

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



**Influencia de las estrategias lúdicas en la mejora de la  
conducta en los estudiantes de la I.E.P “Divina Providencia”  
2024**

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

**AUTORA:**

Br. YATACO ORE Sara Abigail ([https:// orcid/org: 0000-0002-0278-38339](https://orcid.org/0000-0002-0278-38339))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Metodología y Didáctica

**CHINCHA ALTA - PERÚ**

**2024**

## **DEDICATORIA**

La presente investigación se la dedico a nuestro Creador por su gran bondad de haberme otorgado la oportunidad de cumplir con mi sueño más anhelado.

El presente trabajo de investigación engloba el gran esfuerzo de las personas que han estado en todo este proceso, preocupándose por mi futuro; es decir, mis padres, y a mis familiares que ya no están con nosotros, quienes fueron un motor en mi camino.

Nuestros docentes de nuestra casa de estudio. “San Francisco de Asís”. Quienes lograron contribuir a que mi trabajo se desarrolle con éxito.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por el don de la vida, por ser bondadoso conmigo y siempre me ha llenado de bendiciones, permitiendo seguir con mi vocación y fortalecerla cada día más.

A nuestra máxima autoridad de nuestra casa de estudio E.E.S.P.P. “San Francisco de Asís” por brindarme la oportunidad de seguir formándome profesionalmente.

A la Institución Educativa “Divina Providencia” y a mi coordinadora Sor Fiorina Varé, por permitirme ejercer como docente, apoyarme en mi crecimiento profesional y siempre dándome palabras de aliento en la fe y fortaleza de Dios.

Finalmente, a mi madre, por ser mi modelo a seguir, por siempre motivarme a seguir adelante y ser mi fortaleza, a mis hermanas, por ser mis pilares y quienes nunca me han dejado sola en esta etapa tan linda, y a todos aquellos que siempre tuvieron palabras de aliento y de motivación.

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LA AUTORA

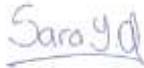
Yo, Yataco Oré Sara Abigail, egresada del Programa de Estudio: Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”, de la Región Ica, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada:

“Influencia de las estrategias lúdicas en la mejora de la conducta en los estudiantes de la I.E.P Divina Providencia” 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, 21 de octubre del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Autor</b>	
YATACO ORE Sara Abigail	
<b>DNI:</b> 70395670	<b>Firma</b> 
<b>ORCID:</b> <a href="https://orcid.org/0000-0002-0278-38339">https://orcid.org/0000-0002-0278-38339</a>	

## INDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Declaratoria de Originalidad del Autor.....	iv
Índice de contenido.....	v
Lista de tablas.....	vii
Lista de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x

### **CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ..... 1**

1.1. Determinación del Problema .....	1
1.2. Formulación de Problema: general y específicos .....	4
1.2.1 Problema General.....	4
1.2.2 Problemas Específicos .....	4
1.3. Objetivo General.....	5
1.3.1 Objetivo general.....	5
1.3.2 Objetivos Específicos.....	5
1.4. Importancia del estudio.....	5
1.5. Justificación de la Investigación .....	6
1.5.1 Teórica.....	6
1.5.2 Práctica.....	6
1.5.3 Metodológica .....	7

### **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO ..... 8**

2.1 Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana” .....	8
2.2 Antecedentes de la Investigación.....	16
2.2.1 Internacionales .....	16
2.2.2 Nacionales.....	19
2.3 Bases Teóricas.....	22
2.3.1 Estrategias lúdicas.....	22
2.3.2 Dimensiones de estrategias lúdicas.....	23
2.3.3 Características de las estrategias lúdicas.....	24
2.3.4 Categorías de actividades de juego libre.....	25

2.3.5	Teoría que explican las actividades de juego libre. ....	27
2.3.6	Dimensiones de conducta.....	28
2.3.7	Elementos que forman parte de la conducta .....	31
2.3.8	Teoría que explican la conducta.....	32
2.4	Definición de términos básicos.....	33
<b>CAPÍTULO III: HIPOTESIS Y VARIABLES.....</b>		<b>42</b>
2.1.	Hipótesis.....	42
2.1.1	Hipótesis General.....	42
2.1.2	Hipótesis Especificas .....	42
2.2.	Variables.....	42
2.2.2	Dimensiones de las variables: .....	43
2.2.3	Dimensiones de las variables: .....	45
2.3.	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES .....	47
<b>CAPITULO IV: METODOLOGÍA .....</b>		<b>49</b>
4.1	Enfoque de la investigación.....	49
4.2	Método.....	49
4.3	Tipo de investigación.....	50
4.4	Diseño de investigación .....	50
4.5	Población y muestra.....	52
4.5.1	Población .....	52
4.5.2	Muestra.....	52
4.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	53
4.6.1	La Técnica:.....	54
4.6.2	El instrumento:.....	54
4.6.2.1	Prueba objetiva:.....	55
4.6.2.2	Cuestionario: .....	55
4.7	Técnicas de procesamiento y análisis de la información .....	57
4.8	Validez y confiabilidad de los instrumentos .....	58
<b>Tabla 3</b> Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio .....		<b>59</b>
<b>CAPITULO V: RESULTADOS .....</b>		<b>61</b>
5.1.	Presentación y análisis de resultados .....	61
5.1.1.	Análisis Descriptivo.....	61
5.1.2.	Nivel Inferencial .....	67

4.9 Discusión de resultados .....	78
<b>CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>90</b>
6.1. Conclusiones.....	90
4.10.Recomendaciones.....	92
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>95</b>

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> <i>Formula del diseño cuasi experimental</i> .....	51
<b>Tabla 2</b> <i>Determinación de la muestra del estudio</i> .....	53
<b>Tabla 3</b> <i>Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio</i> .....	59
<b>Tabla 4</b> <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable mejora de conducta y sus dimensiones de la prueba post test</i> .....	61
<b>Tabla 5</b> <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable mejora de conducta y sus dimensiones de la prueba pre test</i> .....	63
<b>Tabla 6</b> <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable mejora de conducta y sus dimensiones de la prueba post test</i> .....	64
<b>Tabla 7</b> <i>Prueba - contraste de normalidad</i> .....	61
<b>Tabla 8</b> <i>Resultados del Pre y Post-test del grupo experimental</i> .....	68
<b>Tabla 9</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	69
<b>Tabla 10</b> <i>Estadística de muestras emparejadas: D1 E. Lúdica y Autorregulación</i> .....	69
<b>Tabla 11</b> <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i> .....	70
<b>Tabla 12</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	71
<b>Tabla 13</b> <i>Estadística de muestras emparejadas: D2 E. Lúdica y Empatía</i> .....	71
<b>Tabla 14</b> <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i> .....	72
<b>Tabla 15</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	73
<b>Tabla 16</b> <i>Estadística de muestras emparejadas: D3 E. Lúdica y Hab. Sociales</i> .....	73
<b>Tabla 17</b> <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i> .....	74
<b>Tabla 18</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	75
<b>Tabla 19</b> <i>Estadística de muestras emparejadas: D4 E. Lúdica y Axiológica</i> .....	75
<b>Tabla 20</b> <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i> .....	76
<b>Tabla 21</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	77

## INDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> <i>Variable Estrategias lúdicas y sus dimensiones post test</i> .....	63
<b>Figura 2</b> <i>Variable Conducta y sus dimensiones pre test</i> .....	64
<b>Figura 3</b> <i>Variable Estrategias lúdicas y sus dimensiones pos test</i> .....	65
<b>Figura 4</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	68
<b>Figura 5</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	70
<b>Figura 6</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	72
<b>Figura 7</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	74
<b>Figura 8</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	76

## RESUMEN

El resumen de la investigación “Influencia de las estrategias lúdicas en la mejora de la conducta en los estudiantes de la I.E.P Divina Providencia” 2024, ilustra cómo las estrategias lúdicas pueden tener un impacto positivo en la conducta de los estudiantes. El estudio se centra en la implementación de actividades de enseñanza centradas en el juego para mejorar la conducta de las niñas y niños, promover la autorregulación y el cumplimiento en el aula. A través de la investigación, esperamos demostrar que el uso de estas estrategias conduce a un entorno de aprendizaje más positivo y constructivo para los alumnos.

