

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"SAN FRANCISCO DE ASÍS" DE LA REGIÓN ICA



**Estrategias lúdicas para mejorar la capacidad de integración  
en niños del nivel inicial de la I.E.P "CAYROS"- 2024**

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

**AUTORA:**

Br. SARAVIA YATACO, Ana Teodolinda  
(<https://orcid.org/0000-0001-8747-5372>)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Metodología y Didáctica

**CHINCHA ALTA - PERÚ**

**2024**

## **DEDICATORIA**

La presente investigación se la dedico principalmente a nuestro creador por haberme permitido llegar hasta aquí, que esta tesis sea una ofrenda de mi amor y fidelidad hacia ti.

A mi madre María Yataco Martínez, a mi padre José Saravia Portugués, a mis hermanas María, Juana, Lizeth por apoyarme y estar siempre conmigo a pesar de mis errores. Esta tesis es un regalo para ustedes.

A mi hija Anna Paola por ser el ser que más amo en este mundo, por ser mi roca en los momentos difíciles y mi fuente de inspiración para seguir adelante día a día, le ruego a Dios que me de vida suficiente para verte crecer, espero que cuando crezcas y puedas leer esto, te sientas orgullosa de la madre que tienes.

A mi abuelo José Víctor (Papi pelón) por siempre creer en mí y decirme desde pequeña que sería una licenciada, hoy ese sueño se hace realidad.

A mi futuro hijo Dereck o hija Kaddeish que en algún momento estarán conmigo disfrutando de cada uno de nuestros logros.

## **RECONOCIMIENTO**

Agradezco a Dios a través de nuestras oraciones por la fuerza, sabiduría y su acompañamiento constante, siendo la guía de mi caminar.

A nuestra máxima autoridad de nuestra casa de estudio E.E.S.P.P. “San Francisco de Asís” por brindarnos una buena educación en valores y enseñarnos a ser excelentes profesionales.

A mis docentes, quienes demostraron su vocación por la dedicación y el apoyo constante durante la elaboración de mi investigación.

A la Institución Educativa “Cayros”, por brindarnos la oportunidad de ejercer la docencia, en especial a la directora por orientarme a cumplir mi función acorde a mi formación profesional.

Finalmente, a mis familiares, quienes con su apoyo constante me permitieron llegar al final de este gran logro de satisfacción personal y profesional.

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR

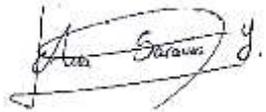
Yo, Saravia Yataco Ana Teodolinda, egresada del Programa de Estudio: Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de la Región Ica, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada:

“Estrategias lúdicas para mejorar la capacidad de integración en los niños del nivel inicial de la I.E.P “Cayros” - 2024, es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la tesis:

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

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de la Región Ica.

Chincha, 15 de abril del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Autor</b>	
Saravia Yataco Ana Teodolinda	
<b>DNI:</b> 70379713	<b>Firma</b> 
<b>ORCID:</b> <a href="https://orcid.org/0000-0001-8747-5372">https://orcid.org/0000-0001-8747-5372</a>	

## INDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria.....	ii
Reconocimiento .....	iii
Declaratoria de originalidad del autor .....	iv
Indice de contenido.....	v
índice de tablas .....	viii
índice de figuras.....	ix
Resumen .....	x
Astract.....	xi
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
1.1. Determinación del Problema .....	1
1.2. Formulación de Problema: general y específicos .....	3
1.2.1 Problema General .....	3
1.2.2 Problemas Específicos.....	3
1.3. Objetivos generales y específicos .....	4
1.3.1 Objetivo General .....	4
1.3.2 Objetivos Específicos.....	4
1.4. Importancia del estudio.....	4
1.5. Justificación de la Investigación .....	5
1.5.1 Teórica .....	5
1.5.2 Práctica.....	5
1.5.3 Metodológica.....	5
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana” .....	6
2.1.1 Fundamentos de la Pedagogía Franciscana .....	6
2.1.2 La fe en Dios.....	9
2.1.3 Elementos del enfoque de capacidades humanos .....	9
2.1.4. Valores Franciscanos:.....	10
2.1.5 Pedagogía Franciscana durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje: .....	11
2.2. Antecedentes del estudio .....	12
2.2.1 Internacionales.....	12
2.2.2 Nacionales.....	15

2.3. Bases Teóricas -----	17
2.3.1 Estrategias lúdicas -----	17
2.3.2 Dimensiones de las actividades lúdicas -----	18
2.3.3 Importancias de las estrategias lúdicas. -----	19
2.3.4 Actividades lúdicas en el aula -----	20
2.3.5 Teoría que sustentan a las estrategias lúdicas -----	20
2.3.6 Capacidad de integración -----	21
2.3.7 Dimensiones de la capacidad de integración -----	22
2.3.8 Importancia de la Capacidad de integración -----	23
2.3.9 Integración en los juegos -----	23
2.3.10 Beneficios de la integración en la educación -----	24
2.3.11 Teorías de la capacidad de integración -----	25
2.4. Definición de términos básicos -----	24
CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES .....	28
3.1. Hipótesis -----	28
3.1.1 Hipótesis General -----	28
3.1.2 Hipótesis Específicas -----	28
3.2. Variables -----	28
3.2.1 Variable I: Estrategias Lúdicas -----	28
3.2.2 Dimensiones de las variables: -----	29
3.2.3 Variable 2: Capacidad de Integración -----	30
3.2.4. Dimensiones de las variables: -----	30
3.3. Operacionalización de las variables -----	33
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA .....	35
4.1. Enfoque de la investigación -----	35
4.2. Método -----	35
4.3. Tipo de investigación -----	35
4.4. Diseño de investigación -----	36
4.5. Población y muestra -----	37
4.5.1 Población -----	37
4.5.2 Muestra -----	37
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos -----	38
4.6.1 La Técnica: -----	39
4.6.2 El instrumento: -----	39

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información-----	40
4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos -----	41
CAPÍTULO V: RESULTADOS .....	43
5.1. Presentación y análisis de resultados -----	43
5.1.1 Nivel Descriptivo -----	43
5.1.2 Nivel Inferencial -----	47
5.2. Discusiones de resultados-----	58
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	64
6.1. Conclusiones-----	64
6.2. Recomendaciones -----	66
REFERENCIAS -----	67
ANEXOS -----	75

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> <i>Formula Cuasi Experimental</i> -----	36
<b>Tabla 2</b> <i>Muestras</i> -----	37
<b>Tabla 3</b> <i>Confiabilidad de instrumento</i> -----	42
<b>Tabla 4</b> <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable capacidad de integración y sus dimensiones prueba pre test en la Institución Educativa Privada “Cayros”</i> -----	43
<b>Tabla 5</b> <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable Capacidad de integración y sus dimensiones prueba post test en la Institución Educativa Privada “Cayros”</i> -----	44
<b>Tabla 6</b> <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable estrategias lúdicas y sus dimensiones prueba pos test en la Institución Educativa Privada “Cayros”</i> -----	45
<b>Tabla 7</b> <i>Contraste de normalidad</i> -----	47
<b>Tabla 8</b> <i>Resultados del Pre y Post-test del grupo experimental</i> -----	48
<b>Tabla 9</b> <i>Prueba de Muestras Emparejadas</i> -----	49
<b>Tabla 10</b> <i>Estadística de muestras emparejadas: D1 Autoestima</i> -----	50
<b>Tabla 11</b> <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i> -----	50
<b>Tabla 12</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> -----	51
<b>Tabla 13</b> <i>Estadística de muestras emparejadas: D2 Comportamiento</i> -----	52
<b>Tabla 14</b> <i>Correlaciones de muestras emparejadas</i> -----	52
<b>Tabla 15</b> <i>Prueba de Muestras Emparejadas</i> -----	52
<b>Tabla 16</b> <i>Estadística de muestras emparejadas: D3 identificación</i> -----	54
<b>Tabla 17</b> <i>Correlación de Muestras Emparejadas</i> -----	54
<b>Tabla 18</b> <i>Prueba de Muestras Emparejadas</i> -----	54
<b>Tabla 19</b> <i>Estadística de muestras emparejadas: D3 axiología</i> -----	56
<b>Tabla 20</b> <i>Correlación de Muestras Emparejadas</i> -----	56
<b>Tabla 21</b> <i>Prueba de Muestras Emparejadas</i> -----	56

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	<i>Capacidad de integración pre test y sus dimensiones.</i>	-----43
<b>Figura 2</b>	<i>Variable capacidad de integración post test y sus dimensiones</i>	-----44
<b>Figura 3</b>	<i>Estrategias lúdicas post test y sus dimensiones</i>	-----46
<b>Figura 4</b>	<i>Prueba de muestras emparejadas.</i>	-----49
<b>Figura 5</b>	<i>Prueba de muestras emparejadas.</i>	-----51
<b>Figura 6</b>	<i>Prueba de muestras emparejada.</i>	-----53
<b>Figura 7</b>	<i>Prueba de muestras emparejadas</i>	-----55
<b>Figura 8</b>	<i>Prueba de muestras emparejadas</i>	-----57

## RESUMEN

La presente investigación denominada: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE INTEGRACIÓN EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.P “CAYROS” – 2024, tiene como objetivo principal mejorar la socialización e integración en los niños de 5 años, desarrollando de esta manera sus habilidades sociales en su etapa pre-escolar.

Para lograr dicho objetivo se utilizó la línea de investigación metodología y didáctica, utilizando como muestra de estudio a 17 infantes. Dentro de la muestra establecida, se realizaron 01 pre-test, 6 actividades de aprendizaje y 01 post-test. En donde se pudo comprobar que las estrategias lúdicas mejoran significativamente la capacidad de integración en los infantes, ayudándolos a respetar normas, estableciendo acuerdos, siendo crítico, mejorando de esta manera su inteligencia emocional para desarrollar su autonomía. Además, a través de las practicas evangelizadoras se pudo comprobar como la axiología FIC ayudó a que los infantes reconocieran como único modelo de vida a Dios, mejorando la convivencia en el aula.

En conclusión, se puede inducir que el juego en los infantes es fundamental para su aprendizaje ya que les ayuda en su proceso de integración con los demás niños.

**Palabras Claves:** *Capacidad de integración; socialización, prácticas evangelizadoras, Metodología y didáctica, inteligencia emocional.*

## ABSTRACT

This research called: PLAY STRATEGIES TO IMPROVE THE INTEGRATION CAPACITY IN CHILDREN AT THE INITIAL LEVEL OF THE I.E.P “CAYROS” – 2024, has as its main objective to improve socialization and integration in 5-year-old children, thus developing their skills. social in their pre-school stage.

To achieve this objective, the methodology and didactics line of research was used, using 17 infants as a study sample. Within the established sample, 01 pre-test, 6 learning activities and 01 post-test were carried out. Where it was found that playful strategies significantly improve the integration capacity of infants, helping them to respect rules, establishing agreements, being critical, thus improving their emotional intelligence to develop their autonomy. Furthermore, through evangelizing practices it was possible to see how the FIC axiology helped the children recognize God as the only model of life, improving coexistence in the classroom.

In conclusion, it can be inferred that play in infants is essential for their learning since it helps them in their integration process with other children.

**Keywords:** *Integration capacity; socialization, evangelizing practices, Methodology and didactics, emotional intelligence.*

# CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

## 1.1. Determinación del Problema

El panorama actual pone en manifiesto un sector vulnerable de la población, el cual se centra en las infancias, puesto que, durante esta etapa el menor va a desarrollar una serie de habilidades ligadas a cada una de sus áreas cerebrales, contribuyendo a aspectos como su aprendizaje, conducta, afectividad e integración. Sin embargo, es importante considerar que existen diversos factores involucrados a potenciar o afectar el desarrollo infantil. Por ende, uno de los factores involucrados sería la educación, para ello, La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2022) detalla que a nivel global más de 130 millones de niños de 5 años no han recibido nunca educación preescolar. Asimismo, señala que los 8 primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo del cerebro, donde se prioriza una buena salud, seguridad y aprendizaje relacionado a una educación preescolar eficaz.

De igual manera, dentro del contexto educativo en función a la calidad de enseñanza preescolar, se pudo observar en un estudio realizado en Etiopía, que los factores asociados a esta problemática se centran en las zonas donde se ubican los centros de preescolar, fallas en la infraestructura y el escaso material referente a la malla curricular educacional. También, otros factores se asocian al pago salarial de los docentes, la falta de personal capacitado, la falta de ética al no cumplir con lo que dicta la currícula educativa y la poca participación de las figuras parentales en la educación de los menores (Gemechu, 2020). Por ello, es fundamental el involucramiento de los progenitores en el cuidado, afecto y educación en la infancia para el desarrollo de sus diferentes áreas cognitivas, por ende, se enfatiza una crianza enmarcada en el respeto, atención y apoyo continuo para así evitar complicaciones en sus demás etapas (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2022)

En el contexto peruano, una encuesta nacional enfocada en el desarrollo infantil demostró que más del 50% de los infantes entre los 9 a 36 meses no logran establecer una comunicación verbal adecuada en aspectos cognitivos de comprensión y expresión. Asimismo, otro 52% de este sector no llegan a desarrollar un vínculo afectivo seguro con sus progenitores. Por otro lado, más del 60% de los niñas y niños de los 2 a 6 años

no han aprendido a regular sus emociones y su conducta en función a experiencias con la frustración y establecimiento de límites (Suárez et., 2020). Del mismo modo, el Instituto Nacional de Estadística e Informática- INEI (2022), reportó que menos del 50% de los infantes entre 2 a 3 años realizan actividades que involucren el juego y el dibujo, no obstante, más del 90% interactúa con juegos estructurados y no estructurados referente a la zona urbana, a diferencia de la zona rural que está representada por el 86%. En este sentido, la educación inicial juega un papel crucial en la trayectoria educativa de los niños, ya que sienta las bases fundamentales para el desarrollo de habilidades esenciales, es así que se hace hincapié, en una sólida formación inicial garantiza una mayor capacidad para adquirir y fortalecer nuevos aprendizajes a lo largo de su formación académica, MINEDU - Ministerio de Educación (2023).

En el territorio peruano, el producto de la post pandemia puso en evidencia las falencias en el proceso aprendizaje-enseñanza, en donde se tuvo que retornar a la presencialidad. Siendo así que, el sector educativo tuvo que tomar nuevas medidas para los miles de casos de niños que no presentaban las competencias adecuadas para sus grados escolares (Fundación WIESE, 2022). También, los estudiantes que iniciaban su vida escolar en el nivel inicial presentaban ciertas dificultades de adaptación e integración, por lo cual, fue un reto para los docentes. En contraparte, mediante la Encuesta Continua ECIC-19 se encontró que el 25% de los cuidadores presenta dificultad en la función de sus diferentes actividades parentales. (COPERA Infancia, 2021). Esto a su vez, representa en nuestra sociedad una dificultad en el desarrollo de las competencias de miles de niños.

MINEDU- Ministerio de Educación (2022) Menciona que, en el contexto local, se pudo observar en un centro educativo de Chincha, que la mayoría de niños presentaban dificultades en su integración en lo que compete a su comportamiento funcional dentro de las aulas, practica de valores, convivencia armoniosa con sus pares y el seguimiento de normas. A todo esto, se agrega la falta y/o innovación de estrategias lúdicas por parte de las profesoras y auxiliares. No obstante, no se le resta la participación de las entidades educativas encargadas del diseño curricular educativa. Bajo esta perspectiva, se debe considerar que el programa curricular de educación inicial, se fundamenta en el respeto hacia las necesidades e intereses de los niños y niñas, acompañándolos en su desarrollo integral. Además, se enfoca en crear condiciones

propicias para el aprendizaje, considerando aspectos como la seguridad emocional, la organización del tiempo y el espacio, y la disponibilidad de materiales adecuados.

Es de suma importancia abordar este estudio desde un enfoque pedagógico franciscano, dado que, implica el desarrollo de las competencias humanas que se ajustan al mejoramiento de la problemática observada. Con base en ello, dicho enfoque no solo se concentra en la transmisión de conocimientos, sino también en el cultivo de valores, habilidades emocionales y espirituales. Esto permite que los niños y niñas crezcan de manera equilibrada en todas las áreas del saber (Guerrero, 2022).

Asimismo, en el aula de 5 años de la I.E.P Cayros se detectó que los estudiantes presentan dificultades al momento de socializar e integrarse con los demás individuos, presentando ser egocéntricos y conflictivos. Por ello se requiere implementar estrategias lúdicas para mejorar su comportamiento y socialización. Como señala Díaz et al., (2022) el cual expresa que las estrategias lúdicas mejoran la relación entre pares, originando así una adecuada convivencia. Además, destaca que es necesario aplicar estas estrategias por parte de la plana docente con la intención de generar en los niños y niñas una autoestima saludable, una adecuada gestión emocional y otras habilidades propias del aprendizaje.

## **1.2. Formulación de Problema: general y específicos**

### **1.2.1. Problema General**

¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I-E “Cayros” 2024?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

**PE01:** ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la capacidad de integración en su dimensión Autoestima?

**PE02:** ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la capacidad de integración en su dimensión Comportamiento?

**PE03:** ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Identificación??

**PE04:** ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión axiológica? Objetivos: general y específicos.

### **1.3. Objetivos generales y específicos**

#### **1.3.1. Objetivo General**

**OG:** Demostrar como las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I-E “Cayros” 2024.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

**0E01:** Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión autoestima.

**0E02:** Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión comportamiento.

**0E03:** Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión identificación.

**0E04:** Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de integración en su dimensión axiológica.

### **1.4. Importancia del estudio**

Las estrategias de entretenimiento juegan un papel importante en las relaciones de los niños. Según este punto de vista, el entorno social y cultural en el que crecen los niños proporciona una base sólida para su desarrollo social y emocional.

Utilizando el método de aprendizaje social de Bandura, estas ideas no sólo mejoran el comportamiento y la confianza en sí mismos de los infantes, sino que también mejoran sus habilidades motoras. Básicamente, el juego constituye la base para

que los niños aprendan observando y practicando en un entorno social, lo que tiene un impacto positivo en su comportamiento y confianza en sí mismos.

En referencia al estudio se enfatiza a los docentes a priorizar las estrategias lúdicas dentro de las aulas, puesto que, predispone un aprendizaje más eficaz, estimulan la creatividad y promueven el desarrollo integral en las infancias. Es primordial la participación tanto de las figuras parentales como del profesorado en la educación inicial.

## **1.5. Justificación de la Investigación**

### **1.5.1. Teórica**

El presente estudio presenta relevancia teórica, dado que, ofrece contenido informativo de las estrategias lúdicas en la práctica de enseñanza inicial con base a un paradigma positivista orientado a la objetividad, neutralidad y medición del conocimiento. Asimismo, estas estrategias permitirán una integración factible entre los niños y niñas.

### **1.5.2. Práctica**

En este aspecto, se llevará a cabo una serie de estrategias que promocionan competencias como una autoestima saludable, control de impulsos, convivencia armoniosa y el ejercicio de valores. Es te aporte, servirá de apoyo para los docentes de preescolar que busquen implementar dichas estrategias con la finalidad de potenciar el desarrollo infantil.

### **1.5.3. Metodológica**

Puesto que, se han elaborado instrumentos que examinan con eficacia las variables del estudio, ajustándose a los parámetros de validez y confiabilidad que propician su aplicabilidad en la población de interés. Del mismo modo, sirve como aporte para futuras investigaciones que requieran alcanzan los mismos objetivos.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”

Enríquez (2021). Cuando los docentes integran la habilidad de representar su propio conocimiento en su enseñanza, facilitan procesos de aprendizaje significativos y vinculados con el dominio del conocimiento. Esto promueve en los estudiantes actitudes críticas y reflexivas dentro del contexto educativo, resultando en una mayor participación y responsabilidad en sus relaciones y desarrollo profesional. Un currículo bien diseñado se convierte en un espacio no solo para la transferencia de conocimientos, sino también para el aprendizaje mutuo entre profesores y alumnos. El diálogo educativo, como una conversación estructurada, facilita el intercambio de ideas entre los participantes (en este caso, estudiantes y docentes) con el objetivo principal de lograr una comprensión compartida.

Pertenecemos a una institución que incorpora el currículo evangelizador como una de sus competencias. Nuestro objetivo es ofrecer una educación que refleje los principios y valores de la axiología FIC, asegurando que Dios tenga un lugar central y sea nuestra guía en la vida humana y espiritual. También consideramos las virtudes de Madre Clara del Corazón de María y Monseñor Alfonso De La Cruz Sardinas en nuestras acciones. Sin embargo, durante la implementación de las actividades de aprendizaje, se ha observado una falta de valores entre las estudiantes, lo que sugiere una deficiencia en la formación ética en las escuelas.

#### 2.1.1. Fundamentos de la Pedagogía Franciscana

**A) El primado de las personas.** Para San Francisco, el bienestar individual superaba la importancia de las reglas, los compromisos religiosos o las prácticas ascéticas. Lotero (2019) destaca que Francisco priorizaba el bienestar humano sobre cualquier otra consideración, San Francisco consideraba que su identidad no era independiente, sino que se formaba y se completaba a través de la interacción con los demás, quienes desempeñaban un papel fundamental en su desarrollo y crecimiento personal (Guerrero, 2021).

**B) Respeto por la individualidad de cada persona.** La meta es asegurar la protección de la libertad, la expresión individual y el desarrollo independiente de las habilidades personales. Lotero (2019) indica que el Papa Francisco considera que cada persona es única y tiene una misión significativa. Respetar la singularidad de cada individuo está relacionado con la libertad, la capacidad de tomar iniciativas personales, expresar la creatividad y la inspiración divina presente en cada ser humano (Guerrero, 2021).

**C) Acoger a todos por igual.** De acuerdo con la corriente del radicalismo evangélico, Francisco acogía en su comunidad a personas de diversos orígenes, clases sociales, niveles educativos e incluso prácticas religiosas, siempre que compartieran el deseo de seguir su estilo de vida (Lotero, 2019). Su personalidad irradiaba confianza y demostraba una amistad fraternal con Dios, los seres humanos, los animales, las plantas y hasta los objetos inanimados (Merino, 1982). Su profundo amor por sus seguidores y por todas las criaturas lo convertía en una figura tanto paternal como maternal para cada miembro de su comunidad (Guerrero, 2021).

**D) Evitar la sanción y el castigo y motivar la conversión.** La idea central es modificar la conducta en respuesta a estímulos. Desde la perspectiva de San Francisco, tener una naturaleza bondadosa, sentir un profundo afecto por los demás y poseer una gran confianza en las propias capacidades son aspectos suficientes para identificar los errores y responder apropiadamente a los estímulos presentes (Guerrero, 2021).

**E) Enseñar con la palabra y con el ejemplo.** Para San Francisco, el valor del conocimiento y la literatura radica en su capacidad para construir, perfeccionar y enriquecer la vida de los demás. Él consideraba que compartir conocimiento era la mejor manera de expresar gratitud al Señor por lo que había recibido de Él de forma gratuita (Lotero, 2019). Más allá de simplemente cumplir con los mandamientos, San Francisco abrazaba obligaciones morales y responsabilidades personales basadas en la

responsabilidad individual, fomentando así un sentido de fraternidad (Guerrero, 2021).

**F) Las relaciones fraternas.** Para San Francisco, el propósito del conocimiento y la literatura radica en su capacidad para construir, perfeccionar y enriquecer la vida de los demás. Él creía que compartir conocimiento era la mejor manera de expresar gratitud al Señor por lo que había recibido de Él de manera gratuita (Loter, 2019). San Francisco iba más allá de simplemente cumplir con los mandamientos, ya que entendía la existencia de obligaciones morales y responsabilidades personales basadas en la responsabilidad individual, las cuales promovían la creación de un sentido de fraternidad (Guerrero, 2021).

**G) La libertad.** La libertad se entiende como la falta de coerción o presión, rechazando cualquier forma de obligación o imposición. Desde la perspectiva franciscana, se promueve la libertad, la compasión y la disposición a escuchar, subrayando la importancia de priorizar a los hermanos y sus necesidades (Guerrero, 2021).

**H) Relacionalidad.** Para Francisco, nadie es pasado por alto. Tanto la creación en sí como cada individuo tienen un valor significativo para él; cada uno lleva consigo un mensaje importante. Es un fenómeno naturalmente social pues unifica y coordina sentidos que se comparten en un determinado grupo (Arévalo, 2022). Él visualiza a la persona como parte de una red de relaciones, no como un ser aislado, autosuficiente o completo en sí mismo, sino como el punto central de conexión con el mundo, la humanidad, lo trascendente y uno mismo (Guerrero, 2021).

**I) Lo cotidiano.** La Pedagogía Franciscana va más allá de enseñar con el propósito de memorizar o retener conceptos; su enfoque radica en explorar las múltiples dimensiones del individuo como alguien capaz de comprender, compartir y otorgar significado a la realidad (Vilchis, 2022), a través de un diálogo interactivo tanto consigo mismo como con lo trascendente y su entorno. Este enfoque pedagógico se relaciona con el optimismo, concebido

como una manifestación de esperanza alimentada por la fe, que amplía las perspectivas (Guerrero, 2021).

### 2.1.2. La fe en Dios

Barragán-Giraldo (2023). La dedicación de Francisco a Dios se manifiesta en su continua búsqueda de la voluntad divina mediante la lectura y reflexión constante de la Biblia. Celano relata en su obra "En su primera vida", Francisco, al escuchar el Evangelio en el templo, solicitó al sacerdote una explicación detallada para comprenderlo mejor. También San Buenaventura describe cómo Francisco, al entender y asimilar las palabras del Evangelio, experimentó una inmensa alegría y expresó su deseo de vivir de acuerdo con ese mensaje. Francisco, quien escuchaba con frecuencia la Palabra de Dios, buscaba claridad para comprender y compartir el mensaje, siguiendo los consejos del sacerdote y poniéndolos en práctica. Él mismo destacó en la segunda Regla que Dios le había inspirado a vivir conforme al Evangelio, abrazando la pobreza como su estilo de vida y servicio, y como una forma de relacionarse con los demás, incluyendo toda la creación.

### 2.1.3. Elementos del enfoque de capacidades humanos

- **Razón práctica:** La capacidad de tomar decisiones informadas y diseñar un plan de vida personal, especialmente en situaciones de incertidumbre, implica la habilidad de tomar decisiones de manera autónoma y reflexionar críticamente sobre la dirección que se quiere dar a la propia vida (Guerrero, 2021).
- **Resiliencia educacional:** Adquirir una serie de logros y habilidades tanto personales como profesionales es fundamental para alcanzar el éxito en el ámbito académico, laboral y en la vida en general (Guerrero, 2021).
- **Conocimiento e imaginación:** Significa tener la habilidad de aprender sobre un tema específico y aplicar el pensamiento crítico y la creatividad, utilizando los sentidos, la imaginación, el pensamiento y el razonamiento (Guerrero, 2021).

- **Disposición al aprendizaje:** Implica demostrar entusiasmo y motivación por el aprendizaje, así como tener una curiosidad activa. Ser un investigador activo implica comprometerse con la exploración y el descubrimiento de conocimiento. Recibir una educación que impulse el desarrollo de estas habilidades y estar en un entorno que fomente la expresión de preferencias y convicciones (Guerrero, 2021).
- **Respeto, dignidad y reconocimiento:** Implica la habilidad de valorarse a uno mismo y a los demás, así como tener destrezas para comunicarse y persuadir a otros mediante el debate. También conlleva contar con los fundamentos sociales necesarios para evitar la humillación y mantener un sentido de respeto personal (Guerrero, 2021).
- **Integridad emocional:** Significa desarrollar la capacidad de nutrear emociones que estimulen la imaginación, comprensión, empatía, toma de decisiones y discernimiento. Esto abarca la habilidad de experimentar amor, tristeza, nostalgia, gratitud y una indignación justificada (Guerrero, 2021).
- **Integridad corporal:** Consiste en garantizar un ambiente educativo de excelencia que promueva la seguridad y la libertad. Asimismo, implica mantener un buen estado de salud, recibir una alimentación adecuada y contar con una vivienda adecuada (Guerrero,2021).
- **Juego:** Implica tener la habilidad para disfrutar de la risa, el juego y participar en actividades de entretenimiento (Guerrero,2021).
- **Control sobre el propio entorno:** Significa contar con la capacidad de encontrar placer en la risa, el juego y la participación en actividades de ocio (Guerrero, 2021).

