de las personas ocurre en el marco de su cultura, pero también se deben tener en cuenta sus particularidades individuales, las cuales merecen respeto. Es esencial reconocer y valorar la diversidad de cada niño y niña (Chemix, 2012). Para que la escuela pueda cumplir con las expectativas de formación, los padres tienen la responsabilidad de preparar emocionalmente a sus hijos, fomentando su independencia y capacidad de adaptación al entorno educativo (Robbins, 2006, citado por Yllanes, 2019).

Cuando los niños aprenden a relacionarse socialmente a través del juego, es esencial fomentar su disfrute por la actividad lúdica en sí misma, en lugar de centrarse exclusivamente en la idea de ganar. Es importante que aprendan a participar en el juego, a lidiar con la victoria y la derrota, a liderar y a compartir los juguetes, entre otros aspectos. La introducción de una variedad de juegos constituye una excelente oportunidad para estimular el desarrollo de habilidades en los niños. A medida que

crecen, su socialización se amplía; interactúan con sus hermanos, hacen amistades y comienzan a asistir a la escuela. Gran parte de la formación y el desarrollo de la personalidad ocurre gracias a las interacciones sociales con otras personas. Este proceso de socialización se inicia durante la infancia y progresa a medida que crecemos y aprendemos, hasta que adquirimos la capacidad de actuar, pensar, sentir y evaluar las cosas de manera similar a las personas que nos rodean en nuestro entorno (Vega, 2011).

De acuerdo con Velasquez (2014), la socialización estimula a los seres humanos a establecer relaciones y compartir conductas sociales, afectivas, valores y creencias que contribuyen al desarrollo personal. Es fundamental comprender que la socialización no debe considerarse como un proceso de modelado de la persona, ya que sigue patrones generales y los individuos están expuestos a diversas presiones de socialización, a las cuales reaccionarán de manera única. Por lo tanto, los procesos de socialización pueden generar diferencias específicas entre las personas, así como similitudes entre ellas (p.10).

La familia cumple una función primordial como espacio de socialización, siendo el punto de partida del proceso de socialización de los individuos. Según Terceros (2002), la familia representa el entorno en el cual los niños adquieren competencias sociales y culturales como miembros del grupo al que pertenecen. La familia constituye el mundo humano que rodea al niño durante sus primeros años de vida. El impacto de la familia en el desarrollo de la socialización es significativo y está estrechamente ligado a la estructura interna y cohesión del núcleo familiar, ya que una consistencia sólida en términos ideológicos y emocionales contribuye a la formación de hábitos y al desarrollo del pensamiento. Por consiguiente, los padres deben dedicar tiempo y crear un entorno propicio para fomentar las habilidades interpersonales en los niños (Megías, Javier y Otros, 2002)

La socialización se lleva a cabo a lo largo de toda la vida, siendo la primera infancia una etapa crucial en la que los niños tienen una gran capacidad de adaptación gracias a la plasticidad cerebral. Durante este periodo, los individuos absorben los

elementos culturales de su sociedad, ya que la cultura representa el estilo de vida de una comunidad, con sus normas y prohibiciones. De acuerdo con Mazza, la cultura abarca afirmaciones éticas, aptitudes, valores e ideas que se manifiestan en conductas reales, a pesar de ser conceptos abstractos. La cultura proporciona un marco de referencia que influye en el proceso de socialización, moldeando las interacciones y comportamientos de las personas (Yllanes, 2019).

La socialización, según lo planteado por Machado (2017), involucra la habilidad de establecer relaciones con otros individuos, ya que el ser humano alcanza su pleno desarrollo a través de la interacción con sus semejantes. Sin esta relación, la humanidad no podría progresar de manera adecuada. Además, la socialización implica vivir en comunidad, lo cual es crucial para enriquecerse y obtener satisfacción emocional y mental. Además, implica internalizar normas, costumbres, valores y pautas, lo que capacita al individuo para actuar de manera acorde a los patrones humanos establecidos. En resumen, la socialización abarca la capacidad de relacionarse, la convivencia y la asimilación de elementos culturales, lo que permite al individuo desarrollarse plenamente como ser humano.

Según Machado (2017), existen diversas teorías que tratan el fenómeno de la socialización. El estructuralismo funcionalismo plantea que la socialización debe entenderse en el contexto más amplio de la acción social, donde los fenómenos son resultado del funcionamiento del sistema social. Esta teoría resalta que la socialización permite la internalización de normas y valores aceptados por la sociedad, así como la consolidación y aceptación de roles. Por otro lado, la teoría del Interaccionismo Simbólico considera la realidad como un "continuo simbólico", donde el lenguaje desempeña un papel fundamental. Esta teoría sostiene que el aprendizaje ocurre a través de la observación de otros, representando un conductismo social. Además, la teoría del "rol" aborda la socialización como un fenómeno educativo y ha investigado la socialización en distintos contextos como la escuela, el trabajo y las interacciones sociales. En términos psicológicos, la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura destaca que las personas pueden aprender no solo de manera directa, sino también mediante la observación de los demás. Bandura sostiene que

adquirimos nuevas conductas al observar a otros, en un proceso conocido como aprendizaje por observación o modelado. Además, Bandura afirma que el éxito o fracaso de la persona observada influye más en la ejecución de la conducta que los refuerzos recibidos. Estos aspectos han sido respaldados por evidencia experimental.

Las teorías de la socialización abordan diferentes aspectos del proceso, como la acción social, el simbolismo, el rol y el aprendizaje social, proporcionando una comprensión más completa de este fenómeno. (Machado, 2017).

Es importante destacar las dimensiones de estudio de nuestra variable socialización por lo que consideramos; la comunicación entre pares, es la comunicación entre individuos, es el intercambio de información, ideas, emociones u opiniones que pueda darse en un grupo. Las razones de su importancia son múltiples, empezando porque somos seres sociales y necesitamos de la cercanía de otros seres humanos. Otro no menos importante es; la comunicación con el adulto; La interacción social en los niños les ayudará a conocerse a sí mismos y a tener un fuerte sentido de la identidad. El papel que tienen en el hogar, las funciones que desempeñan cuando están en familia o con los amigos, todo es importante. También la expresión de sentimientos, Una expresión es una declaración de algo para darlo a entender, puede tratarse de la forma de hablar, un gesto o un movimiento corporal. La expresión permite exteriorizar sentimientos o ideas. Finalmente consideramos a la autoafirmación, Expresar algo positivo del comportamiento de la otra persona. “Me gusta mucho que…” Expresar entendimiento (empatizar). La autoafirmación significa respetar mis deseos, necesidades y valores, así como buscar su forma de expresión adecuada en la realidad.

Según Machado (2017), se pueden identificar diversos tipos de socialización. La socialización primaria corresponde al primer proceso que experimenta un individuo durante la infancia, mediante el cual adquiere su condición de miembro de la sociedad. Esta etapa tiene lugar en los primeros años de vida y se centra principalmente en el entorno familiar, caracterizándose por una intensa carga emocional. Por lo general, la socialización primaria es considerada la fase más crucial

y ocurre predominantemente en el seno familiar. En contraste, la socialización secundaria se refiere a los procesos subsiguientes que conducen al individuo ya socializado a adentrarse en nuevos ámbitos de la realidad objetiva de su sociedad. A lo largo de toda la vida, el individuo continúa su proceso de socialización. Sin embargo, una vez que alcanza la adultez, ha superado la fase fundamental y crítica de este proceso y entra en una etapa correspondiente a la vida adulta. En esta etapa, el individuo se da cuenta de que el mundo en el que creció junto a sus padres no es el único existente, y las relaciones sociales se organizan en función de jerarquías y roles. Por último, la socialización terciaria tiene lugar en la vejez y comienza con una crisis personal, ya que el mundo social del individuo se reduce y se vuelve monótono. El sujeto se enfrenta a la necesidad de abandonar comportamientos previamente aprendidos y dejar grupos a los que pertenecía.

Los criterios y perspectivas a través de los cuales el individuo interpreta la realidad experimentan cambios, lo que conlleva un proceso de socialización. En esta etapa, el individuo se ve compelido a iniciar un nuevo proceso de aprendizaje con el fin de adaptarse a un entorno social distinto, lo que se conoce como resocialización (Machado, 2017)

El proceso de socialización es la interacción entre la persona y su sociedad. Por lo general, comienza en el hogar con los padres y se basa en la estimulación que recibe antes de nacer y en su entorno social. Durante este proceso, el individuo adopta los aspectos socioculturales de su entorno y los incorpora a su personalidad para adaptarse a la sociedad. La socialización implica aprender a discernir entre lo que se considera aceptable e inaceptable en el comportamiento, y es la forma en que los miembros de una comunidad asimilan y convierten los modelos culturales en sus propias reglas de vida. Según Durkheim, los hechos sociales son externos al individuo y tienen una influencia coercitiva en su forma de actuar, pensar y sentir. La educación desempeña un papel fundamental en la integración de los individuos en la sociedad a través de pautas de comportamiento compartidas, que no podrían adquirirse espontáneamente. La sociedad busca moldear a los individuos a su imagen, siendo estos últimos productos de la sociedad. Desde la perspectiva de Durkheim, la

socialización implica la diversidad de estilos de vida y juegos de los niños en diferentes regiones, lo que refleja las diferencias culturales. Según Weber, la sociedad no puede existir sin la acción de los individuos, ya que los hechos sociales se originan en las acciones individuales y las relaciones sociales son interacciones entre sujetos que actúan. Berger y Luckman señalan que las realidades sociales varían en tiempo y espacio, pero todas comparten el hecho de ser fenómenos independientes de la voluntad individual. Estos autores proponen una teoría amplia de la acción social que integra las posturas de Durkheim y Weber, donde las instituciones surgen de la necesidad del individuo de externalizar su forma de ser, sentir y pensar, y la internalización es el proceso mediante el cual el individuo aprende de la realidad objetiva que lo rodea. Es a través de la internalización que el individuo se convierte en miembro de la sociedad (Machado, 2017)

Las habilidades sociales engloban la aptitud para interactuar con los demás en un entorno social determinado, de forma que sea aceptada y apreciada por la sociedad, al mismo tiempo que proporciona beneficios personales y mutuos para todas las partes involucradas. En síntesis, las habilidades sociales se refieren a la capacidad de establecer relaciones efectivas y positivas con los demás, ajustándose a las normas y expectativas sociales, con el propósito de generar resultados favorables tanto para uno mismo como para los demás. (Pacheco, 2006)

De acuerdo con Antuña (2011), se afirma que el enfoque adecuado para las habilidades sociales es adoptar un estilo de relación asertivo. Además, se enfatiza la relevancia de cultivar la habilidad de escucha activa y empatía como elementos fundamentales en el desarrollo de estas habilidades.

Las investigaciones realizadas con niños mayores de 8 años han confirmado la importancia del desarrollo de habilidades sociales en la etapa inicial de la infancia. Estas habilidades buscan fomentar el establecimiento de relaciones asertivas, empáticas y solidarias, basadas en el respeto mutuo y la valoración de la diversidad personal y cultural (MINEDU, 2015). En este contexto, la asertividad desempeña un papel fundamental. Según Riso (2013), la asertividad implica la capacidad de ejercer

y defender los derechos individuales, expresar opiniones contrarias, discrepar con otros y manifestar sentimientos negativos sin permitir ser manipulado. Se diferencia claramente de la sumisión, donde la persona se somete a la manipulación, y de la conducta agresiva, que no respeta los derechos de los demás. Castanyer (citado por Ruiz, Nobles y Ruiz, 2015) también destaca que el asertividad es un camino hacia la autoestima y la habilidad para relacionarse en igualdad con los demás. Además de las palabras, la comunicación incluye aspectos como el contacto visual, el tono de voz, el uso de un lenguaje verbal claro y coherente, la escucha activa y los gestos y postura corporal (Estrella, 2011). Estos elementos son esenciales para lograr una comunicación adecuada y un desarrollo armonioso de las relaciones interpersonales durante la infancia.

