

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA
SOCIALIZACIÓN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°494,
CHOTA, 2018**

**Trabajo de investigación para obtener el Grado de Bachiller en
Educación**

AUTORA

Vásquez Bances, Delia

ASESOR (ORCID:0000-0002-7030-1920)

Berrosapi Espinoza, Hernán Hugo Jesús

Chimbote-Perú

2024

ÍNDICE GENERAL

Índice general.....	ii
Índice de tablas	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabras claves.....	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstrac.....	viii
Introducción	1
Metodología.....	15
Resultados	17
Análisis y discusión	21
Conclusiones.....	23
Recomendaciones.....	24
Agradecimiento	25
Referencias Bibliográficas.....	26
Anexos.....	29

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución poblacional de los niños de la I.E. N°494-Chota, 2018.....	15
Tabla 2. Distribución muestral de los niños de la I.E. N°494-Chota, 2018..	16
Tabla 3. Nivel de socialización de niños de 3 años de educación Inicial de la I.E. N°494– Chota, 2018, antes de la aplicación de actividades lúdicas.....	17
Tabla 4. Nivel de socialización de niños de 3 años de educación Inicial de la I.E. N°494– Chota, 2018, después de la aplicación de actividades lúdicas.....	18
Tabla 5. Comparación del nivel de socialización en niños de 3 años de educación Inicial de la I.E. N°494– Chota, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.....	19
Tabla 6. Prueba de hipótesis para determinar de qué manera las actividades lúdicas mejorarán el nivel de socialización en niños de 3 años de la I.E. N° 494– Chota.....	20

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de socialización en niños, antes de aplicación de actividad lúdica.....	17
Figura 2. Nivel de socialización en niños, después de aplicación de actividad lúdica.....	18
Figura 3. Nivel de socialización en niños, antes y después de aplicación de actividad lúdica.....	19

PALABRAS CLAVE

Palabras claves:

Tema	Socialización
Especialidad	Educación Inicial

Keywords.

Theme	Children's theater, oral expression
Specialty	Initial Education.

Líneas de investigación

Líneas de investigación	Teoría y Métodos educativos.
Área	Ciencia Sociales
Sub área	Ciencias de la educación
Disciplina	Educación General

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD



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 LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°494, CHOTA, 2018**" del (a) estudiante: **VASQUEZ BANCES DELIA**, identificado(a) con Código N° **1116101904**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **21%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para 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, 25 de febrero de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ 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 la
Institución Educativa N° 494, Chota 2018

Recreational activities to improve socialization at Educational
Institution No. 494, Chota 2018

RESUMEN

El presente estudio, se trazó como propósito de determinar de qué manera las actividades lúdicas mejorará el nivel de socialización en una población de estudiantes que en total constituyen 24 niños de 3 años de la I.E. N°494 “Pequeños Angelitos”, ubicada en la provincia de Chota. El tipo de estudio que orientará el trabajo es el aplicado con un esquema pre experimental. Como técnica se aplicará la observación sistemática y como instrumento una guía de observación que consta de 15 ítems previamente validado por expertos especialistas sobre el tema. Para el procesamiento de información se empleará la técnica de análisis descriptivo como las tablas de frecuencia absoluta y porcentual y la estadística inferencial se utilizarán para el análisis de la información recabada a partir de la técnica paramétrica de la t de Student. Como resultado se obtendrá que las actividades lúdicas mejorarán de forma significativa la socialización en los niños de tres años. Los resultados que se muestran mediante la prueba de hipótesis realizada al comparar los resultados del pre test con el post test a partir de la estadística inferencial (t de Student); donde se obtiene una diferencia de media de $\bar{X}=12,458$ y un $p=0,000 < 0,05$; lo cual significa que se mejoró significativamente los niveles de socialización en los niños de la I.E. N°494-Chota luego de ser aplicada las actividades lúdicas.

ABSTRAC

The purpose of this study was to determine how playful activities will improve the level of socialization in a population of students that in total constitute 24 children of 3 years of age from the I.E. N°494 "Pequeños Angelitos", located in the province of Chota. The type of study that will guide the work is the one applied with a pre-experimental scheme. As a technique, systematic observation will be applied and as an instrument an observation guide consisting of 15 items previously validated by specialist experts on the subject. For the processing of information, the technique of descriptive analysis will be used such as tables of absolute and percentage frequency and inferential statistics will be used for the analysis of the information collected from the parametric technique of Student's t. As a result, it will be obtained that playful activities will significantly improve socialization in three-year-old children. The results are shown by the hypothesis test performed by comparing the results of the pretest with the posttest from the inferential statistics (Student's t); where a mean difference of $\bar{x}=12.458$ and a $p=0.000 < 0.05$ are obtained; which means that the levels of socialization in the children of the I.E. N°494-Chota were significantly improved after the recreational activities were applied.

INTRODUCCIÓN

En nuestro sistema educativo se vienen experimentando diferentes cambios que vienen ocasionando algunos problemas en los niños; principalmente en relación a la socialización del niño donde se percibe que éstos se encuentran muy sobre protegidos por sus padres el cual no les permite desarrollarse plenamente; la cual no permite desarrollarse plenamente el aprendizaje.

Esta preocupación trajo a colación para realizar el presente estudio; para ello se tomó como soporte teórico a los siguientes antecedentes que permiten fortalecer el presente estudio relacionado a la socialización. Tenemos a (Guzmán, 2018) en el Ecuador hizo un estudio relacionada a las habilidades sociales y actividades lúdicas a partir de un estudio con enfoque cuantitativo don diseño descriptivo comparativo y que mediante un cuestionario recabar la información en una población conformada por 67 niños del nivel inicial a quienes se aplicó un modelo de cuestionario de tipología cualitativa; del cual se obtuvo como conclusión que la habilidad social es un componente de la inteligencia emocional y al ser una habilidad social el docente por intermedio de actividades lúdicas y adecuando el conocimiento se puede planificar una situación.

En el Cusco se encontró la tesis de (Inca, 2018), quién a partir de un estudio básico con diseño no experimental y empezando con una muestra de 25 niños a quienes se aplicó de instrumento una ficha de observación. Los resultados señalan que hay correlación entre la variable lúdica con la socialización al encontrar una r Pearson de (0.882) cuyo valor muestra una asociación alto.

En cambio (Viana, 2021), que partiendo de una metodología cualitativa de característica relacional busco establecer la relación entre el juego y la socialización en una población de niños del subnivel II del nivel inicial a quienes se les aplicó como instrumento un cuestionario, un diario de campo y la entrevista. Los resultados indican que no se hace uso de los juegos para la socialización; a pesar que el docente emplea ocasionalmente el juego didáctico no llega a emplear el juego para fomentar la socialización de los discentes; tampoco se percibe que utilicen el juego como estrategia en los procesos de enseñanza aprendizaje, prefiriendo emplear hojas de trabajo o textos

escolares; con ello llegando a la conclusión que existe la necesidad de emplear el juego en la educación infantil para promover la socialización y el fomento de las habilidades sociales.

En Quito, se efectuó la tesis elaborada por (Portilla, 2021), que se trazó como objetivo de determinar de qué manera las estrategias metodológicas basada el rincón de juego desarrolla la socialización en estudiantes de inicial sub nivel II. Para ello utilizó una metodología cualitativa de tipología hermenéutica con esquema fenomenológico; la cual permite acercar al infante mediante el instrumento de la observación para observar al docente si utilizan los rincones de construcción, hogar, música en el desarrollo social del niño. También se empleó la entrevista efectuada a los docentes con el fin de corroborar lo observado. Del cual se obtiene como conclusión que es importante el trabajo del rincón desde edades tempranas, dado que la socialización inicia en estos espacios y en esa edad; permitiéndole resolver problemas y autonomía al niño.

En el Cusco a (Marina, 2022), quien tuvo por objetivo de ver la influencia que ejerce las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización en una población muestral conformada por 50 niños entre 3 y 4 años de edad del nivel inicial N°201-Cantu-Cusco. Para ello empleo como tipo de estudio descriptivo con diseño descriptivo correlacional y para recabar información empleó de instrumento la ficha de observación sobre socialización que pertenece a la técnica de la observación. Los resultados muestran que comparando la media aritmética del pre test con el post test ($\bar{x} = 1.24$ pre test y $\bar{x} = 12.5$ post test) se logran cambios significativos y además analizando la prueba aplicada se percibe una significancia bilateral de $p=0,000 < 0,05$; con el que toma la decisión de aceptar su hipótesis de estudio.

En Huancavelica se halló la tesis de (Escobar, 2020), que partiendo de una metodología de tipo aplicado con diseño experimental en su modalidad preexperimental con pre y post test de un solo grupo tuvo por finalidad de determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia mejora la socialización en niños de la I.E. N°2421 de Coracora. Para ello trabajo con una población de 42 infantes de las cuales seleccionó como muestra 19 a quienes se les aplicó de instrumento una ficha de

observación; del cual se obtuvo como resultado un valor de T calculado=7,55 siendo mayor al valor $T=1.734$; es decir encontrando significancia en el desarrollo de la socialización; por lo que se concluye que la actividad lúdica como estrategia didáctica.

En Trujillo se realizó la tesis por (Angulo, 2021), que tiene por objetivo de determinar si la aplicación de las estrategias didácticas lúdicas mejora la socialización en una población muestral de 16 infante de 4 años de la I.E.P. “CRECER”, a través de un estudio aplicado con esquema cuasi experimental y empujándose como instrumento un cuestionario de pre y post test, la cual fue sometido a criterio de juicio de expertos; que desarrollando 16 sesiones bien estructuradas obtiene como resultado durante el pre test que el 50% se hallaban en un nivel promedio y al aplicar el programa este nivel disminuyó al 0%; del cual se concluye con estos resultados que se demuestra que las estrategias lúdicas mejoran la socialización de los niños al comparar los resultados del pre y post test se percibe una diferencia altamente significativa ($t=7.784$; $p<0,01$).

Para (Preciado, Atoche, Cedeño, & Torres, 2022), en Piura realizaron el estudio que tuvo por finalidad de proponer las habilidades sociales para 50 estudiantes del nivel inicial “Los Rosales”, a partir de un estudio de tipo descriptivo propositivo con diseño no experimental-transversal; para recabar información mediante la técnica de la observación y de instrumento una lista de cotejo, cumpliendo la exigencia de confiabilidad. Se obtuvo como resultado un coeficiente de 0,89 comparando los resultados de pre y post test; con el que se llega a concluir que al aplicar las estrategias lúdicas se mejora de forma significativa la socialización del niño.

En relación a la fundamentación científica se tuvo en cuenta las variables de estudio y sus dimensiones; con aportes teóricos que fortalecerán el trabajo.

Actividad lúdica, según (Huizinga, 2005), con respecto a la lúdica menciona que: La lúdica adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, valor expresivo, y las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural. (p. 26)

Así mismo, (Motta, 2003) menciona: “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas” (p. 23)

Según (Jiménez, 2002), “la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, adquisición de valores, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, goce, la actividad creativa y el conocimiento” (p. 42).

Para (Malajovich, 2008), la actividad lúdica considerada como una estrategia metodológica: La actividad lúdica para la acción didáctica es fundamental, considerándolo como el medio peculiar de interacción del niño consigo mismo, los otros y las cosas, implica reconocer como el recurso metodológico más apropiado y significativo para la consecución de las metas y contenidos del nivel inicial. (p. 33)

El juego una estrategia de aprendizaje esencial. Para la (UNICEF , 2018), “el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (p. 7). Por lo que, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento en el nivel inicial.

El juego es provechoso. “Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias” (UNICEF, 2018, p. 7).

El juego es divertido. “Cuando vemos jugar a los niños – o adultos -, a menudo observamos que sonrían o ríen abiertamente. Obviamente, el juego puede tener sus retos y sus frustraciones (...), pero la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer” (UNICEF, 2018, p. 7).

El juego invita a la participación activa. “Si observamos cómo juegan los niños, normalmente veremos que se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal” (UNICEF, 2018, p. 7).

El juego es iterativo. “Ni el juego ni el aprendizaje son estáticos. Los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje profundo” (UNICEF, 2018, p. 7).

El juego es socialmente interactivo. “El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas” (UNICEF, 2018, p. 7).

Jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias. Según (UNICEF , 2018), se precisa que:

El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. (p. 8).

En ese sentido, si las actividades de juego están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que otra actividad.

“El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos, competencias sociales y emocionales clave. Mediante el juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, a compartir, negociar y resolver conflictos, además contribuye a su capacidad de autoafirmación” (UNICEF, 2018, p. 8).

Por lo expuesto, el juego es una estrategia que permite el desarrollo integral de los niños y niñas, y a través de la interacción con sus pares se mejora el aprender a convivir con los demás y se va fortaleciendo el aprender a ser.

Así mismo, UNICEF (2018), sostiene que: El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores. (p. 8)

El juego como recurso educativo y socializador. Para (González & Rodríguez, 2018); el psicólogos, pedagogos, sociólogos y, últimamente pediatras, coinciden al afirmar que los niños aprenden más cuando se tienen en cuenta sus tendencias y emociones. Este principio ha llevado (...) que se defiende al juego como recurso para el aprendizaje, como medio para llevar a cabo el proceso enseñanza – aprendizaje e incluso como contenido de la educación. (p. 495)

Así mismo, (González & Rodríguez, 2018), expresa que el valor educativo del juego, se observa desde tres perspectivas diferentes: desarrollo motor, cognitivo y afectivo, por lo que agrega que sería un grave error tratar la evolución de éstos tres tipos de desarrollo por separado, puesto que ninguno se produce en forma independiente, sino que guardan una estrecha vinculación e inclusive se presenta un proceso en paralelo.

Entre las dimensiones de la actividad lúdica se tiene:

Actitud ante el juego. A menudo nos sentimos perdidos ante el juego y no reparamos en cuál es nuestra actitud ante el juego. Es un momento muy decisivo en nuestro rol de jugadores ¿Y por qué crees que pasa?

Porque muchas veces no nos paramos a pensar sobre cómo acompañamos y cómo estamos, también en el juego.

Lo más importante es no culparnos y saber que nuestra presencia (o no presencia) puede determinar mucho en nuestras pequeñas.

Aunque hay muchas variables, pero lo que consideramos serían las actitudes más comunes frente al juego: la atracción, participación, respeto al jugar, valorar la importancia y cuidar el material que se emplea en el juego.

Habilidades en el juego. Para (UNICEF, 2016), el juego ayuda a fomentar conocimiento y habilidades en los niños, además de ayudarlos a mantenerse activos físicamente. Descubre algunas ideas que impulsarán su aprendizaje.

Mediante el juego se desarrolla la actividad física es una manera de mejorar la condición del cuerpo, pero, al realizar movimientos controlados en medio de un ambiente seguro, también se convierte en una oportunidad para enseñarles a los niños

ciertos conocimientos y habilidades sociales que le pueden servir tanto para su desarrollo como su interacción con otras personas.

Los deportes y los juegos son maneras prácticas de estipular reglas, compartir con otros individuos e introducir conceptos o valores sencillos que pueden poner en práctica durante su día a día.

Entre los indicadores que se consideran en el desarrollo de habilidades son las estrategias de participación en el juego, ser expresivo, demostrar capacidad creativa, identificación de los juegos y capacidad de razonamiento en el juego.

La socialización. Para (León, Barriga, Gómez, González, & Medina, 1998), conceptualiza a la socialización como: La socialización es un proceso del individuo y un proceso de la sociedad. Por tanto, son dos procesos complementarios en su meta final, pero distintos en su origen, intereses y mecanismos de actuación. Uno es el interés de la sociedad y otro el del individuo. (p. 2)

Para (Suriá, 2011) quién cita a (Vander, 1986), “el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad” (p. 2). Teniendo en cuenta la definición, toma en cuenta la interacción, puesto que se trata de un proceso bidireccional, es decir el sujeto recibe influencias del medio y a su vez él también influye sobre este.

(Suriá, 2011), el cual define a la socialización como: El proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir. (p. 2)

Por lo expuesto, en las definiciones anteriores, la socialización considera dos aportaciones fundamentales para el desarrollo psicosocial del individuo: “Suministra las bases para la participación eficaz en la sociedad posibilitando que el hombre haga suyas las formas de vida prevalentes en el medio social” (Suriá, 2011, p. 3). “Hace posible la existencia de la sociedad, pues mediante ella amoldamos nuestra forma de

actuar a las de los demás compartiendo los esquemas de lo que podemos esperar de los demás y lo que los demás puedan esperar de nosotros” (Suriá, 2011, p. 3).

Principales características de la socialización

La socialización como capacidad para relacionarse. “El ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que, si careciera de esta relación de períodos fundamentales de su evolución, no podría vivir con normalidad en nuestra sociedad” (Suriá, 2011, p. 3).

La socialización como vías de adaptación a las instituciones. “Al menos, para no desentonar gravemente en la comunidad de manera que, según la psicología social, no es idéntica en todos los grupos, sino que se estructura en función de las exigencias sociales” (Suriá, 2011, p. 3).

La socialización es una inserción social. Esto es así, puesto que introduce al individuo en el grupo y le convierte en un miembro del colectivo, en tanto que su conducta no sea desadaptativa de la conducta más frecuente en sus componentes o se respeten las normas de tolerancia y de convivencia. (Suriá, 2011, p. 3)

La socialización es convivencia con los demás. “Sin ella, el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental. Esta convivencia cumple con el objetivo de llenar las necesidades fundamentales de afecto, de protección, de ayuda, etc.” (Suriá, 2011, p. 4).

La socialización cooperativa para el proceso de personalización. “Porque el “yo” se relaciona con los otros y construye la “personalidad social” en el desempeño de los roles asumidos dentro del grupo” (Suriá, 2011, p. 4).

La socialización como interiorización de normas, costumbres, valores y pautas; gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente” (Suriá, 2011, p. 4).

La socialización es aprendizaje. Para (Suriá, 2011), menciona que: “El hombre es un ser social, y en virtud de actividades socializadoras se consigue la relación con los demás. Las habilidades sociales son el resultado de predisposiciones genéticas y de las respuestas a las estimulaciones ambientales” (p. 4).

Es por ello que la socialización es un proceso inacabable, que se inicia en la primera infancia y dura toda la vida:

Socialización primaria. “Adquisición gradual por parte del niño de las maneras de ser de los adultos que le rodean” (Suriá, 2011, p. 4).

Socialización secundaria. “Desarrollo por parte del adulto de las conductas asociadas con lo que se espera de su posición dentro de la sociedad” (Suriá, 2011, p. 4). En ésta etapa requiere de un proceso previo de socialización primaria, para poder afrontar las demandas de una sociedad constantemente cambiante.

Importancia de la socialización. El desarrollo humano no es posible sin una sociedad, desde el nacimiento el ser está sometido a ser influenciado por una sociedad. La socialización como elemento fundamental en la vida es un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad. Dicho, en otros términos, socializar es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento.

Para Vigotsky, (1987), citado por (Portillo, 2002), define, en otros términos, socializar es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento. Socializar es un proceso muy importante que debe fomentarse en los niños desde muy corta edad.

Las dimensiones de la socialización son:

Comunicación: Es la interacción comunicativa entre las personas donde, preferentemente, se manifiesta la cultura como principio organizador de la experiencia humana. En este sentido, la vida social puede ser entendida como "organización de las relaciones comunicativas establecidas en el seno de los colectivos humanos y entre éstos y su entorno.

Para Follari, (2000), citado por (Flores, 2010), la comunicación como telón de fondo de toda actividad humana se fundamenta en una perspectiva de corte sistémico. La actividad humana se constituye en social, y como tal, persigue o implica

objetivos sociales. Como reguladora de las relaciones humanas, la comunicación debe entenderse, por lo tanto, como base de toda interacción social.

Según (Piaget, 1986), “El Proceso de Adquisición del Lenguaje empieza cuando el individuo va adquiriendo la función simbólica”; el ser humano posee la capacidad de crear y utilizar signos y códigos para comunicarse y expresar sus sentimientos, necesidades y conocimientos, desarrollando su cognición y conformando su propia personalidad.

Es nuestra primera expresión de comunicación con el medio del “pequeño mundo” que nos rodea y somos escuchados por todos los presentes. A medida que vamos creciendo, vamos adquiriendo nuestro lenguaje, primero lo hacemos oralmente, por imitación, repetimos exactamente lo que escuchamos decir a nuestros padres y somos capaces de aprender para luego usar lo aprendido en nuestro beneficio, seguimos haciendo lo mismo el resto de nuestra vida, cada vez aprendemos más, y hasta sin darnos cuenta, solo por la “Necesidad de Comunicación”.

Afectividad. Para (Leyva, 2011), señala que actualmente, la sociedad dicta las normas, actitudes y valores que guiarán el **desarrollo afectivo del niño**, así como sus pautas de aprendizaje. Por ello, el crecimiento afectivo es un proceso importante a tener en cuenta desde edades tempranas. De hecho, diversos avances científicos ponen de relevancia la inteligencia emocional, pero pocos profundizan en las capacidades afectivas de los más pequeños.

Uno de los problemas de la población es que a los adultos les cuesta manejar con exactitud sus emociones frente a determinados problemas. De este modo, hay que tener siempre presente educar a los niños en valores, así como en el desarrollo de habilidades sociales que le sirvan para promover el bienestar en su infancia y adolescencia.

De igual modo, trabajar determinados aspectos que guíen el desarrollo afectivo y social de los más pequeños, desde el punto de vista global e integral, requiere la implantación de ciertas técnicas.

Asertividad. Para (Betancur, 2010); indica que el asertividad, como habilidad social y comunicativa, nace del hecho de otorgarnos nuestros propios derechos para expresar nuestras propias opiniones y defenderlas, sin perjuicio de las ideas o pensamientos de los demás y siempre en el marco de los derechos fundamentales, haciendo valer la premisa de que debemos respetar para que nos respeten.

El asertividad nos ofrece la oportunidad de ser nosotros mismos y mostrarnos de una forma honesta, transparente y sincera, tomando de manera consciente un estado de autoconfianza que nos aleje de situaciones que nos generen emociones como la ira o estados de estrés y ansiedad.

Todo ser humano se expresa en el transcurso de sus actividades cotidianas, las cuales son situaciones en las que nos es imprescindible poner en práctica nuestras habilidades sociales para participar de una conversación

Justificación de la investigación. Entre las razones para realizar el presente estudio radica que el niño de la I.E. N°494 de Chota tienen dificultad para interactuar, para conversar y dialogar entre ellos, muestran comportamientos alterados; por tanto, mostrándose claramente la indiferencia, la agresividad, el individualismo, el aislamiento, la introversión, la discriminación, etc. el ser humano, actualmente, poco se preocupa de los demás, busca el adelanto y desarrollo personal. En la Institución Educativa N°494 “Pequeños Angelitos” de Chota se observa problemas de socialización, poco se juntan los niños con las niñas, los trabajos prefieren hacerlo solos, en algunos casos hay discriminación y agresividad, por lo que, surge la inquietud para el presente trabajo de investigación al observar el bajo nivel de socialización de los niños, lo cual generará problemas para desenvolverse en la vida.

Desde el punto de vista metodológico, desarrollaremos en el presente trabajo de investigación actividades lúdicas para mejorar el nivel de socialización y tener niños sociables, comunicativos, que se preocupen por los demás y estén preparados para desenvolverse mejor en los diversos contextos y tiempos.

Desde la postura teórica, hoy en día no solo hay que educar en lo cognitivo y motriz, sino también en habilidades sociales, como es en este caso la socialización. El

beneficio social, el presente estudio servirá para que tanto en la institución como en otras se pueda tomar como antecedente y base para mejorar nuestra tarea educativa.

Desde la postura práctica, pretendemos demostrar que las actividades lúdicas cumplen un papel muy importante en el desarrollo del niño en lo físico, afectivo, cognitivo y psicológico. El juego es el principal medio de socialización y participación en grupos y así lograr el compañerismo dentro de la institución educativa. Con las actividades lúdicas, los niños adquieren de una manera gradual los conceptos de relación causal, la capacidad de distinguir, hacer juicios, analizar, sintetizar, imaginar y formular. Los niños se absorben en su juego y la satisfacción de llevarlos a un término feliz, fijando hábitos de concentración transferibles a otros tipos de aprendizaje.