#### 2.1.4. Valores Franciscanos:

Orosco y Rivera (2022). Los valores tienen un rol esencial en el proceso de humanización de las personas, por lo tanto, es nuestra responsabilidad vivir de acuerdo con ellos y aplicarlos en nuestra vida diaria. Cada individuo, en este sentido, debe desarrollar un plan ético para promover la convivencia en armonía, como lo indica el Instituto Interamericano de Derechos Humanos en 2003.

Las instituciones vinculadas a la congregación FIC establecen los principios que nos orientarán al reflexionar sobre nuestras acciones desde una perspectiva evangelizadora.

Estos principios tienen una amplia aplicación porque afectan todo en nuestras vidas.

La Educación Franciscana busca internalizar los valores a través de la convivencia cotidiana con nuestros semejantes. No se trata simplemente de espiritualizar la vida, sino de adoptar un estilo de actuación y relación con los demás, aplicando dichos valores. A través de la acción, se adquieren, mediante el aprendizaje, se interiorizan y al interiorizarse, se produce la transformación de la persona para alcanzar la felicidad de acuerdo con la vocación y la voluntad de Dios, siguiendo el ejemplo de San Francisco.

#### **2.1.5. Pedagogía Franciscana durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje:**

Durante la ejecución de las actividades educativas enfocadas en estrategias lúdicas para potenciar la capacidad de integración, se ha observado una marcada falta de valores tales como el respeto, la responsabilidad, la alegría y la solidaridad.

**a. Respeto.** - El respeto es un valor fundamental que consiste en reconocer los derechos y la dignidad de todos los individuos, así como en asumir la responsabilidad de no dañarlos ni privarlos de asistencia. Para ganar el respeto de los demás, es esencial comenzar por respetar a Dios, su creación y a uno mismo, lo cual promoverá el respeto recíproco. También es crucial respetar la sociedad en su forma actual, así como a las autoridades y las leyes del Estado Peruano (Acosta, 2023).

**b. Responsabilidad.** - La responsabilidad se deriva de las normas morales que rigen la convivencia humana. Como seres humanos, somos conscientes en distintos grados de nuestro entorno y sus condiciones. En respuesta a esta realidad, actuamos o dejamos de actuar. Es esencial reconocer el deterioro del

planeta, lo cual requiere una respuesta tanto personal como colectiva. Por ejemplo, podemos disminuir nuestra huella ecológica al evitar productos perjudiciales para el medio ambiente o al usar menos el automóvil en determinados días. Esta responsabilidad ética surge de nuestra existencia y de la conciencia del mundo en el que vivimos (Chica, 2022).

**c. Alegría.** - Generalmente, los bebés reflejan sus interacciones sociales con los cuidadores. Si la madre está contenta, el bebé también lo estará, mostrando vocalizaciones positivas y gestos faciales alegres. Los bebés sonríen y ríen cuando adquieren nuevas habilidades, lo que les produce placer y, a su vez, provoca respuestas amorosas y estimulantes de los cuidadores. Durante el primer año de vida, las expresiones de alegría y felicidad son más frecuentes durante los momentos de juego con los cuidadores. Luego, sonríen y ríen más al interactuar con personas conocidas y, con el tiempo, esta experiencia se extiende a otros adultos (Díaz, 2019).

**d. Solidaridad.** - Para Francisco, la solidaridad se encuentra íntimamente conectada con la fraternidad, representando el lugar donde manifiesto mi amor y compromiso hacia los demás. Constituye el cimiento de varios valores humanos que hemos cultivado desde la niñez y que se entrelazan con nuestra identidad: la fidelidad, compañerismo, compasión, amistad, afecto y respeto hacia todos.

## **2.2. Antecedentes del estudio**

Se examinaron diversos antecedentes, lo cual reveló una serie de estudios previos relacionados con nuestro proyecto de investigación.

### **2.2.1. Internacionales**

(Rabasco et al., 2023). realizaron un estudio para analizar investigaciones previas sobre las estrategias sociales y de juego de niños en edad preescolar. Utilizando un nuevo proceso de análisis de datos, seleccionaron 34 sitios de 10 países diferentes que cubren el período 2017- 2022. Es decir, cumplimiento de

la ley y crítica constructiva. Concluyeron que el juego es la mejor manera de promover la interacción social entre los niños que están aprendiendo a comportarse bien al comienzo de la socialización en la escuela.

Panata (2023) pretende identificar estrategias de juego que puedan ayudar a los niños de 3 años a desarrollar la coordinación en el curso 2022-2023. Para ello, utilizaron reseñas de libros como método para obtener información de diversas fuentes, como libros, artículos y trabajos de investigación. La muestra estuvo compuesta por 23 estudiantes de primera infancia y 4 docentes de jardín de infantes. Se desarrolló una guía para recopilar datos de los docentes y utilizar métodos de investigación múltiples, transversales y no experimentales. Los resultados muestran que el 80% de los estudiantes tienen éxito en la coordinación motriz y los docentes conocen la importancia y los beneficios de utilizar estrategias deportivas para mejorar esta área. Ante esta situación hemos creado una guía que contiene 21 juegos diseñados para estimular el desarrollo de la coordinación motriz. Concluyeron que ciertos juegos estaban diseñados para ayudar a mejorar la coordinación motora, lo que tenía un impacto positivo en las relaciones físicas, cognitivas, emocionales y emocionales de los niños de tres años.

Ortiz (2022) quiso analizar cómo la enseñanza con juegos afecta el proceso de aprendizaje de sustancias químicas. En esta investigación se adoptó un método mixto, utilizando métodos tanto cuantitativos como cualitativos. En términos de diseño, se tuvieron en cuenta los estudios experimentales y cuasi experimentales que utilizan métodos correlacionales explicativos. La muestra estuvo compuesta por 126 estudiantes de secundaria. Si bien todos los estudiantes del grupo experimental fueron incluidos en el método cuantitativo, se seleccionaron 12 estudiantes como grupo focal en el método cualitativo. Se utilizan técnicas y herramientas de evaluación, como encuestas con preguntas abiertas y semiestructuradas validadas por expertos, y otras encuestas para medir los conocimientos adquiridos, cuya fiabilidad se mide mediante el coeficiente alfa de Cronbach. Los resultados mostraron que la puntuación media de las preguntas pos test después de utilizar la estrategia del juego fue de 7,17 puntos, mientras que la puntuación media del pre test fue de 3,53 puntos. Se encontró

una diferencia significativa (0,000) mediante la prueba de Wilcoxon; Esto sugiere que la estrategia de presentación tiene un impacto positivo en el estudio de la química y en la comprensión de los estudiantes sobre el impacto valorativo del curso.

(Tabasco et al., 2023). El artículo lleva por título "Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años", y su propósito es analizar la literatura disponible sobre habilidades sociales y estrategias lúdicas en niños en edad preescolar. Para este fin, se realizó una revisión bibliográfica actualizada, seleccionando 34 fuentes literarias de 10 países distintos, abarcando el período de 2017 a 2022. Los resultados indican que las estrategias lúdicas son las más adecuadas y educativas para que los niños pequeños adquieran y desarrollen sus habilidades sociales de manera efectiva, lo que les permite integrarse en la sociedad, seguir normas, ejercitar el pensamiento crítico y cultivar una personalidad autónoma. En resumen, se subraya que el juego es fundamental para fortalecer las habilidades sociales de los niños en edad preescolar, ya que es durante esta etapa escolar cuando empiezan a socializar, lo que influye en la formación de su comportamiento y actitudes hacia los demás.

Salas (2022). El objetivo principal del estudio es determinar si los estudiantes que participaron en el programa anual de inteligencia emocional "1EMOTI" (Hurtado y Salas, 2019) experimentan mejoras notables en sus habilidades emocionales y sociales. La investigación contó con la participación de 90 individuos, compuestos por 45 estudiantes de educación infantil y 45 familias de estos estudiantes. Se utilizaron como instrumentos un cuestionario aplicado a las familias para evaluar la empatía infantil, adaptado de Lawrence et al., (2004), y otro cuestionario dirigido a los estudiantes para medir su competencia social, basado en el trabajo de Caruana y Tercero (2011). En términos de metodología, se llevó a cabo un diseño cuasi experimental de pretest-postest con un grupo de control no equivalente. Los resultados señalan que, después de la ejecución del programa, los niños muestran una interacción más sociable entre ellos, una expresión más efectiva de sus emociones, una

reducción en las conductas violentas y un mayor nivel de empatía, lo que repercute positivamente en su crecimiento emocional y social.

### **2.2.2. Nacionales**

Salazar (2023), Este informe de tesis tiene como finalidad analizar la relación entre las estrategias lúdicas y la socialización de estudiantes con necesidades educativas especiales en el nivel inicial, desde la perspectiva de los docentes en Cañete en 2023. Para ello, se llevó a cabo una investigación básica con un diseño no experimental y un enfoque cuantitativo. Durante el desarrollo del estudio, se empleó un método inductivo y un diseño de investigación correlacional de corte transversal, enfocándose en dos variables principales: estrategias lúdicas y socialización. La población de estudio consistió en 80 docentes de nivel inicial en Cañete, de los cuales se seleccionó una muestra de 60 docentes. Se prestó especial atención en la selección de la muestra, garantizando la inclusión de niños con necesidades educativas especiales en todas las instituciones de Cañete. Es crucial destacar la importancia de implementar estrategias lúdicas, juegos, disfrute y cumplimiento de normas en el juego desde la planificación de clase, con el objetivo de mejorar la socialización, integración, comunicación y expresión emocional de estos estudiantes. Los resultados mostraron una relación moderadamente positiva entre las estrategias lúdicas y la socialización, con un valor de 0.511 y un nivel de significancia de  $p=0.000$ , menor a 0.05. Este resultado permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, concluyendo que existe una relación significativa entre ambas variables.

Palacios (2023), El objetivo principal de la investigación actual fue analizar el efecto de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes del centro de idiomas de una universidad en Huancayo en 2021. Este estudio se basó en un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental, utilizando un muestreo no probabilístico intencional. La muestra consistió en 60 estudiantes, distribuidos equitativamente en un grupo experimental de 30 estudiantes de posgrado y un grupo de control de igual tamaño. Se aplicó el instrumento Aprendizaje Significativo del Idioma Portugués (APSIP), validado por tres expertos en el tema y con una confiabilidad de .86. Los resultados

mostraron una disminución significativa en el porcentaje de respuestas incorrectas en todas las dimensiones evaluadas: de 44,17% a 29,17% en representaciones, de 29,15% a 15,82% en conceptos, y de 36% a 17,32% en proposiciones, después de la implementación del programa. Se concluyó que las actividades lúdicas ejercen una influencia significativa en el aprendizaje significativo, con un efecto mediado de tamaño considerable ( $p=0.001$ ).

Berru (2023), El objetivo de este estudio es introducir estrategias lúdicas diseñadas para mejorar la socialización de niños de 4 años en una institución educativa ubicada en Lambayeque. La investigación se encuadra dentro del ámbito de la investigación básica y emplea un diseño cuantitativo-descriptivo con un enfoque propositivo. La muestra estuvo compuesta por 20 estudiantes seleccionados del nivel inicial de la institución. Se utilizó una Guía de Observación para evaluar la socialización como instrumento para la variable dependiente, la cual fue validada por expertos y demostró una alta confiabilidad, con un coeficiente alfa de Cronbach de 0.95. Se diseñó un programa llamado "Estrategias lúdicas para mejorar la socialización", que incluye 12 actividades estructuradas y dinámicas interactivas. Los resultados del estudio indicaron que, al aplicar el instrumento, el 50% de los niños mostraron un nivel subóptimo de socialización, mientras que el otro 50% presentó un nivel regular. Estos resultados motivaron la planificación y creación del programa de juegos lúdicos, con el propósito de ayudar a los niños a mejorar su interacción con sus compañeros y familiares.

Ayala (2024) La investigación propone una estrategia educativa para enriquecer las habilidades socioemocionales de niños en la etapa inicial de una escuela en Huacho. Se emplea un enfoque metodológico socio crítico y cualitativo, caracterizando así una investigación educativa aplicada con un diseño descriptivo transversal no experimental. La muestra comprende 60 estudiantes y cuatro docentes de la institución. Entre los métodos utilizados se encuentran entrevistas y observación. El diagnóstico señala carencias en la autorregulación emocional y conductual de los estudiantes, así como una insuficiente práctica de aprendizaje colaborativo, cooperación y motivación afectiva en las sesiones de enseñanza. Las categorías predefinidas se

fundamentan en diversos marcos teóricos, enfoques y teorías que explican la importancia del desarrollo socioemocional desde la infancia, promoviendo la capacidad de los individuos para identificar y manejar emociones, tomar decisiones responsables y establecer relaciones positivas. El resultado principal consiste en la elaboración de estrategias educativas, compuestas por dos talleres destinados a los docentes y cinco estrategias dirigidas a los estudiantes, con el propósito de mejorar el desarrollo de las sesiones educativas. Estas estrategias incorporan actividades lúdicas, expresión, psicomotricidad y movimiento, lo que facilitará el desempeño de los educadores. En resumen, el estudio se centra en resolver problemas a través de la implementación de estrategias educativas para fomentar habilidades socioemocionales en niños, con un enfoque orientado hacia la educación y la formación.

Tomala (2022), El objetivo principal de la investigación titulada "Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas, 2022" es examinar la conexión entre los juegos lúdicos y la inteligencia interpersonal en niños de esa edad en una escuela en Playas durante el año 2022. La muestra incluyó a 60 estudiantes, quienes completaron cuestionarios para medir las variables de actividades lúdicas e inteligencia interpersonal. Este estudio se enmarca en una investigación de tipo correlacional asociativa y utiliza el Coeficiente de Correlación de Rho Spearman para calcular la relación entre las variables. Los resultados indican una correlación moderadamente significativa entre las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de la Unidad Educativa de Playas en 2022, con un coeficiente de correlación de 0.653.

## **2.3. Bases Teóricas**

### **2.3.1. Estrategias lúdicas**

Días & Ramírez (2023), las actividades de recreación constituyen estrategias educativas de gran importancia en la educación inicial. Estas actividades tienen la capacidad de establecer un entorno completo y seguro para los estudiantes, estimulando el interés en diversas áreas del conocimiento y fomentando emociones positivas. Además, contribuyen al desarrollo en ámbitos

como el lenguaje y la psicomotricidad, así como en aspectos cognitivos, mejorando la habilidad de comunicación y expresión de los niños en su entorno. Participar en actividades recreativas también promueve el pensamiento colaborativo al abordar problemas planteados. A través del juego y las actividades lúdicas, los niños tienen la oportunidad de expresar sus emociones y puntos de vista, enriqueciendo así el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Asimismo, las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo del cerebro y las funciones ejecutivas categorizando sus 4 dominios interdependientes los cuales son: procesamiento de la información, control atencional, flexibilidad cognitiva y establecimiento de objetivos.

### **2.3.2. Dimensiones de las actividades lúdicas**

#### **a. Dimensión 1: Juego motor**

Berru (2023) Se trata del desplazamiento físico que ocurre durante el juego, donde la práctica de la actividad contribuye al desarrollo de la destreza motriz. El juego motor en los niños pequeños implica la mejora progresiva del movimiento y la coordinación motora de manera entretenida. A medida que los niños dominan el juego, también perfeccionan sus habilidades sensoriales, lo que les permite mejorar su coordinación motora y su control corporal en contextos lúdicos.

#### **b. Dimensión 2: Juego social**

Berru (2023) Los juegos que fomentan la comunicación son aquellos que facilitan la interacción social, permitiendo a los niños relacionarse entre sí. Estos juegos se definen por las actividades específicas que los niños realizan, generalmente en el entorno familiar, al participar en juegos elegidos por ellos mismos. Específicamente en el caso de los niños pequeños, su interacción se basa en los juegos, lo que les permite comunicarse abiertamente y desarrollar habilidades de comunicación. A través de esta interacción, los niños aprenden a comportarse adecuadamente y a conocerse mutuamente, estableciendo un lenguaje común que les permite expresarse y comunicarse de manera efectiva.

### **c. Dimensión 3: Juego emocional**

Berru (2023) El juego infantil permite a los niños expresar sus sentimientos, experiencias y pensamientos, lo que contribuye al control emocional y facilita la asimilación y maduración de las situaciones que experimentan. La recreación infantil proporciona a los estudiantes la oportunidad de desenvolverse libremente y canalizar su energía de manera positiva, aliviando la tensión. Dado que los niños enfrentan numerosas dificultades en su vida diaria, la recreación se convierte en un momento único para encontrar equilibrio mental y autocontrol. Además, el juego es una forma de desarrollar la personalidad al aprender a controlar las emociones, aumentar la autoestima, fomentar la aceptación de uno mismo y mejorar el auto concepto, lo que permite un equilibrio emocional.

#### **2.3.3. Importancias de las estrategias lúdicas.**

Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, el juego proporciona a los niños una oportunidad invaluable para explorar su entorno, estimulando su creatividad, pensamiento crítico y competencias lingüísticas. Además de promover estas habilidades, el juego les ayuda a aprender a convivir con otros y a internalizar valores fundamentales para su desarrollo en la vida diaria. Es ampliamente reconocido como una herramienta esencial en el crecimiento y desarrollo infantil, y se adapta de manera natural a los cambios en el entorno. Desde una edad temprana, el juego contribuye al desarrollo integral de los niños, incluyendo aspectos como la motricidad, el intelecto y las habilidades sociales, lo que facilita un aprendizaje activo y participativo. López (2022) sugiere que, a través de diversas actividades lúdicas, es posible estimular el desarrollo de habilidades motoras que son beneficiosas para las actividades diarias, como atarse los zapatos, cepillarse los dientes o utilizar cubiertos. Un adecuado progreso en el desarrollo motor proporciona a los niños autonomía y confianza, permitiéndoles avanzar de lo simple a lo complejo con seguridad.

#### **2.3.4. Actividades lúdicas en el aula**

De acuerdo con Dávila & Mendoza (2021), las actividades en el aula permiten a los alumnos investigar de manera que fomente su desarrollo. Estas actividades deben diseñarse de manera que despierten el interés de los niños y los involucren activamente en la clase. Algunas de las actividades lúdicas que se pueden llevar a cabo en el aula incluyen "Juego con letras y números" y "Los símbolos de mi abuelo". Estas actividades no solo sirven como herramientas metodológicas para los docentes, sino que también motivan a los niños, generando entusiasmo por asistir a la escuela y contribuyendo a su proceso de aprendizaje. Además, fomentan la participación activa en el aula, lo que promueve el desarrollo integral de los niños, incluyendo aspectos intelectuales, morales, sociales y cognitivos, así como el desarrollo de habilidades y destrezas para la vida. Para alcanzar los objetivos establecidos en la investigación, se proponen actividades innovadoras que motiven tanto a los docentes como a los niños en el aula. Estos juegos se llevarán a cabo con material didáctico seguro, permitiendo que los niños adquieran nuevos conocimientos y prácticas. Cuando una persona puede expresarse a través de diversas actividades, tiene más oportunidades de fortalecer su personalidad y ganar confianza en sí misma.

#### **2.3.5. Teoría que sustentan a las estrategias lúdicas**

##### **a. Teoría de Piaget (1973):**

Rojas (2023), el pensamiento de Piaget se asocia con las estrategias lúdicas mediante el uso de juegos y juguetes. Ellos sostienen que estos elementos son considerados beneficiosos para el desarrollo integral de los niños. Además, incorporaron estos mecanismos en el análisis y la reflexión sobre el proceso de la infancia. El juego se define por la incorporación de los principios de la materialidad.

##### **b. Teoría de Vygotsky (1982):**

Rojas (2023), sostiene que el juego es una herramienta y recurso sociocultural. Destaca que las estrategias lúdicas impulsan el desarrollo

psicológico de los niños, promoviendo el progreso en habilidades, comprensión, atención y pensamiento independiente. Para Vygotsky, a través del juego, el niño crea su propia experiencia y existencia tanto en el ámbito colectivo como educativo.

**c. Teoría de Montessori (1909):**

Rojas (2023), sostiene que, mediante el juego, los niños comprenden de manera confiable lo que aprenden sobre su entorno. Así, experimentan nuevos comportamientos, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones. Por lo tanto, el juego facilita el desarrollo del aprendizaje.

**d. Teoría de Rousseau (1959):**

Rojas (2023), subraya que el juego no se integra completamente en la educación, pero desempeña un papel muy importante en la actividad estudiantil. Por esta razón, se utiliza en la educación, aunque su incorporación aún no es total.

**e. Teoría de Freud (1899):**

Rojas (2023), señaló que el niño, a través del juego, logra dominar los eventos, adoptando una actitud paciente para intentar manejar la situación. Además, destacó que el juego permite al niño utilizarlo como herramienta para controlar ciertos acontecimientos que le resultaron angustiosos.

### **2.3.6. Capacidad de integración**

Alanya (2022) Definió la integración de la educación como un proceso emocional que tiene como objetivo combinar la educación general y especial para brindar servicios apropiados para la educación de todos los niños. Se define como un apoyo para la socialización entre los infantes y se define como el progreso y la individualidad de la integración temporal, el liderazgo y la relación

de un grupo particular de niños con sus compañeros, involucrando también a los miembros de su comunidad.

Por otro lado, la socialización combina diferentes procesos de desarrollo y aprendizaje. Con el único fin de convertir al infante en una persona crítica y sobre todo que tenga la capacidad de relacionarse adecuadamente con los demás individuos, mejorando de esta manera las habilidades sociales.

### **2.3.7. Dimensiones de la capacidad de integración**

#### **➤ Dimensión 1: Autoestima**

Uno de los componentes más importantes de la socialización es reconocer que eres valioso y significativo para los demás, lo que a su vez incrementa tu autoestima. Esta autoestima se basa en la imagen que proyectas y en cómo los demás te perciben. Es fundamental que las personas cuiden sus relaciones con sus semejantes, fomentando el liderazgo, la empatía y la cooperación. A través de estas interacciones, los individuos construyen su propio valor, basado en las experiencias vividas y en la valoración sustancial que tienen de sí mismos (Berru, 2023).

#### **➤ Dimensión 2: Comportamiento**

Estas actitudes son las que desarrollan el autocontrol necesario para mantener una vida social adecuada y ser aceptado dentro de un grupo social, permitiendo discernir entre lo correcto y lo incorrecto. Los niños pueden sentir culpa, miedo o autocastigo cuando no siguen ciertas reglas. Las relaciones con los demás muestran la importancia de la honestidad, seguir reglas y no contradecir a los demás (Berru, 2023).

#### **➤ Dimensión 3: Identificación**

El proceso psicológico que transforma a una persona en la conducta de los demás conduce a la integración de los pensamientos, sentimientos, tradiciones y valores del grupo al que pertenece la persona. De esta manera, el niño comienza a aceptar sus derechos, responsabilidades, límites de su

conducta, derechos y, lo más importante, responsabilidad por las consecuencias de sus acciones, palabras y rostro personal (Berru, 2023).

➤ **Dimensión 4: Axiología**

Es una cualidad inherente a una realidad, ya sea un objeto o un sujeto. De esta manera, los objetos y sujetos se valoran según sus características. La axiología se enfoca en el estudio de los valores, su naturaleza y los juicios que se derivan de ellos. Un valor se considera un criterio para hacer un juicio, lo que vincula la axiología con la ética. Esta disciplina se utiliza para identificar y medir los valores, analizando cómo las personas determinan el valor que otorgan a las cosas. A través de la axiología, se pueden establecer parámetros que ayudan a comprender el pensamiento humano. Existen valores subjetivos, objetivos, dinámicos, permanentes y otros tipos, que se organizan de distintas maneras en cada individuo e influyen en su comportamiento. La suma de estos comportamientos define el modo de acción de una sociedad, y al entender cómo se establecen los valores, la axiología puede contribuir a modificar las acciones desde una perspectiva ética (Orrego, 2023).

### **2.3.8. Importancia de la Capacidad de integración**

El juego y la socialización en preescolar son fundamentales para todos los niños, ya que representan una excelente manera de comprender y relacionarse con el mundo que los rodea. A través de símbolos y mímicas, los niños pueden asumir diferentes roles, lo que les permite sentirse dueños de su propio destino e imaginar diversos papeles, especialmente aquellos de su entorno, como los de padres, maestros y compañeros de escuela (Berru, 2023).

### **2.3.9. Integración en los juegos**

Como se ha mencionado previamente, la integración escolar implica que el niño se ajuste a un entorno distinto al familiar, lo que puede causar ansiedad y sensaciones de pérdida al separarse de sus principales figuras de afecto. Asimismo, puede experimentar sentimientos de abandono al no tener una percepción del tiempo y no poder anticipar cuándo regresarán por él sus

familiares (Junta de Portavoces, 2019). Por consiguiente, una estrategia efectiva para facilitar la adaptación del niño al entorno preescolar es mediante juegos y actividades recreativas. Estas actividades fomentan la interacción del niño con sus compañeros y maestros, así como la internalización de normas, valores y conocimientos que fortalecen su desarrollo cognitivo, físico y social. Además, los juegos estimulan la expresión verbal del niño, lo que potencia su comunicación y relaciones emocionales con sus compañeros y educadores. Asimismo, el juego promueve la integración social al requerir la interacción entre los participantes, lo que contribuye a la socialización de los individuos. En resumen, el juego se presenta como un vehículo de integración debido a su naturaleza libre, que permite a cada niño asumir roles según sus preferencias y habilidades, estableciendo así las bases de la socialización en estas etapas tempranas (Santillan, 2024).

### **2.3.10. Beneficios de la integración en la educación**

- Promueve el desarrollo de competencias sociales: El niño tiene la oportunidad de interactuar con sus compañeros desde diferentes perspectivas y habilidades, lo que le permite desarrollar la empatía, la tolerancia y la comunicación afectiva.
- Los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, a respetar las diferencias y a apreciar la diversidad.
- Además, se observa una mejora en su rendimiento académico, ya que se siente cómodo compartiendo el mismo entorno educativo, lo que le proporciona oportunidades de aprendizaje enriquecedoras (CENTRO RIE, 2020).
- También facilita el establecimiento de nuevas conexiones afectivas con adultos y otros niños, promoviendo relaciones saludables entre compañeros y fortaleciendo el vínculo positivo con los docentes.
- Del mismo modo, contribuye al desarrollo de la independencia del alumno al permitirle manejar y aceptar las exigencias académicas mientras participa en diversas actividades.
- Por último, fomenta el aprendizaje cooperativo.

### 2.3.11. Teorías de la capacidad de integración

- a. **La teoría Sociocultural de Vygotsky:** Se enfoca en la interacción social de los niños. Berru (2023), los estudiantes tienen habilidades divertidas como la inteligencia, la memoria, el pensamiento y la imaginación. Estas habilidades se ven directamente afectadas por las personas, la educación y la cultura que influyen en su desarrollo. Vygotsky sugirió que la relación entre los niños está determinada por el entorno y el entorno en el que crecen.
- b. **La teoría del aprendizaje social de Bandura:** postula que los niños adquieren conocimientos principalmente a través de su interacción con el entorno social. En este contexto, se destaca la importancia de observar y recibir refuerzos por las conductas que exhiben, lo que contribuye al desarrollo interno del individuo. Este proceso se basa en las interacciones cognitivas que ocurren entre los niños y diversos contextos, como sus familias, amigos, escuela e incluso la iglesia, donde interactúan con sus pares (Peredo, 2019).

### 2.4. Definición de términos básicos

- A. **Autoestima:** Es un sentimiento valorativo sobre nuestro ser, sobre quiénes somos, y abarca el conjunto de características corporales, mentales y espirituales que conforman nuestra personalidad (Huamán, 2022).
- B. **Axiología:** Cuando los niños se encuentran ante retos emocionales complicados, a menudo emplean el juego como un medio de expresión. Concederles tiempo para jugar les ofrece la posibilidad de indagar y comprender emociones como el dolor, el miedo o la pérdida, mientras conservan su inocencia y vitalidad infantil (Burgos, 2024).
- C. **Capacidad de integración:** La diversidad contribuye a enriquecer la experiencia de los niños al promover su comprensión y aprecio por la diversidad, lo que, a su vez, puede fortalecer su capacidad para interactuar y colaborar eficazmente con personas de distintos trasfondos culturales y sociales (Intriago, 2022).