En cuanto a la justificación, tenemos a la justificación teórica la cual se fundamentó en el reconocimiento de la relevancia de las actividades lúdicas como estrategias efectivas para potenciar la socialización en la etapa temprana de la infancia. La literatura científica respalda la noción de que el juego desempeña un papel fundamental en el proceso de desarrollo social de los niños, brindándoles oportunidades para interactuar, compartir, cooperar y comunicarse de manera efectiva con sus pares.

Luego la justificación práctica se basó en la necesidad de abordar de manera efectiva los desafíos que surgen en el contexto educativo y social de los niños en esta etapa crucial de su desarrollo.

También en cuanto a la justificación metodológica: se basó en la necesidad de utilizar un enfoque riguroso y sistemático para abordar el objetivo de estudio.

En la justificación científica: se basó en la importancia de generar conocimiento científico riguroso y validado sobre la eficacia de las actividades lúdicas en la mejora de la socialización en la infancia temprana.

Socialmente se basó en la importancia de abordar la socialización en la infancia temprana para promover el bienestar y la calidad de vida de los niños, fortalecer los lazos sociales y construir una sociedad más inclusiva y solidaria.

En el ámbito internacional, se reconoce la importancia de la socialización en la infancia temprana como un factor determinante para el desarrollo integral de los niños. La interacción social y el establecimiento de relaciones positivas desde una edad temprana son fundamentales para el bienestar emocional, cognitivo y social de los niños, así como para su adaptación en la sociedad. Sin embargo, existen diversos desafíos que pueden afectar la socialización en esta etapa crucial de la vida, como el uso excesivo de la tecnología, el aumento de la violencia y la falta de espacios y oportunidades para el juego y la interacción entre los niños. En el ámbito nacional, se observa que la socialización en la infancia también es una preocupación relevante. A pesar de los esfuerzos realizados en materia educativa y de desarrollo infantil, persisten desafíos en la promoción de habilidades sociales y el fortalecimiento de la interacción entre los niños. Esto se evidencia en la falta de programas y estrategias específicas dirigidas a mejorar la socialización en la etapa preescolar, así como en la necesidad de contar con recursos y herramientas prácticas para los educadores y padres que faciliten el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años. En el ámbito local, en la IEI N.º 328 ubicada en Chota, se observa que existen dificultades en la socialización de los niños de 5 años. Aunque se reconocen los beneficios del juego y la interacción en el desarrollo social de los niños, se ha identificado la falta de actividades lúdicas específicas y adaptadas a las necesidades de esta etapa. Esto puede limitar las oportunidades de los niños para practicar habilidades sociales, aprender a relacionarse de manera adecuada y fortalecer su autoestima y confianza en sí mismos. En este contexto, surge la necesidad de abordar el problema de la socialización en los niños de 5 años en la IEI N.º 328, Chota, a través de la implementación de actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de habilidades sociales, la interacción entre los niños y la construcción de relaciones positivas. Es fundamental contar con estrategias y recursos prácticos que se adapten a las características y necesidades de esta etapa del desarrollo, para contribuir al bienestar y desarrollo integral de los niños, así como

a la formación de una sociedad más inclusiva y solidaria; ante esto se planteó la siguiente problemática:

¿En qué medida las actividades lúdicas mejoran la socialización en niños de 5 años, IEI N.º 328, Chota, 2022?

Conceptualmente actividades lúdicas se refieren a las actividades realizadas a través del juego, generando diversión y placer, y tiene un efecto educativo en los aspectos culturales, sociales e intelectuales de los seres humanos. El juego es fundamental para el desarrollo humano, ya que, sin él, sería perjudicial en muchos aspectos de la vida, impidiendo la capacidad de interactuar con el entorno que nos rodea (Morris, 2015).

Conceptualmente la socialización es el proceso de interacción social que implica aprender cómo relacionarnos con las personas que nos rodean, comprendiendo y siendo empáticos con sus formas de pensar, sentir y actuar. Esta habilidad es esencial para ser aceptados en la sociedad, ya que nos permite adaptarnos y establecer vínculos significativos con los demás (Vander, 1986).

Operacionalmente las actividades lúdicas se trabajaron con la aplicación de 10 sesiones, que permitieron determinar si las actividades lúdicas mejoraron las habilidades de socialización en niños de 5 años, IEI N.º 328, Chota, 2022.

Operacionalmente la socialización fue evaluada con una escala de valoración antes y después de aplicar las actividades lúdicas, mediante el uso de 20 ítems y 4 dimensiones específicas: comunicación entre pares, comunicación con adultos, expresión de sentimientos y autoafirmación. Además, se empleó una escala de valoración para evaluar los resultados, dividiendo los puntajes en tres rangos: inicio (3-30), en proceso (31-45) y logro esperado (46-60).

La hipótesis planteada para esta investigación fue las actividades lúdicas mejora la socialización en los niños de 5 años de la l IEI N.º 328 en Chota durante el año 2022.

El objetivo general de esta investigación es determinar en qué medida las actividades lúdicas mejora la socialización en los niños de 5 años de la IEI N.º 328 de Chota durante el año 2022. Para ello, se plantean los siguientes objetivos específicos: en primer lugar, se busca identificar el nivel de socialización en los niños de 5 años de la IEI N.º 328 de Chota en 2022 antes de aplicar las actividades lúdicas. Luego, identificar el nivel de socialización en los niños de 5 años de la IEI N.º 328 de Chota en 2022 después de aplicar las actividades lúdicas. Por último, se pretende comparar los niveles de socialización en los niños de 5 años de la IEI N.º 328 de Chota antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.

METODOLOGÍA

La investigación que se llevó a cabo adopta un enfoque pre experimental, ya que tiene como objetivo demostrar que la implementación de actividades lúdicas conduce a una mejora en la socialización de los niños de 5 años (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El diseño empleado fue preexperimental de un solo grupo con pruebas pre y post, en el cual se administraron evaluaciones al grupo experimental tanto antes como después de la aplicación del tratamiento experimental. Esto permitió al investigador examinar las condiciones del grupo antes de la intervención y medir los efectos del tratamiento experimental (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Gráficamente se representa así:

Ge Y1 X Y2

Donde:

Ge: Grupo experimental

Y1: Pre test

X: tratamiento experimental

Y2: Post test

La población y muestra estará conformada por 15 niños de 5 años de la IEI N.º 328 de Chota.

Aula	ESTUDIANTES		TOTAL
	Niños	Niñas	
05 años	07	08	15
Total			15

Fuente: Nómina de estudiantes matriculados

La técnica utilizada corresponde a la Observación. La observación es una técnica de recolección de datos utilizada en investigación que consiste en la observación directa y sistemática de fenómenos, eventos o

comportamientos en su entorno natural. Se enfoca en registrar de manera objetiva y detallada lo que ocurre, sin intervenir ni manipular el contexto (Flick, 2015).

Como instrumento, se trabajó con una ficha de observación con 20 ítems y 4 dimensiones específicas: comunicación entre pares, comunicación con adultos, expresión de sentimientos y autoafirmación. Además, se empleó una escala de valoración para evaluar los resultados, dividiendo los puntajes en tres rangos: inicio (3-30), en proceso (31-45) y logro esperado (46-60). Con respecto a la validez del instrumento, se sometió a juicio de experto, que estuvo a cargo de la , se realizó la fiabilidad de alfa de cronbach de ,879

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,879	20

RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de socialización en los niños de 5 años de la IEI N.º 328 de Chota en 2022 antes de aplicar las actividades lúdicas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En proceso	12	80,0	80,0	80,0
	Logro esperado	3	20,0	20,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Resultados de aplicación de la ficha observativa

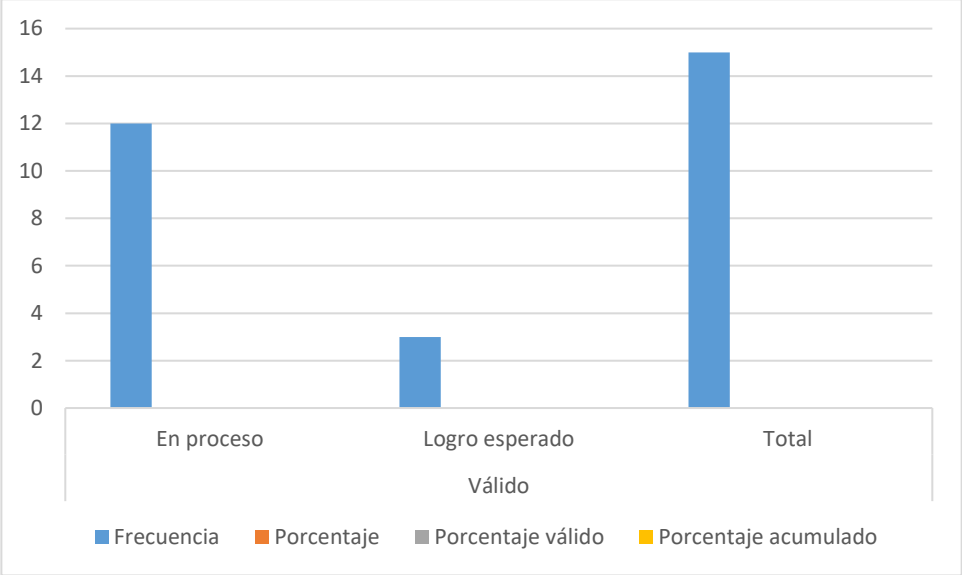


Figura 1 Nivel de socialización en los niños de 5 años de la IEI N.º 328 de Chota en 2022, pretest

Observamos en la tabla y figura 1, que el 80% de los niños muestran a la variable socialización en proceso y el 20% de los niños muestran niveles de logro esperado, entonces podemos decir que el 80% de los niños de 5 años de la IEI Nº 328 de Chota en 2022 antes de aplicar las actividades lúdicas, presentan un nivel en proceso de socialización.

Tabla 2

Nivel de socialización en los niños de 5 años de la IEI Nº 328 de Chota en 2022 después de aplicar las actividades lúdicas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En proceso	5	33	33,3	33,3
	Logro esperado	10	67	66,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Fuente: Resultados de aplicación de la ficha observativa

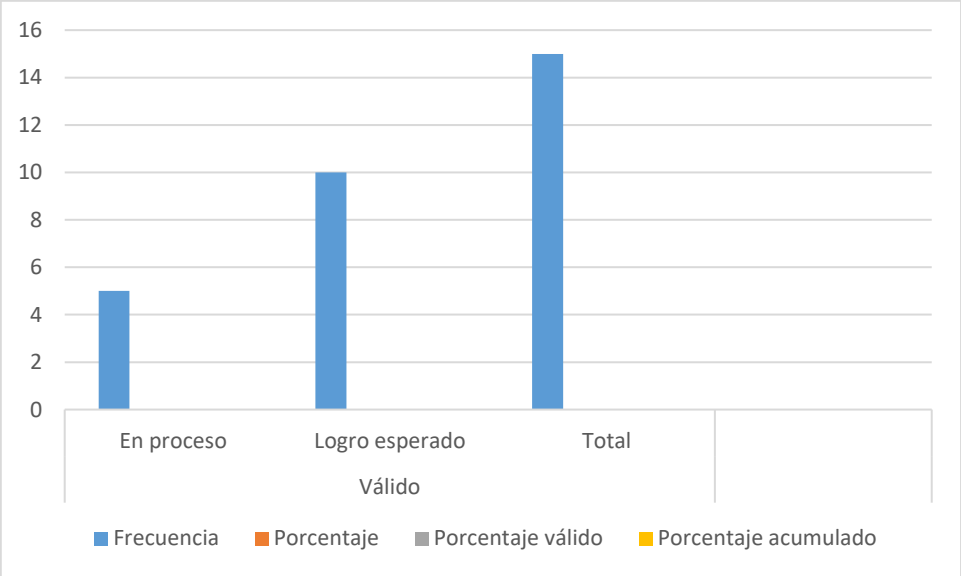


Figura 2 Nivel de socialización en los niños de 5 años de la IEI N.º 328 de Chota en 2022, Postest

Observamos en la tabla y figura 2, que el 67% de los niños muestran a la variable socialización en logro esperado y el 33% de los niños muestran niveles en proceso, entonces podemos decir que el 67% de los niños de 5 años de la IEI N.º 328 de Chota en 2022 después de aplicar las actividades lúdicas, presentan un nivel en logro esperado de socialización.