Un análisis exhaustivo sobre el impacto de las estrategias lúdicas en la conducta de niños de 5 años, centrado en el grupo experimental compuesto por 16 estudiantes. Los resultados indican una mejora significativa en la conducta de los niños tras la aplicación de dichas estrategias. Este estudio se enmarca en una investigación cuasi-experimental, de diseño pre-test y post-test con grupo control no equivalente. Se seleccionaron dos grupos de estudiantes, uno experimental y uno control, para evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en la conducta de los niños. La investigación utilizó un enfoque cuantitativo para analizar la eficacia de las estrategias lúdicas. Se aplicaron pruebas estadísticas como la prueba de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk para verificar la normalidad de los datos y la prueba de Mann-Whitney para contrastar hipótesis, dada la naturaleza no paramétrica de los datos obtenidos.

**Palabras clave:** *Estrategias lúdicas, comportamiento, actividades, pedagogía, autorregulación.*

## ABSTRACT

The research summary “Influence of play strategies in improving behavior in students at I.E.P Divina Providencia” 2024, illustrates how play strategies can have a positive impact on students' behavior. The study focuses on the implementation of play-centered teaching activities to improve children's behavior, promote self-regulation and compliance in the classroom. Through the research, we hope to demonstrate that the use of these strategies leads to a more positive and constructive learning environment for students.

A comprehensive analysis of the impact of play strategies on the behavior of 5-year-old children, focusing on the experimental group composed of 16 students. The results indicate a significant improvement in the children's behavior after the application of these strategies. This study is framed in a quasi-experimental research, of pre-test and post-test design with a non-equivalent control group. Two groups of students, one experimental and one control, were selected to evaluate the impact of play strategies on children's behavior. The research used a quantitative approach to analyze the effectiveness of the play strategies. Statistical tests such as the Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk tests were applied to verify the normality of the data and the Mann-Whitney test to test hypotheses, given the non-parametric nature of the data obtained.

**Key words:** *Play strategies, behavior, activities, pedagogy, self-regulation.*

## **CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Determinación del Problema**

Dada a la actual coyuntura del problema principal, se observan en las aulas de clases son los problemas de conducta en los estudiantes, pero no son conductas positivas, sino que son disruptivas, que son inapropiadas y desfavorece a un buen funcionamiento del aula, relacionarse con sus compañeros, y sobre todo que incumplen a las normas establecidas en el aula.

En América Latina, el 10% de los niños sufren los efectos negativos del acoso al comienzo de su carrera escolar. El 51,10% de los alumnos de sexto curso de dieciséis países latinoamericanos declararon ser víctimas de acoso, golpes y sustracción de sus bienes por parte de compañeros de clase. En cuanto a la magnitud del maltrato y el peligro, Argentina es el país con mayor número, continuo de Perú, Costa Rica y Uruguay, donde más del 30% de los estudiantes dijeron ser víctimas de violencia verbal por sus compañeros, teniendo como consecuencia, se vuelven desconfiados y retraídos y se convierten en víctimas de la hostilidad de los niños.

En cuanto a los estudios nacionales, en el Perú encontramos el estudio de Leiva (2019), quien presentó su investigación titulada: Programa actividades lúdicas en la agresividad en niños de una institución educativa De Virú, en la que se refirió a cómo influyeron los efectos del programa de ejercicios recreativos en la agresividad, siendo un plan de estudio y aplicación, en una muestra de 62 estudiantes, entre 10 y 12 años, de dos áreas de una institución educativa fiscal de Virú. Los resultados mostraron que, en general, en la sesión exploratoria predominaron las puntuaciones altas y bajas en el pretest (38,71% y 48,39%), y medias y bajas en el postest (74,19% y 19,35%). Según las medidas de agresión física en el pretest, los niveles bajo y medio puntuaron 54,84% y 19,35% respectivamente, y los niveles bajo puntuaron 48,39% y excepcionalmente bajo 45,16% en el postest. En la hostilidad verbal predominaron el 38,71% con niveles medios y bajos en el pretest y el 32,26% y el 64,52% con niveles bajos y medios en el postest. En cuanto a la indignación, el 54,84% tenía niveles medios en el pretest y el 51,61% bajos en el postest; y en la oscilación antagónica del pretest, el 51,61% tenía niveles bajos y el 70,97% bajos en el postest. Del mismo modo, la prueba t determinó

la existencia de grandes contrastes factoriales ( $p < 0,01$ ) entre el pretest y el posttest; el equivalente se encontró en los componentes ambiente físico, verbal, indignación y antagonismo ( $p < 0,01$ ). Se concluyó que el programa de ocio influyó decisivamente en la reducción de la propensión a la violencia.

En la realidad de la escuela Divina Providencia, actualmente existe una problemática muy compleja en cuanto a conductas agresivas, ya que los estudiantes no tienen un control a ver videos en internet y los apoderados no corrigen cuando actúan de manera incorrecta. Por esta razón, se desarrolló un programa de estrategias lúdicas para tener un efecto beneficioso sobre la conducta conflictiva de los escolares en la vida escolar diaria y así mejorar la actitud psicológica, emotiva y social en los educandos de 5 años.

La conducta se puede definir como la expresión que realiza una persona para interactuar con los miembros de su entorno. Es importante que destaquemos que no hay buenos ni malos comportamientos, sino que el contexto es el que determina que aquella conducta sea socialmente aceptable y por tanto, buena, o que sea todo lo contrario una conducta inaceptable y por lo tanto, que sea, mala, con esto se quiere decir, que es la sociedad y el contexto determinará si su conducta es apropiada o no aceptable.

Los niños cada vez utilizan un vocabulario más grotesco para poder interactuar y comunicarse con los demás, observando que en ocasiones se genera un maltrato físico y verbal entre ellos. Además, se evidencia una desarticulación en sus lenguajes, así como en el proceso para comunicarse, afecto entre ellos y valores. De la misma manera la cautela no es primordial, muchos niños realizan rabietas y pataletas a sus padres en cualquier ambiente en el que se encuentren para obtener algo o llamar la atención.

La observación que se realizó en las aulas de 5 años del colegio Divina Providencia es que los niños suelen tener reacciones incorrectas a una situación, sus conductas son inapropiadas y muchas veces un poco agresiva, por lo que se optó por incluir diversas actividades lúdicas, para controlar y disminuir las conductas disruptivas en el aula. En la escuela, los niños propensos a la violencia sienten que

reciben la atención que no reciben en casa y, como la violencia es habitual en el hogar, no creen que haya nada malo en la conducta que adoptan en las instituciones a las que asisten todos los días.