**D. Comportamiento:**

En psicología, comportamiento o comportamiento se refiere a diversas reacciones que ocurren en el cuerpo ante estímulos que pueden estar presentes o no. Esta conducta puede ser consciente o inconsciente, dependiendo de la situación que la afecte.

**E. Dimensiones:** Las dimensiones son los componentes que constituyen una variable compleja y que se desglosan para su medición. Estas dimensiones se establecen considerando los distintos aspectos, tipos o fases que conforman esa variable compleja.

**F. Estrategias lúdicas:** Las estrategias lúdicas engloban diversos enfoques que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, y la utilización de dramatizaciones, entre otros recursos. Estas tácticas son aplicadas por los educadores con el propósito de potenciar los procesos de aprendizaje, el desarrollo de conocimientos y la adquisición de habilidades de los alumnos, tanto dentro como fuera del salón de clases.

**G. Identificación:** El conjunto de rasgos, aptitudes, habilidades y competencias que identifican a un individuo, se va desarrollando durante los primeros años de vida. Este proceso comienza cuando el niño reconoce su propia existencia como una entidad separada de los demás, y comienza a definir su propia identidad.

**H. Integración:** La integración social implica la habilidad de comunicarse, cooperar, colaborar y participar en actividades compartidas de manera positiva y constructiva. No se reduce únicamente a cumplir con las normas y valores de la sociedad, sino que también incluye contribuir al progreso y al bienestar de esa misma sociedad.

**I. Juego emocional:** Cuando los niños se enfrentan a desafíos emocionales complejos, a veces recurren al juego como una forma de expresión. Permitirles tener tiempo para jugar les brinda la oportunidad de explorar y comprender sentimientos como el dolor, el miedo o la pérdida, al tiempo que mantienen su inocencia y espíritu infantil.

- J. Juego motor:** El juego motor se destaca como uno de los más cruciales debido a sus atributos que abarcan diversas áreas de desarrollo del estudiante, no limitándose únicamente a lo motriz (Romero, 2022).
- K. Juego social:** Implica una actividad recreativa que requiere la participación de dos o más personas y generalmente se desarrolla en ambientes cerrados o bajo techo. Este tipo de juegos incluye principalmente actividades de salón y de mesa, pero no abarca los juegos deportivos que se centran en la destreza física y el esfuerzo muscular de los jugadores.
- L. Metodología:** La metodología de la investigación es el método que se utiliza para abordar un problema de investigación, recolectando datos mediante diversas técnicas, interpretando esos datos y obteniendo conclusiones. En resumen, la metodología de la investigación es el plan de un estudio o investigación.
- M. Pedagogía:** Los valores son normas o principios que guían el comportamiento, el carácter y el pensamiento de individuos y sociedades. Entre los valores más significativos se incluyen la responsabilidad, la justicia, la lealtad y la paz.
- N. Teoría:** Consisten en conjuntos de afirmaciones interrelacionadas que definen, describen, vinculan y explican fenómenos de interés. Las funciones de una teoría incluyen la descripción de los fenómenos estudiados, la identificación de sus relaciones y la determinación de sus causas.
- Ñ. Valores:** Los valores son normas o principios que guían el comportamiento, el carácter y el pensamiento de individuos y sociedades. Entre los valores más significativos se incluyen la responsabilidad, la justicia, la lealtad y la paz.

## **CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **3.1. Hipótesis**

#### **3.1.1. Hipótesis General**

**HG:** Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la mejora de la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I-E “Cayros” 2024.

#### **3.1.2. Hipótesis Específicas**

**HE01:** Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Autoestima.

**HE02:** Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Comportamiento.

**HE03:** 3. Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Identificación.

**HE04:** 4. Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión axiológica.

### **3.2. Variables**

#### **3.2.1. Variable I: ESTRATEGIAS LÚDICAS**

Se establece que las metodologías y didácticas que un docente puede emplear en el proceso de enseñanza y aprendizaje son esenciales para la transformación educativa, facilitando un entorno propicio para la adquisición de conocimientos en todas las áreas del currículo de este nivel educativo.

De acuerdo con euro innova (2020), las estrategias didácticas son procedimientos formales y estructurados que tienen como objetivo desarrollar uno o varios procesos de aprendizaje en las escuelas. Estas estrategias ofrecen a

los alumnos alternativas motivadoras para resolver las actividades propuestas, permitiéndoles procesar y retener la información de manera ordenada.

En síntesis, las estrategias de aprendizaje son procesos y modelos de aprendizaje que mejoran la capacidad de organizar la información de manera efectiva. Estas estrategias permiten a los estudiantes desarrollar una comprensión de nuevos conceptos, centrarse en los objetivos del aula, aprender técnicas de resolución de problemas y utilizarlas en el futuro. Se producen aprendizajes importantes en este nivel de educación y más allá.

### **3.2.2. Dimensiones de las variables:**

#### **a. Dimensión 1: Juego motor**

Estos tipos de juegos aparecen de manera espontánea en los niños desde las primeras semanas de vida, cuando comienzan a repetir movimientos y gestos inicialmente involuntarios. Almora & Quispe (2019) señalan que "estos juegos evolucionan significativamente los dos primeros años de vida continúan hasta la niñez y la adolescencia. Actividades como caminar, correr, saltar, gatear, rodar, empujar y tirar se encuentran entre las actividades favoritas de los niños porque les permiten desarrollar nuevas habilidades motoras y aliviar tensiones.

#### **b. Dimensión 2: Juego social**

Veramendi (2024). El juego constituye una experiencia agradable y sin restricciones donde los niños utilizan su imaginación para representar situaciones cotidianas que enfrentan en su día a día. Esta práctica es esencial para el desarrollo de sus destrezas emocionales y sociales, además de contribuir significativamente a su progreso cognitivo en diferentes actividades en la que una persona se relaciona con otros, estableciendo una comunicación efectiva y mejorando sus habilidades sociales. Implica actuar de manera asertiva en diversas circunstancias que puedan surgir.

### **c. Dimensión 3: Juego emocional**

A través del juego, los niños manifiestan y comprenden sus emociones, además de aprender y ensayar situaciones que involucran habilidades emocionales y sociales. Estas habilidades actúan como herramientas efectivas que facilitan la toma de decisiones, promueven la empatía con sus pares y permiten identificar emociones negativas. A continuación, se mencionan algunos juegos que los padres pueden utilizar para fomentar adecuadamente el desarrollo emocional de sus hijos. Veramendi (2024).

#### **3.2.3. Variable 2: CAPACIDAD DE INTEGRACIÓN**

Eche (2019). La NARC (Asociación Nacional de Ciudadanos Retrasados, EE. UU.), según citado por (Herramientas Pedagógicas, s.f), describe la integración como un enfoque filosófico o principio que se implementa proporcionando una variedad de opciones educativas y clases adaptadas a las necesidades educativas individuales de cada estudiante. Esta práctica facilita una integración óptima en términos de instrucción, tiempo y socialización entre los estudiantes con discapacidades y aquellos sin ellas durante el horario escolar regular.

#### **3.2.4. Dimensiones de las variables:**

##### **a. Dimensión 1: Autoestima**

Huamán (2022). Indica que la autoestima es esencial para los seres humanos y está influenciada mediante una combinación de recursos internos y externos. Además, describe la autoestima como un proceso en constante cambio y complejo, que se desarrolla y evoluciona a lo largo de toda la vida. En resumen, la autoestima representa el nivel de valoración y aprecio que una persona tiene hacia sí misma, siendo una parte importante de la personalidad de cada uno. La autoestima es una característica esencial que contribuye a definir nuestra identidad como seres humanos.

## **b. Dimensión 2: Comportamiento**

Para entender a fondo los problemas de conducta en la infancia, es esencial tener en cuenta el contexto evolutivo. Campbell (2006) afirma que el desarrollo normal sirve como un punto de referencia para examinar las diferencias individuales en los procesos y resultados que pueden estar relacionados con la aparición temprana y la continuidad de problemas de conducta en algunos niños. Por tanto, se destaca la importancia de los procesos de desarrollo universales como un marco para comprender las diferencias individuales que, a veces, pueden ser indicativos de problemas que surgen en la primera infancia.

## **c. Dimensión 3: Identificación**

Yauricasa (2021). De acuerdo con MINEDU- Ministerio de Educación (2015), se destaca que para que un estudiante pueda afirmar y valorar su propia identidad, es crucial que se conozca y se aprecie así mismo. Esto implica un reconocimiento de las diversas facetas que lo conforman, así como de su trasfondo histórico y cultural, lo cual le otorga un sentido de arraigo. Además, implica aprender a manejar adecuadamente tanto sus emociones como su comportamiento en las interacciones con los demás. Por su parte, MINEDU (2016) proporciona una conceptualización detallada de esta variable, indicando que se refiere al momento en que el niño logra no solo reconocer, sino también valorar, su forma de sentir, pensar y actuar, partiendo de la identificación de las distintas dimensiones que conforman su identidad (histórica, étnica, social, sexual, cultural, de género, ambiental, entre otras). Este proceso se da a medida que interactúa de manera constante con las personas que lo rodean y los diversos entornos en los que se desenvuelve, ya sea en su familia, en la escuela o en su comunidad.

## **d. Dimensión 4: Axiología**

La axiología examina no sólo los buenos resultados sino también los malos, examinando los principios que nos hacen pensar que algo es importante o indigno y

considera las bases de esta decisión. Algunos ejemplos de valores objetivos son la bondad, la verdad y la belleza. Sólo cuando representan un propósito (a menudo caracterizado por la voluntad personal) se consideran importantes. Además, los valores pueden ser fijos largos o dinámicos (Burgos, 2024).

### 3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VAR.	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
JUEGOS DIDÁCTICOS	Vinces (2022) refiere que las estrategias lúdicas tienen un papel muy importante para la socialización de los infantes, el cual el entorno y la sociedad que los rodea es el escenario adecuado para interacción de los mismos. Colocando en práctica el aprendizaje social de Bandura, reforzando su conducta, autoestima y habilidades motrices.	Los Para evaluar la variable las estrategias lúdicas, se elaboró un instrumento, considerando los aspectos conceptuales expuestos por Tobón (2017), quienes considero el juego motor, juego social y juego emocional, como componentes que se consideran como las dimensiones en la presente investigación, el instrumento corresponde a la escala ordinal, su aplicación está prevista para ejecutarse en un tiempo promedio de 15 minutos, siendo su calificación de respuestas politómicas tipo Likert, nunca (1), casi nunca (2), a veces (3), casi siempre (4), siempre(5).	Juego motor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza pequeños circuitos según las indicaciones.</li> <li>Relaciona movimientos corporales al ritmo de la música.</li> </ul>	1,2,3,4,5 6, 7, 8, 9, 10	Nunca (1) Casi Nunca (2) A veces (3) Casi Siempre (4) Siempre (5)	Guía de observación
			Juego social	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabaja en equipo.</li> <li>Comparte los materiales.</li> <li>Interactúa de manera verbal con sus compañeros.</li> </ul>	11, 12, 13 14, 15, 16, 17		
			Juego emocional	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestra alegría al socializar con sus demás compañeros.</li> <li>Comparte de manera espontánea sus vivencias.</li> </ul>	18, 19, 20, 21 22, 23, 24		
			Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona de manera positiva con sus compañeros.</li> <li>Demuestra buena actitud ante la realización de la actividad.</li> </ul>	1, 2, 3 4, 5, 6, 7		
			Comportamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respeto los acuerdos establecidos.</li> <li>Se mantiene atento(a) en la ejecución de la actividad.</li> </ul>	8, 9, 10 10, 11, 12		
			Identificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se identifica así mismo.</li> <li>Busca estrategias para resolver un problema presentado.</li> </ul>	13, 14, 15, 16 17, 18, 19		
CAPACIDAD DE INTEGRACIÓN	La integración es un proceso psicológico que demuestra la relación de las actitudes, valores y socialización con los semejantes, en donde el	Respecto a la segunda variable Integración se elaboró una guía de observación de acuerdo con lo planteado por Fernández y Baptista (2014), considerando tres dimensiones de		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pone en práctica los valores franciscanos.</li> </ul>	20, 21	Nunca (1) Casi Nunca (2) A veces (3) Casi Siempre (4) Siempre (5)	Guía de observación

	<p>infante se integra con sus demás compañeros de manera armoniosa siguiendo pautas, respetando reglas y demostrando responsabilidades (Martínez, 2022).</p>	<p>acuerdo con el marco teórico sustentado por el autor base, autoestima, comportamiento e identificación, corresponde a escala ordinal y su aplicación está prevista para ejecutarse en un tiempo promedio de 20 minutos, utilizando la técnica de observación y siendo utilizada el instrumento de guía de observación, cuya calificación de respuestas es Nunca (1), Casi Nunca (2), A veces (3), Casi Siempre (4), Siempre (5).</p>	<p>Axiológica</p>				
				<p>Se identifica como hijo amado por Dios</p>	<p>22, 23, 24</p>		

## **CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA**

### **4.1. Enfoque de la investigación**

En nuestra investigación, nos hemos inclinado por un enfoque cuantitativo. Esto nos ha permitido recolectar datos numéricos y aplicar métodos estadísticos para analizarlos, lo que ha mejorado la precisión y la confiabilidad de nuestros resultados.

Se optó por un enfoque cuantitativo para la investigación, por ende, los datos relacionados con las estrategias lúdicas y capacidad de integración podían ser medidos numéricamente. En este sentido, fue esencial utilizar un guía de observación. Según lo planteado por Sánchez (2019), este enfoque se basa en la realización de mediciones mediante métodos estadísticos, lo que posibilita obtener descripciones y relaciones de manera imparcial mediante cálculos exactos.

### **4.2. Método**

En nuestro estudio, aplicamos el enfoque hipotético-deductivo para verificar si las hipótesis planteadas están relacionadas con los resultados obtenidos mediante la experimentación directa con el objeto de estudio. Este método lógico, según Tamayo (2014) mencionado por Castillo (2022), describe el proceso científico basado en un ciclo que incluye inducción, deducción e inducción nuevamente para establecer y confirmar o refutar hipótesis. Esta metodología requiere que el científico combine la reflexión con el análisis racional.

### **4.3. Tipo de investigación**

Ander (2011), referenciado por Angulo (2024), el estudio mencionado en este texto se enmarca dentro de la investigación aplicada. Su objetivo es analizar una situación específica para identificar necesidades y problemas, con la intención de aplicar el conocimiento obtenido de manera práctica. Este tipo de investigación busca comprender para intervenir, ya sea cambiando, manteniendo, reformando o ajustando aspectos de la realidad social.

#### 4.4. Diseño de investigación

La investigación cuasi-experimental se caracteriza por realizar una prueba previa (pre test), seguida de la aplicación del tratamiento experimental. Posteriormente, se evalúa el cambio mediante una prueba posterior (pos test). Este método incluye tanto un grupo experimental como un grupo de control. Al finalizar el experimento, se lleva a cabo una evaluación en relación con la variable dependiente de la investigación para ambos grupos (Rojas, 2023).

##### A. Cuasi-experimental

Los diseños cuasi-experimentales, fundamentales en la investigación aplicada, son modelos de estudio que no emplean la aleatorización. Debido a esto, no se puede asegurar la equivalencia inicial entre los grupos, a diferencia de los diseños experimentales. Cook y Campbell (1986), Benmarhnia y Fuller (2020), consideran los cuasi-experimentos como una alternativa a los experimentos con asignación aleatoria en contextos sociales donde es difícil alcanzar un control experimental completo. Un ejemplo de este tipo de diseño es el cuasi-experimental de dos grupos no equivalentes con pretest y postest.

**Tabla 1**

*Formula Cuasi Experimental*

OG1	x	HG1
OE4	-	HG4
OG1: Objetivo general		HG1: Hipótesis general
OG4: Objetivos específicos		HG4: Hipótesis específicos

## **4.5. Población y muestra**

### **4.5.1. Población**

La población se define como el conjunto de personas u objetos que se seleccionan para ser estudiados con el fin de generalizar los resultados de acuerdo a ciertas especificaciones. La elección de la población no solo se basa en los objetivos de la investigación, sino también en consideraciones prácticas. Es crucial que esta selección esté fundamentada en la formulación del problema y tome en cuenta claramente las características relevantes en términos de contenido, ubicación y periodo temporal (Hernández et al., 2014, citado en Flores, 2023).

En este caso, el ámbito de estudio es la Institución Educativa Particular Cayros, que ofrece educación en los niveles inicial, primario. El enfoque de esta investigación se dirige hacia el nivel inicial, específicamente en el aula de niños de 5 años, con un promedio total de 104 estudiantes en el nivel inicial.

### **4.5.2. Muestra**

La muestra es un subgrupo que el investigador elige como una muestra representativa del total de la población (Arias & Covinos, 2021).

#### **A. Muestreo**

Es el censo como una investigación científica que implica el análisis de todos los casos que conforman la población o universo. En este estudio, se tomaron en cuenta todos los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cayros como parte de la muestra, utilizando la edad y el sexo como criterios de inclusión (Rojas & Saldaña, 2023).

**Tabla 2**

*Muestra*

<b>GRUPO</b>	<b>5 años</b>	<b>TOTAL</b>
EXPERIMENTAL	17	17
TOTAL:		17

Se aplicaron los siguientes criterios para elegir la muestra del grupo experimental.

#### **Criterios de inclusión para grupo experimental**

- Niños y niñas matriculadas en el nivel inicial de la institución educativa privada “Cayros”.
- Niños y niñas con asistencia permanente.
- Timidez al momento de socializar
- Egocentrismo al compartir materiales.
- Horario de ejecución durante el horario del área de Personal social.

#### **Criterios de exclusión**

- Cronograma de actividades planteadas por la institución Educativa.
- Falta de tiempo
- Inasistencia de algunos niños por enfermedad.

#### **4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Baena (2017), citado por Chipana (2023) define la técnica como la utilización de métodos para obtener información del grupo de estudio con el fin de alcanzar los objetivos de investigación. En este caso, se empleó la guía de observación como técnica de investigación. Respecto al instrumento, según Cisneros-Caicedo et al., (2022) estos son herramientas utilizadas en toda investigación, constituyendo recursos que facilitan el acceso a la información necesaria.

#### 4.6.1. La Técnica:

La técnica de observación consiste en un conjunto de acciones o procedimientos que permiten obtener información relevante. Por ello, en esta investigación se utilizó la técnica de observación (Malca, 2021).

- **La Observación,** La observación es un método empírico que consiste en examinar cuidadosamente los hechos o fenómenos, recolectar y registrar la información obtenida, y luego analizarla. Es crucial en cualquier investigación, ya que brinda al investigador una gran cantidad de datos. Para realizar una observación efectiva, es fundamental tener en cuenta lo que se desea observar en relación con los objetivos del estudio (Fernández, 2021).
- **Observación directa,** Este enfoque consiste en recolectar datos sobre el tema de estudio sin acercarse demasiado ni alterar el entorno en el que se encuentra, ya que hacerlo podría sesgar la información.
- **Observación participativa,** Mediante este método, el investigador observa el entorno y comparte experiencias directas con los participantes de la investigación, proporcionando conocimientos que les ayudarán a interpretar el estudio basándose en sus propias percepciones.

#### 4.6.2. El instrumento:

Según la información proporcionada por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH, 2019), Flores (2023), la ficha de observación es un recurso estructurado que contiene ítems específicos para la evaluación. Este instrumento se emplea para determinar únicamente la presencia o ausencia de estos criterios mediante una escala tricotómica que ofrece tres opciones: nunca, a veces y siempre. Resulta útil para valorar actividades, acciones, procesos, productos de aprendizaje o conductas. Se considera un método de evaluación dentro de los procedimientos de observación.

En el marco de esta investigación, se ha utilizado una guía de observación que contiene 24 ítems para la variable de Estrategias lúdicas y otros 24 ítems para evaluar la capacidad de integración.

#### **4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información**

Los datos recopilados fueron estructurados mediante técnicas de marcado. Se emplearon las utilidades de Microsoft Excel y el software estadístico SPSS. Se llevó a cabo un análisis de los datos utilizando métodos estadísticos.

##### **Excel**

Para examinar los resultados, se utilizó una guía de observación como herramienta. Los datos se introdujeron en Microsoft Excel, donde se realizaron la tabulación, la creación de gráficos, así como el análisis e interpretación requeridos. Por último, se elaboró el informe de la tesis (Pacompia, 2023).

##### **SPSS**

Pacompia (2023) empleó el software estadístico SPSS v26 para procesar e interpretar los resultados de los diversos instrumentos de recolección de datos. Se utilizaron métodos de análisis y síntesis para una comprensión más clara de los componentes individuales del fenómeno estudiado. Además, se aplicó el método de deducción-inducción para verificar el comportamiento de los indicadores de la realidad estudiada en base a las hipótesis formuladas.

##### **Distribución de frecuencia**

Para establecer la frecuencia de ocurrencia de cada valor, primero identificamos los valores observados y resumimos los datos recopilados de nuestras variables. Luego, creamos una lista para registrar los valores en orden junto con sus respectivas repeticiones, facilitando así la elaboración de la distribución de frecuencias.

##### **Escala de estimación**

Para calcular la frecuencia de cada valor, primero identificamos los valores observados y resumimos los datos recopilados de nuestras variables. Luego, creamos una lista que nos permitió registrar los valores junto con sus repeticiones

correspondientes en orden, lo que facilitó la elaboración de la distribución de frecuencias.

### **Figuras estadísticas**

Haciendo uso de las capacidades de representación visual de las computadoras, generamos gráficos estadísticos con los datos recopilados en nuestra investigación. Esto nos permitió presentar de manera clara y comprensible los resultados obtenidos.

## **4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos**

En esta investigación se utilizaron varios instrumentos que fueron validados por expertos, quienes de manera unánime los consideraron adecuados. Este proceso contó con la participación dos especialistas en el tema, quienes evaluaron cada instrumento individualmente, basándose en su experiencia. Utilizando una matriz de categorización, asignaron puntuaciones a cada elemento según su importancia, pertinencia, relevancia y claridad, basándose en la operacionalización de variables, para estructurar las preguntas del instrumento de la guía de observación, se utilizó, dimensiones e indicadores para ambas variables (V1 y V2). Se desarrollaron 24 ítems con una escala politómica de dimensión (nunca, casi nunca, a veces, casi siempre, siempre), que fueron validados por evaluadores expertos, incluidos especialistas. Considerando al Dr. Pecho Dónola Sergio Enrique, Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel.

Se crearon dos guías de observación: una para recolectar datos sobre la segunda variable, "Capacidad de integración" y otra para obtener información sobre la primera variable, "Estrategias Lúdicas".

### **A. Validez**

La validez del contenido se determinó a través de la revisión realizada por expertos a quienes se les proporcionaron las notas y las herramientas de evaluación desarrolladas. Estas herramientas fueron enviadas a revisores específicos para su validación.

## B. Confiabilidad

Se evaluó la fiabilidad del instrumento de encuesta a partir de los datos obtenidos en la muestra piloto mediante el cálculo del coeficiente alfa de Cronbach ( $\alpha$ ), dado que las respuestas a los ítems constaban de múltiples elementos.

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

En Donde:

**K:** El número de ítems

$\sum S_i^2$ : Sumatoria de Varianzas de los Ítems

$S_T^2$ : Varianza de la suma de los Ítems

**$\alpha$ :** Coeficiente de Alfa de Cronbach

Fiabilidad de los dispositivos empleados para evaluar las variables investigadas.

**Tabla 3**

*Confiabilidad de instrumento*

Variable	Alfa de Cronbach	Nº ítems
Estrategias lúdicas	0,708	24
Capacidad de integración	0,809	24

Nota: Base de datos de Prueba pre test.

Según los resultados expuestos, en lo que respecta a las capacidades lúdicas, el primer factor de Cronbach mostró una consistencia de magnitud 0,708, señalando que la segunda variable del estudio utilizada resultó confiable para la recopilación de datos en el estudio. De manera similar, en cuanto a la capacidad de integración, el segundo factor de Cronbach obtuvo un valor de 0,809.

## CAPÍTULO V: RESULTADOS

### 5.1. Presentación y análisis de resultados

#### 5.1.1. Nivel Descriptivo

Las tabulaciones de los datos obtenidos para evaluar la relación entre las variables determinadas fueron proporcionadas por la Institución Educativa Privada “Cayros”. Estos datos fueron analizados y procesados utilizando el software estadístico SPSS- 26, mediante el cual se establecieron los siguientes rangos:

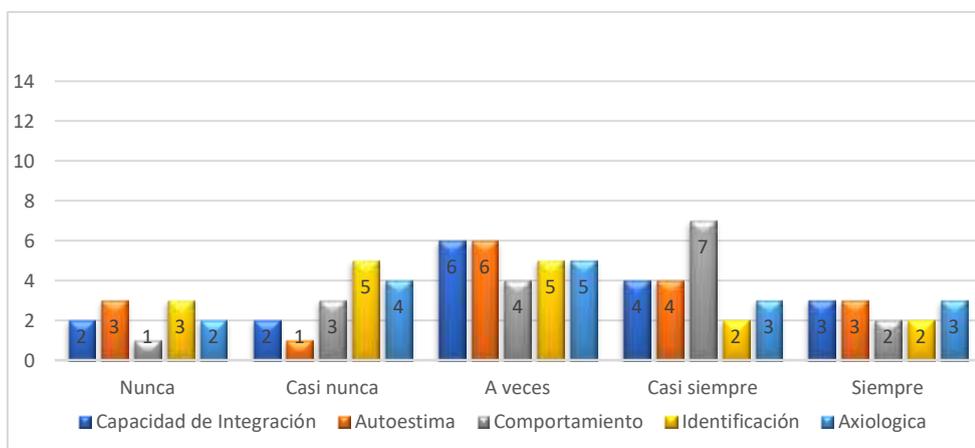
**Tabla 4**

*Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable capacidad de integración y sus dimensiones prueba pre test en la Institución Educativa Privada “Cayros” 2024.*

Niveles	Variable									
	Capacidad Integración		Autoestima		Comportamiento		Identificación		axiológica	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	2	11,8	3	17,6	1	5,9	3	17,8	2	11,8
Casi nunca	2	11,8	1	5,9	3	17,6	5	29,4	4	23,5
A veces	6	35,3	6	35,3	4	23,5	5	29,4	5	29,4
Casi siempre	4	23,5	4	23,5	7	41,2	2	11,8	3	17,6
Siempre	3	17,6	3	17,6	2	11,8	2	11,8	3	17,6
Total	17	100,0	17	100,0	17	100,0	17	100,0	17	100,0

**Figura 1**

*Capacidad de integración pre test y sus dimensiones.*



## Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 17 niños y niñas sobre la variable integración, mediante la observación se detecta que, muestran 2 (11,8%) nunca desarrollan adecuadamente la integración, 2 (11,8%) tienen una apreciación de casi nunca, 6 (35,3%) tienen una apreciación de a veces, 4 (23,5%) tienen una apreciación de casi siempre y 3 (17,6%) lo desarrolla siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel a veces de 6 (35,3%) para la dimensión Autoestima, casi siempre 7 (41,2%) para la dimensión Comportamiento, casi nunca 5 (29,4%) para la dimensión Identificación y a veces 5 (29,4%) para la dimensión axiológica. En donde se establece que la mayoría de los niños observados tienen una apreciación que la integración a veces desarrollan para la mejora de sus aprendizajes.