Tabla 3

Comparación de los niveles de socialización en los niños de 5 años de la IEI N.º 328 de Chota antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.

	PRE TEST		POST TEST	
Nivel de soc.	Frecuencia	Porcentaje válido	Frecuencia	Porcentaje válido
En proceso	12	80,0	5	33,0
Logro esperado	3	20,0	10	67,0
Total	15	100,0	15	100,0

Fuente: Resultados de aplicación de la ficha observativa.

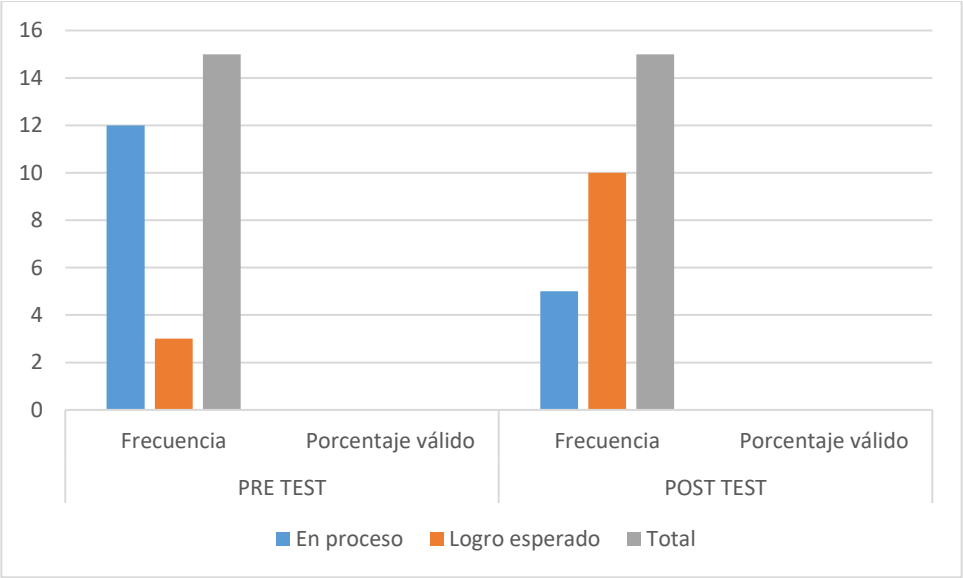


Figura 3 Comparación Nivel de socialización en los niños de 5 años de la IEI Nº 328 de Chota en 2022

Observamos en la tabla y figura 3 la comparación entre los datos encontrados en el antes y después de la aplicación de la ficha de observación para identificar el nivel de socialización en los niños de 5 años; del cual se muestran que en el nivel en proceso se disminuye en un 47%, y en el nivel logro esperado se incrementó en un 47%. Estos resultados muestran que las actividades lúdicas mejoran la socialización en los niños 5 años de la IEI N.º 328 de Chota.

Tabla 4

Prueba t de muestras relacionadas entre resultados pre y post test

	Diferencias emparejadas							
			Desv.	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
	Media	Desv. Desviación	Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Pre Test – Pos Test	-4,333	2,769	,715	-5,867	-2,800	-6,061	14	,000

La Tabla 4 muestra que al realizar la prueba paramétrica t de Student ($p = 0.000 < 0.05$), se encuentran diferencias significativas entre las medias de dos muestras relacionadas en cuanto a la variable de socialización en niños de 5 años de la IEI N.º 328 en Chota. Por lo tanto, se acepta la hipótesis formulada por el investigador.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

La aplicación de la prueba paramétrica t de Student ($p = 0.000 < 0.05$) confirma la existencia de diferencias significativas entre las medias de dos muestras relacionadas en términos de la variable de socialización en niños de 5 años de la IEI N.º 328 en Chota. En consecuencia, se valida la hipótesis propuesta por el investigador.

Investigaciones previas, como la realizada por Ríos, Montenegro y Lara (2022), han evidenciado de manera consistente que los juegos tradicionales desempeñan un papel significativo en el desarrollo social, emocional, cognitivo, psicomotor y lingüístico de los niños. Algunos de estos juegos tradicionales han servido de base para las actividades lúdicas implementadas en nuestro estudio. Además, investigaciones anteriores como la de Vilema (2020), centrada en una relación correlacional, han respaldado la influencia positiva de las actividades lúdicas en la socialización entre pares. De manera similar, Ylarragorry (2018) ha obtenido resultados interesantes al afirmar que los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo de habilidades sociales en los niños. Por lo tanto, nuestras estrategias de actividades lúdicas se fundamentaron en enfoques cooperativos y promovieron la interacción entre los participantes.

Es pertinente mencionar el estudio realizado por Garrido y Torres (2022), quienes han demostrado que aproximadamente el 75% de los docentes consideran que las actividades lúdicas guardan una fuerte relación con la socialización de los niños. Estos hallazgos respaldan la continuidad de la investigación en niveles posteriores, como el explicativo y aplicativo.

CONCLUSIONES

Se determina que las actividades lúdicas mejoran la socialización de los niños de 5 años de la IEI Nº 328 en Chota, con un valor de significancia de 0.05.

Se identificó el nivel en proceso de socialización en los niños de 5 años de la IEI N.º 328 en Chota, con un 80% antes de aplicar las actividades lúdicas.

Se identificó el nivel de logro esperado en los niños de 5 años de la IEI N.º 328 en Chota, con un 67% después de aplicar las actividades lúdicas.

Se realizó la comparación entre los datos encontrados en el antes y después de la aplicación de la ficha de observación para identificar el nivel de socialización en los niños de 5 años; del cual se muestran que en el nivel en proceso se disminuye en un 47%, y en el nivel logro esperado se incrementó en un 47%. Estos resultados muestran que las actividades lúdicas mejoran la socialización en los niños 5 años de la IEI N.º 328 de Chota.

RECOMENDACIONES

Se hace necesario que la Directora, implemente programas de actividades lúdicas que fomenten el desarrollo de socialización en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 328 en Chota, con especial atención en aquellos que se encuentran en proceso de desarrollo.

Continuar promoviendo la implementación de actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 328 en Chota, con un enfoque en la planificación y ejecución de estas actividades como herramientas para mejorar la socialización.

Permitir la participación de los padres de familia en los programas para mejorar en forma efectiva la socialización en los niños de la Institución Educativa.

AGRADECIMIENTO

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, V. (2016). *Evaluación de competencias educativas.* Madrid: Narcea.

Antuña, D. (2011). *Habilidades sociales y dinamización de grupos.* Bogotá: Ediciones de la U.

Barrios, O., & Muñoz, F. (2017). *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años.* Huancayo, Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú.

Campbell, D., & Stanley, J. (2015). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social.* Paidós.

Chemix, R. (2012). *Desarrollo de sociabilidad.* UNESCO .

Estrella, M. (2011). *Desarrollo de la asertividad en los niños preescolares, programas para disminuir las conductas agresivas en la escuela.* Mexico: Universidad Pedagogica Nacional.

Flick, U. (2015). *Introducción a la investigación cualitativa.* Madrid: Morata.

Garrido, C., & Torres, M. (2022). *Actividades Lúdicas Como Estrategia En La Socialización De Estudiantes Del Nivel Primario De La Institución Educativa Mixta Fortunato Luciano Herrera Del Cusco 2019 - 2020.* Cusco, Perú: Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

Hernández , R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* México: McGrawHill Education.

Machado, A. (2017). *La práctica del teatro para el fortalecimiento de la socialización en los estudiantes.* Lima - Perú: UNE.

Megías, E., Javier, E., & Otros. (2002). *Hijos y padres, comunicacion y conflictos* . Madrid: Edita FAD.

Merino, S. (2019). *Actividades Lúdicas Para Mejorar La Socialización En Los Niños Y Niñas De Educacion Inicial De 5 Años.* Piura, Perú: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

MINEDU. (2015). *Rutas del aprendizaje.* Lima: Area curricular personal social.

Morris, C. (2005). *Introducción a la Psicología.* México: Prentice Hall.

Pacheco. (2006). *Plan de orientación y acción tutorial para educación primaria.* Gades: Gades 32.

Rios, J., Montenegro, F., & Lara, L. (2022). *Los juegos tradicionales como herramientas de socialización e interacción en población infantil vulnerable a partir del arte.* Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.

Riso, W. (2013). *Guia practica: para no dejarse manipular y ser asertivo.* Obtenido de Phronesis: http://www.sociedadytecnologia.org/file/download/224400

Ruiz, V., Nobles, D., & Ruiz, C. (2015). *Asertividad en funcionarios de la administración pública del municipio de Montería.* Colombia: Encuentros, 14.

Sandoval, K. (2020). *Intervención de las actividades lúdicas en habilidades sociales de estudiantes de inicial de una institución educativa de Trujillo - 2020.* Trujillo, Perú: Universidad César Vallejo.

Terceros, C. (2002). *Concepciones de infancia y prácticas comunicativas de socialización* . México: CIESAS/INI.

Vander, Z. (1986). *Manual de psicología social.* Berlín: Paidós.

Vega, L. (2011). *La socialización en los niños de preescolar.* Mexico.

Velasquez, J. (2014). *Sociabilidad del niño en el área Urbana y Rural.* Guatemala: Campus de Quetzaltenango.

Vilaltella, J. (2008). *Teorías sobre el desarrollo en la Infancia.* Barcelona: Universitat Autónoma de Barcelona.

Vilema, C. (2020). *La Lúdica Y La Socialización Entre Pares De La Unidad Educativa "Once De Noviembre" Periodo Abril-Agosto 2019.* Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional De Chimborazo.

Ylarragorry, E. (2019). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales.* Argentina: Universidad Católica Argentina.

Yllanes, A. (2019). *La socializacion e los niños a través de los juegos tradicionales.* Lima: Universidad San Ignacio De Loyola.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	
Actividades lúdicas	Juegos para la movilidad	Promoción de trabajo colectivo Promoción de juegos grupales o colectivos	Propuesta
	Juegos para la educación de los sentidos	Reconocimiento con obstáculos Percepción con obstáculos	
	Juegos para desenvolver la inteligencia	Trabajo colectivo para armar Trabajo colectivo para crear	
	Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad	Expresión sentimientos de afecto, solidaridad y compartir	
	Juegos artísticos	Trabajo colectivo para representar, pintar y moldear formas	
Socialización	Comunicación entre pares	Comunicación verbal Estados emocionales	1 - 5
	Comunicación con adultos	Cumplimiento Compartición Motivación Dirección	6 - 10
	Expresión de sentimientos	Iniciativa Transmisión Conciencia	11 - 15
	Autoafirmación	Disciplina Asertividad Comunicación	16 - 20

Anexo. 2. Matriz de consistencia

<table>
<tr><th>Problema</th><th>Variables</th><th>Objetivos</th><th>Hipótesis</th><th>Metodología</th></tr>
<tr><td rowspan="2">¿En qué medida las actividades lúdicas mejoran la socialización, en niños de 5 años, IEI N.º 328, Chota, 2022.</td><td>Actividades lúdicas</td><td>Determinar en qué medida las actividades lúdicas, mejoran la socialización en niños de 5 años, IEI N.º 328, Chota, 2022.</td><td rowspan="2">Las actividades lúdicas, mejoran la socialización, en niños de 5 años, IEI N.º 328, Chota, 2022.</td><td rowspan="2">Tipo: Aplicada
Diseño: pre experimental, de un grupo con pre y post prueba ya que se Gráficamente se representa así:
Ge Y1 X Y2
Donde:
Ge: Grupo experimental
Y1: Pre test
X: tratamiento experimental
Y2: Post test
La población y muestra estará conformada por 15 niños de 5 años de la IEI N.º 328 de Chota.</td></tr>
<tr><td>Socialización</td><td>Identificar el nivel de socialización, en niños de 5 años, IEI N.º 328, Chota, 2022, antes de la aplicación de actividades lúdicas.
Identificar el nivel de socialización, en niños de 5 años, IEI N.º 328, Chota, 2022, después de la aplicación de actividades lúdicas.
Comparar los niveles de socialización en niños de 5 años, IEI N.º 328, Chota, 2022, antes y después de la aplicación de actividades lúdicas.</td></tr>
</table>

Anexo 3. Instrumentos de investigación

Ficha de observación – variable: Socialización

Instrumento de recojo de información de la variable socialización en niños de 5 años, IEI N.º 328, Chota, 2022.