El aporte científico, la autora pretende aportar para que los docentes le den la importancia y a la vez le apliquen los juegos como medios de socialización en los niños de educación inicial.

Problema. Analizando la realidad problemática, los agentes educativos son los responsables para que el niño se desenvuelva plenamente en todos los campos. Por ello se hace necesario que desde la familia se oriente y se ponga pautas claras en relación a su comportamiento y donde se practique con el ejemplo.

Si al niño se le da la confianza necesaria, este participará de manera libre y de forma natural; donde toda acción aprendida en la familia lo llevará a todas partes como cultura. Frente a ello (Papalia, 2009) señala que la socialización son procesos formativos para toda la vida; de esta manera convirtiéndose en miembro del grupo social.

La socialización en los infantes es importante; por tanto, su desarrollo también es fundamental durante la etapa escolar; ya que, si el niño socializa, no va tener miedo, va actuar con confianza y tendrá confianza con los demás. Pero todo ello, no viene ocurriendo.

En la Institución educativa N°494-Chota, es común que los niños sean retraídos, no socializa con sus semejantes, no son tan expresivos; por ello, que su

actitud es totalmente diferente; como impulsivos, impacientes; por todo ello, requiriendo un trabajo del docente con estrategias innovadoras como vienen hacer las actividades lúdicas.

Por todo lo mencionado, se plantea el siguiente enunciado: ¿De qué manera las actividades lúdicas mejorarán el nivel de socialización en los niños de 3 años de la Institución Educativa N°494 “Pequeños Angelitos”, Chota, ¿2018?

Conceptuación y operacionalización de variables:

Definición conceptual. Actividades Lúdicas. Es una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañamiento de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. (Jiménez, 2002). La socialización es el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad” (Vander, 1986).

Definición operacional. La socialización es un proceso mediante el cual la persona puede relacionarse positiva o negativamente con el grupo en donde se desenvuelve y para que sea de una manera correcta tiene que influir 3 dimensiones. Las actividades lúdicas se medirán a partir de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje y teniendo en cuenta dos dimensiones: la actitud ante el juego y la habilidad en el juego.

Hipótesis: Las actividades lúdicas mejoran significativamente el nivel de socialización de los niños de 3 años de educación Inicial de la Institución Educativa N°494 “Pequeños Angelitos” – Chota, 2018.

Objetivos:

Objetivo General. Determinar de qué manera las actividades lúdicas mejorarán el nivel de socialización en los niños y niñas de 3 años de educación Inicial de la Institución Educativa N° 494 “Pequeños Angelitos” – Chota, 2018.

Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de socialización de los niños y niñas de 3 años de educación Inicial de la Institución Educativa N° 494 “Pequeños Angelitos” – Chota, 2018, antes de la aplicación de las actividades lúdicas.
- Determinar el nivel de socialización de los niños y niñas de 3 años de educación Inicial de la Institución Educativa N° 494 “Pequeños Angelitos” – Chota, 2018, después de la aplicación de las actividades lúdicas.
- Comparar el nivel de socialización de los niños y niñas de 3 años de educación Inicial de la Institución Educativa N° 494 “Pequeños Angelitos” – Chota, 2018, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.

METODOLOGÍA

Tipo y diseño de investigación. El tipo de investigación es aplicada; que según (Carrasco, 2013), “Esta investigación se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad” (p. 43).

El diseño de la investigación es pre experimental de un solo grupo con pre – test y post-test. Al respecto (Carrasco, 2013), señala que “el diseño pre experimental de preprueba – posprueba con una sola medición, consiste en aplicar a un grupo una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, para luego administrar el tratamiento, y después de ello, aplicar la prueba o medición posterior” (p. 64).

G. E: O1 X O2

Donde:

G. E. : Grupo experimental

O1 : Pre test o prueba de entrada

X : Actividades lúdicas

O2 : Post test o prueba de salida.

Población y muestra. La Institución Educativa N°494 - “Pequeños Angelitos”, Chota, tiene una población estudiantil de ciento sesenta (51) estudiantes, distribuidos en dos (02) aulas; tal como se muestra:

Tabla 1

Distribución poblacional de los niños de la I.E. N°494-Chota, 2018

Aula	Varones	Mujeres	TOTAL
“A”	14	10	24
“B”	15	12	27
Total	29	22	51

Fuente: Nómina de estudiantes de 3 años.

La **muestra**. El tipo de muestra utilizado es el no probabilístico, lo constituyen 24 estudiantes de 03 años de la sección “A” del nivel de Educación Inicial, de la I.E. N°494 - “Pequeños Angelitos”, Chota:

Tabla 2

Distribución muestral de los niños de la I.E. N°494-Chota, 2018

Varones	%	Mujeres	%	TOTAL	%
14	58	10	42	24	100

Fuente: Nómina de estudiantes de 3 años.

Con relación a la técnicas e instrumentos de investigación; como técnica se tiene a la observación, que según Carrasco (2009), lo define como: “Proceso sistemático de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, un acontecimiento o conducta humana con el propósito de procesarlo y convertirlo en información” (p. 282)

Por lo tanto, en la investigación se utilizará la observación para recoger información sobre el nivel de socialización de los niños y niñas de la muestra de estudio.

Instrumentos, se tiene a la ficha de observación. Este instrumento permitirá determinar el nivel de socialización de los niños y niñas de la muestra de estudio antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.

Procesamiento y análisis de la información. Se utilizará las técnicas de recolección de datos como la ficha de observación y para el procesamiento de datos se empleará el software estadístico SPSS versión 25.

Se realizará el procesamiento de la información, utilizando las funciones estadísticas que nos ofrece el software estadístico SPSS versión 25, para la tabulación y representación de tablas y figuras e interpretación de resultados y para la contratación de la hipótesis se hará uso de la prueba “T” para muestras relacionadas.

RESULTADOS

Luego de haber realizado la tabulación de los resultados se comunican en tablas y figuras y acorde a los objetivos planteados para el presente estudio; cuyos resultados permitirán dar por aprobada la hipótesis.

Tabla 3

Nivel de socialización de niños de 3 años de educación Inicial de la I.E. N°494– Chota, 2018, antes de la aplicación de actividades lúdicas

Nivel de socialización	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Alto	1	4.2	4.2
Medio	10	41.7	45.9
Bajo	13	54.1	100
Total	24	100	

Fuente: Resultados de la aplicación de la ficha de observación.

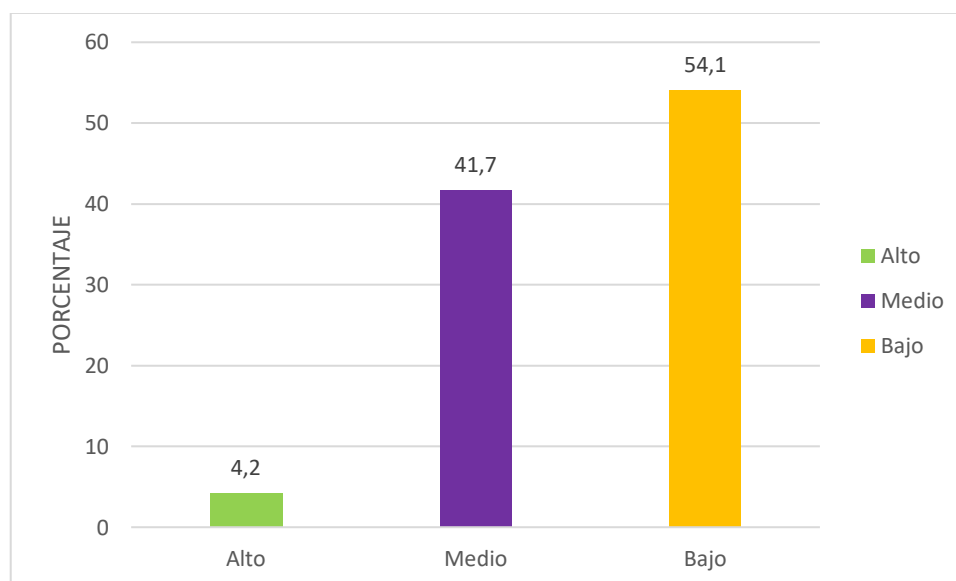


Figura 1

Nivel de socialización en niños, antes de aplicación de actividad lúdica.

Fuente: Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1 se presentan los resultados relacionados al nivel de socialización de los niños antes de ser aplicada la actividad lúdica; del cual un 4.2% alcanzan el nivel alto, seguida por un 41.7% que logran un nivel medio y el 54.1%

logran obtener un nivel bajo; lo que significa que la más del 50% de estudiantes alcanzan el nivel medio; motivo que llama a la reflexión a que se tome la decisión de plantear actividades a partir de actividades lúdicas.

Tabla 4

Nivel de socialización de niños de 3 años de educación Inicial de la I.E. N°494– Chota, 2018, después de la aplicación de actividades lúdicas

Nivel de socialización	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Alto	14	58.3	58.3
Medio	9	37.5	95.8
Bajo	1	4.2	100
Total	24	100	

Fuente: Resultados de la aplicación de la ficha de observación.

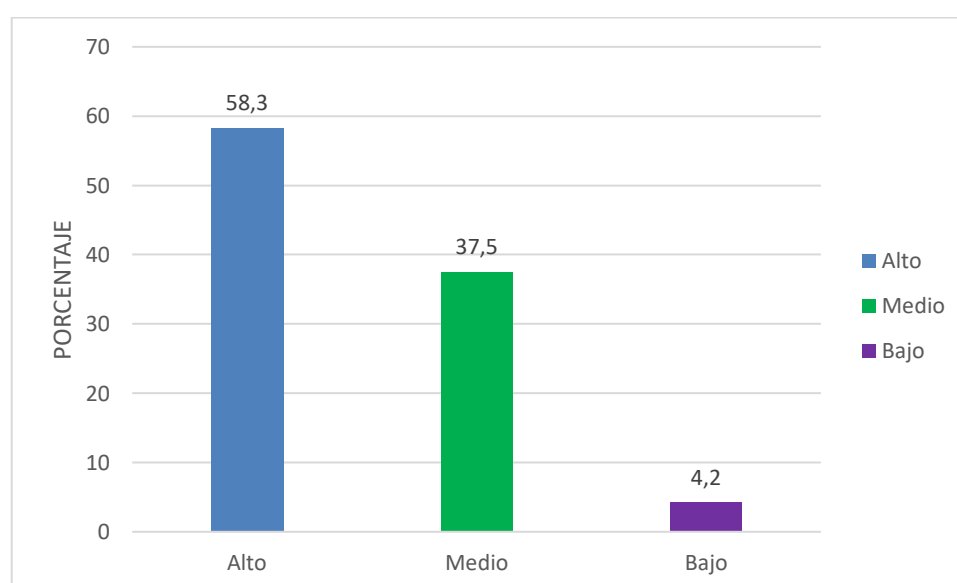


Figura 2

Nivel de socialización en niños, después de aplicación de actividad lúdica.