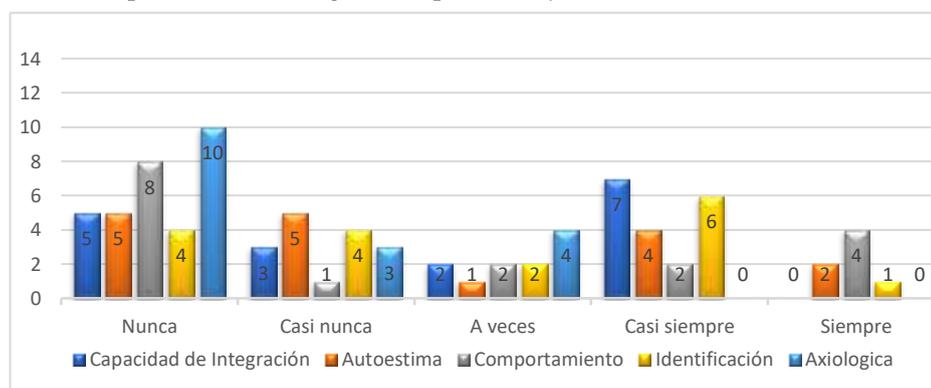
**Tabla 5**

*Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable Capacidad de integración y sus dimensiones prueba post test en la Institución Educativa Privada “Cayros” 2024.*

Niveles	Capacidad Integración		Autoestima		Comportamiento		Identificación		axiológica	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	5	29,4	5	29,4	8	47,1	4	23,5	10	58,8
Casi nunca	3	17,6	5	29,4	1	5,9	4	23,5	3	17,6
A veces	2	11,8	1	5,9	2	11,8	2	11,8	4	23,5
Casi siempre	7	41,2	4	23,5	2	11,8	6	35,3	0	0
Siempre	0	0	2	11,8	4	23,5	1	5,9	0	0
Total	17	100,0	17	100,0	17	100,0	17	100,0	17	100,0

**Figura 2**

*Variable capacidad de integración post test y sus dimensiones*



### Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 17 niños y niñas sobre la variable capacidad de integración mediante la observación se detecta que, muestran 10 (58,8%) nunca desarrollan adecuadamente la axiología, 5 (47,1%) tienen una apreciación de casi nunca, 4 (23,5%) tienen una apreciación de a veces en axiología, 7 (41,2%) tienen una apreciación de casi siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel de nunca 10 (58,8%) para la dimensión Axiología. En donde se establece que la mayoría de los niños observados tienen una apreciación que la capacidad de integración a veces desarrolla para la mejora de sus aprendizajes.

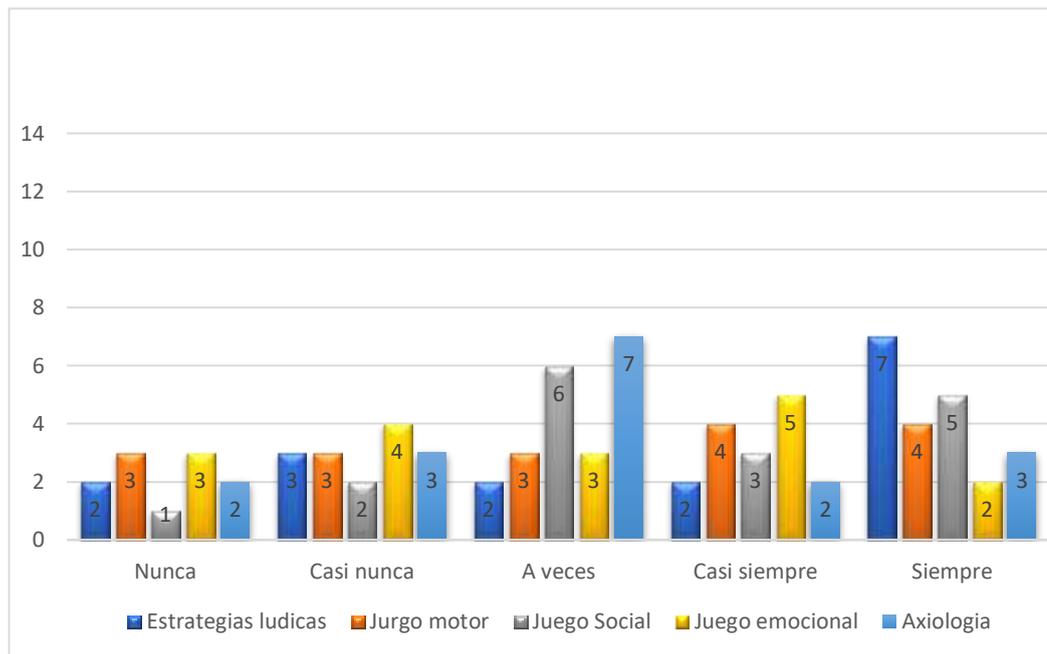
**Tabla 6**

*Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable estrategias lúdicas y sus dimensiones prueba pos test en la Institución Educativa Privada Cayros 2024.*

Niveles	Estrategias lúdicas		Juego motor		Juego social		Juego emocional		Axiología	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	2	11,8	3	17,6	1	5,9	3	17,6	2	11,8
Casi nunca	3	17,6	3	17,6	2	11,8	4	23,5	3	17,6
A veces	2	17,6	3	17,6	6	35,3	3	17,6	7	41,2
Casi siempre	2	11,8	4	23,5	3	17,6	5	29,4	2	11,8
Siempre	7	41,2	4	23,5	5	29,4	2	11,8	3	17,6
Total	17	100,0	17	100,0	17	100,0	17	100,0	17	100,0

**Figura 3**

*Estrategias lúdicas post test y sus dimensiones*



**Interpretación:**

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 17 niños y niñas sobre la variable estrategias lúdicas, mediante la prueba objetiva se detecta que, 2 (11,8%) muestran en nunca el desarrollo de las estrategias lúdicas, 3 (17,6%) se encuentran en casi nunca, 2 (17,6%) se encuentran en a veces, 2 (11,8%) se encuentran en casi siempre, 7 (41,2%) se encuentran en siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel de a veces 6 (35,3%) para la dimensión juego social, nivel siempre 4 (23,5%) para la dimensión juego motor, casi siempre 5 (29,4%) para la dimensión juego emocional, a veces 7 (41,2%) para la dimensión axiología. En donde se establece que la mayoría de los niños observados tienen una apreciación que las estrategias lúdicas mejoran la integración en los infantes.

## 5.1.2. Nivel Inferencial

### ➤ Prueba de normalidad

La aplicación de nuestras pruebas pre test y del post test nos dieron resultados que demostraron valores superiores a 0,05 en la prueba de normalidad, evidenciado en la Tabla 7. Esto indica que nuestros datos siguen una distribución normal, permitiendo utilizar pruebas paramétricas.

Además, efectuamos la prueba de Levene con la que se evaluó la homogeneidad de los datos. Como estos se cumplió la normalidad, logramos aplicar la prueba T de Student para corroborar nuestras hipótesis.

**Tabla 7**

*Contraste de normalidad*

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
ESTRATEGIAS LÚDICAS	,197	17	,078	,915	17	,121
JUEGO MOTOR	,127	17	,200*	,955	17	,534
JUEGO SOCIAL	,156	17	,200*	,947	17	,417
JUEGO EMOCIONAL	,122	17	,200*	,976	17	,912
AXIOLOGIA	,143	17	,200*	,972	17	,859
CAPACIDAD DE INTEGRACIÓN	,223	17	,024	,854	17	,012
AUTOESTIMA	,141	17	,200*	,931	17	,229
COMPORTAMIENTO	,159	17	,200*	,936	17	,275
IDENTIFICACION	,155	17	,200*	,954	17	,522
AXIOLOGIA	,194	17	,088	,875	17	,026

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

*Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio*

➤ **Prueba de hipótesis general**

**H<sub>i</sub>:** Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la mejora de la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I. E.P “Cayros” 2024.

**H<sub>0</sub>:** Las estrategias lúdicas no influyen significativamente en la mejora de la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I. E.P “Cayros” 2024.

Estadísticas de grupo: A continuación, se observan los resultados del pre y post test del grupo experimental:

**Tabla 8**

*Resultados del Pre test del grupo experimental*

<b>Estadísticas de muestras emparejadas</b>					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Capacidad de integración Pret	55,24	17	6,906	1,675
	Capacidad de integración Post	76,12	17	15,960	3,871

**Tabla 9**

*Resultados del Post-test del grupo experimental*

<b>Correlaciones de muestras emparejadas</b>				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Capacidad de integración Pre & Capacidad de integración Post	17	,750	,001

*Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio.*

## Interpretación:

Se exhiben en la tabla 8 los resultados de nuestro grupo experimental constituido por 17 infantes, quienes han obtenido una puntuación de 55,24 en el pre test, un resultado bajo en el aula. Sin embargo, al aplicar el post test se lograron mejores resultados con una puntuación de 76,12, lo cual nos indica que los infantes lograron motivarse durante las actividades de aprendizaje para mejorar su capacidad de integración. A partir de estos resultados he podido concluir que nuestra hipótesis general es válida.

**Tabla 9**

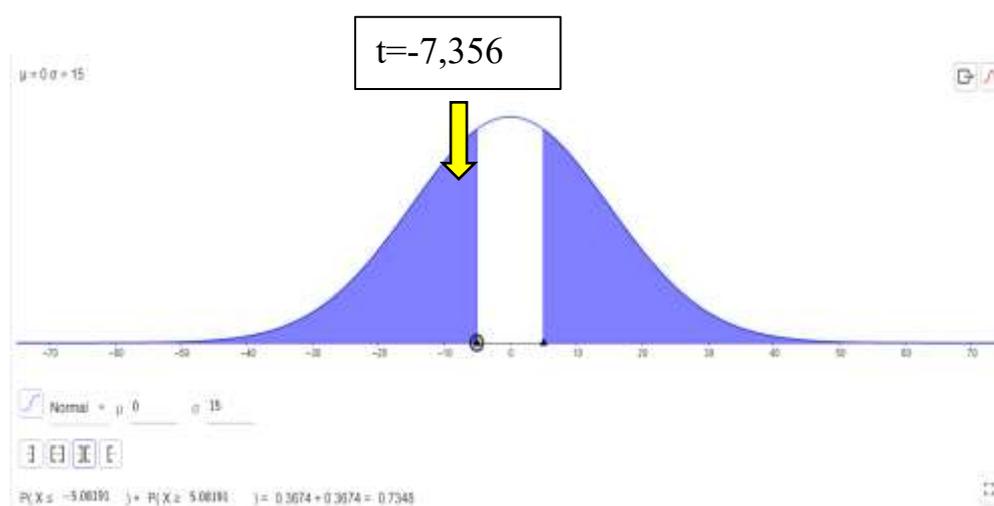
*Prueba de Muestras Emparejadas*

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas							
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Capacidad de integración	-20,882	11,704	2,839	-26,900	-14,865	-7,356	16	,000

*Nota prueba de muestras emparejadas del aula de 5 años en la I.E.P "Cayros"*

**Figura 4**

*Prueba de muestras emparejadas.*



*Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.*

## Interpretación:

En esta tabla se puede contemplar las puntuaciones de los 17 infantes (grupo experimental), quienes cooperaron de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de  $t = -7,356$  lo que significa que hemos desestimando la hipótesis nula y aceptado la hipótesis alterna.

## Prueba de Hipótesis Específica 1

**Hi:** Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Autoestima.

**Ho:** Las estrategias lúdicas no influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Autoestima.

**Tabla 10**

*Estadística de muestras emparejadas: DI Autoestima*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	76,12	17	15,960	3,871
	Autoestima Post	21,88	17	5,442	1,320

**Tabla 11**

*Correlaciones de Muestras Emparejadas*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & autoestima post	17	,779	,000

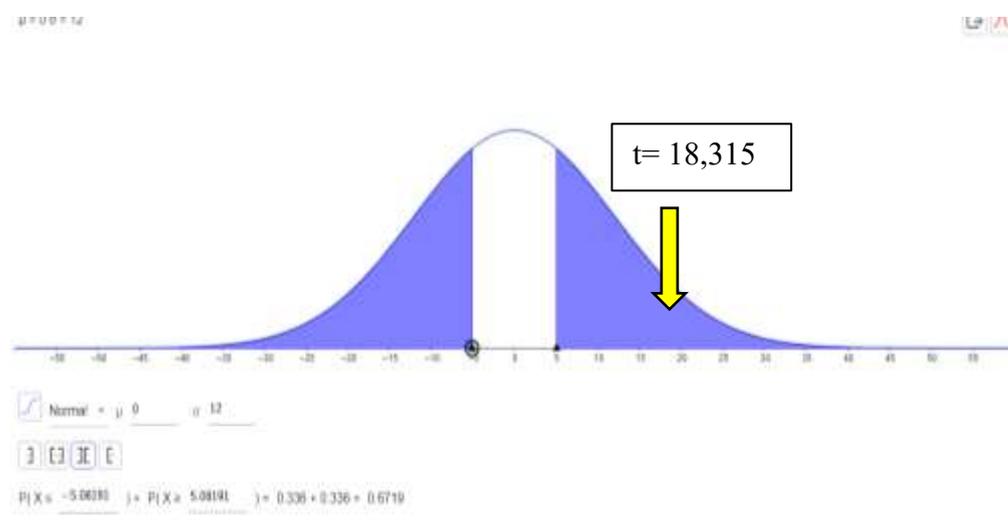
**Tabla 12**

*Prueba de muestras emparejadas*

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
		Desv. Desviación	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilate ral)
Media				Inferior	Superior			
Par 1	Post test – Autoestima post	54,235	12,209	2,961	47,958	60,513	18,315	16 ,000

**Figura 5**

*Prueba de muestras emparejadas.*



*Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.*

**Interpretación:**

En la tabla número 13 de estadísticas emparejadas de la D1 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 17 infantes del aula de 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Hemos examinado las puntuaciones 21,88 y 76,12, así hemos podido concluir que si existe una influencia significativa que la estrategia autoestima con la capacidad de integración. En esta tabla apreciamos las puntuaciones de 17 infantes (grupo experimental), quienes cooperaron en la realización de las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo

que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de  $t = 18,315$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

### Prueba de Hipótesis específica 2

**Hi:** Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Comportamiento.

**Ho:** Las estrategias lúdicas no influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Comportamiento.

**Tabla 13**

*Estadística de muestras emparejadas: D2 Comportamiento*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Capacidad de integración & Comportamiento	76,12	17	15,960	3,871
		16,12	17	3,604	,874

**Tabla 14**

*Correlaciones de muestras emparejadas*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Capacidad de integración & comportamiento	17	,663	,004

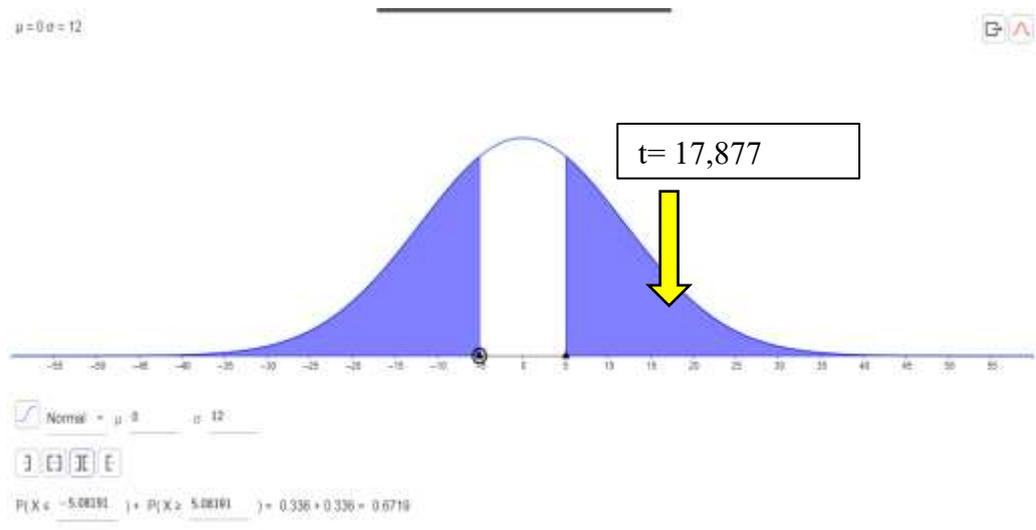
**Tabla 15**

*Prueba de Muestras Emparejadas*

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
				Inferior	Superior				
Capacidad de integración - comportamiento	60,00 0	13,838	3,356	52,885	67,115	17,87 7	16	,000	

## Figura 6

Prueba de muestras emparejada.



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

### Interpretación:

En la tabla número 15 de estadísticas emparejadas de la D2 se observan los resultados del promedio de la prueba post test que fue aplicado a 17 infantes del aula de 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Hemos examinado las puntuaciones 16,12 y 76,12 con lo cual, hemos podido concluir que si existe una influencia significativa al aplicar las estrategias para mejorar la capacidad de integración en la dimensión comportamiento. En esta tabla se puede apreciar las puntuaciones de las 17 palvuarios (grupo experimental), quienes colaboraron en la realización de las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el valor de  $t = 17,877$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

### Prueba de Hipótesis Específica 3

**Hi:** Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Identificación.

**Ho:** Las estrategias lúdicas no influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Identificación.

**Tabla 16**

*Estadística de muestras emparejadas: D3 identificación*

*Estadísticas de muestras emparejadas*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Capacidad de integración	76,12	17	15,960	3,871
	Identificación	21,53	17	6,892	1,656

**Tabla 17**

*Correlación de Muestras Emparejadas*

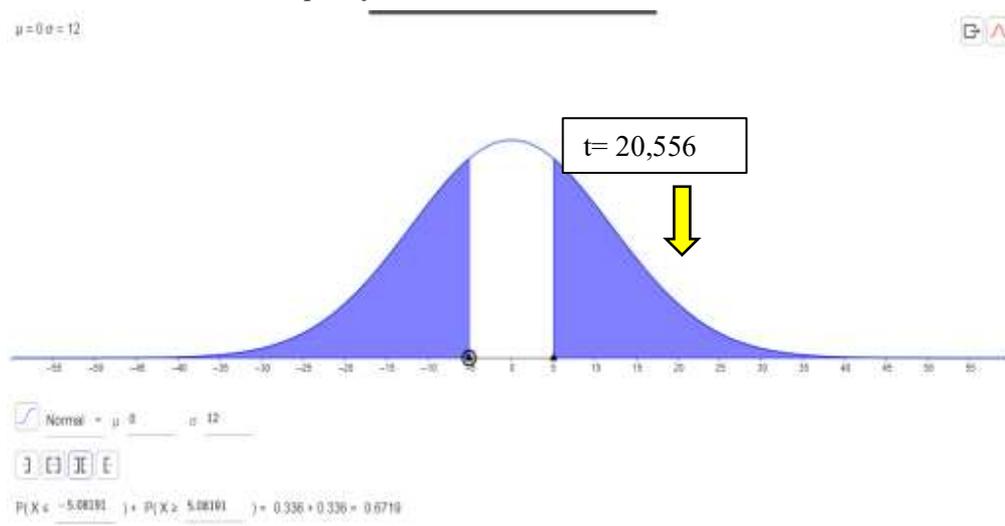
Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Capacidad de integración & identificación	17	,833	,000

**Tabla 18**

*Prueba de Muestras Emparejadas*

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Capacidad de integración – identificación	54,588	10,949	2,656	48,959	60,218	20,556	16	,000

**Figura 7**  
*Prueba de muestras emparejadas*



*Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio..*

### **Interpretación:**

En la tabla número 18 de estadísticas emparejadas de la D3 se observan los resultados del promedio de la prueba post test que fue aplicado a 17 infantes del aula de 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Hemos examinado las puntuaciones 21,53 y 76,12 con lo cual hemos podido concluir que si existe una influencia significativa que al aplicar la estrategia para mejorar la capacidad de integración en la dimensión identificación.

En esta tabla se puede apreciar las puntuaciones de las 17 estudiantes (grupo experimental), quienes colaboraron en la realización de las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de  $t = 20,556$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

### **Prueba de Hipótesis Específica 4**

**Hi:** Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión axiológica.

**Ho:** Las estrategias lúdicas no influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión axiológica.

**Tabla 19**

*Estadística de muestras emparejadas: D3 axiología*

*Estadísticas de muestras emparejadas*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Capacidad de integración	76,12	17	15,960	3,871
	Axiología	16,59	17	4,360	1,057

**Tabla 20**

*Correlación de Muestras Emparejadas*

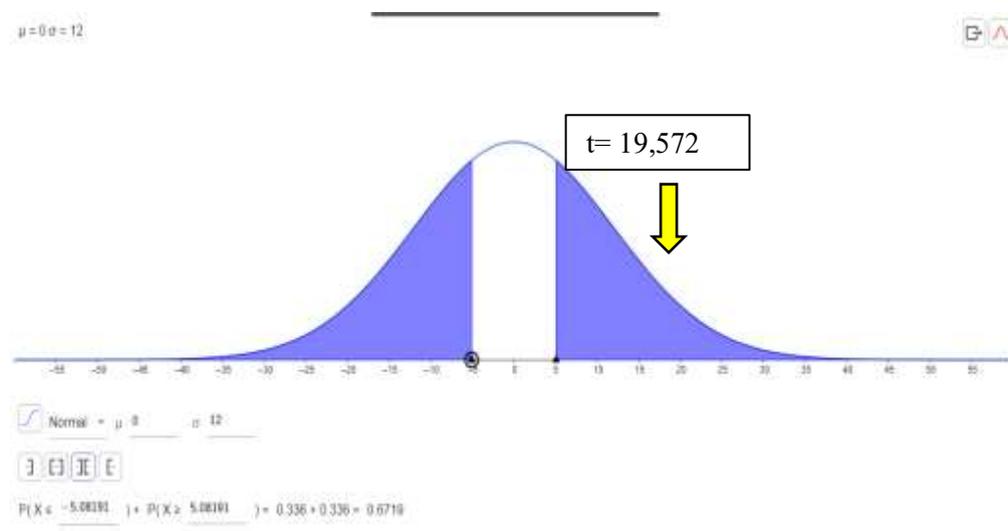
Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Capacidad de integración & axiología	17	,837	,000

**Tabla 21**

*Prueba de Muestras Emparejadas*

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Capacidad de integración – axiología	54,529	12,541	3,052	53,082	65,977	19,572	16	,000

**Figura 8**  
*Prueba de muestras emparejadas*



*Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.*

### **Interpretación:**

En la tabla número 21 de estadísticas emparejadas de la D4 se observan los resultados del promedio de la prueba post test que fue aplicado a 17 infantes del aula de 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Hemos examinado las puntuaciones 16,59 y 56,12 con lo cual hemos podido concluir que si existe una influencia significativa que al aplicar la estrategia para mejorar la capacidad de integración en la dimensión axiología.

En esta tabla se puede apreciar las puntuaciones de las 17 estudiantes (grupo experimental), quienes colaboraron en la realización de las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de  $t = 19,572$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

## 5.2. Discusiones de Resultados

La investigación estuvo centrada en motivar a los infantes para la adquisición de la capacidad de integración a través de las estrategias lúdicas, teniendo de referencia nuestra problemática la cual fue descubierta a través de nuestra observación directa durante las actividades de aprendizaje. Por medio de un análisis realizado por nuestro pre test y post test logramos demostrar que las estrategias lúdicas motivan la integración en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Privada “Cayros”.

A través de nuestros criterios de inclusión se optó por seleccionar al aula de 5 años, con 17 estudiantes como nuestro grupo experimental para poder realizar la aplicación de nuestras estrategias lúdicas. Se aplicó el pre test (observación) a los infantes de aula, logrando obtener resultados porcentuales de nuestra variable independiente “Capacidad de integración”.

Nuestro grupo experimental obtuvo un 35,3% que representa un nivel de a veces en que las estudiantes demuestran su interés para mejorar su capacidad de integración. Luego de haber aplicado las estrategias lúdicas, se realizó la evaluación post test, obteniendo en el grupo experimental un 41,2% donde se puede observar el cambio del nivel “a veces” al nivel “casi siempre” donde queda demostrado que, a través de las estrategias lúdicas los estudiantes demuestran mayor interés para mejorar la capacidad de la integración.

El objetivo general establecido fue Analizar las estrategias lúdicas para mejorar la capacidad de integración en los infantes de 5 años de la Institución Educativa Privada “Cayros”.

Para demostrar el cumplimiento de la veracidad del objetivo me remito a los resultados de la aplicación de las pruebas pre y post test en la cual obtuve valores superiores a 0,05 en la prueba de normalidad la cual nos indica una distribución normal y hacer uso de pruebas paramétricas. Para evaluar la uniformidad de nuestros datos se ejecutó la prueba de Levene, cumpliendo la normalidad para así aplicar la T de Student para la comprobación de nuestras hipótesis.

En la significancia del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de  $t = -7,356$  lo que significa que hemos desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Nuestra puntuación obtenida en el pre test fue de 55,24 un resultado bajo en el aula sin embargo al hacer un contraste con la prueba post test, posterior a la aplicación de las estrategias lúdicas, se obtuvieron mejores puntuaciones con un total de 76,12. Con ello se demuestra la mejora de la capacidad de integración en los infantes. Finalmente se concluyó que nuestra hipótesis general es válida.

Para realizar esta investigación contamos con el trabajo de (Rabasco et al., 2023). Los resultados muestran que las estrategias de juego son efectivas y educativas para desarrollar las habilidades sociales y la integración social de los estudiantes, pueden alentar a los niños a convertirse en individuos independientes y también pueden permitirles mejorar sus relaciones y aprender a comportarse bien en la primera etapa de la socialización escolar.

Por otro lado, está Salazar (2023); Su artículo se centra en el análisis de la relación entre las estrategias de juego y la relación entre el alumnado con necesidades educativas especiales de primer curso. En donde enseñar la importancia de utilizar estrategias divertidas que sigan las reglas del juego en la planificación del aula ha demostrado ser importante para mejorar las relaciones, la colaboración, la comunicación y el pensamiento de los estudiantes.

Asimismo, Berru (2023) encontró en su investigación que las estrategias divertidas ayudaron a mejorar las relaciones y la participación en niños de 4 años. Además, se creó un programa denominado "Estrategias lúdicas para mejorar la socialización", que incluyó 12 sesiones y debates para ayudar a los niños a mejorar sus relaciones con amigos y familiares.

Además, Ayala (2024), en su trabajo de investigación propone estrategias educativas para enriquecer las habilidades socioemocionales de niños en la etapa inicial

en Huacho. Empleando un enfoque metodológico sociocrítico y cualitativo, Estas estrategias incorporan actividades lúdicas, expresión, psicomotricidad y movimiento. En otras palabras, el estudio se centró en resolver problemas a través de la implementación de estrategias educativas para fomentar habilidades socioemocionales en niños, con un enfoque orientado hacia la educación y la formación.

Así mismo, Alanya (2022) define que la capacidad de integración en los infantes es un proceso emocional que tiene como objetivo la socialización entre los mismos. involucrando también a los miembros de su comunidad para una mejor convivencia.

Por otro lado, se puede comprobar el aporte teórico de Bandura sobre el aprendizaje social en donde la interacción con los demás individuos ayuda a la integración y socialización a través de la observación de los infantes, en donde ellos aprenderán a expresar mejor sus emociones y a modificar una mejor actitud y conducta. Por ende, es importante crear un ambiente armonioso en donde los individuos puedan relacionarse de una manera amena.

Del mismo modo, se comprueba la teoría de Lev Vigostky con su teoría del aprendizaje sociocultural en donde menciona que las actividades de forma compartida ayudan a la estructura del conocimiento y comportamiento, es decir que a través de la socialización el infante se integra a los demás individuos de su misma edad aprendiendo a descubrir sobre el mundo que los rodea.

Finalmente, he obtenido por medios de los diferentes investigadores que si existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la integración en los infantes del ciclo I. Llegando a comprobar por mis propios medios que las estrategias lúdicas favorecen significativamente en el proceso de socialización e integración de los infantes.

Lotero (2019). Además, he desarrollado la pedagogía franciscana obteniendo buenos resultados, cabe recalcar que al inicio los infantes no tenían valores y no había una buena relación dentro del aula, comportándose de manera un poco egocéntrica entre compañeros.

La investigación se desprende claramente que el Papa Francisco cree que cada persona tiene un papel único e importante. Respete la singularidad de cada persona y co

mprométase con la libertad, la capacidad de ser emprendedor y la capacidad de expresar la creatividad y la inspiración divina inherentes a cada ser humano.

Nuestro primer objetivo específico fue determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión autoestima.

Con relación a los resultados de nuestro grupo experimental constituido por 17 infantes, quienes han obtenido una puntuación de 55,24 en el pre test, un resultado bajo en el aula. Sin embargo, al aplicar el post test se lograron mejores resultados con una puntuación de 76,12, lo cual nos indica que los infantes lograron motivarse durante las actividades de aprendizaje para mejorar su capacidad de integración. A partir de estos resultados he podido concluir que nuestra hipótesis general es válida.