Sin embargo, los profesores a menudo ignoran esta situación y son muy estrictos con los niños, sin darse cuenta de que esto sólo les perjudica aún más. Es importante que los profesores conozcan las historias de vida de los niños que se comportan de esta manera, para que sepan cómo manejar una situación así. Es crucial que los padres comprendan la existencia en la que viven sus hijos, y una buena forma de hacerlo es a través de reuniones personalizadas, donde se les orienta para resolver este problema y cambiarlo.

Resolver las conductas disruptivas y agresivas en niños de 5 años no es un proceso simple, ya que estas están influenciadas por múltiples factores, como el entorno familiar, las experiencias personales y el contexto escolar. Cambiar estas conductas requiere un enfoque integral que incluya identificar las causas subyacentes, implementar estrategias constantes como actividades lúdicas y educación emocional, capacitar a los docentes para manejar estas situaciones de manera empática y asegurar la colaboración activa de la familia.

Si bien una reunión personalizada con los padres puede ser un buen punto de partida, no garantiza un cambio inmediato. Su efectividad depende de la disposición de los padres para colaborar, del apoyo continuo por parte de la escuela, del seguimiento constante y de la implementación de estrategias concretas que incluyan rutinas positivas en casa y técnicas de disciplina no violenta. El cambio es posible, pero requiere compromiso, esfuerzo sostenido y una sólida comunicación entre la escuela y la familia para proporcionar al niño un entorno consistente y seguro que fomente el desarrollo de conductas adecuadas.

Ante esta problemática, la investigación se centra en dos aspectos esenciales: el primero es la "pedagogía franciscana", cuyos principios nos permitirán lograr un cambio positivo para movilizar los valores para lograr una buena convivencia y un buen clima en el aula, como menciona Meneses (2021), los docentes deben crear un

clima donde se fomente su seguridad a través de una conversación e impulsar el respeto mutuo y la escucha activa.

En esta investigación, encontrará una descripción del problema, que en la actualidad es muy agudo, los objetivos que condujeron a la identificación del problema, las estrategias pedagógicas de formación que son el punto de partida para corregir algunas de las deficiencias y comportamientos mal aprendidos de los niños afectados, los resultados de las estrategias propuestas, las conclusiones extraídas en el curso del proyecto y, por último, las recomendaciones sobre cómo proceder en la búsqueda de un mundo nuevo basado en la educación integral de los niños. Debemos seguir trabajando por un mundo nuevo, que es la base integral de los educandos en esta época en que fortalece su desarrollo y crecimiento, en la que absorben todo lo bueno y lo malo que experimentan en su entorno.

## **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 conducta en niños del nivel inicial de la IEP Divina Providencia 2024?

### **1.2.2 Problemas Específicos**

**PE01:** ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Autorregulación?

**PE02:** ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Empatía?

**PE03:** ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Habilidades Sociales?

**PE04:** ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Axiológica?

### **1.3. Objetivo General**

#### **1.3.1 Objetivo general**

**OG:** Demostrar la influencia de las estrategias lúdicas en la mejora de la conducta en niños del nivel inicial de la I.E.P Divina Providencia 2024

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

**0E01:** En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Autorregulación.

**0E02:** Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Empatía.

**0E03:** En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Habilidades Sociales.

**0E04:** Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Axiológica.

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

La revista informativa Library quien citó a Jiménez (2024), considera que las estrategias lúdicas es una metodología en el proceso de aprendizaje, donde se emplea la participación y el dialogo, que tiene por impulso la creatividad, juegos didácticos y ejercicios que estes orientados hacía el entretenimiento, diversión, que les permita gozar lo que realizan, reír y gritar. Las estrategias lúdicas fomentan el desarrollo psico-social, su personalidad la solidaridad, adquieren nuevos conocimientos, fortalece su creatividad, fortalece sus valores como: la responsabilidad, solidaridad, respeto y diversidad. Según el autor asumir el juego y las diversas actividades implica que este sea utilizado para poder disminuir los comportamientos inapropiados de los niños, relacionarse con ellas en los diversos espacios durante su día a día.

El objetivo de esta investigación es concienciar sobre la necesidad de trabajar personalmente y mitigar en nosotros mismos estos comportamientos autoritarios, para dar un paso hacia convertirnos en un educador que guíe la conducta del estudiante, promoviendo así su desarrollo holístico, único e irrepetible, mediante la creación de lecciones dinámicas, la expresión de expectativas positivas y el refuerzo positivo.

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

### **1.5.1 Teórica**

Actualmente, se cree que el uso de herramientas didácticas adecuadas para guiar los aprendizajes por parte del educador proporciona nuevas perspectivas y datos relevantes sobre cómo aprenden los alumnos. También se puede decir que esta investigación es importante y se justifica con el deber educadoras necesitamos ser críticos, creativos y emancipadores en relación con el papel de la educación en la actualidad y su importancia en la sociedad. En consecuencia, el proceso de investigación se lleva a cabo teniendo en cuenta la educación general de los niños, ya que puede proporcionar una solución alternativa a los problemas de actitudes en el aula.

### **1.5.2 Práctica**

En el ámbito práctico se ha observado dificultades que han afectado a su comportamiento, a la construcción de valores y al reflejo de actitudes agresivas e intolerantes hacia compañeros y profesores. Algunos se rebelan, otros mantienen una concentración dispersa durante las actividades y, ocasionalmente, surgen conflictos entre compañeros. Por lo tanto, es fundamental que los estudiantes sean educados y formados a través de estrategias lúdicas centradas en el modelo pedagógico constructivista y el aprendizaje significativo, convirtiendo al educando en el arquitecto y productor de su propio conocimiento y mundo, lo que le permite reinventar y proponer soluciones a los problemas de convivencia escolar en su propio contexto.

### **1.5.3 Metodológica**

Cabe destacar que el impacto positivo esperado de este trabajo de investigación es mejorar la conducta de los alumnos y crear conciencia personal en ellos mediante el desarrollo de actividades que les motiven a ser más abiertos de mente, tolerantes, respetuosos y amables. También se beneficiarán los maestros, los profesores y los escolares. Los profesores, los agentes educativos también se beneficiarán de la apertura de un espacio de enlace entre los agentes educativos. La escuela es un espacio donde la familia puede conectar con la escuela para despertar valores humanos como el respeto, el amor y el sentido de la solidaridad.

## **CAPÍTULO III: MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”**

“Dichoso el siervo restituye todos los bienes al Señor al Señor Dios, porque quien se reserva algo para sí, esconde en sí mismo el talento de su Señor, y lo que creía tener se le quitará” (Admonición 18:2).

#### **2.1.1 Amor al niño Dios**

Como verdadero franciscano, sentía una profunda devoción por el misterio de la Encarnación e instaba a todos a mantener en sus corazones al Guardián del Mundo, para así irradiar paz y auténtica felicidad en cada persona, familia y ciudad, contribuyendo a la renovación y pacificación tanto del país como del mundo. Promovió esta imagen entre las familias y alentó su devoción mediante actos piadosos, procesiones y cofradías que aún perduran en la ciudad de Huánuco. Bajo el lema "La Familia FIC en camino a la santidad", vivió la humildad y la pobreza dentro de este misterio, y se dedicó a realizar obras de caridad, especialmente con los más necesitados.