Código de estudiante: ……, edad: ……, fecha: / /

En inicio = 1, en proceso = 2, logro esperado = 3

N°	Variable: Socialización	1	2	3
	Dimensión 1: Comunicación entre pares			
1	Se comunica verbalmente con sus compañeros			
2	Comunica verbalmente a sus compañeros sus necesidades			
3	Mantiene conversaciones con sus compañeros			
4	Manifiesta expresiones verbales como: permiso, gracias, disculpa, etc.			
5	Expresa estados emocionales con sus compañeros			
	Dimensión 2: Comunicación con adultos			
6	Obedece indicaciones verbales como: toma, dame, lleva, etc.			
7	Consulta al docente de manera oportuna ante dificultades			
8	Se dirige con seguridad y confianza al profesor			
9	Participa en juegos grupales heterogéneos			
10	Se comunica verbalmente con el docente			
	Dimensión 3: Expresión de sentimientos			
11	Les dice elogios a sus compañeros por sus trabajos			
12	Les dice elogios a sus compañeros por su forma de vestir			
13	Inicia una conversación con la docente por iniciativa propia			
14	Da a conocer verbalmente a sus compañeros las indicaciones de la docente			
15	Pide disculpas cuando a cometido un error sin intención			
	Dimensión 4: Autoafirmación			
16	Sigue normas acordadas o indicaciones establecidas por la docente			
17	Es asertivo en la conversación con la docente			
18	Comunica sus necesidades e inquietudes a otros docentes			
19	Ayuda en las actividades de aula a la docente			
20	Expresa comentarios positivos y agradables de sí mismo y de sus compañeros a la			

Leyenda: Alto (3) En proceso (2) Bajo (1)

Anexo 4. Evaluación de Juicio de expertos

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: MEZA ROJO BEATRIZ MARLENE.

Fecha: julio 2022 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación.**

Autor del instrumento: Kuja Anjis, Melena

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

"Actividades lúdicas para mejorar la socialización en niños de 5 años, IEI N° 328 Chota "

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

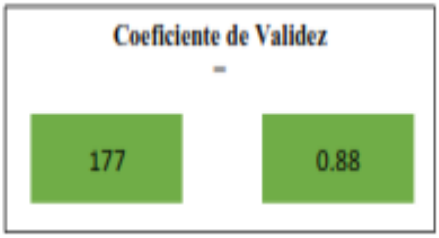
Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
	Sumatoria parcial				177	
	Sumatoria Total	**177 (Siendo el puntaje máximo posible 200)**				
	Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)	**0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)**				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

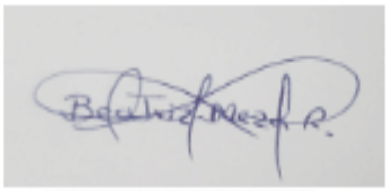
Ninguno, aprobado para su aplicabilidad.

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena



Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto
Grado Académico MAESTRO EN EDUCACION
DNI.32986592

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Lucy Varas Boza .

Fecha: Julio 2022 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación.**

Autor del instrumento: Kuja Anjis, Melena

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

"Actividades lúdicas para mejorar la socialización en niños de 5 años, IEI N° 328 Chota "

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

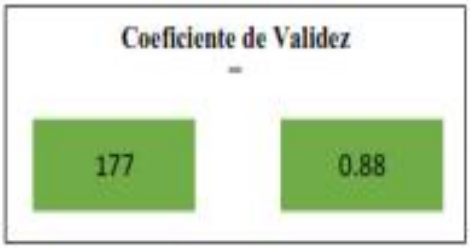
Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial					177	
Sumatoria Total		**177 (Siendo el puntaje máximo posible 200)**				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		**0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)**				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Aprobado para su aplicabilidad.

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena



Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

Firma del Experto
Grado Académico: MAESTRA EN EDUCACION
DNI. 32773567

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: MARTINEZ SANCHEZ TERESA ISABEL.

Fecha: julio 2022 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación.**

Autor del instrumento: Kuja Anjis, Melena

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

"Actividades lúdicas para mejorar la socialización en niños de 5 años, IEI N° 328 Chota "

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

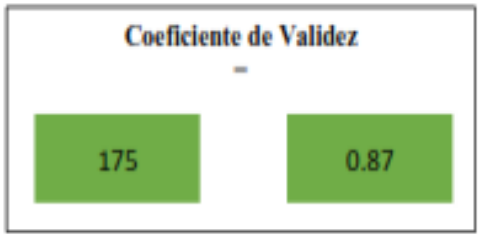
Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				17	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial					175	
Sumatoria Total		**175 (Siendo el puntaje máximo posible 200)**				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		**0.87 (Siendo la valoración máxima en 1)**				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

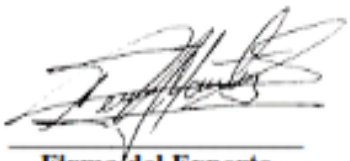
APLICABLE.

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena



Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto
Grado Académico: MAESTRA EN EDUCACION
DNI. 32888242

CONFIABILIDAD

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,879	20

Anexo 5. Matriz de datos

Base de datos Pre Test, variable socialización

	Comunicación entre pares						Comunicación con adultos						Expresión de sentimientos						Autoafirmación						Suma total
N°	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	S1	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	S2	It 11	It 12	It 13	It 14	It 15	S3	It 16	It 17	It 18	It 19	It 20	S4	
1	1	1	3	1	2	8	3	3	2	2	1	11	3	3	2	2	1	11	3	3	2	2	1	11	41
2	1	1	1	3	1	7	2	3	3	1	1	10	2	3	3	1	1	10	2	3	3	1	1	10	37
3	3	1	2	1	2	9	2	3	1	3	2	11	2	3	1	3	2	11	2	3	1	3	2	11	42
4	1	3	3	3	2	12	3	2	2	3	3	13	3	2	2	3	3	13	3	2	2	3	3	13	51
5	1	2	1	1	3	8	3	2	3	1	3	12	3	2	3	1	3	12	3	2	3	1	3	12	44
6	3	2	3	3	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	54
7	3	2	1	1	3	10	3	1	3	3	3	13	3	1	3	3	3	13	3	1	3	3	3	13	49
8	3	3	2	1	1	10	3	2	2	3	1	11	3	2	2	3	1	11	3	2	2	3	1	11	43
9	3	1	3	1	3	11	1	1	1	3	3	9	1	1	1	3	3	9	1	1	1	3	3	9	38
10	2	2	3	2	1	10	3	2	1	2	2	10	3	2	1	2	2	10	3	2	1	2	2	10	40
11	2	1	2	1	1	7	3	3	3	2	2	13	3	3	3	2	2	13	3	3	3	2	2	13	46
12	3	2	1	1	2	9	3	2	3	3	1	12	3	2	3	3	1	12	3	2	3	3	1	12	45
13	2	1	1	2	2	8	3	3	1	3	3	13	3	3	1	3	3	13	3	3	1	3	3	13	47
14	3	1	1	2	2	9	3	2	2	2	3	12	3	2	2	2	3	12	3	2	2	2	3	12	45
15	2	2	2	1	2	9	2	1	3	2	3	11	2	1	3	2	3	11	2	1	3	2	3	11	42
						139						175						175						175	664

Base de datos Pos Test, variable socialización.

	Comunicación entre pares						Comunicación con adultos						Expresión de sentimientos						Autoafirmación						Suma total
N°	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	S1	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	S2	It 11	It 12	It 13	It 14	It 15	S3	It 16	It 17	It 18	It 19	It 20	S4	
1	2	1	3	1	2	9	3	3	2	2	1	11	3	3	2	2	1	11	3	3	2	2	1	11	42
2	1	2	1	3	1	8	2	3	3	2	2	12	2	3	3	1	1	10	3	3	3	2	2	13	43
3	3	3	2	3	2	13	2	3	2	3	2	12	2	3	1	3	2	11	3	3	2	3	2	13	49
4	1	3	3	3	2	12	3	2	2	3	3	13	3	2	2	3	3	13	3	2	2	3	3	13	51
5	2	2	2	2	3	11	3	2	3	2	3	13	3	2	3	3	3	14	3	2	3	2	3	13	51
6	3	2	3	3	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	54
7	3	2	2	3	3	13	3	2	3	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	2	3	3	3	14	56
8	3	3	2	2	2	12	3	2	3	3	2	13	3	2	2	3	1	11	3	2	2	3	3	13	49
9	3	1	3	2	3	12	2	2	3	3	3	13	2	1	2	3	3	11	2	1	2	3	3	11	47
10	2	2	3	2	1	10	3	3	3	2	2	13	3	2	2	2	2	11	3	2	1	2	2	10	44
11	2	1	2	2	2	9	3	3	3	2	2	13	3	3	3	2	2	13	3	3	3	2	2	13	48
12	3	2	1	3	2	11	3	2	3	3	1	12	3	2	3	3	2	13	3	2	3	3	3	14	50
13	2	1	2	2	2	9	3	3	2	3	3	14	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15	52
14	3	3	1	2	2	11	3	2	2	2	3	12	3	2	3	2	3	13	3	2	2	2	3	12	48
15	2	2	2	1	2	9	2	1	3	2	3	11	2	3	3	2	3	13	2	2	3	2	3	12	45
						161						190						187						191	729

Anexo 6. Propuesta

1. DENOMINACIÒN

Con los juegos mejoramos nuestra socialización.

2. FUNDAMENTACION

Esta propuesta didáctica constará de 6 sesiones, divididas en seis días diferentes. Esta propuesta está diseñada para segundo ciclo de educación inicial, concretamente en una sala de 5 años en la que consta de 15 alumnos. Existe consenso en que el propósito de la educación es el desarrollo integral del ser humano, lo que nos lleva a ser personas cambiantes y agentes de cambio basados en el desarrollo de actitudes, de ahí la necesidad e importancia de lograr una educación de calidad y sobre todo funcional.

La educación en todos sus niveles inicial, primario y secundario propone la práctica de dinámicas de juego para mejorar la socialización permitiendo al estudiante exteriorizar y sentir su cuerpo, considerando la socialización como una actividad.

La dinámica de juego busca socializar en los niños una actividad de perder el miedo y expresarse sus ideas, o emociones en el campo de la educación y su entorno social.

Los cambios en los paradigmas educativos, van dando lugar a diferentes enfoques de aprendizaje, imponen modificaciones significativas, los docentes como mediadores del aprendizaje deben permitir a los estudiantes una participación enriquecedora y lograr un aprendizaje significativo en un mundo cada vez más globalizado que plantea retos y necesita alumnos cada vez más competentes e íntegros.

Otra medida a tener en cuenta, es detallar las actividades muy claras, gestualizando mucho y poniéndose uno mismo de ejemplo para que lo entiendan todos y en especial los alumnos. El tiempo real del que disponemos es de 45 minutos por sesión, además dejar 5 minutos antes de que acabe la clase para que vayan al baño y retornar a clase. Todos estos factores se tendrán en cuenta a la hora de diseñar las diferentes sesiones, loas juegos y actividades a realizar y las medidas de atención a la diversidad que habría que llevar a cabo si fuese necesario.

3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Objetivo general

Aplicar juegos para desarrollar la socialización con niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 328 de Chota 2022.