La dimensión “autoestima” en el grupo experimental obtuvimos los resultados de nuestro pre test, con un nunca 3 (17, 6%).de infantes. Sin embargo, al aplicar el post test se obtuvieron los siguientes resultados; un casi siempre 4 (23,5%)

Hemos podido concluir que las estrategias lúdicas mejoran la capacidad de integración. La significancia obtenida del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de  $t = - 7,356$  lo que significa que hemos desestimando la hipótesis nula y aceptado la hipótesis alterna.

Citando como referencia a Naranjo (2007) citado por Huamán (2022), indica que la autoestima es esencial para los seres humanos y está influenciada por una combinación de factores internos y externos. Además, describe la autoestima como un proceso en constante cambio y complejo, que se desarrolla y evoluciona a lo largo de toda la vida.

En relación al segundo objetivo específico fue determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión comportamiento.

He podido concluir que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión comportamiento. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el valor de  $t= 17,877$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

La dimensión “comportamiento” en el grupo experimental obtuvimos los resultados de nuestro pre test, con un casi nunca 3 (17, 6%).de infantes. Sin embargo, al aplicar el post test se obtuvieron los siguientes resultados; un casi siempre 4 (23,5%)

Citando como referencia a Campbell (2006) que afirma que el desarrollo normal sirve como un punto de referencia para examinar las diferencias individuales en los procesos y resultados que pueden estar relacionados con la aparición temprana y la continuidad de problemas de conducta en algunos niños.

En relación al tercer objetivo específico fue determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión identificación.

He podido concluir que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión identificación. En la significancia del post tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de  $t= 20,556$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

La dimensión “identificación” en el grupo experimental obtuvimos los resultados de nuestro pre test, con un casi nunca 3 (17,8%) de infantes. Sin embargo, al aplicar el post test se obtuvieron los siguientes resultados; un casi siempre 6 (35,3%).

Teniendo como referencia a Yauricasa (2021) en donde menciona que el proceso se da a medida que interactúa de manera constante con las personas que lo rodean y los diversos entornos en los que se desenvuelve, ya sea en su familia, en la escuela o en su comunidad.

En relación al cuarto objetivo específico fue determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de integración en su dimensión axiológica.

La dimensión “axiología” en el grupo experimental obtuvimos los resultados de nuestro pre test, con un nunca 2 (11,8%) de infantes. Sin embargo, al aplicar el post test se obtuvieron los siguientes resultados; un casi nunca 3 (17,3%)

He podido concluir que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de de integración en su dimensión axiológica. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de  $t = 19,572$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Dando como resultado que la axiología no sólo trata abordar los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos para una mejora del individuo.

Por otro lado, puedo aportar que las actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo son muy importantes para mejorar la integración y socialización en los infantes del nivel inicial. Ya que involucrar desde pequeño al niño en actividades extraescolares ayuda a mejorar su autoestima y desenvolvimiento ante los demás individuos. fomentando el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en el infante.

## CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1. Conclusiones

**Primera:** En base a lo obtenido como resultado de mi objetivo general se demostró que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la integración de los infantes de 5 años de la institución educativa privada “Cayros”. Donde he podido concluir gracias a mis resultados de la prueba pre y post test, quedando demostrado que la capacidad de integración genero un resultado impactante en los infantes para una mejor convivencia dentro del aula. Por último, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de  $t = - 7,356$  lo que significa que hemos desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

**Segunda:** Con respecto a mi primer objetivo específico se determinó que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión autoestima en los estudiantes de 5 años de la institución educativa privada Cayros. Gracias a resultados obtenidos en el pre y post test hemos podido concluir que mediante los juegos de integración los niños se motivaron y pudieron lograr socializar logrando favorecer el desarrollo del lenguaje, además de otras habilidades cognitivas como la memoria. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de  $t = 18,315$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

**Tercera:** En relación a mi segundo objetivo específico se determinó en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión comportamiento en la institución educativa privada Cayros. Donde he llegado a la conclusión al aplicar la prueba del pre y post test y las actividades realizadas con las estudiantes quienes lograron mejorar su comportamiento a través de los diferentes juegos aplicados. La significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2

con el valor de  $t= 17,877$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

**Cuarta:** Mi tercer objetivo específico se pudo determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión identificación en los niños de 5 años de la institución educativa privada Cayros. Por medio del contraste entre las pruebas pre y post test, concluimos que la integración ayuda mucho a los estudiantes para que se puedan identificar como personas amadas por Dios y así integrarse a la sociedad. Finalmente, en la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de  $t= 20,556$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

**Quinta:** Mi último objetivo de una educación basada bajo nuestra curricula evangelizadora, en el marco de la axiología FIC, se determinó en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de integración en su dimensión axiológica en los niños de 5 años de la institución educativa privada Cayros, en donde a través de la práctica de valores, los infantes reconocieron como único modelo de vida a Dios, que las ayudaría a crecer humanamente y espiritualmente por medio de los principios y valores, bajo el ejemplo de nuestro patrón San Francisco de Asís y la interacción entre docentes y estudiantes, se logró un mejor convivencia en aula y el compromiso por el bien común.

## 6.2. Recomendaciones

- Primera:** Se recomienda a todos los docentes, reflexionar y tomar conciencia sobre como realizan la planificación y ejecución de las actividades dentro de su aula, para un cambio positivo en la educación, por medio de la búsqueda y actualización de diferentes estrategias, elaboración de materiales e innovación de juegos para mejorar la integración en los infantes.
- Segunda:** Se recomienda a los docentes implementar diferentes juegos como estrategias motivadoras para mejorar la capacidad de integración y así se pueda establecer con facilidad vínculos de socialización con las demás personas de su entorno a través de cuentos y juegos grupales en donde se integren a todos los infantes, incentivando de esta manera a los estudiantes a que se integren con facilidad.
- Tercera:** Se recomienda que los docentes de nivel puedan utilizar materiales estructurados y no estructurados para una clase más interactiva, dinámica y así podrán obtener una participación activa en los infantes, considerando los diversos tipos de ritmos de socialización que poseen los estudiantes y sus necesidades.
- Cuarta:** A los futuros investigadores que desean tomar como referencia mi investigación, se les recomienda planificar mayor cantidad de horas para los talleres en donde se puedan utilizar diversos recursos y mejores estrategias lúdicas, teniendo en cuenta que se requiere elaborar materiales distintos para cada sesión según el tema a tratar.
- Quinta:** Se recomiendo a los docentes tener siempre en consideración la práctica de principios y valores FIC de acuerdo a nuestra Pedagogía Franciscana, los cuales ayudarán a tener una mejor convivencia en el aula y garantizar una formación humana, espiritual, considerando y respetando la cultura y el contexto de los infantes, ya que así lograrán buscar el bien común en la sociedad.

## REFERENCIAS

- Alanya, G. (2022). *Inteligencia emocional y habilidades de integración social en niños de 5 años de una institución educativa inicial, Huancavelica 2022*. [Tesis de grado de maestra en Psicología educativa, Universidad Cesar Vallejo] [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/114275/Alanya\\_G-K-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/114275/Alanya_G-K-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Almora, E. Y Quispe, E. (2019), *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial innovan schools, Huancayo 2018*. [Tesis de segunda especialidad profesional en educación inicial, Universidad Nacional De Huancavelica] <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstreams/d904f294-ba3b-4f72-b62e-d2dfaab5801b/download>
- Arevalo, T. – Doña, M. – Vargas, P. y Castiblanco, R. (2022). *La Relacionalidad como principio y condición de existir en las motricidades originarias*. [Artículo publicado bajo una licencia Creative Commons] [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-109X2022000200302](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2022000200302)
- Ayala, V. (2024), *Estrategia pedagógica para mejorar las habilidades socioemocionales en los niños de nivel inicial de una institución educativa de huacho*. [Tesis de grado de Maestro en Educación con mención en Gestión de la Educación, Universidad San Ignacio De Loyola] <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1c2d745f-247f-420d-8ac7-bd41c9c35ea5/content>
- Benmarhnia, T. y Britt, M. (2020) *Métodos de la equidad*. [Bajo la dirección de Valéry Ridde y Christian Dagenais, pp. 297-323. Québec: Éditions science et bien commun y Marseille: IRD Éditions] <https://scienceetbiencommun.pressbooks.pub/evalsalud/chapter/equidad/>
- Berru, A. (2023). *Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa – Lambayeque*. [Tesis de maestría educativa, Universidad César Vallejo]

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109371/Berru\\_AM-SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109371/Berru_AM-SD.pdf?sequence=1)

Burgos, O. (2024). *La Formación axiológica franciscana en la identidad institucional en un colegio de la Provincia Franciscana de los XII Apóstoles del Perú*. [Tesis de Licenciado en Educación con especialidad en Educación para el Desarrollo, Pontificia Universidad Católica Del Perú]

[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/29136/BURGOS\\_ORELLANA\\_GUILLERMO\\_JOSUE\\_FORMACION\\_AXIOLOGICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/29136/BURGOS_ORELLANA_GUILLERMO_JOSUE_FORMACION_AXIOLOGICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Chipana, M. (2023), *Control psicológico parental y problemas internalizados y externalizados en adolescentes con indicadores de timidez y agresión verbal en Lima Metropolitana, 2023*. [Tesis de licenciado en psicología, Universidad César Vallejo]

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/125491/Chipana\\_MC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/125491/Chipana_MC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

COPERA Infancia. (4 de octubre de 2021). *El 25% de padres y madres de familia presenta dificultades en el cuidado infantil*. <https://coperainfanciaperu.com/2021/10/04/el-25-de-padres-y-madres-de-familia-presenta-dificultades-en-el-cuidado-infantil/>

Dávila, H. & Mendoza, V. *Técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021*. [Tesis de licenciado en educación inicial, Universidad Nacional De San Martín]

<https://tesis.unsm.edu.pe/bitstream/11458/5603/1/EDUC.%20INICIAL%20-%20Lesly%20Fiorella%20Davila%20Herrera%20%26%20Kelly%20Mendoza%20Valverde.pdf>

Días, M. y Ramírez V. (2023). *Efecto de las estrategias lúdicas en el lenguaje oral en niños de 4 años, Trujillo, 2023*. [Tesis de licenciado en educación inicial, Universidad Cesar Vallejo]

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/138091/Diaz\\_MAY-Ramirez\\_VKV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/138091/Diaz_MAY-Ramirez_VKV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Díaz, D., Chávez, P., Taber, Y., Chávez, P., y Ruez, H. (2022). *Estrategias y normas de convivencia en educación inicial*. *Horizontes*. [Revista de Investigación en

Ciencia de la Educación. Volumen 6, Nro. 26]  
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/723/1412>

Fernández, N. (2021) *Juegos didácticos y motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa 212 Cumba Bagua Grande 2021*. [Tesis de licenciada en educación inicial, Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote]  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25687/APREN\\_DIZAJE\\_JUEGOS\\_DIDACTICOS\\_FERNANDEZ\\_SANCHEZ\\_NOELINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25687/APREN_DIZAJE_JUEGOS_DIDACTICOS_FERNANDEZ_SANCHEZ_NOELINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Flores, A. (2023) *La motricidad fina para desarrollar la preescritura en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1140 Sullana 2023*. [Tesis de licenciada en educación inicial, Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote]  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/35880/MOTRICIDAD\\_FINA\\_COORDINACION\\_VISOMANUAL\\_FLORES\\_CARBAJAL\\_DE\\_FARFAN\\_ALICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/35880/MOTRICIDAD_FINA_COORDINACION_VISOMANUAL_FLORES_CARBAJAL_DE_FARFAN_ALICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (24 de mayo de 2022). *Orientación a la familia sobre el cuidado para el desarrollo infantil*. [Tarjeta de orientación Unicef Perú]. <https://www.unicef.org/peru/informes/orientacion-familia-sobre-cuidado-desarrollo-infantil>

Fundación WIESE. (2022). *Retos en los aprendizajes en la pospandemia*. MINEDU.  
<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/3630917/Retos%20de%20los%20aprendizajes%20en%20la%20pospandemia%20-%20Te%20escucho%2C%20docente.pdf?v=1663210055>

Gemechu, G. *Factors influencing participation in early childhood education: Its implication to quality education*. *International Online Journal of Education and*. [Revista publicado por Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional, Universidad de Haramaya, Facultad de Educación y Ciencias del Comportamiento, Departamento de Psicología] <https://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/647>

Guerrero, H. (2022). *Competencias del saber ser, Pedagogía Franciscana y capacidades humanas*. [Biblioteca Nacional de Colombia - Editorial UNIMAR, Universidad Mariana] <https://doi.org/10.31948/editorialunimar.151>

- Huamán, M. (2022) *Conducta agresiva y autoestima de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 219 “Jardín Barrio Progresista”, Ayaviri, Melgar – Puno, 2021*. [Tesis de licenciada en educación inicial, Universidad Alas Peruanas]  
[https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/12779/Tesis\\_conducta\\_agresiva\\_autoestima\\_ni%C3%B1os\\_nivel\\_inicial\\_I.E.%20N%C2%B0219\\_Jard%C3%ADn%20Barrio%20Progresiva\\_Ayaviri\\_Melgar\\_Puno.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/12779/Tesis_conducta_agresiva_autoestima_ni%C3%B1os_nivel_inicial_I.E.%20N%C2%B0219_Jard%C3%ADn%20Barrio%20Progresiva_Ayaviri_Melgar_Puno.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2022). *Desarrollo Infantil Temprano en niñas y niños menores de 6 años de edad ENDES 2022*. INEI  
<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/4570252/Desarrollo%20Infantil%20Temprano%20en%20ni%C3%B1as%20y%20ni%C3%B1os%20menores%20de%206%20a%C3%B1os%20de%20edad%20-%20Endes%202022.pdf>
- Intriago, H. y Jama, Z. (2022). *La integración escolar en el aprendizaje de los estudiantes de preparatoria*. [Artículo de investigación, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador] <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8635299.pdf>
- MINEDU- Ministerio de Educación (2022). *El Programa curricular de Educación Inicial (2021)*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación. (19 de mayo de 2023). *Minedu organiza Congreso de Educación Inicial*. “[Noticias Minedu] <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/760209-minedu-organiza-congreso-de-educacion-inicial>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (15 de noviembre de 2022). *Por qué es importante la atención y educación de la primera infancia*. [UNESCO] <https://www.unesco.org/es/articles/por-que-es-importante-la-atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia>
- Ortiz, O. (2022). *Estrategias didácticas lúdicas para el aprendizaje de los elementos químicos en estudiantes de bachillerato*. [Tesis de magister, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].

[https://www.lareferencia.info/vufind/Record/EC\\_5a34ea217e92d6a8552df75160771d22](https://www.lareferencia.info/vufind/Record/EC_5a34ea217e92d6a8552df75160771d22)

Panata, S. (2023). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la unidad educativa “Vicente Anda Aguirre” paralelo “a” del canton mocha, 2022-2023.* [Grado de magister en parvularia, Universidad Nacional De Chimborazo]  
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10734/1/Panata%20Cando%2c%20S%282023%29%20Estrategias%20l%3%badicas%20para%20el%20desarrollo%20de%20la%20motricidad%20gruesa%20de%20los%20ni%3%b1os%20y%20ni%3%b1as%20de%203%20a%3%b1os%20de%20la%20Unidad%20Educati%20va%20e2%80%9cVicente%20Anda%20Aguirre%e2%80%9d%20paralelo%20%e2%80%9cA%e2%80%9d%20del%20cant%c3%b3n%20Mocha%2c%202022-2023.%28Tesis%20de%20Posgrado%29Un.pdf>

Pérez, C. (2017). *Tipos de comportamiento y aprendizaje significativo de los estudiantes de quinto grado de Educación Secundaria en la institución educativa N° 14917 “MICAELA BASTIDAS”, Máncora – Talara, año 2017.* [tesis de licenciado en educación, en la especialidad de gestión empresarial, Universidad Alas Peruanas]  
[https://repositorio.uap.edu.pe/jspui/bitstream/20.500.12990/3703/1/Tesis\\_Comp ortamiento\\_Aprendizaje-Estudiantes.pdf](https://repositorio.uap.edu.pe/jspui/bitstream/20.500.12990/3703/1/Tesis_Comp ortamiento_Aprendizaje-Estudiantes.pdf)

Pinto B. (2022) *Problemas Comportamentales en la Infancia: Conceptualización, Desarrollo, Impacto y Evaluación.* [Revista Subjetividad y Procesos Cognitivo - Vol. 26, Nro. 2. Universidad Nacional De Ciencias Empresariales y Sociales]  
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/15578/1/problemas-comportamentales-infancia.pdf>

Rabasco M, Ullauri J, Aldaz A (2023), *Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años.*[Artículo de investigación, Revista Científica]  
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3363/7593>

Rojas A, Saldaña K, (2023) *Juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños de una institución educativa, distrito de moche, provincia de Trujillo, 2022.* [Tesis

de licenciada en educación inicial, Universidad Católica De Trujillo Benedicto XVI] <https://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/5015>

Romero, V. (2022). *Juego motor y psicomotricidad en niños de tres a cinco años de una institución educativa pública, Chota – Cajamarca*. [Tesis de Maestra en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo] [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95448/Romero\\_%20BCV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95448/Romero_%20BCV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Salazar. S (2022), *Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental*. [Artículo de investigación, Revista Científica – Vol. 8, núm. 1] <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383415>

Sánchez, F., Munguía, C., Borda, C., Santamaría, J., Piscocoya, L., Bejarano, P., y Huaracaya, R. (2020). *Desarrollo Infantil temprano en niñas y niños de 6 años de edad, ENDES 2019*. [Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI)]. [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib1735/Libro.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1735/Libro.pdf)

Santillán S. A. (2024), *Los juegos tradicionales en la integración de los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Pekelandia, ciudad de Riobamba*. [Tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, Universidad Nacional De Chimborazo] <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12281>

Tomala, M. (2022). *Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022*. [Tesis de maestra en psicología educativa, Universidad César Vallejo] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/98069>

Veramendi, G. (2024). *El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-67 Qatus Urqo Ayacucho – 2022*. [Tesis de Licenciada en Educación Inicial - Artes plásticas, Universidad Nacional De San Cristóbal De Huamanga] [https://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/6362/1/TESIS%20EI73\\_Ver.pdf](https://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/6362/1/TESIS%20EI73_Ver.pdf)

- Salas, R. (2022). *La inteligencia emocional como metodología activa para desarrollar las competencias socioemocionales en el alumnado de educación infantil*. [Tesis de doctorado en ciencias de la educación, Universidad Camilo José Cela] <http://repositorio.ucjc.edu/bitstream/handle/20.500.12020/999/TESIS%20Noelia%20Salas%20Rom%c3%a1n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Palacios, C. (2023). *Actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes de una institución educativa Guayaquil, 2023*. [Tesis de grado académico de: Maestra en Administración de la Educación, Universidad Cesar Vallejo] [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/120325/Palacios\\_CAR-SD.pdf?sequence=11&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/120325/Palacios_CAR-SD.pdf?sequence=11&isAllowed=y)
- Tomala, L. (2022). *Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022*. [Tesis de maestra en psicología educativa, Universidad César Vallejo] [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98069/Tomala\\_LM-M-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98069/Tomala_LM-M-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- López, O. (2022). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial*. [Proyecto de investigación para obtener el título de Magíster en Pedagogía Mención Educación Técnica y Tecnológica, Pontificia Universidad Católica Del Ecuador] <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e13e85dd-6878-4526-be27-f5dea02e490b/content>
- Vinces, O. (2022). *Los juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la i.e n° 010 8 de octubre Tumbes, 2022*. [Tesis de licenciada en educación inicial, Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote] [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28019/JUEGO\\_S\\_DIDACTICOS\\_VINCES\\_ORTIZ\\_DE\\_AVILA\\_FIORELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28019/JUEGO_S_DIDACTICOS_VINCES_ORTIZ_DE_AVILA_FIORELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Fernández & Baptista (2014). *Metodología de la investigación*. <https://www.esup.edu.pe/wp->

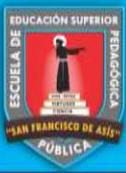
<content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Tobón, S. (2017). *Evaluación socioformativa - Estrategias e instrumentos*. [Mount Dora (USA): Kresearch. 98 p.]

[https://www.researchgate.net/profile/Sergio\\_Tobon4/publication/336349659\\_Evaluacion\\_socioformativa\\_Estrategias\\_e\\_instrumentos/links/5d9cf8e6458515c1d3a1628c/Evaluacion-socioformativa-Estrategias-e-instrumentos.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sergio_Tobon4/publication/336349659_Evaluacion_socioformativa_Estrategias_e_instrumentos/links/5d9cf8e6458515c1d3a1628c/Evaluacion-socioformativa-Estrategias-e-instrumentos.pdf)

Martínez, C. (2022). *Nivel de logro de la interacción social en los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa inicial pequeños genios, Camaná, 2022* [Tesis de Licenciada en Educación Inicial , Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública “La Inmaculada”]

[https://repositorio.eespli.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14457/94/01\\_TESIS\\_NIVEL%20DE%20LOGRO%20DE%20LA%20INTERACCI%C3%93N%20SOCIAL.pdf?sequence=7&isAllowed=y](https://repositorio.eespli.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14457/94/01_TESIS_NIVEL%20DE%20LOGRO%20DE%20LA%20INTERACCI%C3%93N%20SOCIAL.pdf?sequence=7&isAllowed=y)



## ANEXOS

Anexo 1: R.D de aprobación del trabajo de investigación

"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

### RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 221-2024-D-EESPPSFA

Chincha, 08 de Agosto de

2024 Visto el Informe N° 04-2024-JI/EESPP"SAN FRANCISCO DE ASIS"

presentado con Expediente

N° 2408052280 del 05 de Agosto de 2024, emitido por la Jefatura de Unidad de Investigación e

Innovación, en la cual solicita aprobación de títulos de Tesis con fines de obtener el título de Licenciado en Educación.

#### CONSIDERANDO:

Que, en el inciso b) del artículo 16° de la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y la carrera pública de sus docentes, señala que el título se emite a nombre de la Nación de acuerdo a un modelo único nacional establecido por el Ministerio de Educación. b) el Título profesional. Requiere haber obtenido el grado de bachiller, además de haber aprobado una tesis o un trabajo de suficiencia profesional o un proyecto equivalente.

Que, los lineamientos Académicos Generales para Escuelas de Educación Superior Pedagógica aprobado mediante RM N° 441-2019-MINEDU, en el numeral 3.2.4.1. señala los requisitos para la obtención el Título profesional de licenciado en educación, considerando entre otros, el Documento que acredite la aprobación de la sustentación de tesis o del trabajo de suficiencia profesional, asimismo, en el numeral 3.2.5.1, establece las consideraciones para el desarrollo de la Tesis.

Que, la Jefatura de Investigación a través del Exp. 2408052280 del 05 de Agosto de 2024 presenta el Informe N° 04-2024-JI/EESPP"SAN FRANCISCO DE ASIS", solicitando la aprobación del título de la Tesis de la estudiante del Programa de estudios de Educación Inicial, siendo pertinente su aprobación.

Que, la Ley N° 30512 establece que "los Institutos y Escuelas gozan de autonomía económica, administrativa"; y siendo una institución dirigida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción por el Convenio de la Diócesis de Ica y el Ministerio de Educación a través de la Dirección Regional de Educación Ica, corresponde a la Dirección General de la EESPP "San Francisco de Asís",

aprobar el título de la Tesis denominada: "Estrategias lúdicas para mejorar la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I.E.P "Cayros" – 2024".

En concordancia con las facultades que a Dirección General otorga la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera pública de sus docentes; y su reglamento aprobado por D.S. N° 010-2017-MINEDU y el Convenio existente entre el Ministerio de Educación y la Diócesis de Ica que otorga la dirección y administración a la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción

### SE RESUELVE:

**Artículo 1°.** **APROBAR** el título de la Tesis con fines de obtención del título profesional de Licenciado en Educación:

### ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE INTEGRACIÓN EN

#### NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.P "CAYROS" – 2024"

- Programa de estudios: Educación Inicial
- Tipo de investigación: Cuantitativa
- Línea de investigación: Metodología y didáctica
- Integrante : SARA VIA YATACO Ana Teodolinda

**Artículo 2°.** **AUTORIZAR** la ejecución de la Tesis aprobada en el artículo precedente.

**Artículo 3°.** **ENCARGAR** a la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación brindar las orientaciones al integrante, para el desarrollo de la tesis.

Regístrese, comuníquese y archívese.



*Angela Montoya Vargas*  
Hna. Angela Montoya Vargas  
DIRECTORA GENERAL

Hna. AMV / IESPPSFA

gmcp/op-



### Autorización de Publicación en Repositorio Institucional

Yo, Saravia Yataco Ana Teodolinda, identificada con DNI N° 70379713, respectivamente, egresada del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de la Región Ica, Si (x) No ( ) autorizo que la tesis de mi autoría denominada:

**Estrategias lúdicas para mejorar la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I.E.P “Cayros”- 2024.**

Se divulgue o publique a través del repositorio institucional de la escuela (<http://repositorio.sfa.edu.pe/>), en forma:

Total	<input checked="" type="checkbox"/>
Parcial	<input type="checkbox"/>
Acceso Restringido	<input type="checkbox"/>

Según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33 literal g).