Fuente: Tabla 4

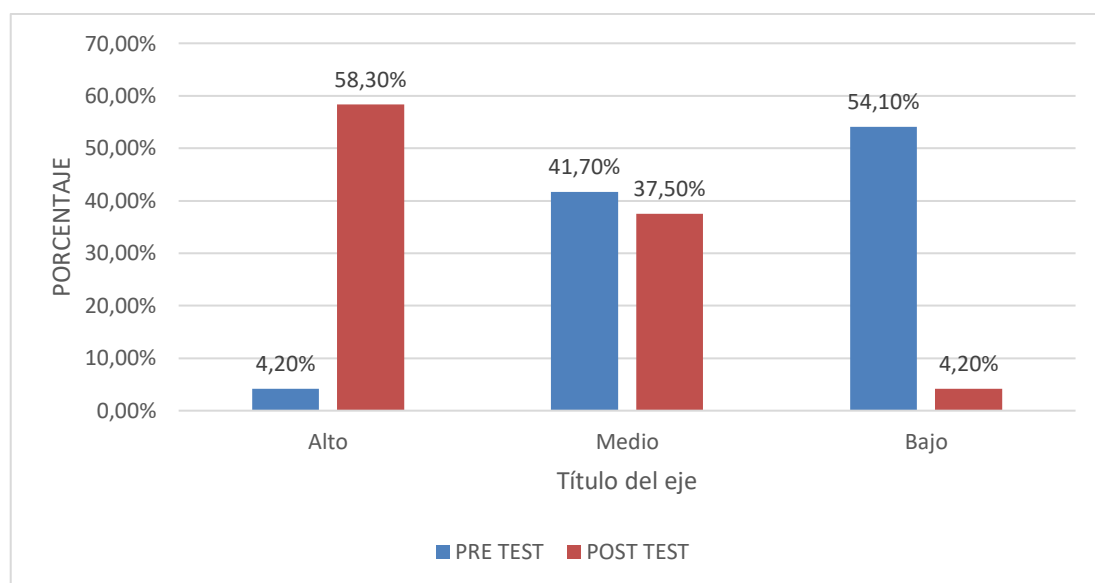
Los resultados que se muestran es producto de la aplicación de la ficha de observación después de ser aplicada las 10 sesiones que se implementaron a partir de actividades lúdicas. Los resultados indican que en el nivel alto alcanza el 58.3%, en medio un 37.5% y solo teniendo el 4.2% con nivel bajo. Esto es producto de la aplicación de diversas actividades lúdicas con niños del nivel inicial (Tabla 4 y fig. 2)

Tabla 5

Comparación del nivel de socialización en niños de 3 años de educación Inicial de la I.E. N°494– Chota, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas

Nivel de socialización	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
Alto	1	4.2	14	58.3
Medio	10	41.7	9	37.5
Bajo	13	54.1	1	4.2
Total	24	100	24	100
Media	24,29		36,75	
Desviación típica	5,204		4,532	

Fuente: Tabla 3 y 4

**Figura 3**

Nivel de socialización en niños, antes y después de aplicación de actividad lúdica.

Fuente: Tabla 5

Los resultados que a continuación se muestran en la tabla 5 y figura 3 es con respecto a la comparación entre resultados del pre y post test en relación al nivel de socialización obtenida por discentes de la I.E. N°494-Chota. En el nivel alto se percibe que se incrementó de un 4.2% a un 58.3% es decir en un 54.1%. En el nivel medio se observa que se disminuye de 41.7% a un 37.5% es decir en un 4.2% y en el nivel bajo

se disminuye de un 54.1% a un 4.2% producto de la aplicación de las actividades lúdicas.

Se concluye que los estudiantes mejoraron la socialización tanto en sus dimensiones de comunicación, afectividad y asertividad al comparar los resultados del pre test con el post test.

De igual manera, durante el pre test se obtiene una $\bar{x}=24,29$ con desviación típica de 5.204 y durante el post test se obtiene una $\bar{x}=36,75$ con desviación típica de 4,532; esto significa que se incrementó la media en el post test en relación al pre test y además no se observa que los datos se encuentren disperso.

Tabla 6

Prueba de hipótesis para determinar de qué manera las actividades lúdicas mejorarán el nivel de socialización en niños de 3 años de la I.E. N° 494– Chota

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desv.	Desviación	Desv. Error	promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia			
						Inferior	Superior		
Resultados post test - Resultados pre test	12,458	4,800		,980	10,431	14,485	12,715	23	,000

Fuente. Tabla 4 y 5

En la tabla 6 se muestra la prueba de hipótesis realizada al comparar los resultados del pre test con el post test a partir de la estadística inferencial (t de Student); el cual se obtiene una diferencia de media de $\bar{X}=12,458$ y un $p=0,000 < 0,05$; lo cual significa que se mejoró significativamente los niveles de socialización en los niños de la I.E. N°494-Chota luego de ser aplicada las actividades lúdicas.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados que se muestran mediante la prueba de hipótesis realizada al comparar los resultados del pre test con el post test a partir de la estadística inferencial (t de Student); donde se obtiene una diferencia de media de $\bar{X}=12,458$ y un $p=0,000 < 0,05$; lo cual significa que se mejoró significativamente los niveles de socialización en los niños de la I.E. N°494-Chota luego de ser aplicada las actividades lúdicas.

Estos resultados son semejantes a lo obtenido por Viana (2021), cuyos resultados indican que el docente emplea ocasionalmente el juego didáctico no llega a emplear el juego para fomentar la socialización de los discentes; tampoco se percibe que utilicen el juego como estrategia en los procesos de enseñanza aprendizaje, prefiriendo emplear hojas de trabajo o textos escolares. Portilla (2021), concluye que es importante el trabajo del rincón desde edades tempranas, dado que la socialización inicia en estos espacios y en esa edad; permitiéndole resolver problemas y autonomía al niño. En el Cusco Marina (2022), sus resultados muestran que comparando la media aritmética del pre test con el post test ($\bar{x} = 1.24$ pre test y $\bar{x} = 12.5$ post test) se logran cambios significativos y además analizando la prueba aplicada se percibe una significancia bilateral de $p=0,000 < 0,05$; con el que toma la decisión de aceptar su hipótesis de estudio; muy semejante a lo encontrado en el presente estudio.

Asimismo, Escobar (2020), obtuvo como resultado un valor de T calculado=7,55 siendo mayor al valor $T=1.734$; es decir encontrando significancia en el desarrollo de la socialización; por lo que se concluye que la actividad lúdica como estrategia didáctica. Angulo (2021), comparando los resultados del pre test 50% se hallaban en un nivel promedio y al aplicar el programa este nivel disminuyó al 0%; del cual concluye con estos resultados que se demuestra que las estrategias lúdicas mejoran la socialización de los niños al comparar los resultados del pre y post test se percibe una diferencia altamente significativa ($t=7.784$; $p < 0,01$). Preciado, Atoche, Cedeño, & Torres (2022), obtuvo un coeficiente de 0,89 comparando los resultados de pre y post test; con el que se llega a concluir que al aplicar las estrategias lúdicas se mejora de forma significativa la socialización del niño.

Como se puede visualizar todos los resultados muestran cambios significativos; pero, a pesar de ello no se vienen utilizando los profesores del nivel inicial como actividades lúdicas para desarrollar los niveles de socialización en sus niños; por tanto, se pone a disposición de las profesoras del nivel inicial estrategias con actividades lúdicas para ser aplicadas; dado a que la teoría y los hallazgos del presente estudio lo corroboran.

CONCLUSIONES

En seguida se dan a conocer las conclusiones arribadas después del análisis e interpretación de los resultados:

El nivel de socialización de los niños antes de ser aplicada la actividad lúdica; un 4.2% alcanzan el nivel alto, 41.7% logran un nivel medio y 54.1% logran obtener un nivel bajo; significando que más del 50% de estudiantes alcanzan el nivel medio.

El nivel de socialización alcanzado por los niños de la I.E. N°494 de Chota un 58.3% obtienen nivel alto, medio alcanza un 37.5% y 4.2% tienen un nivel bajo. Esto es producto de la aplicación de diversas actividades lúdicas con niños del nivel inicial.

Se comparó los resultados del pre y post test en relación al nivel de socialización obtenida por discentes de la I.E. N°494-Chota. En un 54.1% se incrementó en el nivel alto; en medio se observa que se disminuye en un 4.2% y en el nivel bajo se disminuye de un 54.1% a un 4.2% producto de la aplicación de las actividades lúdicas. Se concluye que los estudiantes mejoraron la socialización tanto en sus dimensiones de comunicación, afectividad y asertividad al comparar los resultados del pre test con el post test.

La prueba de hipótesis realizada al comparar los resultados del pre test con el post test a partir señala que se mejoró estadísticamente los resultados al obtener una diferencia de media de $X=993939$ y un $p=0,000 < 0,05$; lo cual significa que se mejoró significativamente los niveles de socialización en los niños de la I.E. N°494-Chota luego de ser aplicada las actividades lúdicas.

RECOMENDACIONES

Se pone a consideración de la I.E. N°494 de Chota las siguientes sugerencias a los diferentes agentes educativos:

A la plana directiva hacer un análisis de forma colegiada los resultados del presente estudio con el fin de movilizar la propuesta del presente estudio e implementarla con sus estudiantes.

Se sugiere a todo el personal docente de la I.E. N°494 evaluar la socialización de los niños de todas las edades para plantear planes de mejora de manera conjunta con los padres de familia.

Promover talleres de sensibilización a partir de juegos lúdicos con el fin de mejorar la socialización de los niños; para así elevar la comunicación afectividad y asertividad.

A los padres de familia se sugiere que estén más al tanto de las actividades que realizan sus hijos; dado a que se muestran muy poco comunicativos, poco afectivo y con deficiente asertividad.

AGRADECIMIENTO

Se agradece a los niños de la I.E. N°494 de Chota por permitirnos compartir momentos tan importantes del cual surgirán propuestas de mejora de la socialización en su convivencia. Del mismo modo, a sus padres y docentes por darse el tiempo y las facilidades pertinentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Angulo, B. G. (2021). *Estrategias didácticas lúdicas para mejorar la socialización en niños de inicial 4 años de una institución educativa particular de Trujillo-2019*. Trujillo-Perú: Universidad Privada Antenor Orrego.
- Betancur, T. (2010). *La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización*. Obtenido de Caldas: <https://www.scribd.com/doc/.../InteracciónNiños-3-a-5-Años-Procesos-deSocialización>
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Escobar, D. J. (2020). *Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de una institución educativa de Ayacucho*. Huancavelica-Perú: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Flores, D. (2010). *La escuela agente de socialización de los niños*. Cuenca-Ecuador: Universidad de Cuenca.
- González, M., & Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial*. . Ecuador.: Universidad Estatal de Milagro.
- Huizinga, J. (2005). *Homo Ludens. El juego y la cultura*. Mexico: Fondo de la cultura económica.
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- León, J. M., Barriga, S., Gómez, T., González, B., & Medina, S. (1998). *Psicología Social. Orientaciones teóricas y ejercicios prácticos*. . España: Editorial McGraw-Hill.
- Leyva, A. (2011). *La socialización preescolar*. Michoacán-México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Malajovich, A. (2008). *Recorridos didácticos en la educación inicial* . Paidós Cuestiones de Educación.

- Marina, A. C. (2022). *Actividades lúdicas y su influencia en el proceso socialización de los niños de 3 a 4 años de La Institución Educativa Inicial N° 210 La Cantuta del distrito de San Jerónimo–Cusco, 2022*. Cusco-Perú: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Santa Rosa".
- Motta. (2003). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar*. Colombia: Cerlibre. Obtenido de Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/234805969.pdf>
- Papalia, D. (2009). *Psicología del Desarrollo*. (11va edición. ed.). México: Ed. McGraw Hill.
- Piaget, J. (1986). *Psicología y Pedagogía* (3ra. ed.). España: Ariel.
- Portilla, J. F. (2021). *Estrategias metodológicas basadas en rincones de juego trabajo para desarrollar la socialización de los niños y niñas del subnivel II en un centro infantil de Quito en el período 2019-2020*. Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana-Quito.
- Portillo, B. A. (2002). *Estrategias para favorecer el proceso de socialización en el niño preescolar*. Universidad Pedagógica nacional Unidad 08-A: Chihuahua.
- Preciado, M. P., Atoche, C. B., Cedeño, B. J., & Torres, C. V. (2022). Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar. . *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 544-557.
- Suriá, R. (2011). *Socialización y desarrollo social. Psicología social (sociología)*. Obtenido de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14285/1/TEMA-2-SOCIALIZACION-Y-DESARROLLO-SOCIAL.pdf>
- UNICEF . (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia .
- UNICEF. (2016). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vander, Z. (1986). *Manual de Psicología Social* . Edit. Paidós.

Viana, P. D. (2021). *Juego y socialización en los niños del nivel inicial II*. Quito-Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.