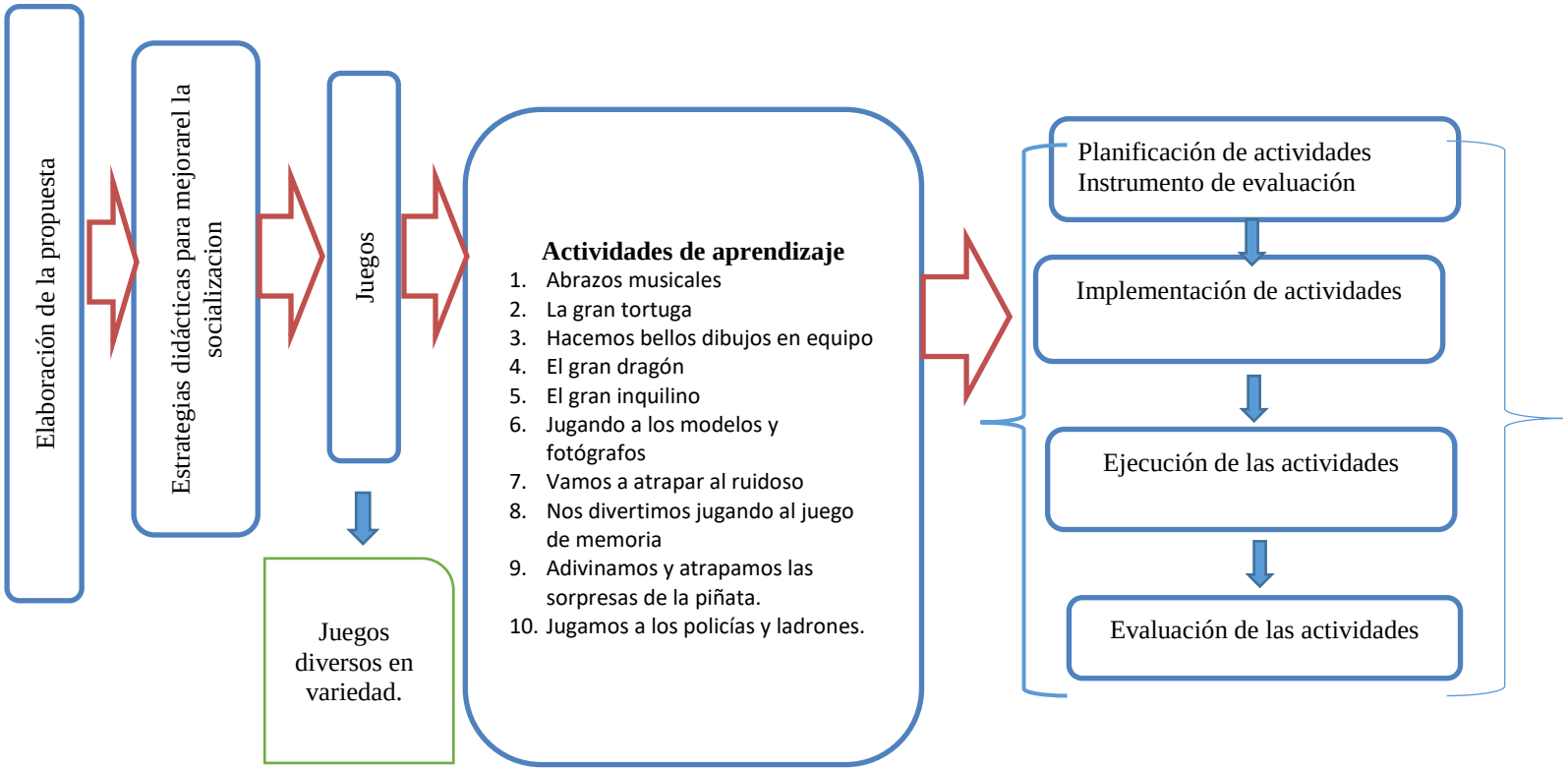
Objetivos específicos

Diseñar actividades de aprendizaje con niños y niñas de la edad de 5 años del nivel inicial basado en juegos.

Implementa las actividades de aprendizaje mediante juegos.

Ejecutar las actividades de aprendizaje empleando como estrategias juegos diversos.

4. DISEÑO DE LA PROPUESTA



5. DESCRIPCIÒN DE LA PROPUESTA

EN PRIMER LUGAR. Se elabora la propuesta para mejorar la socialización en base a actividades lúdicas en variedad (juegos).

EN SEGUNDO LUGAR. Las estrategias didácticas son adaptadas del Ministerio de Educación; teniendo en cuenta los momentos y procesos pedagógicos, así como los procesos didácticos del área de personal social: problematización, análisis de información y compromiso.

EN TERCER LUGAR. Determinación de los juegos o actividades lúdicas. Se implementarán los juegos a partir de 10 actividades, aunque no son suficientes, pero serán significativos.

6. ACTIVIDADES Y CRONOGRAMA

N°	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA
1	Elaboración de la propuesta	20-o6-2022
2	Implementación de la propuesta.	20-06-2022 al 20-07-2022
3	Coordinación con las autoridades donde se realizará la ejecución de la propuesta.	15-08-2022
4	Ejecución de la propuesta.	24-08-2022 al 17-09-2022
5	Evaluación de la propuesta	13-10-2022

6 Relación de actividades

1. Abrazos musicales
2. La gran tortuga
3. Hacemos bellos dibujos en equipo
4. El gran dragón
5. El gran inquilino
6. Jugando a los modelos y fotógrafos
7. Vamos a atrapar al ruidoso
8. Nos divertimos jugando al juego de memoria
9. Adivinamos y atrapamos las sorpresas de la piñata.
10. Jugamos a los policías y ladrones.

7. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.

SESION O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 01

DATOS GENERALES:

- **Docente :**
- **Edad de los niños : 5 años**
- **Propósito :**
- **Temporalización :**

TITULO DE LA SESION: “ABRAZOS MUSICALES”.

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	. Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Lista de cotejo. Evidencias del logro: • Juego de los estudiantes. • Elaboración de los acuerdos del juego.
Enfoque transversal		Orientación al bien común; Dialogar y reflexionar sobre lo ocurrido, sobre los valores y actitudes puestos en juego, de qué otra manera se debió actuar, cuáles son las consecuencias de lo ocurrido, cuáles son los acuerdos para resolverlos, entre otros.	

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles, ¿que desean hacer?, proponemos que vamos a desarrollar diversas dinámicas de juego para llevarnos bien con nuestros compañeros y compañeras, pro iniciaremos jugando uno de los que ellos propongan en ese instante, escuchamos y lo desarrollamos, luego; Planteo algunas preguntas cómo: ¿qué otros juegos podemos realizar para que todos los compañeros y compañeras del aula jueguen?, ¿por qué debemos de jugar?, ¿qué materiales podremos utilizar?, ¿qué reglas debemos tener? Según sus respuestas iré escribiendo en la pizarra o en un papelote. Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES.	Dinámicas Papelotes Plumones Cartel de acuerdos. etc	10 MIN.

	Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a los ABRAZOS MUSICALES, que les voy a enseñar, así mismo les comento que con este juego vamos a aprender a integrarnos a un grupo y relacionarnos mejor.		
DESARROLLO	Luego, me organizo con los niños y niñas para que podamos realizar la actividad, lo podemos hacer dentro del aula o también en el patio. Les doy las indicaciones sobre el juego: Niños y Niñas vamos a iniciar nuestro juego, para este juego haremos uso de la música, pondré una melodía muy bonita y bailaran al compás de las diversas músicas y cuando la música se detenga ellos buscarán con quien abrazarse y la música continuará y ellos se pondrán a bailar con su amigo o amiga, luego la música se detendrá y les diré que se abracen de 3 de esta manera el abrazo se irá haciendo cada vez mayor. Les indico que ningún niño o niña puede quedarse sin tener un abrazo. Luego les pregunto; ¿entendieron la consigna de este juego?, ¿cómo jugaremos?, ¿qué debemos hacer durante el juego para divertirnos? Escucho sus respuestas y construimos nuestras reglas para jugar con felicidad. Iniciamos el juego haciendo uso de la música. Cuando terminan el juego les hago respirar para que se tranquilicen y se relajen. Los invito a dibujar la actividad que realizamos. Presentan sus trabajos y los que desean dicen que dibujaron y a quienes. Luego los invito a dialogar acerca de cómo debemos jugar, porque es bueno jugar de manera mis amistosa y respetando reglas, asumimos el compromiso de jugar de esa manera en todos los juegos que hubiera en adelante.	USB de una música, equipo de sonido o búfer Hojas, lápices, colores o crayolas	30 a 35 MIN.
CIERRE	Concluyo comentando que es muy importante jugar con nuestros compañeros y compañeras les pregunto: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?, ¿podríamos jugar con los niños y niñas de las otras aulas? Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad. - Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos y nuestra participación.	Dialogo Cartel de acuerdos.	5 MIN.

REFLEXION DOCENTE:
¿QUE LOGROS OBTUVE?

¿QUE COMPROMISOS DE MEJORA ASUMO?

ANEXOS.
-INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

N°	ESTUDIANTES	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños Propone ideas, sus normas y se integra en actividades grupales del aula.	
		SI	NO

SESION O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 02.

DATOS GENERALES:

- **Docente :**
- **Edad de los niños : 5 años**
- **Propósito :**
- **Temporalización :**

TITULO DE LA SESION: "LA GRAN TORTUGA AMIGA".

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	. Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Lista de cotejo. Evidencias del logro: - Juego de los estudiantes. - Elaboración de los acuerdos del juego.
Enfoque transversal		Orientación al bien común; Dialogar y reflexionar sobre lo ocurrido, sobre los valores y actitudes puestos en juego, de qué otra manera se debió actuar, cuáles son las consecuencias de lo ocurrido, cuáles son los acuerdos para resolverlos, entre otros.	

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos. - Planteo algunas preguntas cómo: ¿cómo se sintieron jugando el día de ayer?, ¿Qué otras actividades lúdicas podemos realizar? - Según sus respuestas iré escribiendo en la pizarra o en un papelote. - Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a LA GRAN TORTUGA, así mismo les comento que con este juego vamos a enriquecer nuestras	Dialogo. Cartel de convivencia	10 MIN.

	relaciones, también aprenderemos a resolver los problemas y pedir ayuda.		
DESARROLLO	- Organizo con los niños y niñas para que podamos realizar la actividad, lo podemos hacer dentro del aula o también en el patio o sala de psicomotricidad. Les doy las indicaciones sobre el juego: Niños y Niñas vamos a iniciar nuestro juego, para este juego, haremos uso de la colchoneta o petate. Dividiremos a los niños y niñas según el tamaño de la colchoneta o petate en grupos de 4. Pedimos a los niños que se coloquen de 4 patas y luego les pongo la colchoneta o petate y que se imaginen que esta es la tortuga gigante. Les indico que no deben agarrarla y tienen que intentar moverla en una dirección. Al principio cada uno irá por su lado y la colchoneta se caerá, pero luego con mi ayuda sedarán cuenta de que deben ponerse de acuerdo para que no se caiga la tortuga, Si los niños y niñas no colaboran la tortuga acabará en el suelo y que si ellos colaboran la tortuga llegará a su destino. Luego les pregunto; ¿entendieron la consigna de este juego?, ¿cómo jugaremos?, ¿qué debemos hacer durante el juego para divertirnos? Escucho sus respuestas y construimos nuestras reglas para jugar sin tener problemas. Iniciamos el juego haciendo de las colchonetas o petates. Cuando terminan el juego les hago respirar para que se tranquilicen y se relajen. Los invito a realizar el modelado de la tortuga. Presentan sus trabajos y los que desean dicen como hicieron para hacer su tortuga. ¿Finalmente nos sentamos nuevamente en asamblea y preguntamos si conocían ese juego?, y ahora que lo conocen les gusto? ¿Dónde más lo podemos jugar? ¿Con quienes? ¿Para qué nos sirven los juegos?, asumimos el compromiso de seguir jugando para hacer más amigos, conocernos mejor, respetar reglas, etc.	Colchoneta Petate Juego Reglas del juego Plastilina	30 a 35 MIN.
CIERRE	Concluyo comentando que es muy importante jugar con nuestros compañeros y compañeras les pregunto: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?, ¿podríamos jugar con los niños y niñas de las otras aulas? Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad - Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos y nuestra participación activa en la actividad de juego.	Dialogo Acuerdos Cuaderno de campo. Lista de cotejo	5 MIN.