Fundamentación en caso de **NO** autorización:

\_\_\_\_\_

Chincha Alta, 30 de noviembre del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Autor:</b> Saravia Yataco Ana Teodolinda	
<b>DNI:</b> 70379713	Firma 
<b>ORCID:</b> <a href="https://orcid.org/0000-0001-8747-5372">https://orcid.org/0000-0001-8747-5372</a>	



## Ana Teodolinda Saravia Yataco

### Estrategias lúdicas para mejorar la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I.E.P

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - San Francisco de Asís

#### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trnoid::27498:410953954

Fecha de entrega

1 dic 2024, 11:25 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

1 dic 2024, 11:27 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

SARAVIA-TURNITIN.pdf

Tamaño de archivo

774.1 KB

67 Páginas

17,593 Palabras

95,142 Caracteres



## 22% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe

► Texto citado

### Fuentes principales

19%  Fuentes de Internet

4%  Publicaciones

16%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarse.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Anexo 4. Instrumento de medición

I.E.P. Cayros																									
GUÍA DE OBSERVACIÓN – PRE TEST ESTRATEGIAS LÚDICAS																									
Opciones de respuesta																									
Valores	1	2	3	4	5																				
Significado	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	siempre	ITEMS																			
Apellidos y nombres	JUEGO MOTOR						JUEGO SOCIAL						JUEGO EMOCIONAL												
	Realiza pequeños circuitos según las indicaciones.	Utiliza sus recursos expresivos imitando el modelo de los	Controla sus movimientos imitando y reconociendo las partes	Utiliza sus recursos expresivos imitando el modelo de los	Realiza habilidades motrices básicas (ej. destrezas).	Relaciona movimientos corporales al ritmo de la música	Estimulan su espíritu a través de los juegos de competencias.	Realiza el ejercicio respetando a	Mantiene el orden y la disciplina en el campo.	Mantiene su equilibrio en los diferentes juegos	Trabaja en equipo.	Propone juegos donde todos participen	Juega sin excitar a nadie dentro	Comparte los materiales.	Interactúa de manera verbal con sus compañeros.	Utiliza un buen timbre de voz para referirse a los demás.	Muestra iniciativa para incluir a demás en el juego.	Demuestra alegría al socializar con los demás compañeros.	Muestra empatía con los demás.	Demuestra autocontrol ante un problema en juego.	Muestra confianza en sí mismo para realizar los juegos.	Comparte de manera espontánea sus vivencias.	Enfrenta los límites con firmeza y autonomía.	Expresa sus emociones de manera constructiva y positiva	
1	ABARCA GUERRA, LEONARDO BENYAMI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	CALDERON BARAHONA, LYANA VALESKA	3	3	2	3	3	3	4	3	5	5	5	3	4	3	4	3	3	3	3	5	3	3	3	
3	GARCIA PALOMINO, ALONDRA	3	2	3	3	3	2	3	4	5	3	3	5	4	3	3	4	3	3	5	3	4	3	3	
4	GONZALES VASQUEZ, EDI YADIEL	3	2	2	3	3	2	5	3	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	
5	LAURA CHUQUISPUMA, VALERIA ESTEFANY	3	3	1	1	3	3	4	5	5	3	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
6	MANRIQUE CHUQUISPUMA, ARLETTE VALERIA	3	1	1	2	3	1	4	3	5	5	5	5	4	5	5	4	3	3	2	3	2	2	2	
7	MEDINA BARAHONA, MILAN	3	2	2	2	3	2	2	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
8	MUCHAYPIÑA MANCHA, LUIS	3	2	2	2	3	2	4	4	4	5	4	3	4	3	5	5	3	4	5	5	4	1	3	1
9	ÑAHUI ALMEYDA, MOISÉS ANTONIO	2	3	2	3	3	3	2	7	5	3	3	3	2	3	3	5	3	5	3	4	3	2	3	
10	PEVE MANRIQUE, LUCIANA ABIGAIL	3	2	3	1	2	2	3	5	3	2	3	5	3	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	
11	QUISPE HUAMAN, THIAGO RAPHAEL	3	3	1	2	3	3	4	2	3	5	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	
12	ROQUE DE LA CRUZ, EIDRIAM FABIAN	3	2	2	3	3	2	2	3	5	2	3	5	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	
13	TASAYCO MAGALLANES, GENESIS MAYLEEN	5	2	3	3	3	2	2	3	4	3	3	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	
14	TASAYCO MARTINEZ, ABRAHAM	3	3	3	3	5	1	5	4	5	5	5	4	3	5	3	3	3	3	5	3	3	3	2	
15	TASAYCO PEVE, PRINCS	2	3	3	2	3	3	3	4	3	5	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	1	
16	TORRES CHOQUEHUANCA, IVANA	3	2	3	3	2	2	5	5	5	5	5	3	4	3	2	4	5	5	3	3	3	3	3	
17	YEREN GUERRERO, JOSUE	3	2	2	2	3	2	3	4	5	3	5	5	3	5	2	3	3	3	2	3	5	5	5	

I.E.P. Cayros		GUÍA DE OBSERVACIÓN – PRE TEST INTEGRACIÓN																							
Opciones de respuesta																									
Valores	1	2	3	4	5	ITEMS																			
Significado	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	siempre																				
Apellidos y nombres						AUTOESTIMA					COMPORTAMIENTO					IDENTIFICACIÓN					AXIOLOGÍA				
	Se relaciona de manera positiva con sus compañeros.	Participa activamente en la sesión mostrando un buen ánimo.	Se expresa libremente de manera colaborativa.	Demuestra buena actitud ante la realización de la actividad.	Responde a las preguntas con un buen timbre de voz y buen ánimo.	Comparte sus experiencias con los demás de manera positiva.	Juega de manera positiva mostrando una buena actitud con los demás.	Respeto los acuerdos establecidos.	Muestra un buen comportamiento en el aula.	Se mantiene atento(a) en la ejecución de la actividad.	Muestra un buen comportamiento y muestra sus habilidades sociales.	Responde a sus demás compañeros y docente.	Se identifica así mismo, sus actividades	Reconoce su nombre y las de sus compañeros.	Muestra interés por conocer a sus demás compañeros.	Se relaciona y comprende la actividad a desarrollarse.	Buena estrategia para resolver un problema presentado.	Se integra con todos los estudiantes y docentes.	Identifica a los integrantes del aula	Pone en práctica los valores franciscanos	Pone en práctica el saludo de paz y bien	Se identifica como hijo amado por Dios	Predica el amor y cuidado hace los demás.	Sigue como ejemplo a San Francisco de Asís	
1	ABARCA GUERRA, LEONARDO BENYAMI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3		
2	CALDERON BARAHONA, LYANA VALESKA	3	2	3	3	3	2	3	4	1	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	
3	GARCIA PALOMINO, ALONDRA	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	3	3	1	3	3	1	1	3	1	3	
4	GONZALES VASQUEZ, EDI YADIEL	3	2	3	3	3	2	2	1	2	1	2	2	3	2	3	1	2	3	3	3	2	3	2	1
5	LAURA CHUQUISPUMA, VALERIA ESTEFANY	3	1	1	3	3	3	1	3	3	3	1	1	3	2	3	1	2	3	3	3	2	3	2	1
6	MANRIQUE CHUQUISPUMA, ARLETTE	3	1	2	3	3	1	1	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	MEDINA BARAHONA, MILAN	3	2	2	3	3	2	2	2	3	1	3	3	1	2	2	1	3	1	2	1	2	1	2	2
8	MUCHAYPIÑA MANCHA, LUIS	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	ÑAHUI ALMEYDA, MOISÉS ANTONIO	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3
10	PEVE MANRIQUE, LUCIANA ABIGAIL	3	2	3	2	2	2	1	2	3	2	3	2	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3
11	QUISPE HUAMAN, THIAGO RAPHAEL	3	3	1	3	3	3	1	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2
12	ROQUE DE LA CRUZ, EIDRIAM FABIAN	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1	1
13	TASAYCO MAGALLANES, GENESIS MAYLEEN	5	2	3	3	3	2	2	3	1	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2
14	TASAYCO MARTINEZ, ABRAHAM	3	3	3	5	5	1	2	2	2	1	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2
15	TASAYCO PEVE, PRINCS	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	1	3	1	3	1	1	3	3	3	1	3	1	1
16	TORRES CHOQUEHUANCA, IVANA	3	2	2	2	2	1	3	2	3	3	3	1	3	1	3	3	1	2	1	3	1	3	1	1
17	YEREN GUERRERO, JOSUE	3	2	3	3	3	2	3	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1

I.E.P. Cayros

GUÍA DE OBSERVACIÓN – POST TEST ESTRATEGIAS LÚDICAS

Opciones de respuesta		ITEMS																										
Valores	1	2	3	4	5																							
Significad o	Nu nca	Casi nunc a	A veces	Casi siempre	siempre	JUEGO MOTOR					JUEGO SOCIAL					JUEGO EMOCIONAL												
Apellidos y nombres						Realiza pequeños circuitos según las indicaciones.	Utiliza sus recursos expresivos imitando el modelo de los motrices y reconoce las partes	Utiliza sus recursos expresivos imitando el modelo de los	Realiza habilidades motrices básicas en destrezas.	Relaciona movimientos corporales al ritmo de la música.	Estimulan su equilibrio a través de los juegos de competencia.	Realiza el ejercicio respetando a	Mantiene el orden y la disciplina en el campo.	Mantiene su equilibrio en los diferentes juegos	Trabaja en equipo.	Propone juegos donde todos participen	Juega sin excluir a nadie dentro	Comparte los materiales.	Interactúa de manera verbal con sus compañeros.	Utiliza un buen timbre de voz para referirse a los demás	Muestra iniciativa para incluir a los demás en el juego.	Demuestra alegría al socializar con sus demás compañeros.	Muestra empatía con los demás.	Demuestra autocontrol ante un problema en aula.	Muestra confianza en el compañero para realizar los juegos.	Comparte de manera espontánea sus vivencias.	Enfrenta su timidez con valentía y autonomía.	Expresa sus emociones de manera constructiva y asertiva.
	1	ABARCA GUERRA, LEONARDO BENYAMI	3	3	3	3	3	4	4	3	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	5	
2	CALDERON BARAHONA, LYANA VALESKA	3	4	5	3	3	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	3	3	5	3	3		
3	GARCIA PALOMINO, ALONDRA	3	4	4	5	3	3	3	3	3	4	3	5	4	4	3	5	4	5	3	3	3	4	5	3	4		
4	GONZALES VASQUEZ, EDI YADIEL	3	4	4	3	5	5	5	4	5	5	4	3	2	2	5	4	5	3	3	3	3	2	3	2	4		
5	LAURA CHUQUISUPUMA, VALERIA ESTEFANY	4	4	5	4	4	5	4	3	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
6	MANRIQUE CHUQUISUPUMA, ARLETTE VALERIA	3	4	2	2	5	3	4	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	4	3	5	2	3	2	2		
7	MEDINA BARAHONA, MILAN	4	5	2	4	4	2	2	3	5	4	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3		
8	MUCHAYPIÑA MANCHA, LUIS	3	3	2	3	5	2	4	4	5	3	4	4	3	3	3	3	3	4	5	4	5	4	1	3	1		
9	ÑAHUI ALMEYDA, MOISÉS ANTONIO	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3		
10	PEVE MANRIQUE, LUCIANA ABIGAIL	4	3	3	2	3	2	3	5	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	5	2	4	2	2	2		
11	QUISPE HUAMAN, THIAGO RAPHAEL	3	2	2	2	3	3	4	2	5	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3		
12	ROQUE DE LA CRUZ, EIDRIAM FABIAN	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	1		
13	TASAYCO MAGALLANES, GENESIS MAYLEEN	3	3	2	5	3	2	2	3	3	5	5	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2		
14	TASAYCO MARTINEZ, ABRAHAM	5	3	4	3	5	5	5	4	5	5	5	4	3	4	2	5	2	5	2	3	2	3	3	3	2		
15	TASAYCO PEVE, PRINCS	3	3	3	4	3	3	3	4	5	5	5	3	3	2	3	4	3	5	5	3	3	5	2	5	1		
16	TORRES CHOQUEHUANCA, IVANA	4	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	3	3	5	3	4	3	3	3		
17	YEREN GUERRERO, JOSUE	3	5	4	4	5	4	3	4	5	5	5	3	5	3	5	3	5	5	2	4	3	3	5	5	5		

Anexo 5. Validez y Confiabilidad del instrumento

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO**

N°	DIMENSIONES / ítems VARIABLE: ESTRATEGIAS LÚDICAS	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
<b>DIMENSIÓN 1: Juego motor</b>														
1	Realiza pequeños circuitos según las indicaciones.				x				x				x	
2	Utiliza sus recursos expresivos imitando el modelo de los demás.				x				x				x	
3	Controla sus movimientos motrices y reconoce las partes que mueve.				x				x				x	
4	Demuestra coordinación ojo-mano durante los ejercicios.				x			x				x		
5	Ejecuta habilidades motrices básicas con destreza.				x			x				x		
6	Relaciona movimientos corporales al ritmo de la música.				x				x				x	
7	Mejora su equilibrio mediante juegos competitivos.				x				x			x		
8	Realiza el ejercicio respetando a sus demás compañeros				x				x				x	
9	Mantiene el orden y la disciplina durante las actividades en el campo de juego.				x			x				x		
10	Mantiene su equilibrio en los diferentes juegos				x				x				x	
<b>DIMENSIÓN 2: Juego Social</b>														
11	Trabaja en equipo.				x				x				x	
12	Propone juegos donde todos participen				x				x				x	
13	Juega sin excluir a nadie dentro de sus actividades				x				x				x	
14	Comparte los materiales.				x				x				x	
15	Interactúa de manera verbal con sus compañeros.				x				x				x	
16	Utiliza un buen timbre de voz para referirse a los demás				x				x				x	
17	Muestra iniciativa para incluir a otros en sus juegos de manera activa.				x			x				x		
<b>DIMENSIÓN 3: Juego Emocional</b>														
18	Demuestra alegría al socializar con sus demás compañeros.				x				x				x	
19	Muestra empatía con los demás.				x				x				x	
20	Demuestra autocontrol ante un problema en aula.				x				x				x	
21	Demuestra confianza en sí misma(o) para realizar los juegos.				x				x				x	
22	Comparte de manera espontánea sus vivencias.				x				x				x	
23	Enfrenta la timidez de manera autónoma y con confianza.				x			x				x		
24	Expresa sus emociones de manera constructiva y asertiva.				x				x				x	

**Observaciones:** La mayoría de los ítems son generalmente pertinentes, relevantes y claros.

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ x ]**      **Aplicable después de corregir [ - ]**      **No aplicable [ - ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023

**Especialidad del validador:** Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

*<sup>1</sup>Pertinencia:* El ítem corresponde al concepto técnico formulado.

*<sup>2</sup>Relevancia:* El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

*<sup>3</sup>Claridad:* Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chincha, 15 de abril del 2024



---

**Firma del Experto Informante.  
Especialidad**

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems VARIABLE: INTEGRACIÓN DIMENSIÓN 1: Autoestima	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
1	Se relaciona de manera positiva con sus compañeros.				x				x				x	
2	Participa activamente en la sesión mostrando un buen ánimo.				x				x				x	
3	Se expresa libremente de manera coherente.				x				x				x	
4	Demuestra buena actitud ante la realización de la actividad.				x				x				x	
5	Responde a las preguntas con entusiasmo y un tono de voz adecuado			x				x				x		
6	Comparte sus experiencias con los demás de manera positiva.				x				x				x	
7	Juega de manera positiva mostrando una buena actitud con los demás.				x				x				x	
	<b>DIMENSIÓN 2: Comportamiento</b>													
8	Respeto los acuerdos establecidos.				x				x				x	
9	Muestra un buen comportamiento en el aula.				x				x				x	
10	Se mantiene atento(a) en la ejecución de la actividad.				x				x				x	
11	Tiene un buen comportamiento y muestra sus habilidades sociales.				x				x				x	
12	Respeto a sus demás compañeros y docente.				x				x				x	
	<b>DIMENSIÓN 3: Identificación</b>													
13	Se identifica así mismo.				x				x				x	
14	Reconoce su nombre y las de sus compañeros				x				x				x	
15	Muestra interés por conocer a sus demás compañeros.				x				x				x	
16	Se relaciona y comprende la actividad a desarrollarse.				x				x				x	
17	Busca estrategias para resolver un problema presentado.				x				x				x	
18	Se integra con todos los estudiantes y docentes.				x				x				x	
19	Identifica a los integrantes del aula.				x				x				x	
	<b>DIMENSIÓN 3: Axiología</b>													
20	Pone en práctica el respeto, la responsabilidad, tolerancia y la solidaridad.				x				x				x	
21	Pone en práctica el saludo de paz y bien.				x				x				x	
22	Se identifica como un ser amado por Dios.				x			x					x	
23	Promueve el amor y el cuidado hacia los demás, siguiendo el ejemplo de San Francisco de Asís.				x				x				x	
24	Pone en práctica la convivencia basada en valores.				x				x				x	

**Observaciones:** La mayoría de los ítems son generalmente pertinentes, relevantes y claros.

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ x ]**      **Aplicable después de corregir [ - ]**      **No aplicable [ - ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023

**Especialidad del validador:** Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

<sup>1</sup>**Pertinencia:** *El ítem corresponde al concepto teórico formulado.*  
<sup>2</sup>**Relevancia:** *El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo*  
<sup>3</sup>**Claridad:** *Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo*

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chincha, 15 de abril del 2024



---

**Firma del Experto Informante.**  
**Especialidad**

DATOS GENERALES			AUTOESTIMA							VARIABLE DEPENDIENTE: INTEGRACIÓN PRE TEST												ASIOLOGICA					TOTAL				
Ma	edad	sexo	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	D1	C8	C9	C10	C11	C12	D2	C13	C14	C15	C16	C17	C18	C19	D3	C20	C21	C22	C23	C24	D4	TOTAL
1	5	1	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15	3	3	1	3	3	1	3	17	3	3	1	3	3	13	66
2	5	0	3	3	2	3	3	3	2	19	3	2	1	2	3	11	3	3	1	3	3	1	3	17	3	3	1	3	3	13	60
3	6	1	3	2	3	3	3	2	3	19	1	3	3	3	3	13	1	1	3	3	1	3	3	15	1	1	3	1	3	9	56
4	5	0	3	2	2	3	3	2	2	17	3	2	1	2	2	10	3	2	3	1	2	3	3	17	3	2	3	2	1	11	55
5	5	0	3	3	1	1	3	3	1	15	1	3	3	1	1	9	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15	60
6	5	0	3	1	1	2	3	1	1	12	2	2	3	3	2	12	1	2	1	2	2	1	3	12	1	2	1	2	2	8	44
7	6	1	3	2	2	2	3	2	2	16	3	3	1	3	3	13	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15	65
8	5	1	3	2	2	2	3	2	2	16	1	2	1	3	3	10	1	3	1	1	3	1	3	13	1	3	1	3	1	9	40
9	5	1	3	3	2	3	3	3	2	19	2	3	3	1	3	12	3	1	3	3	1	3	3	17	3	1	3	1	3	11	59
10	5	1	2	2	1	1	2	2	1	11	2	3	2	3	2	12	3	2	2	2	2	2	2	15	3	2	2	2	2	11	49
11	5	0	3	3	1	2	3	3	1	16	2	3	1	2	2	10	3	2	2	2	2	2	3	16	3	2	2	2	2	11	53
12	5	0	3	2	2	3	3	2	2	17	3	2	2	3	2	12	2	2	2	1	2	2	3	14	2	2	2	2	1	9	52
13	5	1	3	2	2	3	3	2	2	17	3	1	3	3	2	12	2	3	3	2	3	3	3	19	2	3	3	3	2	13	61
14	5	1	5	3	2	3	5	1	2	21	2	2	2	1	2	9	3	3	3	2	3	3	2	19	3	3	3	3	2	14	63
15	5	1	3	3	3	2	3	3	3	20	2	2	1	3	1	9	3	1	3	1	1	3	3	15	3	1	3	1	1	9	53
16	5	1	2	2	1	3	2	2	1	13	3	2	3	3	3	14	1	3	1	3	3	1	2	14	1	3	1	3	3	11	52
17	5	1	3	2	3	2	3	2	3	10	1	3	1	1	1	7	3	1	1	1	1	1	3	11	3	1	1	1	1	7	43
21																															
22	VARIANZA		0.35	0.35	0.53	0.40	0.35	0.42	0.53		0.62	0.36	0.32	0.70	0.53		0.71	0.65	0.81	0.69	0.65	0.81	0.15		0.71	0.65	0.81	0.65	0.65		44.89
23																															
24																															
25																															
26																															
27																															
28																															
29																															
30																															
31																															
32																															
33																															
34																															
35																															
36																															
37																															
38																															
39																															
40																															
41																															
42																															
43																															
44																															
45																															
46																															
47																															

K = 19 ítem

K/(K-1) = 1.056

$\sum_{i=1}^k r_i^2 = 10.50$

$\sigma_i^2 = 44.89$

ALFA = 0.809

DATOS GENERALES			VARIABLE DEPENDIENTE: ESTRATEGIAS LÓGICAS POST TEST																			TOTAL									
No	edad	sexo	JUEGO MOTOR							JUEGO SOCIAL					JUEGO EMOCIONAL							ASTIOLÓGICA					D4	TOTAL			
			G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	D1	G8	G9	G10	G11	G12	D2	G13	G14	G15	G16	G17	G18	G19	D3	G20	G21			G22	G23	G24
1	5	1	3	3	3	3	4	4	3	23	5	5	3	3	3	19	5	3	4	3	3	4	3	25	3	3	4	3	5	18	95
2	5	0	3	3	4	5	3	3	4	25	3	5	5	5	5	22	3	3	4	4	3	5	3	25	3	3	5	3	3	17	90
3	6	1	3	4	4	5	3	3	3	25	4	5	3	5	3	20	5	4	3	3	4	3	3	25	4	5	3	4	3	19	89
4	5	0	3	2	3	3	3	3	5	22	3	5	4	4	5	21	3	2	3	5	2	3	3	21	3	2	3	2	4	14	78
5	5	0	4	3	5	4	4	5	4	29	5	5	3	5	5	23	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15	88
6	5	0	3	4	4	3	5	3	4	26	3	5	5	5	5	23	5	5	4	5	5	4	3	31	5	2	3	2	2	14	94
7	6	1	3	4	2	2	4	2	2	19	3	2	5	3	3	16	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15	71
8	5	1	3	5	2	4	5	2	4	25	4	4	5	4	5	22	4	3	5	5	3	4	5	29	5	4	1	3	1	14	90
9	5	1	3	3	2	3	4	3	2	20	3	5	3	3	3	17	3	2	3	3	5	3	3	22	3	4	3	2	3	15	74
10	5	1	4	3	3	3	3	2	3	21	5	3	2	3	5	18	3	2	2	2	2	5	2	18	4	2	2	2	2	12	64
11	5	0	3	3	3	2	3	3	4	21	2	3	5	2	2	14	3	2	2	2	2	2	3	16	3	2	2	2	2	11	62
12	5	0	3	2	2	3	3	2	2	17	3	5	2	3	5	18	2	2	2	2	2	2	3	15	2	2	2	2	1	9	59
13	5	1	3	2	2	5	3	2	2	19	3	4	3	3	5	18	2	3	3	2	3	3	3	19	2	3	3	3	2	13	69
14	5	1	5	3	4	3	5	5	5	30	4	5	5	5	4	23	4	3	5	2	3	3	2	22	3	5	3	3	2	16	91
15	5	1	3	3	3	4	3	3	3	22	4	3	5	3	3	18	3	2	3	5	5	3	3	24	3	4	2	3	1	13	77
16	5	1	4	5	3	3	5	4	5	29	5	5	5	5	5	25	5	3	4	3	3	4	5	27	3	3	3	3	3	15	96
17	5	1	3	5	4	4	5	4	3	28	4	5	3	5	5	22	3	5	2	3	4	5	3	25	3	2	3	5	5	18	93

<b>VARIANZA</b>	0.33	0.93	0.91	0.84	0.73	0.93	1.07			0.80	0.93	1.28	1.04	1.09			0.96	0.88	0.89	1.24	1.00	0.94	0.57			0.65	1.00	0.73	0.62	1.40		<b>131.52</b>	
																							<b>17.15</b>										

K - 19 Item

K/(K-1) - 1.056

$\sum_{i=1}^k x_i^2 = 17.15$

$\sum_{i=1}^k x_i = 131.52$

ALFA - 0.918

DATOS GENERALES			AUTOESTIMA							COMPORTAMIENTO					IDENTIFICACIÓN					ATIOLÓGICA				D4	TOTAL						
Nº	edad	sexo	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	D1	C8	C9	C10	C11	C12	D2	C13	C14	C15	C16	C17	C18	C19	D3	G20	G21	G22	G23	G24	D4	TOTAL
1	5	1	5	5	3	3	3	3	5	27	3	3	3	3	5	17	5	3	5	4	3	4	5	29	5	3	5	3	3	19	92
2	5	0	5	3	4	5	3	5	5	30	3	2	1	5	5	16	5	5	1	3	3	5	5	27	3	3	5	3	5	19	92
3	6	1	1	2	3	3	5	4	3	21	1	3	1	3	5	13	1	1	3	3	4	3	3	18	1	5	3	1	3	13	65
4	5	0	3	4	2	3	3	2	2	19	3	4	5	5	4	21	5	5	5	5	4	4	5	33	5	3	3	2	1	14	87
5	5	0	3	3	4	2	3	3	5	23	5	3	3	4	5	20	3	3	3	2	3	3	3	20	5	4	5	3	3	20	83
6	5	0	1	4	1	4	5	1	5	21	2	2	4	3	2	13	1	1	1	2	2	1	1	9	5	2	1	2	2	12	55
7	6	1	5	2	2	2	3	2	5	21	3	4	5	5	3	20	3	3	3	3	4	3	5	24	5	5	3	5	5	23	88
8	5	1	3	4	2	4	1	2	2	18	5	2	1	3	1	12	1	3	1	1	3	1	3	13	1	5	1	3	1	11	54
9	5	1	3	4	4	3	3	3	2	22	2	3	4	1	3	13	3	1	3	4	1	3	5	20	3	1	5	1	3	13	68
10	5	1	2	1	1	1	2	2	1	10	1	3	1	3	1	9	4	5	4	2	4	2	2	23	3	5	2	2	2	14	56
11	5	0	3	3	4	2	3	3	1	19	2	5	1	5	2	15	3	2	2	5	2	2	3	19	1	2	2	5	2	12	65
12	5	0	5	2	2	5	5	5	4	29	5	2	2	4	5	19	4	5	5	1	5	2	5	27	2	5	3	5	1	16	89
13	5	1	3	5	2	5	5	5	2	27	5	4	4	3	5	24	5	3	3	2	3	5	5	26	5	5	3	5	4	22	94
14	5	1	5	3	2	5	5	5	2	27	5	5	2	5	2	19	5	5	3	5	3	3	2	26	5	3	5	5	5	23	95
15	5	1	3	5	3	2	5	3	5	24	2	2	4	4	1	13	5	5	5	1	5	3	3	22	5	5	3	5	5	23	89
16	5	1	1	2	1	3	2	2	1	12	3	5	5	3	3	19	1	3	1	3	3	1	2	14	1	3	1	5	3	13	58
17	5	1	3	2	3	2	3	5	3	21	5	3	1	5	1	15	3	1	1	1	1	1	3	11	3	1	5	5	1	15	62
<b>VARIANZA</b>			1.91	1.44	1.07	1.56	1.54	1.71	2.46		2.06	1.12	2.42	1.24	2.57		2.35	2.38	2.22	1.94	1.28	1.62	1.78		2.71	2.01	2.18	2.25	2.18		<b>239.75</b>
			<b>34.47</b>																												

K -	24	Item
K/(K-1) -	1.043	
$\sum_{i=1}^n f_i^2$ -	34.47	
$\sigma^2$ -	239.75	
ALFA -	0.893	

Anexo 6. Base de datos

	 V2	 D1V2	 D2V2	 D3V2	 D4V2	 V2A	 D1V2A	 D2V2A	 D3V2A	 D4V2A
1	66	21	15	17	13	5	5	5	3	4
2	60	19	11	17	13	4	4	3	3	4
3	56	19	13	15	9	3	4	4	2	2
4	55	17	10	17	11	3	3	3	3	3
5	60	15	9	21	15	4	2	2	5	5
6	44	12	12	12	8	1	1	4	1	1
7	65	16	13	21	15	5	3	4	5	5
8	48	16	10	13	9	2	3	3	1	2
9	59	19	12	17	11	4	4	4	3	3
10	49	11	12	15	11	2	1	4	2	3
11	53	16	10	16	11	3	3	3	3	3
12	52	17	12	14	9	3	3	4	2	2
13	61	17	12	19	13	4	3	4	4	4
14	63	21	9	19	14	5	5	2	4	5
15	53	20	9	15	9	3	5	2	2	2
16	52	13	14	14	11	3	1	5	2	3
17	43	18	7	11	7	1	4	1	1	1
18										

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	V2	Numérico	8	0	INTEGRACIÓN	Ninguna	Ninguna	8	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
2	D1V2	Numérico	8	0	AUTOESTIMA	Ninguna	Ninguna	8	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
3	D2V2	Numérico	8	0	COMPORTAMI...	Ninguna	Ninguna	8	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
4	D3V2	Numérico	8	0	IDENTIFICACIÓN	Ninguna	Ninguna	8	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
5	D4V2	Numérico	8	0	AXIOLOGÍA	Ninguna	Ninguna	8	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
6	V2A	Numérico	5	0	INTEGRACIÓN ...	{1, 43-47}...	Ninguna	10	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
7	D1V2A	Numérico	5	0	AUTOESTIMA (...	{1, 11-13}...	Ninguna	10	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
8	D2V2A	Numérico	5	0	COMPORTAMI...	{1, 7- 8}...	Ninguna	10	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
9	D3V2A	Numérico	5	0	IDENTIFICACIÓ...	{1, 11- 13}...	Ninguna	10	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
10	D4V2A	Numérico	5	0	AXIOLOGÍA (A...	{1, 7-8}...	Ninguna	10	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
11											

	 V2PRET	 V2POST	 D1POST	 D2POST	 D3POST	 D4POST
1	66	92	27	17	29	19
2	60	92	30	16	27	19
3	56	65	21	13	18	13
4	55	87	19	21	33	14
5	60	83	23	20	20	20
6	44	55	21	13	9	12
7	65	88	21	20	24	23
8	48	54	18	12	13	11
9	59	68	22	13	20	13
10	49	56	10	9	23	14
11	53	65	19	15	19	12
12	52	89	28	18	27	16
13	61	96	27	21	26	22
14	63	95	27	19	26	23
15	53	89	26	13	27	23
16	52	58	12	19	14	13
17	43	62	21	15	11	15
18						