ANEXOS

Anexo 1. Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Socialización	La socialización es el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad” (Vander, 1986).	La socialización es un proceso mediante el cual la persona puede relacionarse positiva o negativamente con el grupo en donde se desenvuelve y para que sea de una manera correcta tiene que influir 3 dimensiones	Comunicación	- Toma iniciativa, se organiza con facilidad de palabras - Expresa opiniones y dirige actividades.	Ordinal Alto Medio Bajo
			Afectividad	- Es amistoso y alegre. - Comparte sus opiniones. - Se integra al grupo con facilidad	
			Asertividad	- Escucha a los demás, respetando su turno. - Muestra respeto por las cosas de los demás. - Acepta sin protestar las decisiones de la mayoría.	
Actividades Lúdicas	Actividades Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañamiento de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. (Jiménez, 2002).	Las actividades lúdicas se medirán a partir de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje y teniendo en cuenta dos dimensiones: la actitud ante el juego y la habilidad en el juego.	Actitudes ante el juego	- Atracción hacia los juegos. - Participación en el juego - Respeto las normas del juego. - Valora la importancia del juego. - Cuida los materiales utilizados en el juego.	
			Habilidades en el juego	- Uso de estrategias para participar en el juego. - Se expresa con facilidad frente al grupo. - Muestra capacidad creativa para resolver los juegos. - Identifica los pasos de los diferentes tipos de juego. - Presenta capacidad de razonamiento en el juego.	

Anexo 2. Matriz de consistencia

PROBLEMA	VARIABLES	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGÍA, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran el nivel de socialización en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 494 “Pequeños Angelitos”, Chota, ¿2018?	Variable 1 Actividades lúdicas Variable 2 Socialización	Objetivo General Determinar de qué manera las actividades lúdicas mejorarán el nivel de socialización en los niños de 3 años de educación Inicial de la Institución Educativa N°494 “Pequeños Angelitos” – Chota, 2018. Objetivos Específicos: Identificar el nivel de socialización de los niños y niñas de 3 años de educación Inicial de la Institución Educativa N° 494 “Pequeños Angelitos” – Chota, 2018, antes de la aplicación de las actividades lúdicas. Determinar el nivel de socialización de los niños y niñas de 3 años de educación Inicial de la Institución Educativa N°494 “Pequeños Angelitos” – Chota, 2018, después de la aplicación de las actividades lúdicas. Comparar el nivel de socialización de los niños y niñas de 3 años de educación Inicial de la Institución Educativa N°494 “Pequeños Angelitos” – Chota, 2018, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.	Las actividades lúdicas mejorarán significativamente el nivel de socialización de los niños de 3 años de educación Inicial de la Institución Educativa N°494 “Pequeños Angelitos” – Chota, 2018.	Tipo de investigación: Aplicada. Diseño de investigación: Pre experimental con un grupo de pre y post Test Población: Está constituida por 51 niños y niñas de 3 años de edad de la I. E. I. N° 494, Chota Muestra Está conformada por 24 niños y niñas de 3 años de edad de la I. E. I. N° 494 Técnica Observación Instrumento Ficha de observación

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DE LA I. E. I. N° 494 PEQUEÑOS ANGELITOS, CHOTA 2018

Objetivo. Identificar el nivel de socialización de socialización de los niños y niñas de 3 años de edad de la I. E. I. N° 494 “Pequeños Angelitos”, Chota.

	INDICADORES	BAJO	MEDIO	ALTO
	COMUNICACIÓN			
	1. Toma iniciativa al realizar actividades grupales 2. Organiza grupos para trabajar. 3. Tiene facilidad de palabra 4. Expresa con seguridad sus opiniones 5. Dirige con agrado las actividades de grupo			
	AFFECTIVIDAD			
	6. Hace nuevas amistades con facilidad. 7. Es alegre 8. Le gusta hablar con los demás 9. Cuenta cosas divertidas a sus compañeros 10. Se integra al grupo con facilidad			
	ASERTIVIDAD			
	11. Espera su turno con paciencia para recibir sus materiales o refrigerio. 12. Escucha a los demás. 13. Saluda al ingresar al aula. 14. Muestra respeto por las cosas de los demás. 15. Acepta sin protestar las decisiones de la mayoría.			
	ACTITUDES ANTE EL JUEGO			
	16. Atracción hacia los juegos. 17. Participación en el juego 18. Respeto las normas del juego. 19. Valora la importancia del juego. 20. Cuida los materiales utilizados en el juego.			
	HABILIDADES EN EL JUEGO			
	21. Uso de estrategias para participar en el juego. 22. Se expresa con facilidad frente al grupo. 23. Muestra capacidad creativa para resolver los juegos. 24. Identifica los pasos de los diferentes tipos de juego. 25. Presenta capacidad de razonamiento en el juego.			

Leyenda: Bajo (1)

Medio (2)

Alto (3)

Por dimensión: Bajo (5 a 8)

Medio (9 a 12)

Alto (13 – 15)

SOCIALIZACIÓN: Bajo (15 a 24)

Medio (25 a 36)

Alto (37 – 45)

Anexo 4. Evaluación de juicio de expertos

UNIVERSIDAD SAN PEDRO NOMBRE DE LA FACULTAD VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Milord Idrogo Galvez

Fecha: 14 /08/2024

Especialidad: Docente Universitario

Nombre del instrumento evaluado: FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DE LA I. E. I. N° 494 PEQUEÑOS ANGELITOS, CHOTA 2018

Autor del instrumento: Delia Vásquez Bances

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 LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°494, CHOTA, 2018”

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?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				16	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			15		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					18
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					16
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					16
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				46	68	50
Sumatoria Total		164				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.82				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

- Considerar mejorar la redacción
- Verificar la ortografía.

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

Intervalos	Resultados
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

Coeficiente de Validez

$$164 = 0.82$$

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

14 de Agosto de 2024


Dr. Milord Jairo Gálvez
CONTADOR PÚBLICO COLEGIADO
MAT. CCPL N° 82 - 8354

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI:42317365

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
NOMBRE DE LA FACULTAD
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Jaime Luis Vargas Aldave

Fecha: 14 /08/2024

Especialidad: Docente Universitario

Nombre del instrumento evaluado: FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DE LA I. E. I. N° 494 PEQUEÑOS ANGELITOS, CHOTA 2018

Autor del instrumento: Delia Vásquez Bances

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 LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°494, CHOTA, 2018”

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?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				16	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					18
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					16
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					17
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	68	51
Sumatoria Total						167
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)						0.84

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

- MEJORAR LA REDACCION
- CONSIDERAR CONECTORES PARA UNA MEJOR INTERPRETACION

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

Intervalos	Resultados
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

Coeficiente de Validez

$$167 = 0.84$$

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

30 de agosto de 2024
Jaime Luis Vargas Aldave
CONTADOR PUBLICO
C.P.C. N° 12.793
FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI: 41937140

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
NOMBRE DE LA FACULTAD
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Wilmer Omar Rivera Requejo

Fecha: 13 /08/2024

Especialidad: Docente Universitario

Nombre del instrumento evaluado: FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DE LA I. E. I. N° 494 PEQUEÑOS ANGELITOS, CHOTA 2018

Autor del instrumento: Delia Vásquez Bances

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 LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°494, CHOTA, 2018”

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?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observables?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					17
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					17
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					17
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	71	51
Sumatoria Total		170				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.85				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

UTILIZAR OTROS CONECTORES PARA QUA MEJOR CLARIDAD.

VERIFICAR ORTOGRAFIA.

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

Intervalos	Resultados
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

Coeficiente de Validez

$$170 = 0.85$$

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

13 de Agosto de 2024

[Firma]
C.P.C. WILMER OMAR RIVERA REQUE
Nº 02-7427
Mbo. EN GESTIÓN PÚBLICA

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI:45334956

Anexo 5. Aceptación de la institución donde se va a desarrollar la investigación.

AUTORIZACIÓN DE USO DE INFORMACIÓN INSTITUCIÓN

Yo Gianina Rodríguez Cieza, identificada con DNI 27437675, en mi calidad de directora de la institución **Pequeños Angelitos N°494**, ubicada en la ciudad de Chota, provincia de Chota, departamento de Cajamarca.

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

A la Señora Delia Vásquez Bances, identificada con DNI N° 42317679, Estudiante de la Universidad de San Pedro, de la carrera profesional de Educación Inicial, para que utilice la siguiente información de la empresa:

- Nombre de la Institución.
- Datos de Estudiantes y Docentes.
- Ingreso a las Aulas de la Institución.
- Interacción con los Estudiantes para obtener información sobre lo que se desea investigar.
- Utilización de los datos de la dirección.
- Aplicación de instrumentos de medición según sea el caso.

Con la finalidad de que pueda desarrollar su Tesis titulada **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°494, CHOTA, 2018**, para optar el grado académico de Licenciada en Educación Inicial.



Firma y sello de la Directora

DNI: 27437675

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación, en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.

Firma del Estudiante

DNI: 42317679

Anexo 6. Base de datos

RESULTADOS DEL PRE TEST DEL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I. E. I. N° 494 “PEQUEÑOS ANGELITOS” CHOTA, 2018

N°	I1	I2	I3	I4	I5	Comunicación	I1	I2	I3	I4	I5	Afectividad	I1	I2	I3	I4	I5	asertividad	socialización
1	2	1	2	2	1	8	2	2	2	1	1	8	1	2	1	2	1	7	23
2	1	1	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	1	8	26
3	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	1	2	1	2	2	8	26
4	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	2	1	2	2	8	19
5	1	1	1	2	1	6	1	1	1	1	1	5	1	2	1	2	2	8	19
6	1	1	2	2	1	7	1	1	2	1	1	6	1	1	2	1	1	6	19
7	1	1	2	2	1	7	1	1	1	1	1	5	2	2	1	1	1	7	19
8	2	1	2	2	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	19
9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	2	1	1	2	7	17
11	2	1	2	2	1	8	1	1	1	1	1	5	2	2	2	2	2	10	23
11	1	1	2	2	1	7	1	1	2	1	1	6	1	2	2	1	2	8	21
12	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	2	8	2	1	1	2	3	9	27
13	1	1	2	2	1	7	1	1	1	1	1	5	2	2	2	1	3	10	22
14	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	1	2	2	1	3	9	27
15	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	2	1	1	1	2	7	17
16	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	1	7	3	2	2	1	3	11	28
17	2	2	2	2	2	10	1	2	2	1	1	7	2	2	3	2	3	12	29
18	2	1	2	2	2	9	2	2	1	1	1	7	2	3	3	2	3	13	29
19	1	1	2	2	1	7	1	2	1	1	1	6	3	2	2	2	3	12	25
21	3	3	3	2	2	13	2	3	3	3	3	14	2	2	3	3	3	13	40
21	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	2	9	27
22	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	2	9	27
23	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	3	10	28
24	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	2	2	1	1	2	8	26

Fuente: Ficha de observación

RESULTADOS DEL POST TEST DEL NIVEL DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I. E. I. N° 494 “PEQUEÑOS ANGELITOS” CHOTA, 2018

N°	I1	I2	I3	I4	I5	Comunicación	I1	I2	I3	I4	I5	Afectividad	I1	I2	I3	I4	I5	Asertividad	Socialización
1	2	2	3	2	2	11	3	3	3	2	2	13	2	3	2	3	2	12	36
2	1	1	2	2	1	7	1	2	2	1	2	8	2	2	2	1	1	8	23
3	3	3	2	3	3	14	3	3	3	2	3	14	2	3	2	3	2	12	40
4	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	3	11	2	2	3	3	3	13	35
5	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	3	11	2	3	3	2	3	13	35
6	2	2	2	3	2	11	2	2	3	2	2	11	2	3	3	2	2	12	34
7	3	2	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	3	3	2	2	2	12	34
8	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	3	2	3	12	32
9	3	2	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	3	3	2	2	3	13	35
10	3	2	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	3	3	2	2	3	13	35
11	3	2	2	2	3	12	3	2	2	2	3	12	3	3	3	2	2	13	37
12	3	3	2	2	3	13	3	3	3	2	3	14	3	2	3	3	3	14	41
13	3	2	2	2	3	12	3	2	2	2	3	12	3	2	3	2	3	13	37
14	3	2	2	2	3	12	3	2	3	2	2	12	2	3	3	2	3	13	37
15	2	2	2	2	1	9	2	3	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	30
16	3	2	3	3	3	14	3	3	3	3	2	14	3	3	3	2	3	14	42
17	3	2	3	2	3	13	3	3	3	2	3	14	3	3	3	2	3	14	41
18	2	2	2	2	2	10	3	3	2	2	2	12	3	3	3	2	3	14	36
19	2	2	2	2	2	10	2	3	2	2	2	11	3	3	3	2	3	14	35
20	3	2	2	3	3	13	3	3	3	2	3	14	3	3	3	2	3	14	41
21	3	3	2	2	3	13	3	3	3	2	3	14	3	3	3	2	3	14	41
22	3	3	3	2	3	14	3	3	3	3	2	14	3	3	3	3	2	14	42
23	3	3	2	2	3	13	3	3	3	3	2	14	3	3	3	2	3	14	41
24	3	2	3	3	3	14	3	3	3	3	2	14	3	3	2	3	3	14	42