REFLEXION DOCENTE:
¿QUE LOGROS OBTUVE?

¿QUE COMPROMISOS DE MEJORA ASUMO?

ANEXOS:
-INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

N°	ESTUDIANTES	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños Propone ideas, sus normas y se integra en actividades grupales del aula.	
		SI	NO

SESION O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 03

DATOS GENERALES:

- **Docente :**
- **Edad de los niños : 5 años**
- **Propósito :**
- **Temporalización :**

TITULO DE LA SESION: "HACEMOS BELLOS DIBUJOS EN EQUIPOS".

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	. Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Lista de cotejo. Evidencias del logro: - Juego de los estudiantes. - Elaboración de los acuerdos del juego.
Enfoque transversal		Orientación al bien común; Dialogar y reflexionar sobre lo ocurrido, sobre los valores y actitudes puestos en juego, de qué otra manera se debió actuar, cuáles son las consecuencias de lo ocurrido, cuáles son los acuerdos para resolverlos, entre otros.	

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos. Planteo algunas preguntas cómo: ¿cómo se sintieron jugando el día de ayer?, ¿qué aprendimos del juego de ayer? Según sus respuestas iré escribiendo en la pizarra o en un papelote. ¿Planteamos la siguiente inquietud, que aconteció en el aula días atrás, y fue de que a veces hacemos trabajos y se observa que mucho se quitan los materiales, etc preguntamos a que creen que se deba? ¿Qué podemos hacer para mejorarlo?, para ello solicitamos que se deba elaborar algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a Hacer bonitos DIBUJOS EN EQUIPO, así mismo	Asamblea Preguntas Papelote Pizarra Plumones etc	10 MIN.

	les comentamos que con este juego vamos a enriquecer nuestras relaciones, reconocer los errores y saber pedir disculpas, por que se ha observado en el aula que; nos echamos las culpas de lo que sucede, ¿pero no hay quien reconozca haberlos echo y eso debemos cambiarlo o no? Para ello vamos a empezar jugando.		
DESARROLLO	Organizo con los niños y niñas para que podamos realizar la actividad, sacamos las mesas y sillas poniéndolos a un costado para tener espacio. Les doy las indicaciones sobre el juego: Niños y Niñas vamos a iniciar nuestro juego, para este juego, haremos uso de papelote y también de los cestos de lápices, crayolas y plumones. Les pido que me ayuden a pegar los papelotes en la pared ponemos 6 papelotes separados Luego los cestos con los lápices, crayolas y plumones. Después les pregunto: ¿qué creen que haremos con estos materiales?, escribo lo que me dicen. Conformamos los grupos de acuerdo a la cantidad de papelotes. Construimos algunas normas para este juego: RESPETAR NUESTRO TURNO Y NO MOLESTARSE. Los ponemos en fila y les decimos que los niños que estén al inicio de cada fila, decidirán con que material dibujar y que les diré por ejemplo dibujamos nuestro jardín o un parque y el primer niño de cada fila correrá y empezará el dibujo y después de unos 10 segundos sonará el silbato y este se irá al final de la fila corriendo el segundo niño o niña correrá a continuar el dibujo de su equipo. Cuando todos hayan terminado se procederá a votar por el mejor dibujo del equipo sin necesidad que sea su propio dibujo. Valoramos en esfuerzo realizado todos los miembros del grupo y preguntamos si alguien se sintió mal, ¿qué les pareció el juego? ¿Qué hicieron? ¿Como lo hicieron? ¿Quiénes lo hicieron? ¿Como quedo el trabajo? Resumimos que la unión hace la fuerza, OSEA SI TRABAJAMOS UNIDOS SALDRA MEJOR LAS COSAS. ASUMIMOS EL COMPROMISOD E TRABAJOS EN EQUIPO.	CESTOS LAPICES PLUMONES CRAYOLES PAPEL.	30 a 35 MIN.
CIERRE	Concluyo, comentando que es muy importante jugar con nuestros compañeros y compañeras les pregunto: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?, ¿podríamos jugar con otros niños y niñas? ¿Como lo haríamos? Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad. -Les comento que todos los dibujos están bonitos, pero siempre hay un ganador y se debe de respetar, que hay que aprender a ganar y a perder, perder en el sentido que nos faltó mejorar algo pero que	DIALOGO CUADERNO DE CAMPOS DIBUJOS ETC	5 MIN.

	también quedo excelente que debemos seguir esforzándonos. -Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos, y de nuestra participación en las actividades que dijimos vamos a realizar. Aclaramos que nadie perdió por que todos participamos, nos brindamos aplausos todos.		

REFLEXION DOCENTE:
¿QUE LOGROS OBTUVE?

¿QUE COMPROMISOS DE MEJORA ASUMO?

ANEXOS:

-INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

N°	ESTUDIANTES	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños Propone ideas, sus normas y se integra en actividades grupales del aula.	
		SI	NO

SESION O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 04

DATOS GENERALES:

- **Docente :**
- **Edad de los niños : 5 años**
- **Propósito :**
- **Temporalización :**

TITULO DE LA SESION: “EL GRAN DRAGON”.

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	. Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Lista de cotejo. Evidencias del logro: - Juego de los estudiantes. - Elaboración de los acuerdos del juego.
Enfoque transversal		Orientación al bien común; Dialogar y reflexionar sobre lo ocurrido, sobre los valores y actitudes puestos en juego, de qué otra manera se debió actuar, cuáles son las consecuencias de lo ocurrido, cuáles son los acuerdos para resolverlos, entre otros.	

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Nos reunimos en una asamblea para comunicarles que continuaremos jugando, para ello planteo algunas preguntas cómo: ¿cómo se sintieron jugando el día de ayer con el juego realizado?, ¿qué aprendimos del juego de ayer? Según sus respuestas iré escribiendo en la pizarra o en un papelote. Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: EL gran DRAGON, les comento que con este juego vamos a aprender a resolver problemas, pedir ayuda, disculpas y reconocer los errores.		10 MIN.
DESARROLLO	Organizo con los niños y niñas para que podamos realizar la actividad, lo hacemos en el patio, así que	JUEGO PAÑUELO TELA	30 a 35 MIN.

	salimos con cuidado sin empujarse, respetando nuestros acuerdos. Les doy las indicaciones sobre el juego: Conformamos grupo de 6 a 7 niños. (según los niños que asistan al juego). Les indico que el primer niño o niña será la cabeza del dragón y el último será la cola. Al último niño o niña le pondremos el pañuelo o tela amarrado en su cintura. Luego los que están en la cabeza intentarán comer la cola de los demás dragones. Los demás niños y niñas deberán agarrarse la cintura bien fuerte para no soltarse cuando empiecen a moverse. Cuando el dragón muerda la cola del otro equipo todos pasará a ser parte de este equipo, uniéndose y convirtiéndose en un dragón más grande. El juego termina cuando se convierten en un dragón grande con todos los niños y niñas. Después de dar las indicaciones les digo niños y niñas es hora de jugar AL DRAGÓN, si tienen alguna pregunta lo pueden hacer, si no hay preguntas iniciamos el juego. Cuando concluya el juego, les hago que se echen en el suelo y respiren tranquilamente hasta que los latidos de su corazón se restablezcan. Pido luego que se sienten en semi círculo y les pregunto: ¿qué movimientos realizamos para este juego?, ¿fue fácil o que parte fue difícil?, que hicimos? ¿Como lo jugamos? ¿Para qué nos sirven los juegos? ¿Qué estamos aprendiendo?, de ahora en adelante como debemos jugar?		
CIERRE	Damos por terminado el juego comentando que es muy importante jugar con nuestros compañeros y compañeras les pregunto: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?, ¿podríamos jugar con los niños y niñas de las otras lugares o aulas? Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad. Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.	DIALOGO ACUERDOS CARTEL CUADERNO DE CAMPOS	5 MIN.

REFLEXION DOCENTE:
¿QUE LOGROS OBTUVE?

¿QUE COMPROMISOS DE MEJORA ASUMO?

ANEXOS:

-INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

N°	ESTUDIANTES	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños Propone ideas, sus normas y se integra en actividades grupales del aula.	
		SI	NO

SESION O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 05

DATOS GENERALES:

- **Docente :**
- **Edad de los niños : 5 años**
- **Propósito :**
- **Temporalización :**

TITULO DE LA SESION: “EL GRAN INQUILINO”.

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	. Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Lista de cotejo. Evidencias del logro: - Juego de los estudiantes. - Elaboración de los acuerdos del juego.
Enfoque transversal		Orientación al bien común; Dialogar y reflexionar sobre lo ocurrido, sobre los valores y actitudes puestos en juego, de qué otra manera se debió actuar, cuáles son las consecuencias de lo ocurrido, cuáles son los acuerdos para resolverlos, entre otros.	

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Como un día más convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos. Planteo algunas preguntas cómo: ¿cómo se sintieron jugando el día de ayer?, ¿qué aprendimos del juego de ayer? Según sus respuestas iré escribiendo en la pizarra o en un papelote. Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: EL INQUILINO, les comento que con este juego vamos a aprender a resolver problemas y pertenecer a un grupo.	Dialogo Cartel de acuerdos juego	10 MIN.
DESARROLLO	Nos organizamos con los niños y niñas para que podamos realizar la actividad, lo hacemos en el patio, así que salimos con cuidado sin empujarse, respetando nuestros acuerdos.	NIÑOS Y NIÑAS. JUEGO PAPELES	30 a 35 MIN.

	Les doy las indicaciones sobre el juego: Conformamos grupo de 3 o 2 niños o niñas harán de casa y el tercer niño o niña será el inquilino o inquilina. Les indico que los 2 niños que harán de casa deberán extender sus manos hacia arriba y cogerse con los dedos entrecruzados formando el techo de la casa luego se separan para que sus cuerpos sean las paredes de la casa. El tercer niño o niña ingresará dentro de la casa y en ese momento empieza a ser el inquilino. Les dio que cuando yo diga la palabra INQUILINO O INQUILINA ellos deberán salir de su casa y buscar una nueva casa. Cuando diga la palabra CASA, son estas las que se mueven buscando otro inquilino o inquilina Después de explicarles les pregunto: ¿podemos iniciar el juego? Cuando concluya el juego, les hago que se echen en el suelo y respiren tranquilamente hasta que se restablezcan. Pido que se sientan en círculo y les pregunto: ¿qué movimientos realizamos para este juego?, ¿fue fácil o que parte fue difícil?, por que hicimos este juego? ¿Como lo jugamos? ¿Al jugar tuvimos algún problema? ¿Lo resolvimos? ¿Como?, siempre debemos resolver nuestros problemas o no? Por qué? Los invito a pasar a las aulas para que dibujen lo que más les agradó del juego. Presentan su trabajo y los que desean pueden manifestar lo que dibujaron.	COLORES PLUMONES ETC	
CIERRE	Concluyo comentando que es muy importante jugar con nuestros compañeros y compañeras les pregunto: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego?, para que nos sirve los juegos? ¿Como nos sentimos jugando? Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad. - Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos y nuestra participación activa y respeto a las reglas de juego.	DIALOGO CUADERNO DE CAMPO	5 MIN.

REFLEXION DOCENTE:
¿QUE LOGROS OBTUVE?

¿QUE COMPROMISOS DE MEJORA ASUMO?

ANEXOS:

-INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

N°	ESTUDIANTES	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños Propone ideas, sus normas y se integra en actividades grupales del aula.	
		SI	NO

SESION O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 06

DATOS GENERALES:

- **Docente :**
- **Edad de los niños : 5 años**
- **Propósito :**
- **Temporalización :**

TITULO DE LA SESION: "JUGAMOS A MODELOS Y FOTOGRAFOS".