Laforet (2022), menciona que la figura de Francisco de Asís evoca inmediatamente la imagen de un santo de los animales, las flores y la naturaleza. De hecho, hay en él una comunión especial con toda la creación. Es el santo de un amor tierno e íntimo por todo lo que es insignificante en la obra de Dios. Francisco amaba "todo lo que en las criaturas era digno de ser amado" y "derramaba su amor sin medida sobre las piedras, los pequeños animales, las plantas, las puestas de sol y las personas". Sin embargo, corremos el riesgo de malinterpretar esta actitud del santo si la sacamos de contexto. No debemos olvidar que el amor de San Francisco de Asís por todas las criaturas, que expresó de forma tan original, procede de su profunda experiencia del Evangelio y, en cierto modo, expresa la actitud fundamental del cristiano ante las realidades terrenas.

### **2.1.2 Una nueva propuesta de fonación “Pedagogía Franciscana Mariana”**

Es una propuesta inspirada en la vida de nuestro patrón, San Francisco de Asís, y en los valores que debemos promover, como la pobreza y, sobre todo, la humildad. Debe prevalecer la obligación del cristiano de evangelizar. Partiendo del compromiso de escuchar y evangelizar la divinidad que tenemos en el Evangelio, transmitiremos la fe y el amor a nuestros semejantes. La propuesta contiene una dimensión mariana y recuerda a nuestra Virgen María, reconocida como la mujer que aceptó sin concesiones y con humildad los planes de Dios, acompañando incluso a su único hijo en el sufrimiento y la muerte, pero también alegrándose de su resurrección. María nos llama al amor y a la constancia, una mujer que puso su vida a nuestro servicio.

Una fuente hagiográfica franciscana del siglo XIV, llamada Espejo de Perfección, con el número cuatro, nos ofrece una narración muy elaborada, en la que el autor de la compilación nos ofrece una historia que ilustra bien la visión de San Francisco sobre esta parte de nuestra exposición, llamada el Poder del Libro:

"Mientras Fray Francisco estaba sentado junto a un cálido fuego, un hermano novicio se le acercó y le manifestó su interés por un salterio (libro de salmos para la liturgia). A la petición del fraile, Francisco respondió: "Cuando tengas el salterio, querrás tener el breviario (el libro que contiene los salmos y sus antífonas y las lecturas bíblicas); y cuando tengas el breviario, te sentarás en tu cátedra como un gran prelado y harás que tu fraile te diga: '¡Tráeme el breviario!

A continuación, se detalla los principios de la pedagogía Franciscana.

#### **A. El ser persona:**

La educación franciscana concibe al ser humano como una persona y lo guía como "Homo Viator", es decir, como un peregrino en un proceso constante de ser y convertirse. Para que un estudiante pueda

reconocerse como un "proyecto", es esencial que primero se acepte a sí mismo, ya que este autoconocimiento es lo que permite establecer relaciones con los demás y con el otro. A partir de la noción de persona, la educación impartida por las Hermanas Franciscanas de la Inmaculada debe ser una vivencia de comunión, dado que en ella se produce un intercambio vital entre las personas. Por lo tanto, la esencia de esta educación radica en el diálogo, siguiendo la tradición franciscana de humanizar a quienes participan en ella.

### **B. Ser católico:**

La pedagogía Franciscana considera a la persona como un hombre viajero, es por ello que se busca orientar a que la persona llegue a ser, donde primero debemos de aceptarnos a nosotros mismos, para poder aceptar a los demás. El dialogo es lo que va a prevalecer, no obstante, cada persona tiene una libertad, que está centrada en la obligación moral y la responsabilidad que debemos de tener de nuestra propia vida, bajo la capacidad de poder decidirlo.

### **C. Ser Franciscano:**

La cosmovisión franciscana coloca a Jesucristo como el núcleo central del cosmos y de toda la historia, reconociéndolo como la guía espiritual que orienta la vida humana. Esta perspectiva proclama la fraternidad universal de todas las criaturas, promoviendo un profundo respeto por la creación y una conexión armoniosa con la naturaleza. Fomenta la sencillez y la humildad en las interacciones entre los miembros de la comunidad educativa, alentando a que estas relaciones se basen en la empatía y la solidaridad. A través de sus múltiples actividades, esta visión educativa enseña valores esenciales como el amor incondicional a la vida, la búsqueda de justicia, la construcción de la paz, el respeto a la libertad, el compromiso con el servicio desinteresado a los demás, y la dedicación a la protección y conservación del medio ambiente. Se apoya en el principio fundamental de que es crucial

desarrollar la sensibilidad hacia las necesidades de los demás, aplicar los conocimientos de manera práctica y significativa, integrar el trabajo dentro del contexto real y concreto, y cultivar una actitud de vida orientada al servicio altruista, todo ello mientras se promueve la sencillez y autenticidad en las relaciones humanas dentro de la comunidad educativa.

### **2.1.3 Valores Franciscanos:**

Los valores franciscanos son principios inspirados en la vida y las enseñanzas de San Francisco de Asís que promueven el respeto a la dignidad humana, la protección de la naturaleza, la fraternidad, la justicia social y el amor al mundo. Estos valores se centran en una vida de humildad, sencillez y servicio a los demás, orientan tanto el desarrollo personal como la interacción con el entorno y sustentan el proceso educativo (Isfapasto, 2024).

Rufino (2019), indicaba que los valores son las características positivas que muestran las personas y que cada uno adquiere las conductas como parte importante para aplicarlo en su propia vida; las instituciones que están bajo la congregación FIC, determina los valores que nos ayudarán a reflexionar sobre nuestras acciones, desde el lado evangelizador. Los valores son transversales, porque se encuentran en cada momento de nuestra vida.

### **2.1.4 Pedagogía Franciscana y nuestras Prácticas Profesionales**

Como institución educativa cuya competencia número trece es el programa misionero, procuramos enseñar dentro del eje educativo de los principios y valores de la Federación Internacional de Fieles Católicos, buscando hacer de Dios el centro y la luz de nuestro caminar hacia la vida humana y espiritual. Por eso, dentro de nuestros valores, debemos recordar siempre las virtudes de la Madre Clara del Sagrado Corazón y de Monseñor Alfonso de la Cruz Sardinias.

Pérez (2019), menciona que es necesario que los profesores busquen diferentes formas de fomentar en los alumnos el seguimiento de valores, por lo

que es importante poder crear conciencia entre los alumnos, profesores y administrativos pueden elaborar normas de convivencia que son muy útiles para mantener el ambiente en el aula e incorporar valores.

Es importante fomentar la buena convivencia en la escuela y la capacidad de resolver determinados conflictos mediante la práctica de valores. Por eso, los investigadores no sólo tratamos de motivar a los alumnos para que se interesen por el aprendizaje del inglés, sino que intentamos realizar pequeños cambios en sus actitudes para tratar de mejorar la convivencia en el aula.

#### **A. Motivar la conversión**

Una actitud de la pedagogía que nos ha heredado San Francisco, es brindar una educación sin violencia, promoviendo un cambio conductual en las estudiantes a través de estímulos. Nos basamos en recursos didácticos que ayuden a poder impartir un cambio positivo, donde apoyamos a las estudiantes a que reconozcan sus errores y sientan ellas mismas la necesidad de hacer un cambio en sus propias vidas. Siguiendo el Ejemplo de San Francisco, cuando logró que tres ladrones se convirtieran, aquí también tenemos presente la oración. Como formadoras bajo nuestra fe cristiana, oramos para que Dios nos brinde sabiduría al momento de actuar frente a las actitudes inadecuadas que se pueden presentar en nuestras estudiantes, por medio de diversas estrategias que encontramos o adquirimos de las experiencias y resultados de nuestros docentes y compañeros.