Fuente: Ficha de observación

PROPUESTA PEDAGÓGICA

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN”



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 494 - CHOTA

DOCENTE RESPONSABLE:

Vásquez Bances, Delia

CHOTA, 2018



PROPUESTA PEDAGÓGICA

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|--------------------|-------------------------|
| 1.1. DRE | : Cajamarca |
| 1.2. UGEL | : Chota |
| 1.3. I.E.I. N° | : 494 |
| 1.4. LUGAR | : Chota |
| 1.5. DISTRITO | : Chota |
| 1.6. DIRECTORA | : |
| 1.7. INVESTIGADORA | : Vásquez Bances, Delia |
| 1.8. DURACIÓN | : |

II. JUSTIFICACIÓN:

La planificación y puesta en ejecución de este estudio y principalmente de esta propuesta pedagógica, encuentra su razón de ser y su justificación en el hecho de que una de sus labores más importantes como docentes en el siglo XXI es enseñar a los niños y niñas, principalmente del nivel inicial para que no sólo desarrollen aspectos cognitivos; sino para que aprendan a ser mejores seres humanos a partir de su proceso socializador; por tanto, el desarrollo de habilidades y destrezas que les permita interactuar con los demás; siendo uno de los aspectos vitales para su desarrollo integral pero al mismo tiempo para que desarrollen y construyan aprendizajes significativos en las diferentes áreas o materias de aprendizaje.

Pese a que, en todo el país se ha implementado el trabajo del currículo por enfoques y competencias; es importante reflexionar sobre el hecho de que aún como maestros formados bajo otros contextos académicos y curriculares, aún nos está costando la aplicación de este nuevo enfoque curricular. Esto conlleva en algunos casos a que se trabaje de manera tradicional, no dando el espacio necesario para que los estudiantes desarrollen habilidades, capacidades y competencias que les permitan la construcción de aprendizajes significativos; así como otros aspectos de su formación integral como su proceso socializador.

Es por ello que, al haber identificado como una necesidad prioritaria en los estudiantes del aula de 3 años de la I.E.I. N° 494 de la ciudad de Chota, el deficiente y precario desarrollo de habilidades sociales; es que se busca mediante este estudio, desarrollar y fortalecer estas habilidades, haciendo uso de las actividades lúdicas como una estrategia innovadora, propuesta que al poner hoy en ejecución, también dejamos en manos de otros docentes que pueden tomarlo y mejorarlo con este u otros propósitos, entendiendo que la lúdica es la actividad preferencial por excelencia de los niños; principalmente de quienes se encuentran en la educación inicial.

III. OBJETIVO:

Mejorar el nivel de socialización en los niños de 3 años de educación Inicial de la Institución Educativa N°494 “Pequeños Angelitos” – Chota, 2018, mediante el desarrollo de actividades pedagógicas o sesiones de aprendizaje, en las que se hará uso de las actividades lúdicas como estrategia.

IV. EVALUACIÓN:

Con la finalidad de cumplir los propósitos del presente estudio, la evaluación tendrá tres momentos importantes. Una evaluación diagnóstica, de entrada, o Pre test, la evaluación formativa durante todo el desarrollo de la propuesta y al finalizar la misma con la evaluación de salida o Pos test.

V. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

1. CREAMOS UN ANIMAL PARA CREAR UN CUENTO.
2. CREAMOS UN CUENTO ENTRE TODOS
3. NUESTRO CUENTO INCOMPLETO
4. CREAMOS CUENTOS Y NO OLVIDAMOS EL TÍTULO
5. JUGAMOS CON LOS DADOS Y CREAMOS UN CUENTO
6. CREAMOS CUENTOS CON PALABRAS MÁGICAS.
7. CREAMOS UN CUENTO CON MIEMBROS DE NUESTRA FAMILIA.
8. CREAMOS CUENTOS HACIENDO USO DE TÍTERES DE PALETA.
9. CREAMOS CUENTO DE NUESTRO JARDÍN
10. NARRAMOS UN CUENTO “EL NIÑO QUE LE GUSTABA INSULTAR MUCHO”



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	“CREAMOS RIMAS CON NUESTROS OBJETOS DE JUEGOS”		
ÁREA:	COMUNICACIÓN	FECHA:	
GRADOS:	3 AÑOS	DOCENTE:	Vásquez Bances, Delia

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se Comunica Oralmente	Adecúa El Texto A La Situación Comunicativa.	Al participar de una actividad lúdica de tipo libre, crea rimas con los juguetes u objetos que hace uso.
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES
Superación personal		Los niños y niñas buscan ser agentes de cambio y se involucran en el trabajo de equipo.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Luego de haber saludado y dispuesto el ambiente para la actividad, se negocian las normas de convivencia. - La maestra presenta un video, en la que los personajes observados muestran objetos mencionando sus nombres y acompañados de otros con los que guardan similitud por los sonidos de las palabras. Así: Tengo mi caja de CARTÓN Ahí quietecito duerme un RATÓN Ella es mi tía ELVA Que viene desde la SELVA 	Palabra oral Tv	20

DESARROLLO	- La maestra hace preguntas: ¿qué dicen los personajes? ¿Cómo son las palabras que dicen?, ¿Qué tienen en común algunas palabras? - Seguidamente la maestra, les muestra varios objetos uno a uno; solicitando que realicen el ejercicio que hacen las personas del video, relacionando los objetos que tienen sonidos parecidos - Se forman grupos y se indica que del sector de “Mis Juguetes” tomen los juguetes que más les gusta, cada grupo deberá seleccionar únicamente 4 juguetes. - Con los juguetes seleccionados desarrollarán alguna actividad lúdica de su creatividad: al mercado, a la profesora de clase, a la bodeguita, a los choferes, a los constructores, etc., etc. - Mientras los niños realizan su actividad lúdica la maestra se acerca a los grupos para dialogar con ellos sobre: ¿A qué están jugando?, ¿por qué escogieron esos juguetes?, ¿a qué más podrían jugar con ellos?, ¿cómo se sienten cuando juegan?, ¿por qué les gusta esos juguetes o ese juego?, etc. - Una vez terminada la actividad lúdica, la maestra les pide que ahí en grupo escojan uno de los juguetes que tiene el grupo y se animen a crear con ellos RIMAS, como las del video. - Dictan sus rimas y las maestras las va anotando en un papelote. - Luego leen y socializan cada una de las rimas creadas - Se les pide que lo mismo hagan con los objetos que tienen en casa.	Palabra oral Pato gato Luna Cuna Elefante Guante Carro Tarro, etc. Diversos juguetes del sector y otros traídos por la docente para la actividad Papelote Plumones Pizarra Limpia tipo	60
CIERRE	METACOGNICIÓN - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo aprendimos? - ¿Para qué hemos aprendido? - ¿Con qué aprendimos?	Palabra oral	10



Vásquez Bances Delia
Docente investigadora



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	“ El dibujo dictado”		
ÁREA:	COMUNICACIÓN	FECHA:	
GRADOS:	3 AÑOS	DOCENTE:	Vásquez Bances, Delia

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se Comunica Oralmente	Adecúa El Texto A La Situación Comunicativa.	Al participar de una actividad lúdica de tipo libre, crea rimas con los juguetes u objetos que hace uso.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
Superación personal	Los niños y niñas buscan ser agentes de cambio y se involucran en el trabajo de equipo.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO

INICIO	- Luego de haber saludado y dispuesto el ambiente para la actividad, se negocian las normas de convivencia. - Formando un semicírculo en el aula, entonamos la canción: “El pájaro carpintero”, acompañados del video proyectado en el Tv del aula. Entonamos acompañando al canto de mímicas.	Palabra oral Tv Imágenes del pájaro carpintero Imágenes de las peras	20		
	<table><tr><td>Un pájaro carpintero se puso a martillar haciéndole un agujero a un gordísimo peral Las peras se cayeron gritando a más no poder ¡ay! si sigues martillando nos vamos a caer si sigues martillando nos vamos a caer</td><td>El pájaro carpintero siguió con su martillar y las peras se cayeron debajito del peral. El pájaro carpintero las tuvo que pegar con elástico de goma y alambre de metal con elástico de goma y alambre de metal</td></tr></table>			Un pájaro carpintero se puso a martillar haciéndole un agujero a un gordísimo peral Las peras se cayeron gritando a más no poder ¡ay! si sigues martillando nos vamos a caer si sigues martillando nos vamos a caer	El pájaro carpintero siguió con su martillar y las peras se cayeron debajito del peral. El pájaro carpintero las tuvo que pegar con elástico de goma y alambre de metal con elástico de goma y alambre de metal
	Un pájaro carpintero se puso a martillar haciéndole un agujero a un gordísimo peral Las peras se cayeron gritando a más no poder ¡ay! si sigues martillando nos vamos a caer si sigues martillando nos vamos a caer			El pájaro carpintero siguió con su martillar y las peras se cayeron debajito del peral. El pájaro carpintero las tuvo que pegar con elástico de goma y alambre de metal con elástico de goma y alambre de metal	
- Dialogamos brevemente sobre la canción, de quién nos habla, ¿qué les pasó a las peras, ¿qué pidieron gritando, ¿qué hacemos con el pájaro carpintero, ¿qué harían si fueran las peritas, será que las peras se pegan con goma o alambre?, etc.					

DESARROLLO	- La maestra hace preguntas: ¿nuestra canción es un cuento? ¿les gusta los cuentos?, ¿y qué les parece dibujar a los cuentos?, etc. - Seguidamente la maestra, les pide formar parejas para seguir jugando a los cuentos, dando las instrucciones de cómo se desarrollará la actividad. - A un integrante de la pareja se le hace entrega de láminas o imágenes, y al otro una hoja de papel bond y sus lápices de colores. - El niño que tiene la lámina, no debe, mostrar su lámina a su compañero (a) - AHORA EMPIEZA LA ACCIÓN - El niño que tiene los lápices de colores, dibujará, lo que su compañero le contará de su lámina, éste debe ser lo más observador posible para que el amigo pueda hacer un dibujo que se relacione con lo que el amigo (a) le va relatando - Al final se exponen en el museo de arte las láminas acompañadas de los dibujos - Los niños evalúan sus trabajos, viendo qué pareja, trabajó mejor. - Todos reciben premio por su participación. - El mejor dibujo, es publicado en el mural del aula. - La maestra presenta una lámina de una oreja escuchando; luego dialogan sobre la imagen presentada. ¿Fue importante escucharnos?, ¿para qué nos sirvió?, ¿para qué nos escuchen qué es importante?	Láminas Palabra oral Colores Hojas de papel bond Pizarra Ganchos de ropa Exhibidor mural	60
CIERRE	METACOGNICIÓN - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo aprendimos? - ¿Para qué hemos aprendido? - ¿Con qué aprendimos?	Palabra oral	10



Vásquez Bances Delia
Docente investigadora

LÁMINAS





ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	“Aprendiendo a jugar con mis amigos”		
ÁREA:	COMUNICACIÓN	FECHA:	
GRADOS:	3 AÑOS	DOCENTE:	Vásquez Bances, Delia