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	. Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Lista de cotejo. Evidencias del logro: - Juego de los estudiantes. - Elaboración de los acuerdos del juego.
Enfoque transversal		Orientación al bien común; Dialogar y reflexionar sobre lo ocurrido, sobre los valores y actitudes puestos en juego, de qué otra manera se debió actuar, cuáles son las consecuencias de lo ocurrido, cuáles son los acuerdos para resolverlos, entre otros.	

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Nos reunimos con los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos para seguir desarrollando nuestra socialización. Planteo algunas preguntas cómo: ¿cómo se sintieron jugando la semana pasada?, ¿qué aprendimos de los juegos de la semana pasada? Los ayudo con algunos nombres para que recuerden que aprendieron. Según sus respuestas iré escribiendo en la pizarra o en un papelote. Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: JUGAMOS A SER MODELOS Y FOTOGRAFOS, les comento que con este juego vamos a expresar nuestras emociones de alegría, tristeza y enfado.	ASAMBLEA NORMAS JUEGO	10 MIN.

DESARROLLO	Organizo con los niños y niñas para que podamos realizar la actividad, dentro del aula. Colocamos los cojines en media luna para que todos puedan ver lo que realizan sus amigos y amigas. Les doy las indicaciones sobre el juego: Les comento que deberemos de escoger a 5 fotógrafos para que tomen las fotos con las cámaras de juguete Les menciono que iremos saliendo uno por uno de manera ordenada y que los estudiantes que salen deberán de posar para las cámaras de sus amigos o amigas con algunas de las emociones de alegría, tristeza y enfado. Los demás deberán adivinar que emoción están realizando sus amigos o amigas. Les preguntamos en que situaciones se ponen alegres, tristes o enfadados. Luego nos tomamos una foto con el celular donde estemos todo el grupo sonriendo, llorando y molestos. Cuando terminamos de posar los invito a que dibujen el sentimiento que más les agrada o el sentimiento en el que se encuentran en ese momento. Entregan sus trabajos y los que desean expresan que sentimiento dibujaron y por qué. Imprimimos las fotos para colgarlos en hojas A-3.	COJINES CAMARAS DE JUGUETES PAPEL PLUMONES COLORES ETC	30 a 35 MIN.
CIERRE	Concluyo comentando que es muy importante jugar con nuestros compañeros y compañeras les pregunto: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego? Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad. Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos.	DIALOGO CUADERNO DE CAMPO PLUMONES CARTEL DE ACUERDOS.	5 MIN.

REFLEXION DOCENTE:
¿QUE LOGROS OBTUVE?

¿QUE COMPROMISOS DE MEJORA ASUMO?

ANEXOS:

-INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

N°	ESTUDIANTES	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños Propone ideas, sus normas y se integra en actividades grupales del aula.	
		SI	NO

SESION O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 07

DATOS GENERALES:

- **Docente :**
- **Edad de los niños : 5 años**
- **Propósito :**
- **Temporalización :**

TITULO DE LA SESION: “vamos a atrapar al ruidoso”.

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	. Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Lista de cotejo. Evidencias del logro: - Juego de los estudiantes. - Elaboración de los acuerdos del juego.
Enfoque transversal		Orientación al bien común; Dialogar y reflexionar sobre lo ocurrido, sobre los valores y actitudes puestos en juego, de qué otra manera se debió actuar, cuáles son las consecuencias de lo ocurrido, cuáles son los acuerdos para resolverlos, entre otros.	

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Los niños y niñas reunidos en asamblea para comunicarles que continuaremos con los juegos para seguir desarrollando nuestra socialización. Planteo algunas preguntas cómo: ¿cómo se sintieron jugando ayer?, ¿de qué se trató el juego de ayer? Los felicito por su participación y por recordar el juego del día anterior. Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: CAZAR AL RUIDOSO, les comento que con este juego vamos a ganar confianza en sus movimientos en sus amistades, en los acuerdos.	Dialogo Asamblea Cartel de normas etc	10 MIN.
DESARROLLO	Nos organizamos con los niños y niñas para que podamos realizar la actividad en el patio, salimos de manera ordenada, recordando siempre los acuerdos tomados.	PAÑUELO Reglas el juego Juego.	30 a 35 MIN.

	Les decimos que para este juego se le entregará a cada uno un pañuelo para que venden sus ojos. Uno o una de las estudiantes no se vendará los ojos y él o ella será el ruidoso o ruidosa. Los demás tratarán de atraparlo, el primero en atraparlo pasará a ser el ruidoso Se marca una zona determinada para que no pasen de ese lugar. Les decimos que deben de tener cuidado para que no se lastimen ni lastimen a sus amigos o amigas. Después de explicarles como jugar y darles las indicaciones iniciamos el juego. Cuando finaliza el juego los invito a sentarse en círculo para que puedan manifestar cómo se sintieron, como lo realizamos, que dificultades se nos presentaron, como lo solucionamos, ¿podemos solucionar problemas similares o iguales cómo?, cuando jugamos debemos pelear, ¿o amargarnos? ¿Qué debemos hacer? Nos comprometemos a mejorar en cada juego.		
CIERRE	Concluyo comentando que es muy importante jugar con nuestros compañeros y compañeras les pregunto: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego? Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad. Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos y participación activa.	Dialogo Cuaderno de notas	5 MIN.

REFLEXION DOCENTE:
¿QUE LOGROS OBTUVE?

¿QUE COMPROMISOS DE MEJORA ASUMO?

ANEXOS:

-INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

N°	ESTUDIANTES	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños Propone ideas, sus normas y se integra en actividades grupales del aula.	
		SI	NO

SESION O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 08

DATOS GENERALES:

- **Docente :**
- **Edad de los niños : 5 años**
- **Propósito :**
- **Temporalización :**

TITULO DE LA SESION: "Nos divertimos jugando los juegos de memoria".

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	. Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Lista de cotejo. Evidencias del logro: - Juego de los estudiantes. - Elaboración de los acuerdos del juego.
Enfoque transversal		Orientación al bien común; Dialogar y reflexionar sobre lo ocurrido, sobre los valores y actitudes puestos en juego, de qué otra manera se debió actuar, cuáles son las consecuencias de lo ocurrido, cuáles son los acuerdos para resolverlos, entre otros.	

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que iniciaremos juegos diferentes a los que veníamos realizando pero que son tan divertidos como los otros, pero que estos juegos nos ayudarán a desarrollar nuestros conocimientos en otras pareas. Planteo algunas preguntas cómo: ¿qué tipos de juegos creen que vamos a realizar? Escribo lo que me dicen para luego contrastar sus ideas con los juegos que realizamos. Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: JUEGO MEMORIA, les comento que con este juego vamos a desarrollar nuestra noción espacial y nuestra memoria.	Dialogo Cartel de acuerdos Juego etc	10 MIN.
DESARROLLO	Salimos al patio donde se encuentran ubicados algunos objetos grandes en medio del patio. Conformo grupos de 4 y les digo que traten de poner un nombre a cada grupo	Objetos grandes Fichas pequeñas Patio Dibujos	30 a 35 MIN.

	En un papelote pongo los nombres de los grupos. Luego les entrego unas fichas pequeñas con dibujos de los objetos que se encuentran en el patio. Les explico que los grupos conformados adivinaran que objeto falta del grupo de objetos del patio buscando en las fichas pequeñas que se les entregó y cuando sepan cual es deberán pegarla en el papelote donde sen encuentra el nombre de su grupo. Ganará el grupo que tenga la mayor cantidad de dibujos en el papelote. Cuando finaliza el juego los invito a sentarse en círculo para que puedan manifestar cómo se sintieron, si fue fácil recordar que objeto faltó, etc. Luego pasamos al aula y les entrego una ficha doblada y les digo que observen bien las figuras y a mi señal deberán ver la mitad de la otra hoja y armar las parejas de figuras que habían visto. Cuando terminan sus trabajos entregan sus fichas, los que desean pueden manifestar ¿cómo lo hicieron?, ¿qué figura les demoró más?	etc	
CIERRE	Concluyo preguntándoles: que aprendimos Para que lo aprendimos ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿qué les pareció el juego?, ¿ahora que lo aprendimos podemos jugarlo con otros este juego? Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad. Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos y nuestra participación en todos los jugos hasta la fecha.	DIALOGO CUADERNO DE NOTAS FICHAS DE EVALUACION	5 MIN.

REFLEXION DOCENTE:
¿QUE LOGROS OBTUVE?

¿QUE COMPROMISOS DE MEJORA ASUMO?

ANEXOS:

-INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

N°	ESTUDIANTES	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños Propone ideas, sus normas y se integra en actividades grupales del aula.	
		SI	NO

SESION O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 09

DATOS GENERALES:

- **Docente :**
- **Edad de los niños : 5 años**
- **Propósito :**
- **Temporalización :**

TITULO DE LA SESION: "Adivinamos y atrapamos sorpresa de las piñatas".

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	. Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Lista de cotejo. Evidencias del logro: - Juego de los estudiantes. - Elaboración de los acuerdos del juego.
Enfoque transversal		Orientación al bien común; Dialogar y reflexionar sobre lo ocurrido, sobre los valores y actitudes puestos en juego, de qué otra manera se debió actuar, cuáles son las consecuencias de lo ocurrido, cuáles son los acuerdos para resolverlos, entre otros.	

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Convoco a los niños y niñas a una asamblea para comunicarles que continuamos con los juegos Establecemos algunas normas para tener en cuenta: LEVANTAR LA MANO PARA HABLAR, ESCUCHAR A NUESTROS AMIGOS Y AMIGAS, JUGAR TODOS JUNTOS Y GUARDAR LOS MATERIALES. Luego les comunico que el día de hoy jugaremos a: ADIVINA QUE HAY EN LA PIÑATA SORPRESA, les comento que con este juego vamos a aprender a contar y expresar algunos cuantificadores.	ASAMBLEA JUEGOS CARTEL DE ACUERDOS ETC	10 MIN.
DESARROLLO	Salimos al patio para poder realizar el juego. Les enseño la caja sorpresa que es grande y un poco pesada ya que contiene varios objetos. Les pregunto: ¿qué creen que habrá dentro de la caja?, ¿habrá muchos objetos, pocos?, ¿qué tipos de objetos serán?, etc. Luego explico de qué manera se jugará ADIVINA QUE HAY EN LA PIÑATA SORPRESA Les digo que debemos de formar grupos de 4 niños o niñas para que al momento de reventar la piñata deberán coger los objetos que caen.	PIÑATA OBJETOS D ELA PIÑATA MASO PAÑUUELO ETC	30 a 35 MIN.

	Agruparán los objetos por su forma – tamaño y contarán cuantos tienen. Ganará el grupo que agrupe la mayor cantidad de objetos y expliquen cómo los agrupo. Después de jugar les pregunto: ¿cómo se sintieron?, ¿de qué manera agruparon? Les entrego una hoja A-3 para que dibujen por grupos como agruparon y los que desean expliquen como hicieron su trabajo.		
CIERRE	Concluyo preguntándoles: ¿qué les pareció el juego?, ¿qué aprendimos de este juego? Tomo nota de sus propuestas para implementarlas en otra actividad. Evaluamos el cumplimiento de nuestros acuerdos y nuestra participación activa.	DIALOGO CUADERNO DE CAMPO EVALUACION ETC	5 MIN.

REFLEXION DOCENTE:
¿QUE LOGROS OBTUVE?

¿QUE COMPROMISOS DE MEJORA ASUMO?

ANEXOS:

-INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

N°	ESTUDIANTES	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños Propone ideas, sus normas y se integra en actividades grupales del aula.	
		SI	NO

SESION O ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 10

DATOS GENERALES:

- **Docente :**
- **Edad de los niños : 5 años**
- **Propósito :**
- **Temporalización :**

TITULO DE LA SESION: "JUGAMOS A POLICIAS Y LADRONES".