#### **B. Humanizar la educación**

Tomar conciencia de la necesidad de actualizar el contrato educativo intergeneracional es un paso más hacia la humanización de la educación. La Iglesia insiste constantemente en que "una buena educación en la familia es el fundamento del humanismo" y subraya la importancia de una educación de mutuo compromiso y confianza para toda la comunidad. Por lo tanto, la familia debe ser respetada como la sociedad natural más temprana y debe recibir el apoyo adecuado con una clara comprensión de su misión si se

quiere que las instituciones educativas den prioridad a la persona humana en el centro de su trabajo. En este sentido, la educación humanizada garantiza que los resultados se realicen dentro del marco más amplio del potencial moral, social y personal de los participantes, además de ofrecer servicios educativos.

En este sentido, la educación humanizada garantiza que los resultados se obtengan en el marco más amplio del potencial moral, social y personal de los participantes, además de ofrecer servicios educativos. Invita a todos a vivir, aprender y actuar en solidaridad con los ideales del humanismo, además de pedir a los educadores que impartan conocimientos y a los alumnos que los adquieran. En lugar de fomentar el conflicto y la división, proporciona foros de debate e interacción para producir iniciativas educativas de éxito. Es una educación fuerte e integradora que desmantela las barreras de la exclusividad, promueve la diversidad y la profundidad del don de cada persona y amplía los límites de la clase.

### **C. Paz y Bien**

Paz y Bien, es un saludo motivacional, que permite fortalecer nuestros valores franciscanos, la espiritualidad, generando en la persona la paz interior y el bien en sus vidas; El saludo "Paz y Bien" es una frase emblemática de la tradición franciscana, que refleja los valores y la espiritualidad de San Francisco de Asís, fundador de la Orden Franciscana. Es una expresión de San Francisco de Asís, fundador de la Orden Franciscana. La expresión sintetiza la esencia de la vida franciscana, centrada en la paz, la sencillez, la fraternidad y el amor a todas las criaturas de Dios.

En la axiología franciscana, el saludo de "paz y bondad" significa algo más que un deseo de no conflicto o de tranquilidad externa. Significa más bien un profundo deseo de bienestar, armonía y equilibrio en todas las dimensiones de la vida: física, espiritual y social. El deseo de San Francisco

es vivir una vida de servicio desinteresado, humildad y compasión por los demás y por toda la creación.

Por eso, la axiología franciscana valora la paz interior y exterior, la fraternidad universal, la sencillez, la alegría de la pobreza voluntaria y el respeto a la naturaleza como manifestaciones concretas del amor de Dios. En definitiva, es una ética centrada en la búsqueda del amor, la solidaridad y la paz en todas sus formas.

A continuación, detallaremos los valores que trabajaremos durante cada clase.

<b>VALOR</b>	<b>DEFINICIÓN</b>	<b>ACTIVIDAD</b>
<b>RESPETO</b>	Francisco enseña a sus seguidores a considerar a todos los seres vivos como hermanos y hermanas, reflejo de la fraternidad universal que predica. Esto implica un profundo respeto por la dignidad y el valor intrínseco de todo ser vivo, ya sea humano, animal o toda la naturaleza.	Se le entrega a cada grupo una imagen en rompecabeza sobre acciones que demuestran "RESPETO", luego se les pide que observen con atención, y manifiesten de que se trata.
<b>SOLIDARIDAD</b>	Para San Francisco de Asís, la solidaridad es mucho más que un acto ocasional de generosidad; es un compromiso de por vida con la justicia, la compasión y la fraternidad universal. Su ejemplo inspira a la gente a vivir en solidaridad y a trabajar para construir un	Se le presenta un rotulo con las consonantes que forman la palabra solidaridad dejando en blanco los espacios de las vocales y les pido a los estudiantes que en cada espacio va una vocal y que ellos deben ir adivinándolos, conforme los voy llamando, si el niño acierta

	<p>mundo más justo y compasivo para todos.</p>	<p>los coloco y si no lo acierta se queda en blanco, cuando se termina se les lee que en el rotulo dice solidaridad y se le hace preguntas sobre ella.</p>
<p><b>FRATERNIDAD</b></p>	<p>Para San Francisco de Asís, la fraternidad era un principio fundamental que guiaba su vida y sus enseñanzas. Su visión de la fraternidad universal sigue inspirando a personas de todas las tradiciones religiosas y filosóficas, pues llama a todos los seres vivos a la unidad, el amor y el respeto.</p>	<p>Realizamos el juego, busca, busca y encuentra, se les presenta el rotulo con la palabra fraternidad y de manera estratégica antes de iniciar la sesión habré colocado algunas imágenes dentro de los espacios del aula y les pido a los niños que elijan las imágenes que para ellos presenta la “FRATERNIDAD” y lo colocan debajo del rotulo.</p>
<p><b>CUIDADO DE LA CREACIÓN</b></p>	<p>Principio que subraya que la naturaleza es una obra de Dios diseñada para beneficiar a la humanidad. Implica un sentimiento de profundo afecto, respeto y aprecio por el entorno natural y todas las formas de vida que lo componen.</p>	<p>La docente, mostrara una imagen y las estudiantes siguiendo el sonido de la campana, deben realizar el dibujo en las pizarras. (un animal, una flor y el ser humano)</p>
<p><b>RESPONSABILIDAD</b></p>	<p>La responsabilidad implica el cumplimiento de deberes y compromisos, ya sean de carácter moral o jurídico. Este valor influye no sólo en la vida individual de una persona, sino también en la de su familia y su comunidad.</p>	<p>Las estudiantes observan en la pizarra el juego “Hangman”, Las estudiantes deberán de decir una letra y conforme sea la acertada se coloca, si es errónea se deberá dibujar una parte del cuerpo.</p>

<b>PAZ</b>	San Francisco era conocido como pacificador y buscador de la paz. Promovió la reconciliación, el perdón y la no violencia como medios para construir la paz interior y entre los pueblos.	Le presentamos una paloma blanca y niños dándose las manos, y les preguntamos que creen que signifiquen estas imágenes, que es la PAZ.
<b>ALEGRÍA Y ESPERANZA</b>	A pesar de los retos y dificultades de la vida, San Francisco irradiaba alegría y esperanza. Enseñó que la verdadera felicidad proviene de una vida de amor, servicio y comunión con Dios y con los demás.	Cantamos y bailamos una canción, al terminar realizamos la socialización para compartir como nos sentimos al realizarla.
<b>HUMILDAD</b>	San Francisco valoraba la humildad como virtud fundamental. Enseñó que la verdadera grandeza reside en reconocer la propia pequeñez ante Dios y los demás, y en servir humildemente a los necesitados.	Las niñas y niños observan un video sobre el valor de la Humildad y luego se socializa sobre los aprendizajes que nos ha dado el video.

Fuente: Elaboración propia.

## 2.2 Antecedentes de la Investigación

Se analizó diversos antecedentes, trayendo como resultado diversos trabajos investigativos que guardan relación con nuestro Proyecto de investigación.