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
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.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos, considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
Superación personal	Los niños y niñas buscan ser agentes de cambio y se involucran en el trabajo de equipo.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
Inicio	Con todo el grupo, en círculo - Presentación – Bienvenida Saludar con alegría a los niños y niñas, demostrando la satisfacción de compartir la sesión con ellos Dinámica Se pedirá la participación de todos los estudiantes presentes los cuales se agruparán en dos equipos con la misma cantidad de estudiantes. -Al primer estudiante de cada equipo se le otorgará un mensaje y estos se encargarán de transmitir el mensaje a su compañero siguiente y así sucesivamente. El ultimo estudiante dará el mensaje		20

	final, veremos cuál de los dos equipos se aproxima más al mensaje inicial (se repite tres veces). Aquí daremos la reflexión que un mensaje puede ser distorsionado conforme vaya siendo escuchado por un número mayor de personas, este mensaje erróneo puede originar algunos problemas por ello es bueno saber escuchar y verificar el mensaje inicial. *Posteriormente la docente solicitará ejemplos ¿Cuándo un mal mensaje puede originar problemas dentro o fuera del aula? ¿Que ocasiona? -Se presenta el propósito de la actividad La docente Pregunta a los niños y niñas qué normas de convivencia los ayudarán a trabajar en armonía y a comprender el cuento que conocerán. Anótalas y acompaña a cada norma de un ícono gráfico		
Desarrollo	Desarrollo del Tema - Luego de la dinámica propiciaremos un debate con las siguientes interrogantes • ¿Qué pasó con el mensaje? • ¿Por qué cambio el mensaje? • Suceden situaciones parecidas en el que se cambia el mensaje en el salón, en la casa o en algún otro lugar. *Escucha mejor... - “Hoy vamos a lograr a reconocer e identificar habilidad para una escucha asertiva”. - Una escucha activa es donde la persona que recibe el mensaje demuestra su disposición para escuchar. Para ello es importante considerar las siguientes recomendaciones. • Estar atentos • Concentrarse en lo le dicen • Escuchar lo que dice la otra persona. • Mirarse a los ojos mientras se esté hablando • Tener una distancia apropiada • Preguntar cuando no se entendió el mensaje • Pedir que repitan si no se escuchó adecuadamente Debate	Papelote, hojas bond, plumones, colores y cinta de embalaje. Cuatro tarjetas de Lista de cotejo. Anexos Fichas Videos Cuaderno Lápiz Borrador	60'

	- ¿Qué sucede si escuchamos que alguien está hablando cosas negativas de nuestro compañero? se propone la siguiente situación para debatirla en el aula y buscar las soluciones apropiadas (anotar las opiniones en la pizarra)		
Cierre	METACOGNICIÓN - ¿ Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc. Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.	Palabra oral	10

Vásquez Bances Delia
Docente investigadora



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	“ Escuchándonos mejor”		
ÁREA:	PERSONAL SOCIAL	FECHA:	
GRADOS:	3 AÑOS	DOCENTE:	Vásquez Bances, Delia

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Construye su identidad	- Se valora así mismo. - Autorregula sus emociones.	Se relaciona con niñas y niños con igualdad y respeto Reconoce que puede desarrollar diversas habilidades a partir de las experiencias vividas a través de las actividades realizadas.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
- Enfoque inclusivo o atención a la diversidad - Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
	Saludo a los estudiantes y seguidamente se les pregunta: “¿Te gusta jugar? ¿Cuál es tu juguete preferido? ¿Cómo se llaman tus juguetes? ¿Juegas solo o con tus amigos?” Se muestra una lámina y preguntamos: “¿Qué vemos en la lámina? ¿Te gustaría jugar con el carrito? ¿Te gustaría armar rompecabezas? ¿Te gustaría jugar con tus compañeros en el aula?” Los estudiantes se expresan de acuerdo a sus posibilidades comunicativas.		20

Inicio	- Se comunica el propósito de la sesión: “Aprendiendo a jugar con mis amigos” - Mencionamos acuerdos a cumplir durante la sesión: * Escuchar las indicaciones. * Esperar su turno para realizar las actividades. La docente Pregunta a los niños y niñas qué normas de convivencia los ayudarán a trabajar en armonía y a comprender el cuento que conocerán. Anotamos y acompañamos a cada norma de un ícono gráfico		
Desarrollo	Desarrollo del Tema - Les presentamos a los estudiantes una caja sorpresa con muchos juguetes y se permitirá que la exploren tocando, luego se pregunta ¿qué es?, responden sus ideas, luego la docente irá sacando cada juguete y nombrando su nombre asociándolo a su tarjeta con el pictograma correspondiente. - Se entregará las tarjetas de pictogramas a cada estudiante para que las coloquen junto con cada juguete - Se propiciará situaciones para la utilización de cada juguete y las realizaremos, luego se asociará a pictogramas correspondientes. - Presentamos una app alusiva aprendiendo a jugar con mis amigos indicando a los estudiantes: <i>ahora vamos a jugar a carritos, tarjetas, vasos de colores, etc., se entrega las tablets para que desarrollen solos o con apoyo la aplicación.</i> ● Llevan hojas de aplicación para la casa - Se hará un recuento de las actividades realizadas y dialogaremos acerca de cómo se han sentido.	Material concreto Tarjetas con pictogramas Una laptop, Tablet videos y actividad con uso de TICs	60'
Cierre	METACOGNICIÓN ¿Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc. Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.	Palabra oral	10'



Vásquez Bances Delia
Docente investigadora



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	“ Yo me quiero y quiero a los demás”		
ÁREA:	PERSONAL SOCIAL	FECHA:	
GRADOS:	3 AÑOS	DOCENTE:	Vásquez Bances, Delia

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Construye su identidad	• Se valora así mismo. • Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones sintiéndose importante y manifestando cariño por los demás.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
• Enfoque inclusivo o atención a la diversidad • Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
----------	-------------	-------------------------	--------

INICIO	Con todo el grupo, en círculo -La docente se presenta y da la bienvenida a los niños, luego les invita a que cada uno de ellos se presente mencionando sus nombres y una cualidad que les caracterice. Por ejemplo: Mi nombre es Patricia y soy una niña risueña. - Se invita a los niños y niñas a ponerse de pie para cantar la canción “Ama si quieres ser Feliz” https://www.youtube.com/watch?v=0T4bXR5D_0w “Aprendemos la importancia de valorar al prójimo” Dinámica: “Yo te Quiero” -Se invita a los niños y niñas a sentarse formando un círculo, en medio del círculo se colocará una silla, en la cual se va sentar un voluntario del grupo. -A todos se les pedirá que mencionen una cualidad que caracterice al compañero que está a su lado derecho  Cuando todos hayan concluido cada uno en voz alta explicará cómo se ha sentido al escuchar la cualidad expresada por su compañero (a). -La docente ayuda a reflexionar a los niños y niñas sobre la importancia de expresar el amor y cariño hacia los demás. -Se presenta el propósito de la actividad “El día vamos aprender a promover el valor hacia los demás para comunicar nuestras emociones.” - La docente pregunta a los niños y niñas qué normas de convivencia los ayudarán a trabajar en armonía y a comprender el cuento que conocerán. Anótenos y acompañamos a cada norma de un ícono gráfico	Papelote, Hojas bond, plumones, crayolas, colores y cinta de embalaje. Cuatro tarjetas de imágenes. Lista de cotejo. Anexos Fichas Videos Cuaderno Lápiz Borrador	20
----------------------	---	--	-----------

DESARROLLO	Desarrollo del Tema - Cuento: Todos somos únicos. - La docente invita a los niños y niñas a sentarse formando un semicírculo para poder ver el cuento: TODOS SOMOS IGUALES  - La docente ayuda a reflexionar a los niños y niñas sobre la importancia de reconocer en los demás sus diferencias y similitudes. - La docente explicará que tendrán que poner solo características positivas suyas como las cualidades, logros, destrezas, conocimientos, capacidades, etc. - Lo que ellos pondrán son aquellas características que tengan o que conozcan o crean conocer de ellos. - Entonamos la Canción: Todos somos diferentes peros iguales - La docente invita a todos los niños a ponerse de pie para cantar y bailar. - Asimismo, llamará a reflexionar sobre el valor del respeto a sus semejantes. – - La docente agradecerá por su participación e incentivará a los niños a seguir participando en promover el amor hacia los demás	Material concreto Tarjetas con pictogramas Una laptop, Tablet videos y actividad con uso de TICs	60
CIERRE	METACOGNICIÓN - ¿Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc. - Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.	Palabra oral	10



Vásquez Bances Delia
Docente investigadora



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	“ NOS DIVERTIMOS CORRIENDO POR EL PATIO ”		
ÁREA:	PERSONAL SOCIAL	FECHA:	
GRADOS:	3 AÑOS	DOCENTE:	Vásquez Bances, Delia

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permite comunicar, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Disfruta al moverse jugar, espontáneamente al realizar la actividad con placer y alegría.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
• Enfoque inclusivo o atención a la diversidad • Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Les reunimos a los niños en el patio La docente muestra a los niños un dado mágico de los animales: • Tira el dado y les pide a los niños que observen • Dialogamos con los niños: • ¿Qué animalitos han salido? • ¿Cómo haces estos animalitos? • ¿Lo conoces estos animalitos? • ¿Les gustaría jugar con estos animalitos? • La docente menciona el propósito de la actividad. “En todo lo que hacemos, demostramos amor y respeto • Establecemos las normas para el desarrollo del juego, respetar su turno, respetar a sus compañeros, cuidar los materiales, por donde vas a correr y jugar. Anotamos y acompañamos a cada norma de un ícono gráfico	 Papelote, Hojas bond, plumones, crayolas, colores y cinta de embalaje. Cuatro tarjetas de imágenes. Lista de cotejo. Anexos Fichas Videos Cuaderno Lápiz Borrador	20

DESARROLLO	Desarrollo del Tema EXPRESIVIDAD MOTRIZ: • La docente reparte a los niños mascarar de los animales • Cada niño se colocará las respectivas máscaras. • La docente invita a los niños a jugar. • La docente explica el juego a los niños: • Cada niño tendrá que respetar las máscaras que le ha tocado. • Todos se ubicarán en círculo grande agarrados de la mano. • Cuando se mencione el nombre de 2 animalitos saldrán al centro del círculo, por ejemplo: perro y pollito, saldrán y correrán felices por el patio tomados de la mano. Y así sucesivamente. • Al final la docente les correrá por el patio para atrapar a los animales. • Luego cada niño correrá muy feliz con la máscara que le ha tocado, imitando los sonidos y movimientos del animalito de la máscara que llevan puestos RELAJACIÓN: • Los niños se acuestan en el suelo y proponen a realizar movimientos suaves con los brazos y piernas. • Las docentes con los niños realizan movimientos. REPRESENTACIÓN GRÁFICA: La docente entrega a los niños papel bond para que dibujen libremente lo que más le ha gustado del juego	Material concreto Dado mágico Carteles Máscaras	60
CIERRE	METACOGNICIÓN - ¿Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc. - Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.	Palabra oral	10

Vásquez Bances Delia
Docente investigadora



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	“ JUGAMOS A IMITAR A PERSONAJES”		
ÁREA:	PERSONAL SOCIAL	FECHA:	
GRADOS:	3 AÑOS	DOCENTE:	Vásquez Bances, Delia

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permite comunicar, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Disfruta al moverse jugar e imitar a personajes espontáneamente al realizar la actividad con placer y alegría.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
• Enfoque inclusivo o atención a la diversidad • Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Les reunimos a los niños en el patio La docente muestra a los niños un espejo grande, en el que se puedan observar, todo su cuerpo. • Luego ella, se coloca en un marco que simula ser espejo. • Los niños puestos de pie, van realizando diferentes movimientos y gestos que el espejo (la docente) irá imitando • La docente pregunta ¿Les gustaría ser un espejo? • La docente menciona el propósito de la actividad. “Expresamos las emociones de los demás, a través del espejo” • Establecemos las normas para el desarrollo del juego, respetar su turno, respetar a sus compañeros, cuidar los materiales, por donde vas a correr y jugar. Anotamos y acompañamos a cada norma de un ícono gráfico	 Papelote, Hojas bond, plumones, crayolas, colores y cinta de embalaje. tarjetas de imágenes. Marco de espejo Caja de sorpresas Cuaderno Lápiz Borrador	20

DESARROLLO	Desarrollo del Tema EXPRESIVIDAD MOTRIZ: • La docente presenta “la caja de los personajes escondidos” • Cada niño irá sacando sin mirar los diferentes carteles que tiene la caja adentro. • La docente invita a los niños a imitar al personaje que saca, deberán decir cómo se encuentra dicho personaje, qué emoción manifiesta e indicando: ¿qué hace?, ¿cómo está?, ¿por qué estará así? • Los carteles dentro de la caja, representarán las imágenes siguientes:  RELAJACIÓN: • Los niños se acuestan en sus alfombras, y al ritmo de la música van moviendo su cuerpo y brazos (¿música lenta, rápida, muy rápida?) • La docente con los niños realiza movimientos. REPRESENTACIÓN GRÁFICA: La docente entrega a los niños papel bond para que dibujen libremente lo que más le ha gustado del juego	Material concreto Tarjetas con pictogramas Una laptop, Tablet videos y actividad con uso de TICs	60
CIERRE	METACOGNICIÓN - ¿Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc. - Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.	Palabra oral	10



Vásquez Bances Delia
Docente investigadora



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	“ TODOS JUNTOS NOS DIVERTIMOS MEJOR”		
ÁREA:	PERSONAL SOCIAL	FECHA:	
GRADOS:	3 AÑOS	DOCENTE:	Vásquez Bances, Delia

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
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..