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	. Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Lista de cotejo. Evidencias del logro: - Juego de los estudiantes. - Elaboración de los acuerdos del juego.
Enfoque transversal		Orientación al bien común; Dialogar y reflexionar sobre lo ocurrido, sobre los valores y actitudes puestos en juego, de qué otra manera se debió actuar, cuáles son las consecuencias de lo ocurrido, cuáles son los acuerdos para resolverlos, entre otros.	

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Les damos la bienvenida y se recuerdan las normas de trabajo. Posteriormente se les pregunta ¿preguntaron los juegos a sus familiares? ¿Qué les dijeron? ¿Qué juegos conocen? ¿Les gustaría jugar uno? ¿Lo podemos elegir?, elegimos uno y lo desarrollamos luego nos sentamos y dialogamos apoyados en las siguientes preguntas; les gusto el juego? ¿Como se sintieron? ¿Creen que sus padres así se sintieron?, ¿desean seguir jugando?, pues bien, para seguirlo haciendo vamos a indicar algunos acuerdos que debemos seguir cuando jugamos, ¿así que manos a la obra me dictan que podemos hacer si alguien desea participar? ¿Qué debemos hacer con los materiales si hubiera? Etc. Acto seguido damos a conocer la propuesta del juego que les vamos a compartir en ese día, aclarando que, jugaremos bajo la premisa de siempre compartir, llegar a acuerdos, seguir las reglas, etc.	Juego Acuerdos etc	10 MIN.
DESARROLLO	En asamblea explicamos el juego y les decimos que se llama: "Polis y ladrones": Un equipo serán los ladrones y el otro los polis. Los polis a la señal saldrán a atrapar a los ladrones. Cuando cojan a	Juego Disfraces si se desea Conos	30 a 35 MIN.

	cada uno lo llevarán a la cárcel, lugar previamente delimitado con unos conos, donde no podrán salir. (El terreno de juego será pequeño para hacer más fácil a los niños coger a los compañeros y salvarlos, medio campo de fútbol o aula). Se vuelve a jugar resolviendo los problemas surgidos, se les amplia el terreno de juego y se cambian los roles de ladrones y policías. A medida que se va avanzando el juego dialogamos acompañado de preguntas como: ¿Hay diferencia si hay más número de policías que ladrones o viceversa? ¿Ha sido más fácil a la hora de ampliar el terreno de juego? ¿Qué era más fácil ser policía o ladrón? Se vuelve a jugar resolviendo los problemas surgidos, pero ahora los ladrones podrán salvar a los que están en la cárcel tocándoles en la mano. Se cambian los roles de ladrones y policías. ¿Hemos utilizado alguna estrategia para salvar a los ladrones? ¿Hemos utilizado alguna estrategia para defender a los policías? Se vuelve a jugar resolviendo los problemas surgidos, pero ahora los ladrones pueden también atrapar a los policías y llevarlos a su casa. Se pueden salvar a los policías de la misma forma que los ladrones. ¿Dónde ponemos nuestra atención en atacar o en defender? ¿Se han cumplido todas las normas? ¿Hay juego limpio entre todos los compañeros? ¿Pasara algo similar cuando jugamos con nuestros compañeros en algún momento en la hora del aire libre o recreo? ¿Qué hacemos en ese momento?, ahora que debemos hacer?, nos comprometemos.		
CIERRE	Cinco minutos antes de terminar el juego, se les junta y se realiza una pequeña reflexión sobre los aspectos más importantes de la clase de hoy, ¿Qué hemos trabajado hoy? ¿De qué trato este juego? ¿Creen que nuestros padres y abuelos han jugado a este juego cuándo eran pequeños? ¿Qué Hemos utilizado después de cada parada realizada? ¿Que aprendimos hoy? ¿Como se sintieron? ¿Les agrado? ¿Para qué nos sirven los juegos? Aprovechamos para que los alumnos hagan su autoevaluación, apoyados en preguntas.	Dialogo Autoevaluación Cuaderno de campo	5 MIN.

REFLEXION DOCENTE:
¿QUE LOGROS OBTUVE?

¿QUE COMPROMISOS DE MEJORA ASUMO?

ANEXOS:

-INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

N°	ESTUDIANTES	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños Propone ideas, sus normas y se integra en actividades grupales del aula.	
		SI	NO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor

Apellidos y Nombres	DNI	Correo Electrónico
KUJA ANJIS MELENA	47742207	MIKUAN1@HOTMAIL.COM

2. Tipo de Documento de Investigación

X	Tesis		Trabajo de Suficiencia Profesional		Trabajo Académico		Trabajo de Investigación

3. Grado Académico o Título Profesional [1]

	Bachiller	X	Título Profesional		Título Segunda Especialidad		Maestría		Doctorado

4. Título del Documento de Investigación

Actividades lúdicas para mejorar la socialización en niños de 5 años, IEI Nº 328 Chota.

5. Programa Académico

EDUCACION INICIAL

6. Tipo de Acceso al Documento

X	Abierto o Público [3] *(info:eu-repo/semantics/openAccess)*		Acceso restringido [4] *(info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)*

(*) En caso de restringido sustentar motivo

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS [5]

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. [6]

Lugar	Día	Mes	Año
Cajamarca	28	10	2023

Huellaital

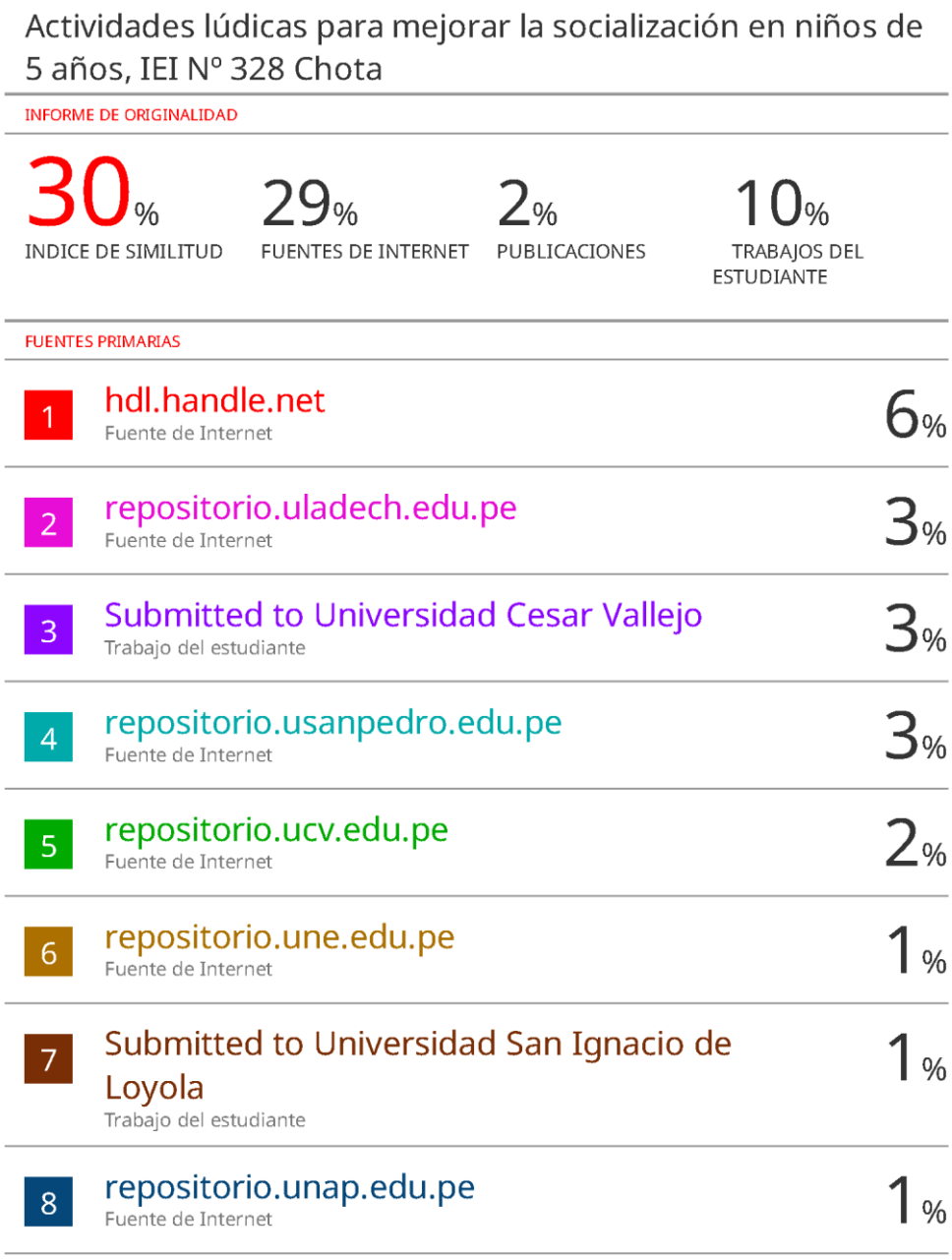
Firma

Importante

1. *Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2.*
2. *Ley N° 30035. Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.*
3. *Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.*
4. *En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital*
5. *Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.*
6. *Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".*

Nota. - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

Anexo 9. Reporte % de Turnitin



Actividades lúdicas para mejorar la socialización en niños de 5 años, IEI Nº 328 Chota

INFORME DE ORIGINALIDAD

30%	29%	2%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	6%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
4	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	3%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	www.coursehero.com Fuente de Internet	1 %
11	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
12	archive.org Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.utp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	(António José Guedes, Carla Serrão, Fernando Diogo, Maria José Araújo, Paulo Delgado, Sofia Veiga, Sílvia Barros and Teresa Martins). "Pedagogia / educação Social: teorias práticas: espaços de investigação, formação e ação", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2014.	<1 %

	Publicación	
19	Submitted to Universidad Nacional de Educación a Distancia Trabajo del estudiante	<1 %
20	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
21	María Cristina Richaud. "Contributions to the study and promotion of resilience in socially vulnerable children.", American Psychologist, 2013 Publicación	<1 %
22	eresmama.com Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
24	www.cels.org.ar Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	www.forodecanarias.org Fuente de Internet	<1 %
27	www.projoven.gub.uy Fuente de Internet	<1 %
28	imsersomayores.csic.es Fuente de Internet	<1 %

29	www.jove.com Fuente de Internet	<1 %
30	www.unicef.org Fuente de Internet	<1 %
31	www.adec.net.ar Fuente de Internet	<1 %
32	www.azusausd.k12.ca.us Fuente de Internet	<1 %
33	www.metabase.net Fuente de Internet	<1 %
34	Izabela Zych, Rosario Ortega-Ruiz, Sonia Sibaja. "Children´s play and affective development: affect, school adjustment and learning in preschoolers / El juego infantil y el desarrollo afectivo: afecto, ajuste escolar y aprendizaje en la etapa preescolar", Infancia y Aprendizaje, 2016 Publicación	<1 %
35	epdf.pub Fuente de Internet	<1 %
36	evolucionprofesional.com Fuente de Internet	<1 %
37	oga.nthu.edu.tw Fuente de Internet	<1 %
38	pesquisa.bvsalud.org	

	Fuente de Internet	<1 %
39	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
40	projects.takingitglobal.org Fuente de Internet	<1 %
41	rcientificaesteli.unan.edu.ni Fuente de Internet	<1 %
42	repositorio.ulasamericas.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
43	www.nebrija.com Fuente de Internet	<1 %
44	www.normich.com.mx Fuente de Internet	<1 %
45	es.coursera.org Fuente de Internet	<1 %
46	news.un.org Fuente de Internet	<1 %
47	oa.upm.es Fuente de Internet	<1 %
48	repositorio.unac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
49	www.ampacolegioalhambra.org Fuente de Internet	<1 %

50	deceyec.ife.org.mx Fuente de Internet	<1 %
51	doaj.org Fuente de Internet	<1 %
52	idus.us.es Fuente de Internet	<1 %
53	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
54	martysabi.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
55	observatorio.campus-virtual.org Fuente de Internet	<1 %
56	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
57	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
58	vsip.info Fuente de Internet	<1 %
59	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
60	www.estudiarhoy.com.ar Fuente de Internet	<1 %
61	www.modestomontoya.org Fuente de Internet	<1 %