### 2.2.1 Internacionales

Joya (2019), llevó a cabo una investigación centrada en las estrategias para fomentar el manejo de las emociones en niños de preescolar y jardín infantil en el

Colegio Newport, ubicado en Cañaveral, Floridablanca (Santander, Colombia). El objetivo principal fue implementar diversas estrategias para promover un adecuado manejo emocional. Este estudio adoptó un enfoque cualitativo, empleando la investigación-acción como metodología, y se inició con una evaluación del estado actual del manejo emocional en los niños. Posteriormente, se adaptaron e implementaron estrategias lúdicas diseñadas para apoyarlos, y se evaluaron y compartieron las actividades más efectivas con los docentes del Colegio Newport en Floridablanca (Santander, Colombia). Las actividades más efectivas fueron evaluadas y socializadas frente a los docentes del Colegio Newport, Floridablanca (Santander, Colombia). En resumen, el proyecto generó actitudes positivas hacia el manejo de las emociones en los niños de la escuela estudiada; al principio, les costó relacionarse con los demás y, cuando resolvían un conflicto, les costaba aprender a manejar las emociones de los niños. A incios, les costaba relacionarse con los demás y, cuando resolvían un conflicto o una situación concreta durante el día, los niños no sabían qué hacer y reaccionaban de forma inadecuada. Hoy, los niños son capaces de interiorizar sus sentimientos, aceptar sus errores y adquirir así su propia autonomía sin la ayuda de un adulto.

Noy y Jaimes (2019), señalaron una de las principales debilidades del sistema educativo colombiano: "La enseñanza de habilidades para la resolución de conflictos". Según su investigación, los conflictos dentro de los colegios son generados por diversas variables. Aunque el Ministerio de Educación Nacional ha desarrollado propuestas orientadas a fortalecer las competencias ciudadanas, estas estrategias no han sido efectivas en muchas instituciones educativas del país, como es el caso de la Institución Educativa Distrital Nicolás Buenaventura. En esta institución, los estudiantes enfrentan con frecuencia situaciones negativas, tal como lo reflejan las estadísticas: el 57,1% de los estudiantes han sido objeto de burlas, el 22,9% han sido insultados y el 20% ha reportado intolerancia e irrespeto entre sus compañeros.

Penagos y Baquero (2019), trabajaron el proyecto "Estrategias lúdico-educativas para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del Centro de Arte Infantil El Pincel Mágico del Municipio de Fusagasugá". Fue una experiencia

gratificante porque les dio la oportunidad de interactuar personalmente con la población y compartir sus conocimientos y experiencias. Además, nos sirvió para orientar y guiar a los niños a través de dos herramientas educativas esenciales -el juego y el arte- que promueven la comunicación efectiva, las relaciones interpersonales positivas, la participación activa, la mejora del entorno y la prevención de riesgos en la convivencia escolar. A lo largo del proyecto de investigación participativa se realizaron varios ejercicios lúdicos con alumnos de nivel interactivo, de 4 a 5 años, con el objetivo de poner a prueba diversos enfoques pedagógicos que permitieran a los niños vivir el aula de una manera más armoniosa y saludable. Los resultados del proyecto demostraron que, mediante la realización de diversas actividades, se mejoró la integración del grupo, se reforzaron las normas de conducta y convivencia y, al participar en actividades que llamaban su atención, los niños aprendieron importantes lecciones sobre la buena conducta y empezaron a aprender a una edad temprana. Que empiecen a poner en práctica los valores en casa, en la escuela y en otros entornos, para que los niños no tengan problemas para relacionarse con los demás o encajar en un determinado grupo más adelante. Por este motivo, es crucial llevar a cabo este proyecto con los alumnos y tener un compromiso claro de trabajar con los directores, los profesores y, lo que es más importante, los padres, para proporcionarles un apoyo continuo en su educación. Esto ayudará a crear un entorno de aprendizaje positivo, una comunidad escolar sana y relaciones interpersonales positivas para los niños a medida que crecen.

Bedoya (2020), el objetivo del estudio de fue examinar cómo las habilidades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a ser menos violentos. Los hallazgos generales del estudio mostraron que, en los alumnos de octavo grado de la E.G.B. Guayaquil - Ecuador 2019, la adopción del proyecto "Influencia de las Actividades Lúdicas" neutraliza considerablemente (0,00) su conducta violenta. Adicionalmente, se descubrió que este programa alcanza el nivel de significación ( $p < 0,01$ ) en neutralizar considerablemente la agresión verbal (,000), la agresión física (,000) y la conducta agresiva en la vida escolar (,000). En resumen, el programa de manipulación de habilidades divertidas es una metodología que minimiza en gran medida las conductas violentas; por lo tanto, es fundamental

que los centros educativos lo promuevan para mejorar el bienestar físico, psicológico y emocional de los alumnos mientras están en la escuela.

Rodríguez y Castro (2023), se plantearon como objetivo educar y formar a las personas para facilitar su integración positiva en la sociedad. En respuesta a esta necesidad, desarrollamos este estudio de investigación, enfocado en el análisis de la conducta tanto individual como grupal de veinte niños, de entre 4 y 5 años, que asisten al CDI Caminos del Sol en Puerto Colombia, Atlántico. A partir de la observación de su conducta, identificamos que enfrentan problemas en sus relaciones interpersonales. Para abordar esta problemática, aplicamos un enfoque cuantitativo combinado con el método inductivo. La investigación se fundamenta en la necesidad de comprender la conducta social de los niños en su vida diaria, así como en analizar sus dificultades y observar sus comportamientos tanto a nivel individual como grupal, con especial atención al entorno escolar. Al inicio, la investigación reveló que los niños no seguían adecuadamente las instrucciones, pero al finalizar las actividades de aprendizaje, se observó un cambio positivo en su comportamiento, tanto a nivel individual como grupal, lo que resultó en una mayor atención a las actividades. En conclusión, la implementación de herramientas didácticas basadas en el juego tuvo un impacto positivo en la conducta de los niños, mejorando su atención a las tareas y su respeto hacia sus compañeros.

### **2.2.2 Nacionales**

Montalván (2019), el objetivo era conocer cómo se relacionaba la conducta de los alumnos de cinco años del colegio público "San Pedro" de Trujillo con el hecho de recibir una atención favorable. Según Bandura, los niños están expuestos a una amplia gama de modelos poderosos en la sociedad, incluyendo a sus padres y otros miembros de la familia, amigos, maestros, celebridades en la televisión o YouTube, y otros adultos. Por esta razón, la conducta de los niños es crucial. Caballo (2007) analiza la distinción entre quienes realizan acciones asertivas, no asertivas y agresivas en su teoría de las habilidades sociales. Sanz (2016), indicó que las personas se encuentran y practican tanto el buen como el mal trato; se da en las relaciones; y se aprende y desarrolla socialmente. 34 jóvenes conformaron

la población muestra, el tipo de investigación fue cuantitativa, y la metodología transversal y correlacional. Se probaron todas las variables, y los resultados mostraron que la conducta tenía un alfa de Cronbach de 0,77 y el buen trato de 0,71. Al comparar la conducta de los niños con la buena terapia, el coeficiente de correlación de Pearson fue de 0,460, lo que indica un vínculo positivo débil.