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	V2	Numérico	8	0	INTEGRACIÓN	Ninguna	Ninguna	8	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
2	D1V2	Numérico	8	0	AUTOESTIMA	Ninguna	Ninguna	8	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
3	D2V2	Numérico	8	0	COMPORTAMI...	Ninguna	Ninguna	8	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
4	D3V2	Numérico	8	0	IDENTIFICACIÓN	Ninguna	Ninguna	8	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
5	D4V2	Numérico	8	0	AXIOLOGÍA	Ninguna	Ninguna	8	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
6	V2A	Numérico	5	0	INTEGRACIÓN ...	{1, 43-47}...	Ninguna	10	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
7	D1V2A	Numérico	5	0	AUTOESTIMA (...)	{1, 11-13}...	Ninguna	10	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
8	D2V2A	Numérico	5	0	COMPORTAMI...	{1, 7- 8}...	Ninguna	10	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
9	D3V2A	Numérico	5	0	IDENTIFICACIÓ...	{1, 11- 13}...	Ninguna	10	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
10	D4V2A	Numérico	5	0	AXIOLOGÍA (A...	{1, 7-8}...	Ninguna	10	 Derecha	 Ordinal	 Entrada
11											

Anexo 7. Matriz de consistencia

Anexo 7. Matriz de Consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA						
• TÍTULO: “Estrategias lúdicas para mejorar la capacidad de integración en los niños del nivel inicial de la I.E.P Cayros – 2024”						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<b>PROBLEMA GENERAL</b>  ¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I-E “Cayros” 2024?	<b>OBJETIVO GENERAL</b>  Demostrar como las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I-E “Cayros” 2024	<b>HIPÓTESIS GENERAL:</b>  Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la mejora de la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I-E “Cayros” 2024	<b>Variable 1:</b>  <b>Estrategias lúdicas</b>  Se llegó a la conclusión de que las estrategias lúdicas son un conjunto de actividades planificadas y llevadas a cabo de manera organizada para lograr un objetivo específico en el campo educativo, que es el aprendizaje. (Tobón 20010) citado por (Berru 2023).			
<b>Problemas Específicos</b>  1. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la capacidad de integración en su dimensión Autoestima?  2. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la capacidad de integración en su dimensión Comportamiento?	<b>Objetivos específicos:</b>  1. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión autoestima  2. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión comportamiento	<b>Hipótesis específicas:</b>  1. Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Autoestima  2. Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Comportamiento	<b>Dimensiones V1</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	
			Juego motor	Realiza pequeños circuitos según las indicaciones.  Relaciona movimientos corporales al ritmo de la música.	Ítems 1 - 5  Ítems: 6 - 10	Nunca (1)  Casi Nunca (2)  A veces (3)  Casi Siempre (4)  Siempre (5)
			Juego social	Trabaja en equipo.  Comparte los materiales.  Interactúa de manera verbal con sus compañeros.	Ítems:11 - 13  Ítems:14 - 17	
			Juego emocional	Demuestra alegría al socializar con sus demás compañeros.  Comparte de manera espontánea sus vivencias.	Ítems: 18 - 21  Ítems: 22 - 24	
			<b>Variable 2:</b>  <b>Integración</b>  Es una acción que permite que los seres humanos interactúen con los demás, incrementando sus habilidades motrices y cognitivas, lo cual es fundamental para el desarrollo del mismo1 (Suria 2010)			

3. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Identificación?	3. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión identificación	3. Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Identificación	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Autoestima	Se relaciona de manera positiva con sus compañeros.	Ítems: 1 - 3	Nunca (1) Casi Nunca (2) A veces (3) Casi Siempre (4) Siempre (5)
	Demuestra buena actitud ante la realización de la actividad.	Ítems: 4 - 7				
4. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión axiológica?	4. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de integración en su dimensión axiológica	4. Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión axiológica.	Comportamiento	Respeto los acuerdos establecidos.	Ítems: 8 - 10	
				Se mantiene atento(a) en la ejecución de la actividad.	Ítems: 10 - 12	
Identificación	Se identifica así mismo.	Ítems: 13 - 16				
	Busca estrategias para resolver un problema presentado.	Ítems: 17 - 19				
Axiológica	Pone en práctica los valores franciscanos	Ítems: 20 - 21				
	Se identifica como hijo amado por Dios	Ítems: 22 - 24				
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL			
<b>Paradigma:</b> Positivista <b>Enfoque:</b> Cuantitativo <b>Tipo:</b> Aplicado <b>Nivel/Alcance:</b> Explicativo <b>Método:</b> Experimental <b>Diseño:</b> Cuasi experimental.	<b>Población:</b> 41 niños <b>Tipo de muestreo:</b> no probabilístico <b>Tamaño de muestra:</b> Muestra no probabilística está conformado por 17 niños de grupo experimental.	<b>Variable 1:</b> <b>Estrategias lúdicas:</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Guía de observación <b>Variable 2:</b> <b>Integración</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Guía de observación	<b>DESCRIPTIVA:</b> Tablas y figuras - Frecuencias y porcentajes. <b>INFERENCIAL:</b> Para el análisis de la significatividad de los resultados a través de estadísticos no paramétricos – paramétricos.			

Anexo 8. Plan de actividades de aprendizaje



PERÚ

Ministerio  
de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís" de Chincha

*¡Institución acreditada, líder a nivel nacional!*

*"Camino a la Santidad de la mano de los fundadores FIC"*



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA.

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"SAN FRANCISCO DE ASÍS" DE CHINCHA

**PLAN DE ACTIVIDADES DE  
APRENDIZAJE EN INVESTIGACIÓN  
2024**

**PROGRAMA DE ESTUDIO:  
EDUCACIÓN INICIAL**

**Chincha - Ica - Perú**

**2024**



## **PRESENTACIÓN**

La escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de Chincha, promueve la formación integral, en la Formación Inicial Docente, inspirada en

principios éticos y valores católicos basada en la pedagogía franciscana – mariana, que forma a estudiantes en diferentes carreras pedagógicas, contribuyendo a la formación del futuro profesional, en ser un docente de calidad para la región y el país.

De acuerdo con la política de trabajo institucional de seguimiento y monitoreo, de los trabajos de investigación 2024; se plantea ejecutar un plan de intervención en actividades de aprendizaje en investigación con la finalidad de fortalecer las debilidades identificadas en las diferentes instituciones educativas de la provincia, relacionadas con sus variables de investigación.

Por esta razón se propone desarrollar progresivamente el presente plan de intervención, concerniente al programa de estudio de Educación Inicial, que abarca el desarrollo de actividades que se concretizaran mediante actividades de aprendizaje para fortalecer el dominio de las variables de investigación.



## PLAN DE INTERVENCIÓN EN INVESTIGACIÓN

### “ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE LAS VARIABLES EN INVESTIGACIÓN”

#### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- |                              |   |
|------------------------------|---|
| 1.1 Institución              | : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública<br>“San Francisco de Asís” de Chincha” |
| 1.2 Provincia                | : Chincha   |
| 1.3 Lugar                    | : Avenida América No. 209   |
| 1.4 Nivel                    | : Superior  |
| 1.5 Directora General        | : Hna. Ángela Montoya Vargas.   |
| 1.6 Jefe de Unidad Académica | : Lic. Silvia Victoria Barrios Valenzuela.  |
| 1.7 Investigador (es)        | : Ana Teodolinda Saravia Yataco   |
| 1.8 Población Beneficiada    | : 17 Estudiantes de la I.E.P “Cayros”   |
| 1.9 Duración                 | : Del martes 02 abril al 21 de mayo del 2024<br>(01 sesión – Martes de 08:45am a 9:30am)  |

#### **II. POLÍTICA INSTITUCIONAL**

La EESPP “San Francisco de Asís” de Chincha, líder a nivel nacional, forma profesionales, comprometido a brindar una educación de calidad bajo los principios axiológicos desde la pedagogía franciscana-mariana, con capacidad investigadora, ecológica, que contribuye a la solución de problemas inherentes de la sociedad; propiciando de manera eficaz la mejora continua de sus procesos académicos, con el propósito de satisfacer las necesidades y expectativas en la formación integral de nuestros estudiantes, asegurando su inserción laboral.

#### **III. JUSTIFICACION:**

Como parte del proceso de elaboración y desarrollo de los trabajos de investigación en el programa de estudio de Educación inicial, se programarán 08 sesiones de intervención en investigación las mismas que estarán orientadas al fortalecimiento y dominio progresivo de las variables en investigación, proponiéndose como acción de mejora inmediata programar a través de un PLAN DE INTERVENCIÓN, extracurricular que alivie y fortalezca las capacidades para alcanzar el logro de resultados esperados en la investigación titulada “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE INTEGRACIÓN EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.P CAYROS -2024”



Así mismo los investigadores, cuentan con la predisposición de asistir a las sesiones programadas con la finalidad de garantizar la eficiencia del trabajo de campo en las II.EE asociadas, en referencia a intervenciones oportunas en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en el nivel inicial.

Asimismo, se contempla un enfoque por competencias que supone el desarrollo de habilidades y actitudes, **virtudes enmarcados en la axiología y pedagogía franciscana** que posibiliten adaptarse a diversos entornos, resolver situaciones diversas que encontrarán en los diversos espacios educativos y de su vida cotidiana.

**IV. OBJETIVO:**

**4.1. GENERAL:**

Demostrar como las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I.E.P Cayros – 2024

**4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

- Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión autoestima.
- Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión comportamiento.
- Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión identificación.
- Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión axiológica.

**V. METAS:**

**5.1 Descriptiva y cuantificable:**

Nº	DESCRIPCIÓN
R1	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión autoestima
R2	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión comportamiento
R3	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión identificación
R4	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión axiológica

**5.2 METAS DE ATENCIÓN:**

- 17 estudiantes del grupo experimental
- 01 docentes de Educación Inicial

**5.3 METODOLOGÍA:**

- Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo, juegos emocionales, descubrimiento guiado



## VI. DE LA ORGANIZACIÓN Y EJECUCIÓN

### 6.1. RESPONSABLE:

- Ana Teodolinda Saravia Yataco

## VII. DESCRIPCIÓN:

### 7.1. Días y fechas de actividades de aprendizaje en investigación:

- **Martes 09 de abril:** Aplicación del pre test a través de la observación
- **Martes 16 de abril:** Conociendo nuevos amigos
- **Martes 23 de abril:** Camila, la niña tímida (cuento)
- **Martes 30 de abril:** ¿Cómo debemos tratar a los demás?
- **Martes 07 mayo:** Establecemos acuerdos para una buena convivencia
- **Martes 14 mayo:** Aprendo a controlar mis emociones
- **Martes 21 mayo:** Realizamos juegos de socialización para la buena convivencia.
- **Martes 28 mayo:** Aplicación del pos test – examen de salida a través de imágenes.

### 7.2. Lugar:

Aula de la I.E.P "Cayros"

### 7.3. Horario:

08:45 am a 9:30 am (sólo los martes)

### 7.4. Costo:

Las actividades de aprendizaje teórico y práctico son gratuitas para estudiantes y docentes del programa de estudio.



**VIII. PLANIFICACIÓN ESTRATEGICA DE ACTIVIDADES:**

ACTIVIDAD	TAREAS Y/O ACCIONES	METAS	UNIDAD DE MEDICION	Abril - Mayo								
				09	16	23	30	07	14	21	28	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicación del pre test – prueba diagnóstica a través de la observación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifiesta integración a través del juego con sus demás compañeros.</li> <li>Expresa de manera libre lo que piensa.</li> <li>Revisión y sistematización de los resultados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El 100% de estudiantes participan en el examen de expresión oral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de asistencia de los estudiantes y docentes.</li> <li>Instrumento de evaluación (examen diagnóstico)</li> <li>Registro de fotografías.</li> <li>Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje</li> </ul>	X								
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>jugamos a descubrir las imágenes.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información y sigue reglas para trabajar en equipo.</li> <li>Infiere e interpreta la información que manifiestan sus demás compañeros.</li> <li>Adecúa, organiza y resuelve un problema presentado en la actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El 60% de estudiantes desarrolla la integración entre sus demás compañeros a través del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de asistencia de los estudiantes y docentes.</li> <li>Instrumento de evaluación planilla de observación</li> <li>Registro de fotografías.</li> <li>Sistematización del desarrollo del taller.</li> </ul>		X							
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Pedito, el niño tímido. (cuento)</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto leído.</li> <li>Infiere e interpreta información del texto a través de imágenes.</li> <li>Reflexiona y expresa de manera autónoma la información que desea brindar acerca del cuento leído.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El 70 % de estudiantes reflexiona acerca del cuento de manera coherente,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de asistencia de los estudiantes y docentes.</li> <li>Instrumento de evaluación del desarrollo del taller.</li> <li>Registro de fotografías.</li> <li>Sistematización del desarrollo del taller.</li> </ul>			X						
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>¿Cómo debemos tratar a los demás?</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa de manera verbal ejemplos claros de cómo tratar a las personas de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El 75 % de estudiantes Describen de cómo debemos de tratar a los</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de asistencia de los estudiantes y docentes.</li> </ul>				X					

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza y manifiesta de manera autónoma el buen trato hacia los demás.</li> </ul>	demás con ejemplos reales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Instrumento de evaluación del desarrollo del taller.</li> <li>Registro de fotografías.</li> <li>Sistematización del desarrollo del taller.</li> </ul>								
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Reconocemos las acciones correctas e incorrectas que se realizan en el aula.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza y manifiesta de manera autónoma las acciones que no se deben de realizar en aula.</li> <li>Demuestra y reconoce las acciones buenas que debemos de seguir y rechaza las acciones incorrectas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El 80 % de estudiantes reconoce las acciones correctas que se deben realizar en el aula y las acciones incorrectas que no se deben realizar en aula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de asistencia de los estudiantes y docentes.</li> <li>Instrumento de evaluación del desarrollo del taller.</li> <li>Registro de fotografías.</li> <li>Sistematización del desarrollo del taller.</li> </ul>					x			
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Establecemos acuerdos en el aula.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone acuerdos en el aula para una mejor convivencia.</li> <li>Produce dibujos en donde manifiesta los acuerdos establecidos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El 85 % de estudiantes mencionan algunas normas que se deben de establecer en aula para una mejor convivencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de asistencia de los estudiantes y docentes.</li> <li>Instrumento de evaluación del desarrollo del taller.</li> <li>Registro de fotografías.</li> <li>Sistematización del desarrollo del taller.</li> </ul>						x		
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Realizamos juegos de socialización para la buena convivencia.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseña juegos en donde integra a todos sus compañeros.</li> <li>Realiza los juegos establecidos respetando los acuerdos y sin discriminar a sus demás compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El 90 % de estudiantes demuestra realizar juegos de manera pacífica e integradora para una mejor convivencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de asistencia de los estudiantes y docentes.</li> <li>Instrumento de evaluación del desarrollo del taller.</li> <li>Registro de fotografías.</li> <li>Sistematización del desarrollo del taller.</li> </ul>							x	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicación del pos test – examen de salida a través de imágenes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce las imágenes e infiere de manera verbal la empatía ante sus demás compañeros.</li> <li>Revisión y sistematización de los resultados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El 99 % de estudiantes mejoran su expresión oral en las diferentes dimensiones establecidas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de asistencia de los estudiantes y docentes.</li> <li>Resultado final del instrumento de evaluación del desarrollo del taller.</li> <li>Registro de fotografías.</li> <li>Sistematización del desarrollo del taller.</li> <li>Informe</li> </ul>								x

### IX. PRESUPUESTO:

PRESUPUESTO				
RECURSOS	CANTIDAD	PRECIO	SUBTOTAL	TOTAL
<b>BIENES</b>				
Material de oficina (hojas bond, lapiceros, lápices, laptops, impresoras, tinta)	Según necesidad		S/. 20.00	S/. 50.00
Copias	Según necesidad		S/. 20.00	
Papelotes, plumones	Según necesidad		S/. 10.00	
<b>SERVICIOS:</b>				
Equipo de sonido	1			S/. 50.00
Mantenimiento infraestructura	Según necesidad			
Equipo multimedia	Según necesidad			
Gastos generales (electricidad, agua, teléfono, internet).	Según necesidad			
<b>TOTAL GENERAL</b>				<b>S/. 100.00</b>

FUENTES DE FINANCIAMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> <li>El presente plan de intervención estará autofinanciado por el investigador.</li> </ul>

### X. POTENCIAL Y RECURSOS:

- Potencial humano 17 estudiantes de la I.E.P “Cayros”.
- Estudiante del programa de estudio de educación inicial de la EESPP” SFA”

**XI. EVALUACION:** considerar en este aspecto las técnicas e instrumentos que se aplicarán para evaluar las acciones realizadas como, por ejemplo: lista de cotejo, guía de observación, encuesta, fotografías.

### XII. MECANISMOS DE CONTROL:

ANTES	DURANTE	DESPUES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboración y presentación del plan de intervención</li> <li>Coordinación con la dirección de la I.E para los ambientes y materiales de taller.</li> <li>Coordinación con el jefe de unidad académica.</li> <li>Planificación de la ruta metodológica de los talleres.</li> <li>Elaborar los instrumentos para evaluar el taller.</li> <li>Coordinación con la dirección general.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de Asistencia al taller.</li> <li>Evidenciar el desarrollo del taller.</li> <li>Sistematización diaria del desarrollo del taller.</li> <li>Instrumentos aplicados de valoración del taller.</li> <li>Reuniones de coordinación en el proceso, acciones de mejora.</li> <li>Control de seguimiento a las rutas del taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación de informe final con logros, dificultades y sugerencias.</li> <li>Análisis de resultados.</li> </ul>

Ana Teodolinda Saravia Yataco  
 Investigadora

Chincha Alta, Marzo del 2024



**“ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE LAS VARIABLES EN INVESTIGACIÓN”**

**ASISTENCIA**

PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

N°	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES	HORA INGRESO	FIRMA	HORA SALIDA	FIRMA	FECHA
01	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicación del pre test – prueba diagnóstica a través de la observación.</li> </ul>	08:45 am		9:30 am		09/05
02	<ul style="list-style-type: none"> <li>jugamos a descubrir las imágenes.</li> </ul>	08:45 am		9:30 am		16/05
03	<ul style="list-style-type: none"> <li>Camila, la niña tímida. (cuento)</li> </ul>	08:45 am		9:30 am		23/05
04	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo debemos tratar a los demás?</li> </ul>	08:45 am		9:30 am		30/05
05	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocemos las acciones correctas e incorrectas que se realizan en el aula.</li> </ul>	08:45 am		9:30 am		07/06
06	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establecemos acuerdos en el aula.</li> </ul>	08:45 am		9:30 am		14/06
07	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos juegos de socialización para la buena convivencia.</li> </ul>	08:45 am		9:30 am		21/06
08	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicación del pos test – examen de salida a través de imágenes.</li> </ul>	08:45 am		9:30 am		28/06

Anexo 9. Sesiones de Intervención

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “CAYROS”</b> <b>INICIAL-PRIMARIA-SECUNDARIA</b>	
	PROFESORA: ANA SARAVIA YATACO. ÁREA : PERSONAL SOCIAL	NIVEL INICIAL 5 AÑOS

**SESIÓN DE APRENDIZAJE**

**I.-DATOS INFORMATIVOS:**

AREA : PERSONAL SOCIAL  
 GRADO : 5 AÑOS  
 SECCIÓN : B  
 TEMA : “Conociendo nuevos amigos”  
 PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Los estudiantes se integran y socializan a través de juegos infantiles  
 FECHA : Martes 9 de abril

**II.-PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARA EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b> •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.	-Que los niños se integren y socialicen con espontaneidad a través de juegos infantiles.	GUÍA DE OBSERVACIÓN

ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque orientación al bien común		Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.	
<b>II.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN;</b>			
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?		¿Cómo nos organizaremos?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?
-Revisar la actividad de aprendizaje -Elaborar materiales para el trabajo de la sesión. Preparación del ambiente adecuado para los infantes.		-Los estudiantes se organizarán en grupos de trabajo.	Videos Hojas bond Parlante Colores Plumones Títere Papelote Pandereta
<b>IV.- PROCESO METODOLÓGICO DE LA SESIÓN</b>			
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES
	MOTIVACIÓN	<p><b>*Planificación:</b> Los niños y niñas deciden en qué sector juegan.</p> <p><b>*Organización:</b> Forman grupos de 5 a 6 niños van a los sectores que van a jugar identificándose con medallas.</p> <p><b>*Desarrollo:</b> Juegan libremente bajo la orientación de la profesora.</p> <p><b>*Orden:</b> A través de una canción o una dinámica, los niños ordenan los juegos en cada sector.</p> <p><b>*Socialización:</b> Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan a que jugaron, como jugaron y quienes participaron en el grupo.</p> <p><b>*Representación:</b> Los niños dibujan lo que hicieron.</p> <p>*Rezo, canto, uso de carteles, uso de SS. HH Recordamos a los niños los acuerdos de las normas de convivencia para tener una clase adecuada.</p>	Pandereta Papelote

<b>INICIO</b>		<p>Se reúne a los niños en posición de asamblea y en un papelote se le presenta la canción: “Hola como estas”</p>  <p>Motivamos a los niños con aplausos.</p>	
	<b>SABERES PREVIOS</b>	<p>- Responden: - ¿Qué hemos realizado? ¿conoces la canción? ¿Por qué crees que hemos cantado esta canción?</p>	
	<b>CONFLICTO COGNITIVO</b>	<p>¿Qué crees que vamos a realizar hoy?</p>	
	<b>PROPÓSITO DIDÁCTICO</b>	<p>Los estudiantes se integran y socializan a través de juegos infantiles</p>	
<b>DESARROLLO</b>		<p>- Se presentará el tema: CONOCEMOS NUEVOS AMIGOS.</p>  <p>-Posteriormente, se presente a un títere llamado Camila, en el cual tendrá una conversación con los estudiantes. Y les comentara que a ella le gusta jugar y bailar mucho. Camila menciona algunos juegos para los niños.</p>  <p>-Seguidamente Camila se despide de los niños y se les pide que se sienten en sus asientos de manera ordenada y se les propone jugar a la serpiente.</p>	<p>-Plumones -Colores -Hojas -Títere -Venda</p>

<b>CIERRE</b>		<p>Se les da algunas pautas y recomendaciones antes de iniciar el juego.</p> <p>(imagen de referencia)</p>  <p>Después se les propone jugar a la gallinita ciega, en el cual se sorteará para ver que niño saldrá elegido. Se les explica la regla del juego antes de iniciar.</p>  <p>Se sientan de manera ordenada en sus asientos. Seguidamente se les entrega una hoja bond para que grafiquen lo que más les gusto de la clase.</p>	
	<b>EVALUACIÓN</b>	-Se evaluará a través de una guía de observación.	
	<b>REFLEXIÓN META COGNITIVA</b>	<p>-Realizan la meta cognición:</p> <p>¿Cómo te sentiste durante la sesión de clase?</p> <p>¿a qué hemos jugado?</p> <p>¿Qué recordamos antes de iniciar cada juego?</p>	
			
<p>DOCENTE 5 AÑOS - INICIAL</p>			



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "CAYROS"**  
**INICIAL-PRIMARIA-SECUNDARIA**

PROFESORA: ANA SARAVIA YATACO.  
ÁREA : PERSONAL SOCIAL

NIVEL INICIAL 5 AÑOS

**SESIÓN DE APRENDIZAJE**

**I.-DATOS INFORMATIVOS:**

AREA : PERSONAL SOCIAL

GRADO : 5 AÑOS

SECCIÓN : B

TEMA : Camila la niña tímida (cuento)

PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Motivar a los estudiantes a vencer la timidez y a motivarlos para que se relacionen con los demás identificándose como hijo amado por Dios.

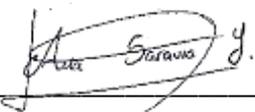
FECHA : Martes 16 de abril

**II.-PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	<p><b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul> <p><b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD, COMO PERSONA HUMANA, AMADA POR DIOS, DIGNA, LIBRE Y TRASCENDENTE, COMPRENDIENDO LA DOCTRINA DE SU PROPIA RELIGIÓN, ABIERTO AL DIÁLOGO CON LAS QUE LE SON CERCANAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente.</li> <li>• Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuoso.</li> </ul>	<p>- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</p> <p>- Expresa por propia iniciativa el amor y cuidado que recibe de su entorno, como un indicio del amor de Dios. Lo hace a través de la interacción con los otros, al realizar acciones como compartir, ayudar y colaborar.</p>	-Que los niños se identifiquen con el cuento y logren vencer la timidez identificándose como hijo amado por Dios.	GUÍA DE OBSERVACIÓN
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
<b>Enfoque igualdad de genero</b>		Los estudiantes comparten sus reflexiones acerca del cuento y se integren como familia institucional.		
<b>II.-. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN;</b>				
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>		<b>¿Cómo nos organizaremos?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales necesitaremos?</b>	
-Revisar la actividad de aprendizaje -Elaborar materiales para el trabajo de la sesión.		-En asamblea	Ficha Títere gigante Pandereta	

Preparación del ambiente adecuado para los infantes.	-Utilizando material concreto	Colores	
<b>IV.- PROCESO METODOLÓGICO DE LA SESIÓN</b>			
<b>MOMENTOS</b>	<b>PROCESOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS Y/O MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN</b>	<p><b>*Planificación:</b> Los niños y niñas deciden en qué sector juegan.</p> <p><b>*Organización:</b> Forman grupos de 5 a 6 niños van a los sectores que van a jugar identificándose con medallas.</p> <p><b>*Desarrollo:</b> Juegan libremente bajo la orientación de la profesora.</p> <p><b>*Orden:</b> A través de una canción o una dinámica, los niños ordenan los juegos en cada sector.</p> <p><b>*Socialización:</b> Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan a que jugaron, como jugaron y quienes participaron en el grupo.</p> <p><b>*Representación:</b> Los niños dibujan lo que hicieron.</p> <p>*Rezo, canto, uso de carteles, uso de SS. HH Recordamos a los niños los acuerdos de las normas de convivencia para tener una clase adecuada. Se reúne a los niños de manera ordenada fuera del aula y se realiza la dinámica de: “Mi nombre en la rueda” (el juego consiste en que al niño que le toque dirá su nombre y lo que más le gusta).</p>  <p>Los niños giran al compás de la música agarrados más manos. Se les pide que ingresen de manera ordenada al aula.</p>	Pandereta
	<b>SABERES PREVIOS</b>	<p>- Responden:</p> <p>- ¿Qué hemos realizado?</p> <p>¿Qué han mencionado cada uno cuando les toco su turno?</p> <p>¿Por qué crees que hemos realizado esta dinámica?</p> <p>¿Cómo te sentiste al decir tu nombre y lo que más te gusta?</p>	

	<b>CONFLICTO COGNITIVO</b>	¿Qué emoción experimentaste cuando estabas haciendo la actividad?	
	<b>PROPÓSITO DIDÁCTICO</b>	Motivar a los estudiantes a vencer la timidez y a motivarlos para que se relacionen con los demás identificándose como hijo amado por Dios.	
<b>DESARROLLO</b>		<p>-Se presentará el tema: CAMILA LA NIÑA TIMIDA.</p> <p>-Posteriormente, se les pide que se coloquen en sus asientos y se les hace respetar los acuerdos establecidos dentro de la clase.</p> <p>-Seguidamente se le pide el apoyo de la auxiliar a que tome el mando en el aula.</p> <p>La auxiliar les comenta que ha venido una amiguita a visitarlos, pero es un poco tímida.</p> <p>Seguidamente se realiza las siguientes preguntas: ¿Quién creen ustedes que ha venido a visitarlos?</p> <div data-bbox="916 465 1241 607" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="916 633 1241 775" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="595 1218 895 1854" data-label="Image"> </div> <p>Entonces la auxiliar presenta a Camila (un títere gigante).</p> <p>La docente sale con Camila y les empieza a narrar.</p> <p>Que Camila era una niña que sus padres decidieron cambiarla de escuela para que reciba una mejor educación,</p>	<p>-Plumones</p> <p>-Colores</p> <p>-Hojas</p> <p>-Títere</p> <p>-Venda</p>