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
• Enfoque inclusivo o atención a la diversidad • Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Les reunimos a los niños en el patio Con todo el grupo, en círculo, se recibe a tus niños con un saludo afectuoso. La docente enseña y entona el canto: https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z-03k La docente pregunta a los estudiantes: ¿De qué trata la canción? ¿Qué parte de nuestro cuerpo se menciona en la canción? ¿Te gusta cantar, jugar? ¿Con quiénes juegas y cantas? ¿Te gusta compartir materiales de juegos y cantos con tus compañeros? ¿Cómo debemos relacionarnos con los demás? ¿Para qué nos sirve la amistad? ¿Sera importantes tener amigos? ¿De qué manera nos relacionamos con los demás? Los estudiantes responden las preguntas La docente menciona el propósito de la actividad. “Todos los niños participamos en juegos grupales, interactuando con los demás para ser felices juntos” • Establecemos las normas para el desarrollo del juego, respetar su turno, respetar a sus compañeros, cuidar los materiales, por donde vas a correr y jugar. Anotamos y acompañamos a cada norma de un ícono gráfico	Papelote, Hojas bond, plumones, crayolas, colores y cinta de embalaje. Parlante [Campanita Dado de colores Materiales y juguetes Alfombra de colores	20

DESARROLLO	Desarrollo del Tema EXPRESIVIDAD MOTRIZ: • La docente les indica que deberemos salir al patio • Formaremos grupos y se irán al espacio del color que saquen al tirar el dado mágico. • La docente invita a los niños a jugar de manera libre haciendo uso de los juguetes y materiales que se encuentran en cada espacio • La docente va pasando por cada grupo, donde interactúa con ellos preguntándoles: ¿a qué juegan?, ¿cómo eligieron el juego?, ¿cómo se están sintiendo?   • Los niños escuchan el sonido de la campanita que indica que el tiempo de juego ha culminado • La docente les indica desplazarse por todo el ambiente, caminando y trotando al ritmo de la música. • Cuando la música se detenga todos nos detenemos. RELAJACIÓN: • En el espacio en el que se encuentren al haberse detenido la música se acuestan mirando hacia arriba, se abrazan así mismo y dicen todos jugamos y fuimos felices, levantan sus manos hacia arriba. REPRESENTACIÓN GRÁFICA: La docente entrega a los niños papel bond para que dibujen libremente lo que más le ha gustado del juego		60
CIERRE	METACOGNICIÓN - ¿Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc. - Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.	Palabra oral	10



Vásquez Bances Delia
Docente investigadora



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	“ LA FIESTA DE LOS GLOBOS”		
ÁREA:	PERSONAL SOCIAL	FECHA:	
GRADOS:	3 AÑOS	DOCENTE:	Vásquez Bances, Delia

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
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..

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
• Enfoque inclusivo o atención a la diversidad • Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Les reunimos a los niños en el patio Con todo el grupo, en círculo, se recibe a tus niños con un saludo afectuoso. La docente muestra el video: “El reino de la amistad” https://www.youtube.com/watch?v=D8OJ5lcaFFc La docente pregunta a los estudiantes: ¿De qué trata el video? ¿Qué parte les gustó más? ¿Te gusta jugar? ¿te gusta tener amigos? ¿el nombre de tus amigos? ¿Cómo debemos relacionarnos con los demás? ¿Para qué nos sirve la amistad? ¿Sera importantes tener amigos? ¿De qué manera nos relacionamos con los demás? Los estudiantes responden las preguntas La docente menciona el propósito de la actividad. “Construyendo amistades” • Establecemos las normas para el desarrollo del juego, respetar su turno, respetar a sus compañeros, cuidar los materiales, por donde vas a correr y jugar. Anotamos y acompañamos a cada norma de un ícono gráfico	TV. Globos de colores Papel bond Crayones Lápices de colores	20

DESARROLLO	Desarrollo del Tema EXPRESIVIDAD MOTRIZ: • La docente les indica que deberemos salir al patio • Cada estudiante recibirá un globo • La docente invita a los niños a jugar de manera libre en todo el patio con sus globos. (pueden jugar vóley, futbol, lanzándose, soplándole, haciéndole caminar con el palo, etc.) • La docente indica que nos juntamos en grupos, de acuerdo al mismo color del globo • En grupos, escogemos a un solo globo y jugamos a no dejarlo topar el piso, todo el grupo ayuda para que el globo no se caiga. • Va descansando el grupo que deja caer el piso al globo, • Al final la docente entrega un globo de helio a cada niño, indicando que todos iremos al centro del patio, una vez ahí soltamos nuestros globos y los despedimos para que vayan a jugar con las nubes.   RELAJACIÓN: • En el espacio en el que se encuentren al haberse detenido la música se acuestan mirando hacia arriba, se abrazan así mismo y dicen todos jugamos y fuimos felices, levantan sus manos hacia arriba. REPRESENTACIÓN GRÁFICA: La docente entrega a los niños papel bond para que dibujen libremente lo que más le ha gustado del juego		60
CIERRE	METACOGNICIÓN - ¿Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc. - Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.	Palabra oral	10

Vásquez Bances Delia
Docente investigadora



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO DE LA SESIÓN:	“ LLEGAMOS A LA META SIENDO ORUGAS”		
ÁREA:	PERSONAL SOCIAL	FECHA:	
GRADOS:	3 AÑOS	DOCENTE:	Vásquez Bances, Delia

II. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
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..

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
• Enfoque inclusivo o atención a la diversidad • Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Les reunimos a los niños en el patio Con todo el grupo, en círculo, se recibe a tus niños con un saludo afectuoso. Aprendemos y cantamos la canción: “La oruguita” https://www.youtube.com/watch?v=rv1pPXNl6bg La docente pregunta a los estudiantes: ¿De qué trata el video? ¿Qué parte les gustó más? ¿Qué comen las orugas? ¿te gusta comer hojas verdes? ¿qué hojas verdes te gustan comer? ¿en qué se convierten las orugas? ¿Las orugas viven solitas? ¿Sera importantes tener familia y amigos? ¿Para qué nos sirven la familia y los amigos? ¿cómo debemos portarnos con la familia y amigos? Los estudiantes responden las preguntas La docente menciona el propósito de la actividad. “Si trabajamos en equipo de familia y amigos llegamos a la meta” • Establecemos las normas para el desarrollo del juego, respetar su turno, respetar a sus compañeros, cuidar los materiales, por donde vas a correr y jugar. Anotamos y acompañamos a cada norma de un ícono gráfico	TV. Globos de colores Papel bond Crayones Lápices de colores Alfombras Hojas hechas en fómix	20

DESARROLLO	Desarrollo del Tema EXPRESIVIDAD MOTRIZ: • La docente les indica que deberemos salir al patio • Formamos grupos sacando cintas de colores de nuestra cajita mágica, y luego nos juntamos según los colores de nuestras cintas • La docente da las indicaciones siguientes: - Hoy todos somos oruguitas, que vamos a caminar por estos caminitos. - cada uno jugara deslizándose como lo hacen las orugas, hasta llegar a la meta - En la meta dejaremos nuestras hojitas para nuestro almuerzo - El grupo que traslade más hojitas será el ganador. - Mientras el compañero (a) hace el papel de oruga, los demás del equipo le haremos barra    RELAJACIÓN: • En el espacio en el que se encuentren al haberse detenido la música se acuestan mirando hacia arriba, se abrazan así mismo y dicen todos jugamos y fuimos felices, levantan sus manos hacia arriba. REPRESENTACIÓN GRÁFICA: La docente entrega a los niños papel bond para que dibujen libremente lo que más le ha gustado del juego		60
CIERRE	METACOGNICIÓN - ¿Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc. - Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.	Palabra oral	10



Vásquez Bances Delia
Docente investigadora

REPOSITORIO INSTITUCIONAL



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor				
VASQUEZ BANCES DELIA		42317679	bances9887@hotmail.com	
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico	
2. Tipo de Documento de Investigación				
Tesis	Trabajo de Sufrancia Profesional	Trabajo Académico	☒ Trabajo de Investigación	
3. Grado Académico o Título Profesional ¹				
☒ Bachiller	☐ Título Profesional	☐ Título Segunda Especialidad	☐ Maestría	☐ Doctorado
4. Título del Documento de Investigación				
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°494, CHOTA, 2018 SULLANA, 2024.				
5. Programa Académico				
EDUCACION INICIAL				
6. Tipo de Acceso al Documento				
☒ Abierto a Pública ² (info en: repositorio.usp.edu.pe/acceso)		☐ Acceso restringido ³ (info en: repositorio.usp.edu.pe/acceso) (*)		
(*) 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 ⁴

I 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. ⁵



Firma

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	22	06	2025

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N°1531-2018-SO/MD-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8 inciso 8.2.
- Ley N° 30015: Ley que regula el Repositorio Institucional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 004-2015-PCM.
- Si el autor elige el tipo de acceso abierto a pública, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, pero que se puede haber otorgado de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo con el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos de autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONYTED-CEC/Ministerio I.2 y 4.1) que rectora al funcionamiento del Repositorio Institucional Digital.
- La licencia Creative Commons (CC) es una organización sin fines de lucro que promueve la disponibilidad de los autores un conjunto de licencias flexibles y de libre responsabilidad tecnológica 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.
- Según el inciso 12.2, del artículo 12 del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grado académico o título profesional (RNTI) Las universidades, instituciones y centros de educación superior tienen la obligación de registrar todos los trabajos de investigación y producción, incluyendo los resultados de sus repositorios institucionales, garantizando el acceso a los documentos restringidos, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital (RNTI), a través del Repositorio ALICIA.

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a la Ley 27444, art. 32, párr. 32.3).

REPORTE DE SIMILITU

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°494, CHOTA, 2018

INFORME DE ORIGINALIDAD

21%	21%	%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usanpedro.edu.pe	5%
	Fuente de Internet	
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	3%
	Trabajo del estudiante	
3	hdl.handle.net	2%
	Fuente de Internet	
4	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo	1%
	Trabajo del estudiante	
6	repositorio.unc.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	repositorio.upao.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
8	repositorio.uct.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	

repositorio.uladech.edu.pe

D

9	Fuente de Internet	1 %
10	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.pucsa.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
15	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
17	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
19	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

21	repositorio.undar.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.uarm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
24	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
25	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to unapiquitos Trabajo del estudiante	<1 %
27	www.learntechlib.org Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
29	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
30	vdocumento.com Fuente de Internet	<1 %
31	www.balancesociosanitario.com Fuente de Internet	<1 %
	biblioteca.uajms.edu.bo	

32	Fuente de Internet	<1 %
33	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.uc.cl Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	uniminuto-dspace.scimago.es Fuente de Internet	<1 %
37	www.aulablog.com Fuente de Internet	<1 %
38	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
39	www.tise.cl Fuente de Internet	<1 %
40	dokumen.tips Fuente de Internet	<1 %
41	link.springer.com Fuente de Internet	<1 %
42	repositorio.ucc.edu.ni Fuente de Internet	<1 %
43	tlali.iztacala.unam.mx Fuente de Internet	<1 %

44 www.162-241-125-80.cprapid.com <1 %
Fuente de Internet

45 bdigital.unal.edu.co <1 %
Fuente de Internet

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

< 6 words

Excluir bibliografía

Activo