Lapo (2019), examina las tácticas lúdicas basadas en el enfoque psicomotor que ayudan a los niños de 5 años de la I.E.I 205 Sol Radiante de Aguas Verdes a desarrollar sus habilidades motoras gruesas. El tema de Tumbes 2019 fue elegido con la finalidad de diagnosticar el nivel de comprensión de los docentes respecto al uso de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa. Los docentes conocen estas actividades, pero no las utilizan como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa, sino que las utilizan como recreación en su tiempo libre. Esto se debe a que en el aula hay varios alumnos que carecen de las estrategias necesarias para lograr su desarrollo por falta de motricidad gruesa. 22 niños de 5 años de la escuela no. 205 "Sol Radiante" conforman la muestra poblacional. La metodología utilizada es cuantitativa y correlativa con un diseño pre-experimental. Los resultados obtenidos fueron favorables en la aplicación del post-test en las dimensiones de control corporal, equilibrio y tono muscular. Por último, se utilizó un post-test para abordar nuestra cuestión. Los resultados mostraron que el 86% de las dimensiones de control corporal dinámico se alcanzaron en el post-test; la dimensión de equilibrio se alcanzó el 86% de las veces, la dimensión de tono muscular el 82% de las veces y la dimensión de respiración el 86% de las veces. respiración: se alcanzó el 86% de la dimensión del post-test.

Aldana (2021), estableció como objetivo principal comparar si existe una diferencia significativa en el desarrollo del lenguaje oral en los niños, con el fin de determinar si la enseñanza o el estímulo recibido en casa o en la escuela es adecuado para diseñar planes de acción efectivos. Para ello, se adoptó un enfoque cuantitativo con un nivel descriptivo-comparativo, empleando un método hipotético-deductivo y un diseño no experimental. Se utilizó un formulario de observación basado en una escala Likert, abarcando una muestra de 54 niños de

una escuela y 24 de otra. En la fase de análisis estadístico, se identificó una diferencia significativa en el nivel de lenguaje oral, donde  $p = 0,000 > 0,05$ , lo que permitió aceptar la hipótesis alternativa y alcanzar el objetivo planteado.

Cortez (2022), El objetivo de su investigación era determinar si la conducta violenta de los niños de cinco años difería en entornos urbanos y rurales. Utilizando una muestra no probabilística e intencional de 167 sujetos, se empleó un método cuantitativo, de referencia, descriptivo-comparativo, no experimental y transversal. La fiabilidad de la lista de comprobación, que constaba de 27 ítems de una escala dicotómica previamente validada por expertos, se estimó mediante el coeficiente de fiabilidad alfa de Cronbach. Los resultados muestran que no existen diferencias en la conducta agresiva de los niños. Las conclusiones muestran que los jóvenes de entornos rurales y urbanos se comportan de la misma forma violenta. Así pues, puede decirse que no hay variaciones apreciables en la conducta agresiva de los niños de cinco años de las zonas urbana y rural de Morropón, Piura, 2022.

Tipe (2023), expuso su investigación titulada "Estrategias lúdicas para mejorar la conducta agresiva en niños de 4 años de edad de la I.E.P. N° 38984-18 José Abel Alfaro Pacheco" de la ciudad de Ayacucho-2019. El objetivo principal del estudio fue conocer el grado en que los niños de 4 años de la institución educativa antes mencionada se benefician de las estrategias lúdicas. Para este estudio de diseño pre-experimental se utilizó la población y muestra de la institución educativa P. N° 38984-18 "José Abel Alfaro Pacheco". Un total de 18 niños, es decir el 100% de la muestra, tenían 4 años de edad al momento de realizar el estudio. Utilizando el formulario de observación y los materiales experimentales, se recogieron los datos a través de la experimentación y la observación. El método Willcoxon fue la técnica estadística empleada. La principal conclusión del estudio es que la conducta agresiva de los niños está significativamente influida por las tácticas de juego que emplean. La institución educativa P. N. 38984-18 "José Abel Alfaro Pacheco" - 2019 descubrió que el uso de estrategias de juego afecta en gran medida la conducta agresiva de los niños de 4 años; de hecho, en la Tabla 4 se demuestra que el nivel de significación

alcanzado corresponde a  $p=0,001$ , que es menor que  $\alpha=0,05$ . En consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Se concluye que, con un nivel de confianza del 95% para la asertividad y un nivel de significación del 5%, existen diferencias notables en la mejora de la conducta agresiva entre el pretest y el postest.

## **2.3 Bases Teóricas**

### **2.3.1 Estrategias lúdicas**

Millan & Olga (2019), señalaron que el juego infantil es un mecanismo que permite la expresión, además de ser una herramienta de información, socialización, compensación, regulación y afectividad, suministrándose como un método seguro para el desarrollo estructural del movimiento. Los juegos infantiles se consideran herramientas pedagógicas extremadamente eficaces para los niños pequeños, ya que centran la atención de los profesores en ayudar a los alumnos a dar los pasos necesarios para desarrollar mayores capacidades expresivas. Se pueden emplear varios enfoques para facilitar un aprendizaje eficaz en los niños.

"Las estrategias tienen como objetivo estimular y promover el aprendizaje a través de una serie de actividades metodológicas basadas en la concepción, planificación y ejecución", según Tipe (2023), haciendo referencia a Patín. Ejecución, todo ello en el contexto de los nuevos avances científicos y tecnológicos (p. 10). Como resultado, las técnicas lúdicas deben centrarse en la enseñanza a través de juegos u otras actividades, pero estos juegos deben ser instrumentos que apoyen el proceso de construcción de competencias. A la luz de esto, es necesario tener en cuenta algunos rasgos durante el proceso de enseñanza.

- ❖ Debe tener un objetivo.
- ❖ La planificación debe ser prospectiva.
- ❖ El logro de los objetivos debe ser específico.

- ❖ A la hora de diseñar, planificar y ejecutar, se deben prever una serie de actividades, ya que son las que darán vida al proceso de aprendizaje.
- ❖ Al mismo tiempo, su relación con el entorno en el que se desenvuelve el niño es muy importante para su desarrollo.

### **2.3.2 Dimensiones de estrategias lúdicas**

#### **A. Dimensión 1: Actividades de juego libre**

La revista educativa *Eligeeeducar* (2024), citó al pediatra Carlos Gonzales, señaló que actividad vital para el desarrollo de los niños, una actividad que, según varios expertos, debe ser espontánea, porque es precisamente esta característica la que hace que un juego sea un juego. El juego es libre por naturaleza y como tal debe entenderse en el proceso de aprendizaje.

#### **B. Dimensión 2: Motriz**

Rodríguez (2021), sugiere que desempeñan un papel importante porque hay un conjunto de palabras con sonidos similares que dificultan una pronunciación rápida. Esto crea un efecto sonoro espacial y confiere un poder mágico a la persona que puede pronunciar las palabras con rapidez y precisión. También sugirió que los juegos son muy relevantes y atractivos para los niños porque practican la fluidez del lenguaje, la articulación y la pronunciación (p. 65). En consecuencia, cabe señalar que los trabalenguas son frases cortas que incluyen palabras y sílabas difíciles que requieren una pronunciación rápida (p. 65).

#### **C. Dimensión 3: Social**

La integración de lo social en la educación es un tema que ha sido abordado por diversos teóricos y pedagogos a lo largo de los años. No existe un autor o año de publicación concreto que pueda identificarse como inicio a la reflexión sobre la dimensión social en la educación, ya que el tema ha estado en el centro de diversos planteamientos pedagógicos.