<b>CIERRE</b>		<p>pero en esta escuela Camila no conocía a nadie y se sentía tímida.</p> <p>No le gustaba prestar sus cosas, era egocéntrica y muchas veces solo quería estar sola.</p> <p>Hasta que un día llegaron unos amigos y le propusieron que sean amigos, ella toda nerviosa acepto.</p> <p>Desde ahí todos se volvieron sus mejores amigos y aprendió a compartir sus cosas y a convivir tranquilamente con los demás. Ya que sus amigos seguían como modelo a Dios, que era una persona justa, bondadosa y compartía lo poco que tenía.</p> <p>Se sientan de manera ordenada en sus asientos.</p> <p>Seguidamente se les entrega una ficha de aplicación para que desarrollen.</p>	
	<b>EVALUACIÓN</b>	-Se evaluará a través de una guía de observación.	
	<b>REFLEXIÓN META COGNITIVA</b>	<p>-Realizan la meta cognición:</p> <p>¿Cómo te sentiste durante la sesión de clase?</p> <p>¿Quién era Camila?</p> <p>¿Cómo crees que se sentía Camila al estar sola en una escuela?</p> <p>Si observas una niña como Camila en el aula ¿Qué harías?</p>	
 <hr/> <p>DOCENTE 5 AÑOS - INICIAL</p>			

Ficha Aplicativa:



I. EDUCATIVA PRIVADA

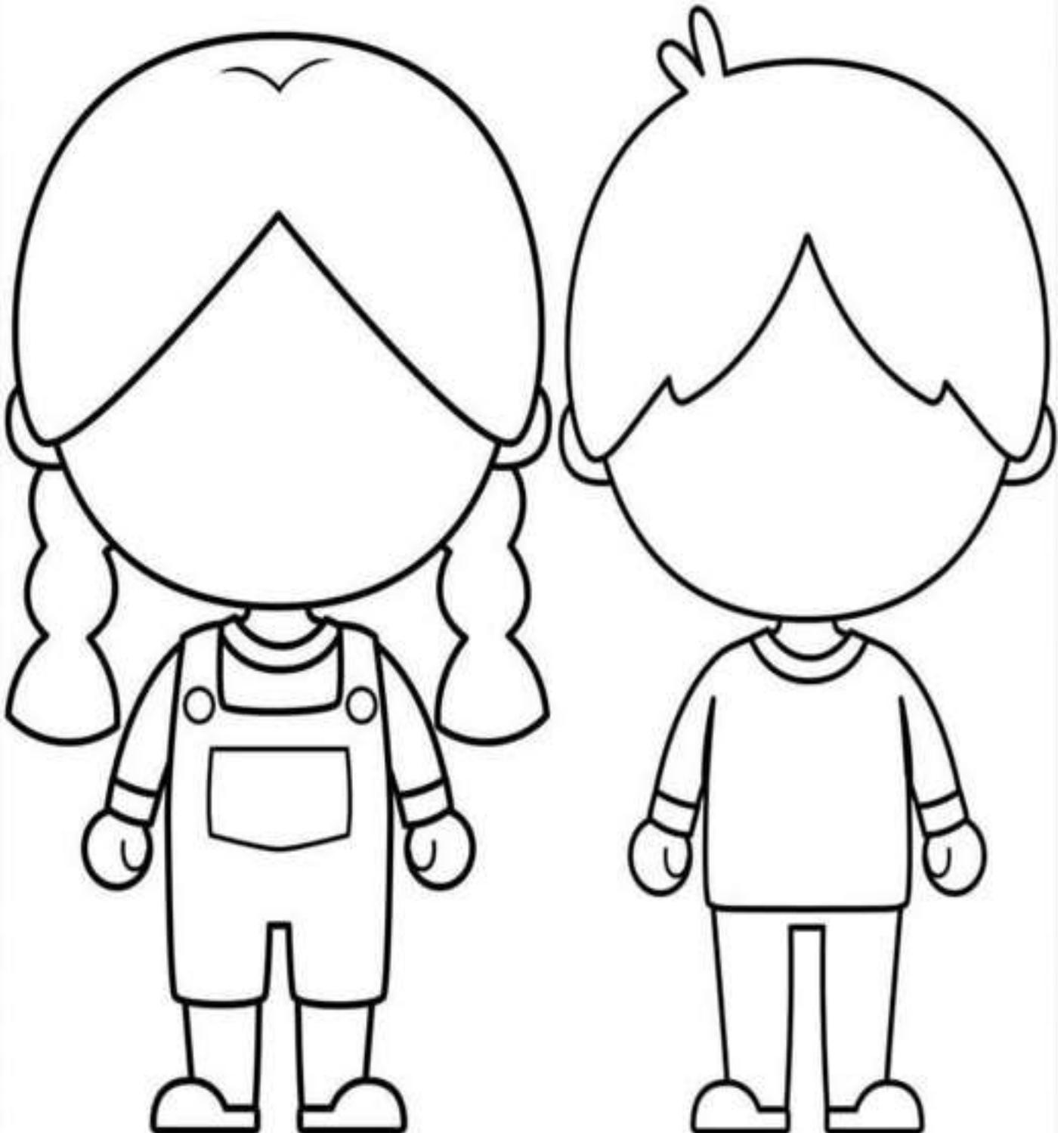
AREA: PERSONAL SOCIAL

"CAYROS"

N.INICAL 5 AÑOS

FECHA : MARTES 16 DE ABRIL

**COLOREA EL PERSONAJE PRINCIPAL DEL CUENTO Y DIBUJA EN SU ROSTRO QUE EMOCIÓN REPRESENTABA EN EL MOMENTO**





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "CAYROS"  
INICIAL-PRIMARIA-SECUNDARIA**

PROFESORA: ANA SARAVIA YATACO.  
ÁREA : PERSONAL SOCIAL

NIVEL INICIAL 5 AÑOS

**SESIÓN DE APRENDIZAJE**

**I.-DATOS INFORMATIVOS:**

AREA : PERSONAL SOCIAL  
GRADO : 5 AÑOS  
SECCIÓN : B  
TEMA : ¿Cómo debemos de tratar a los demás?  
PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Los niños aprenden a manejar sus emociones para una mejor convivencia en el aula.  
FECHA : Martes 30 de abril

**II.-PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARA EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	<b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	-Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención.	-Que los infantes se integren y tengan una mejor convivencia, siendo empático por cómo se siente la otra persona ante una situación incómoda.	GUÍA DE OBSERVACIÓN

**ENFOQUE TRANSVERSAL**

**ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES**

**Orientación al bien común**

Los estudiantes comparten y expresan sus emociones para una mejor convivencia dentro del aula.

**II.-. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN;**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Cómo nos organizaremos?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?
-Revisar la actividad de aprendizaje -Elaborar materiales para el trabajo de la sesión. Preparación del ambiente adecuado para los infantes.	-En asamblea -Utilizando material concreto.	Ficha Caja mágica Imágenes Pandereta Colores

IV.- PROCESO METODOLÓGICO DE LA SESIÓN			
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	MOTIVACIÓN	<p><b>*Planificación:</b> Los niños y niñas deciden en qué sector juegan.</p> <p><b>*Organización:</b> Forman grupos de 5 a 6 niños van a los sectores que van a jugar identificándose con medallas.</p> <p><b>*Desarrollo:</b> Juegan libremente bajo la orientación de la profesora.</p> <p><b>*Orden:</b> A través de una canción o una dinámica, los niños ordenan los juegos en cada sector.</p> <p><b>*Socialización:</b> Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan a que jugaron, como jugaron y quienes participaron en el grupo.</p> <p><b>*Representación:</b> Los niños dibujan lo que hicieron.</p> <p>*Rezo, canto, uso de carteles, uso de SS. HH Recordamos a los niños los acuerdos de las normas de convivencia para tener una clase adecuada. Se reúne a los niños en posición de asamblea y se les entona la canción: “El buen trato” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=lkiA1n2agUY">https://www.youtube.com/watch?v=lkiA1n2agUY</a></p>  <p>Se les pide a los niños que escuchen la letra de la canción atentamente.</p>	Caja mágica Pandereta Imágenes
	SABERES PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Responden:</li> <li>- ¿De qué habla la canción?</li> <li>¿Qué es el buen trato?</li> </ul>	
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Cómo podemos trabajar el buen trato en el aula?	
	PROPÓSITO DIDÁCTICO	Los niños aprenden a manejar sus emociones para una mejor convivencia en el aula.	

<p><b>DESARROLLO</b></p>		<p>- Se presentará el tema: ¿Cómo debemos de tratar a los demás?</p> <p>- Posteriormente, se les presenta a los niños y niñas una caja mágica y se les pregunta:</p> <p>- ¿Qué cosa creen ustedes que habrá aquí?</p> <p>Escuchamos atentamente cada una de sus respuestas.</p> <p>Seguidamente se sacan algunas imágenes en donde se observa niños tratando bien a los demás, niños que se están agrediendo y no quieren compartir.</p>   <p>Seguidamente se les pregunta: ¿Qué observan en estas imágenes? ¿Qué acciones serán las correctas? ¿Qué podemos hacer para que las primeras acciones no ocurran? ¿Cómo te sientes</p>	<p>-Plumones</p> <p>-Colores</p> <p>-Hojas</p> <p>-Títere</p> <p>-Venda</p>
--------------------------	--	--	---

<b>CIERRE</b>		<p>cuando alguien te molesta o te quita un juguete? ¿Qué puedes hacer en ese momento?</p> <p>¿Cómo debo de actuar si estoy molesto?</p> <p>Escuchamos atentamente cada una de sus respuestas.</p> <p>Luego se les comenta sobre el autocontrol y la buena convivencia que debe de existir dentro del aula.</p> <p>Se les pide que se sienten de manera ordenada en sus asientos.</p> <p>Seguidamente se les entrega una ficha de aplicación para que desarrollen.</p>	
	<b>EVALUACIÓN</b>	-Se evaluará a través de una guía de observación.	
	<b>REFLEXIÓN META COGNITIVA</b>	<p>-Realizan la meta cognición:</p> <p>¿Cómo te sentiste durante la sesión de clase?</p> <p>¿Qué acciones de las imágenes presentadas debes de imitar?</p> <p>¿Cómo te sentirías si alguien te quita un juguete? ¿Qué harías?</p>	
 <hr/> <p>DOCENTE 5 AÑOS - INICIAL</p>			

Ficha Aplicativa:



I. EDUCATIVA PRIVADA

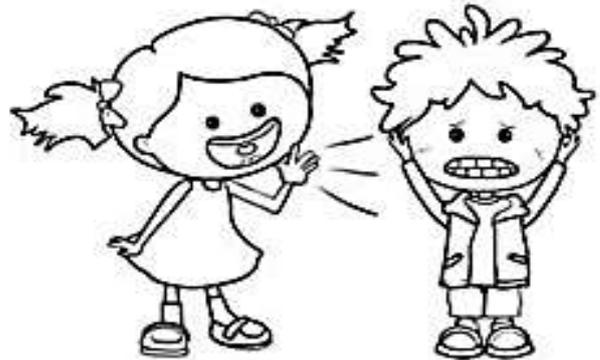
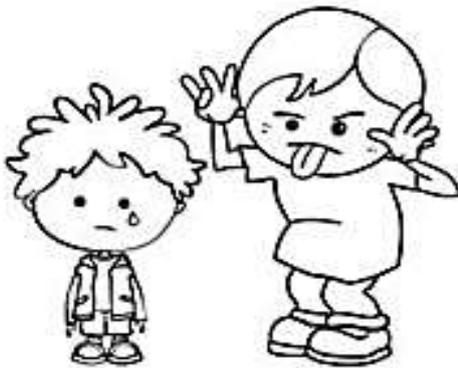
AREA: PERSONAL SOCIAL

“CAYROS”

N.INICAL 5 AÑOS

FECHA : MARTES 30 DE ABRIL

**Colorea las imágenes en donde represente un buen trato hacia los demás y tacha los que no representan una buena convivencia dentro del aula.**





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "CAYROS"**  
**INICIAL-PRIMARIA-SECUNDARIA**

PROFESORA: ANA SARAVIA YATACO.  
ÁREA : PERSONAL SOCIAL

NIVEL INICIAL 5 AÑOS

**SESIÓN DE APRENDIZAJE**

**I.-DATOS INFORMATIVOS:**

AREA : PERSONAL SOCIAL  
GRADO : 5 AÑOS  
SECCIÓN : B  
TEMA : Establecemos acuerdos para una buena convivencia  
PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Los niños aprenden a establecer y respetar sus propios acuerdos para una mejor convivencia dentro del aula.  
FECHA : Martes 7 de Mayo

**II.-PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Interactúa con todas las personas.</li> <li>•Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>•Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	-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. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. -Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.	-Que los niños y niñas establezcan sus propios acuerdos de manera autónoma.	GUÍA DE OBSERVACIÓN
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
<b>Orientación al bien común</b>		Los estudiantes comparten y establecen acuerdos dentro del aula para una mejor convivencia.		
<b>II.-. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN;</b>				
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>		<b>¿Cómo nos organizaremos?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales necesitaremos?</b>	
-Revisar la actividad de aprendizaje -Elaborar materiales para el trabajo de la sesión. Preparación del ambiente adecuado para los infantes.		-En asamblea -Utilizando material concreto.	Papelote Pandereta Colores Plumones de pizarra	
<b>IV.- PROCESO METODOLÓGICO DE LA SESIÓN</b>				

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	MOTIVACIÓN	<p><b>*Planificación:</b> Los niños y niñas deciden en qué sector juegan.</p> <p><b>*Organización:</b> Forman grupos de 5 a 6 niños van a los sectores que van a jugar identificándose con medallas.</p> <p><b>*Desarrollo:</b> Juegan libremente bajo la orientación de la profesora.</p> <p><b>*Orden:</b> A través de una canción o una dinámica, los niños ordenan los juegos en cada sector.</p> <p><b>*Socialización:</b> Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan a que jugaron, como jugaron y quienes participaron en el grupo.</p> <p><b>*Representación:</b> Los niños dibujan lo que hicieron.</p> <p>*Rezo, canto, uso de carteles, uso de SS. HH Recordamos a los niños los acuerdos de las normas de convivencia para tener una clase adecuada. Se reúne a los niños y se le saca al patio para poder jugar, se les comenta que haremos carrera, pero no se les explica ninguna regla del juego.</p>  <p>Luego se les dice a los niños que nos sentemos y reflexionemos sobre lo que acaba de pasar.</p>	Pandereta Imágenes
	SABERES PREVIOS	- Responden: - ¿Qué a pasado en el juego? ¿Cómo te sentiste en este juego?	
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Qué podemos hacer para que el juego se vea en orden?	
	PROPÓSITO DIDÁCTICO	Los niños aprenden a establecer y respetar sus propios acuerdos para una mejor convivencia dentro del aula.	
		<p>- Se presentará el tema: Establecemos acuerdos para una buena convivencia.</p> <p>-Se les invita a los estudiantes a pasar al aula y a colocarse en posición de asamblea.</p>	<p>-Plumones</p> <p>-Colores</p> <p>-Hojas</p> <p>-Títere</p> <p>-Venta</p>

**DESARROLLO**

Se presenta un papelote en blanco en la pizarra y se les comenta que los acuerdos son importantes y son reglas que cada uno de nosotros debemos de respetar dentro del aula para estar más organizados y vivir más tranquilos.



- Seguidamente se les pregunta: ¿Qué acuerdos podemos establecer para estar tranquilos en el aula? Escuchamos y anotamos sus respuestas. ¿Qué acuerdos podemos establecer para el juego que realizamos en el patio?

Seguidamente se les comenta que los acuerdos tendrán que respetarlos en el aula, que es un compromiso de todos que deben asumir.

Por otro lado, se les invita a salir de manera ordenada



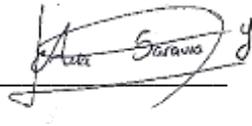
al patio para que vuelvan a ejecutar el juego de las carreras, pero ahora respetando los

acuerdos y reglas.

Luego, se les pide que ingresen y se sienten de manera ordenada en sus asientos.

Seguidamente se les entrega una hoja bond para que grafiquen lo que realizaron en la actividad.

	<b>EVALUACIÓN</b>	-Se evaluará a través de una guía de observación.	
	<b>REFLEXIÓN META COGNITIVA</b>	-Realizan la meta cognición: ¿Cómo te sentiste durante la sesión de clase? ¿Qué debemos de hacer para jugar de manera ordenada? ¿Qué pasaría si no existiera acuerdos o reglas? ¿Cómo lo aplicarás en tu vida diaria?	
<b>CIERRE</b>			



DOCENTE 5 AÑOS - INICIAL



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "CAYROS"  
INICIAL-PRIMARIA-SECUNDARIA**

PROFESORA: ANA SARAVIA YATACO.  
ÁREA : PERSONAL SOCIAL

NIVEL INICIAL 5 AÑOS

**SESIÓN DE APRENDIZAJE**

**I.-DATOS INFORMATIVOS:**

AREA : PERSONAL SOCIAL  
GRADO : 5 AÑOS  
SECCIÓN : B  
TEMA : Aprendo a controlar mis emociones  
PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Los niños aprenden a controlar sus emociones ante un problema  
FECHA : Martes 14 de Mayo

**II.-PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<b>PERSO NAL SOCIAL</b>	<b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones.	-Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	-Que los niños y niñas regulan sus emociones con casos reales dentro del aula.	GUÍA DE OBSERVACIÓN
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
<b>Orientación al bien común</b>		Los estudiantes regulan sus emociones a través de casos reales.		
<b>II.-. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN;</b>				
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>		<b>¿Cómo nos organizaremos?</b>		<b>¿Qué recursos o materiales necesitaremos?</b>
-Revisar la actividad de aprendizaje -Elaborar materiales para el trabajo de la sesión. Preparación del ambiente adecuado para los infantes.		-En asamblea -Utilizando material concreto.		Imágenes Pandereta Colores Plumones de pizarra Emoticones de emociones

IV.- PROCESO METODOLÓGICO DE LA SESIÓN			
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	MOTIVACIÓN	<p><b>*Planificación:</b> Los niños y niñas deciden en qué sector juegan.</p> <p><b>*Organización:</b> Forman grupos de 5 a 6 niños van a los sectores que van a jugar identificándose con medallas.</p> <p><b>*Desarrollo:</b> Juegan libremente bajo la orientación de la profesora.</p> <p><b>*Orden:</b> A través de una canción o una dinámica, los niños ordenan los juegos en cada sector.</p> <p><b>*Socialización:</b> Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan a que jugaron, como jugaron y quienes participaron en el grupo.</p> <p><b>*Representación:</b> Los niños dibujan lo que hicieron.</p> <p>*Rezo, canto, uso de carteles, uso de SS. HH Recordamos a los niños los acuerdos de las normas de convivencia para tener una clase adecuada. Se entona con los niños la canción de las emociones.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?app=desktop&amp;v=Q4_smlVwl9M">https://www.youtube.com/watch?app=desktop&amp;v=Q4_smlVwl9M</a></p> 	Panderetas Imágenes
	SABERES PREVIOS	- Responden: - ¿Qué dice la canción? ¿sabes que son emociones?	
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Cómo podemos identificar nuestras emociones?	
	PROPÓSITO DIDÁCTICO	Los niños aprenden a controlar sus emociones ante un problema.	

**DESARROLLO**

- Se presentará el tema: Aprendo a controlar mis emociones



-Se les comenta a los niños un caso sobre Pepita y Juanita que estuvieron

peleando por un juego en el aula.

Se les comenta las acciones erróneas que cometieron al momento de forcejear por ese juego.

Luego se les pregunta: ¿Te parece conocido el caso que has escuchado? ¿Dónde lo has visto? ¿Cómo creen que estaban las niñas? ¿Estará bien actuar de esa manera? ¿Qué emoción sintieron en ese momento?

¿De qué manera correcta debemos de actuar ante una situación similar? ¿Qué debo de hacer para controlar mis emociones?

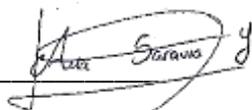
- Luego, se les presenta otro caso sobre un niño que no quiere emprestar los juguetes a los demás niños porque dicen que son de él.



Se les comenta a los niños como se debió de sentir el niño que quería jugar con los juguetes y no pudo. ¿Qué emoción

- Plumones
- Colores
- Hojas
- Títere
- Venta

<b>CIERRE</b>		<p>habrá experimentado? ¿Estará bien la acción que realizo la niña? ¿Cómo debemos de actuar ante estos casos?</p> <p>Luego se relaciona el caso con una escena similar en el aula y dialogamos acerca de cómo debemos de controlar nuestras emociones cuando estamos molestos o incomodos con nuestros compañeros.</p> <p>Seguidamente se les entrega una ficha de aplicación</p>	
	<b>EVALUACIÓN</b>	-Se evaluará a través de una guía de observación.	
	<b>REFLEXIÓN META COGNITIVA</b>	<p>Realizan la meta cognición:</p> <p>¿Cómo te sentiste durante la sesión de clase?</p> <p>¿Qué debemos de hacer para jugar de manera ordenada?</p> <p>¿Qué pasaría si no existiera acuerdos o reglas?</p> <p>¿Cómo lo aplicarás en tu vida diaria?</p>	



DOCENTE 5 AÑOS – INICIAL

Ficha de aplicación:



I. EDUCATIVA PRIVADA      AREA: PERSONAL SOCIAL  
"CAYROS"      N.INICAL 5 AÑOS  
FECHA : MARTES 7 DE MAYO

1 Relaciona cada dibujo con la emoción que expresa.



miedo



alegría



enfado

tristeza

sorpresa

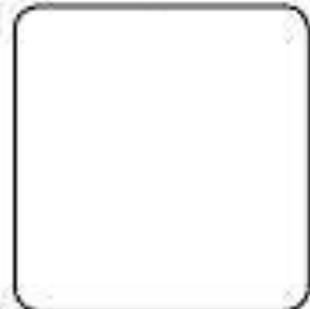
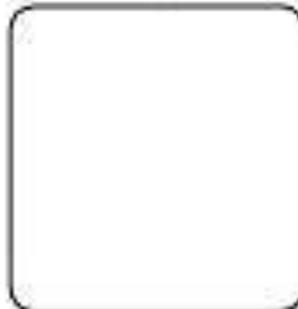


2 Dibuja tu cara en cada caso.

sientes alegría

sientes tristeza

sientes miedo





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "CAYROS"  
INICIAL-PRIMARIA-SECUNDARIA**

PROFESORA: ANA SARAVIA YATACO.  
ÁREA : PERSONAL SOCIAL

NIVEL INICIAL 5 AÑOS

**SESIÓN DE APRENDIZAJE**

**I.-DATOS INFORMATIVOS:**

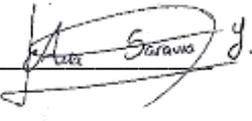
AREA : PERSONAL SOCIAL  
GRADO : 5 AÑOS  
SECCIÓN : B  
TEMA : Realizamos juegos de socialización para una buena convivencia.  
PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Los niños se integran a través del juego manteniendo una buena convivencia escolar.  
FECHA : Martes 21 de Mayo

**II.-PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b> •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.	-Que los niños y niñas jueguen de manera pacífica en el aula.	GUÍA DE OBSERVACIÓN
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
<b>Orientación al bien común</b>		Los estudiantes juegan de manera pacífica.		
<b>II.-. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN;</b>				
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>		<b>¿Cómo nos organizaremos?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales necesitaremos?</b>	
-Revisar la actividad de aprendizaje -Elaborar materiales para el trabajo de la sesión.		-En asamblea	Imágenes Bloques de madera Números	

Preparación del ambiente adecuado para los infantes.	-Utilizando material concreto.	Pizarra	
<b>IV.- PROCESO METODOLÓGICO DE LA SESIÓN</b>			
<b>MOMENTOS</b>	<b>PROCESOS PEDAGOGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS Y/O MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN</b>	<p><b>*Planificación:</b> Los niños y niñas deciden en qué sector juegan.</p> <p><b>*Organización:</b> Forman grupos de 5 a 6 niños van a los sectores que van a jugar identificándose con medallas.</p> <p><b>*Desarrollo:</b> Juegan libremente bajo la orientación de la profesora.</p> <p><b>*Orden:</b> A través de una canción o una dinámica, los niños ordenan los juegos en cada sector.</p> <p><b>*Socialización:</b> Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan a que jugaron, como jugaron y quienes participaron en el grupo.</p> <p><b>*Representación:</b> Los niños dibujan lo que hicieron.</p> <p>*Rezo, canto, uso de carteles, uso de SS. HH Recordamos a los niños los acuerdos de las normas de convivencia para tener una clase adecuada. Se entona la dinámica de Juan dice.</p>  <p>Luego se les dice a los niños que se sienten de manera ordenada.</p>	Bloques de madera
	<b>SABERES PREVIOS</b>	- Responden: - ¿Qué hemos realizado? ¿Qué parte de tu cuerpo tocaste?	
	<b>CONFLICTO COGNITIVO</b>	¿Qué otra canción dinámica o juego podemos realizar?	
	<b>PROPÓSITO DIDÁCTICO</b>	Los niños se integran a través del juego manteniendo una buena convivencia escolar.	
			-Plumones

<b>DESARROLLO</b>		<p>- Se presentará el tema: Realizamos juegos de socialización para una buena convivencia</p>  <p>-Se les comenta a los niños que trabajaremos de manera grupal. Para ello se le invita a salir al patio.</p> <p>Se les presenta cartilla de números en el dado y de acuerdo al número que sale en el dado tendrán que agruparse.</p>  <p>Luego se les comenta que realizaran otro juego dentro del aula, esta vez trabajaran con bloques en grupos y el que termina en armar la torre más alta primero gana el juego.</p> <p>Se arma diferentes grupos, cada uno con baldes de bloque</p> <p>Seguidamente se les entrega una hoja bond para que grafiquen lo que más les gusto de la actividad.</p>	<p>-Colores</p> <p>-Hojas</p> <p>-Títere</p> <p>-Venda</p>
	<b>EVALUACIÓN</b>	-Se evaluará a través de una guía de observación.	
	<b>CIERRE</b>	<b>REFLEXIÓN META COGNITIVA</b>	<p>Realizan la meta cognición:</p> <p>¿Cómo te sentiste al jugar en grupo con tus demás compañeros?</p> <p>¿Cómo lo aplicarás en tu vida diaria?</p>



DOCENTE 5 AÑOS - INICIAL

Anexo 10. Fotografías

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1:** Conociendo nuevos amigos

**PROPOSITO DE LA SESIÓN:** Los estudiantes se integran y socializan a través de juegos infantiles.

**FECHA DE EJECUCIÓN:** martes 9 de abril



Jugando a la serpiente



Jugando en equipo



Presentando a Camila



Jugando a la gallinita ciega



Trabajando coordinación

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 2:** Camila la niña tímida (cuento)

**PROPOSITO DE LA SESIÓN:** Motivar a los estudiantes a vencer la timidez y a motivarlos para que se relacionen con los demás identificándose como hijo amado por Dios.

**FECHA DE EJECUCIÓN:** martes 16 de abril



Presentando a  
Camila



Contando el cuento  
sobre Camila



Desarrollando su  
ficha de aplicación

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 3: ¿Cómo debemos tratar a los demás?**

**PROPOSITO DE LA SESIÓN:** Los niños aprenden a manejar sus emociones para una mejor convivencia en el aula.

**FECHA DE EJECUCIÓN:** martes 30 de abril



Los pequeños bailando en la motivación “La cumbia del buen trato”



Presentando a los niños la caja mágica y escuchando sus inquietudes



Haciendo participar a los niños en la actividad de aprendizaje

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 4:** Establecemos acuerdos para una buena convivencia

**PROPOSITO DE LA SESIÓN:** Los niños aprenden a establecer y respetar sus propios acuerdos para una mejor convivencia dentro del aula.

**FECHA DE EJECUCIÓN:** martes 7 de mayo



Los niños en asamblea



Estableciendo sus acuerdos



Escribiendo sus acuerdos a través de la pre escritura



Dando a conocer sus acuerdos para una mejor convivencia

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 5:** Aprendo a controlar mis emociones

**PROPOSITO DE LA SESIÓN:** Los niños aprenden a controlar sus emociones ante un problema.

**FECHA DE EJECUCIÓN:** martes 14 de mayo



El monstruo de las emociones



Dramatización de no pelear y el auto control de las emociones



Finalizando la dramatización



Desarrollando su ficha de aplicación

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 6:** Realizamos juegos de socialización para la buena convivencia.  
**PROPOSITO DE LA SESIÓN:** Los niños se integran a través del juego manteniendo una buena convivencia escolar.  
**FECHA DE EJECUCIÓN:** martes 21 de mayo



Trabajando la motivación



Trabajando agrupación y trabajo en equipo



Trabajo en equipo



Trabajando socialización de manera lúdica