Sin embargo, uno de los pioneros de la integración de la dimensión social en la educación fue el filósofo y pedagogo estadounidense John Dewey. En su obra “Democracia y educación” y “Experiencia y educación”, Dewey destacó la importancia de un enfoque de la educación centrado en el alumno, en el que la socialización desempeña un papel fundamental en el proceso de aprendizaje.

Además de Dewey, otros teóricos y educadores, como Lev Vygotsky, Jean Piaget, Paulo Freire y Lev Semyonovich Vygotsky, también han hecho importantes contribuciones a la comprensión del papel del entorno social en la educación; La consideración del aspecto social en la educación es, por tanto, una cuestión que se remonta a varias décadas atrás y constituye un tema constante de investigación y reflexión en el ámbito de la educación.

### **2.3.3 Características de las estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas son cada vez más populares en la educación, ya que ofrecen muchas ventajas para el proceso de aprendizaje. He aquí algunas de las características de las estrategias lúdicas en la educación:

- A. **Compromiso:** las estrategias lúdicas son muy atractivas y motivadoras para las niñas y niños. El elemento de diversión y desafío inherente a los juegos mantiene a los estudiantes interesados y comprometidos en las actividades de aprendizaje.
- B. **Colaboración:** muchos juegos educativos fomentan la colaboración entre los alumnos, ya sea mediante el trabajo en equipo para lograr un objetivo común o mediante una sana competición. Esto contribuye al desarrollo de importantes habilidades sociales como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos.
- C. **Desarrollo de habilidades:** las estrategias de juego pueden diseñarse para desarrollar una amplia gama de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, el razonamiento lógico, la toma de decisiones y la creatividad. Además, pueden contribuir al

desarrollo de habilidades no cognitivas como la perseverancia, la confianza en uno mismo y la colaboración.

- D. **Personalización:** los juegos pueden adaptarse a las necesidades individuales de los alumnos, de modo que progresen a su propio ritmo y reciban información inmediata sobre su rendimiento.
- E. **Contextualización:** los juegos de aprendizaje pueden diseñarse de forma que proporcionen un contexto relevante para los conceptos tratados, haciendo que el aprendizaje sea más significativo y aplicable a la vida real.
- F. **Evaluación formativa:** los juegos pueden ser una herramienta eficaz para la evaluación formativa continua del progreso del aprendizaje, proporcionando a los profesores información sobre la comprensión de los estudiantes y destacando las áreas que requieren mayor atención.
- G. **Fomento de la creatividad:** algunos juegos estimulan la creatividad de los alumnos inventando historias, resolviendo problemas de forma única o encontrando soluciones innovadoras a los retos.

Estas características hacen de las estrategias de juego una valiosa adición al arsenal de herramientas de enseñanza, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo, más eficaz y más significativo para los estudiantes.

#### **2.3.4 Categorías de actividades de juego libre**

En educación, las estrategias de juego pueden clasificarse según su finalidad y cómo se aplican en el proceso de enseñanza-aprendizaje. He aquí algunas categorías comunes de estrategias lúdicas en educación:

- A. **Juegos de simulación:** Estos juegos están diseñados para simular situaciones de la vida real, permitiendo a los estudiantes probar diferentes roles y escenarios. Pueden ayudar a los educandos a entender conceptos

abstractos de una manera tangible. Algunos ejemplos son las simulaciones empresariales, históricas y científicas.

- B. Juegos de mesa educativos:** juegos de mesa adaptados para enseñar conceptos académicos específicos, como matemáticas, ciencias, historia e idiomas. Pueden utilizarse para reforzar habilidades y conocimientos de forma divertida e interactiva.
- C. Gamificación:** consiste en añadir elementos de juego, como la puntuación, la competición y las recompensas, a las actividades educativas. Esto puede aumentar el compromiso de los estudiantes y motivarles para alcanzar objetivos de aprendizaje. Algunos ejemplos son los sistemas de puntos, las insignias y las tablas de clasificación.
- D. Aprendizaje digital basado en juegos:** juegos de ordenador y aplicaciones educativas diseñados para enseñar conceptos académicos mientras los educandos juegan. Estos juegos pueden ser muy interactivos y adaptables, lo que permite a los alumnos aprender a su propio ritmo. Algunos ejemplos son los juegos de matemáticas, de programación y de ciencias.
- E. Dramatización:** actividades que implican juegos de rol, representaciones teatrales y creación de narraciones. Esto puede ayudar a las niñas y niños a descubrir sus habilidades de comunicación, expresión creativa y empatía, además de facilitar la comprensión de conceptos complejos.
- F. Juegos de rompecabezas y adivinanzas:** Actividades que desafían a los alumnos a resolver problemas y rompecabezas, estimulando el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Estos juegos pueden utilizarse en diversas asignaturas y niveles de enseñanza.
- G. Aprendizaje cooperativo en juegos de grupo:** Actividades que promueven la colaboración entre los alumnos, animándolos a trabajar

juntos para lograr objetivos comunes. Esto puede ayudar a desarrollar las habilidades sociales, el trabajo en equipo y el liderazgo.

Estas son sólo algunas categorías de estrategias lúdicas que pueden aplicarse en la educación. Cada una de ellas puede adaptarse y personalizarse de acuerdo a las necesidades y objetivos de aprendizaje específicos de cada contexto educativo.

### **2.3.5 Teoría que explican las actividades de juego libre.**

El juego libre ha sido objeto de diversas teorías y enfoques en psicología y educación. He aquí algunas teorías que explican la importancia y los beneficios del juego libre:

**Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget:** Sostenía que el juego es una forma importante de que los niños descubran e interioricen las reglas del mundo que les rodea. Para Piaget, el juego es el medio a través del cual los niños construyen el conocimiento sobre sí mismos, los demás y el mundo, progresando así a través de las distintas etapas del desarrollo cognitivo.

**La teoría sociocultural de Vygotsky:** Lev Vygotsky subrayó la importancia de la interacción social y la cultura para el desarrollo humano. Creía que el juego era una actividad socialmente mediada en la que los niños aprenden a través de la interacción con sus compañeros y con los adultos. A través del juego, los niños pueden practicar habilidades sociales, lingüísticas y cognitivas, interiorizando conceptos y estrategias.

**Teoría constructivista del aprendizaje:** Se basa en los principios del constructivismo y hace hincapié en el papel activo del alumno en la construcción del conocimiento. El juego libre se considera una oportunidad para que los niños exploren el mundo que les rodea, experimenten y construyan su propia comprensión, estableciendo conexiones significativas entre conceptos y experiencias.

**Teoría del desarrollo socioemocional:** Algunas teorías, como las de Erik Erikson y Mary Ainsworth, destacan la importancia del juego libre para el desarrollo socioemocional de los niños. El juego ofrece a los niños un entorno seguro en el que explorar y expresar sus sentimientos, desarrollar la confianza en sí mismos, el autocontrol y la empatía, y practicar habilidades de resolución de conflictos y cooperación.

**Enfoque ecológico del desarrollo humano:** esta teoría, propuesta por Urie Bronfenbrenner, hace hincapié en la influencia del entorno social y ecológico en el desarrollo humano. El juego libre se considera un aspecto importante del entorno inmediato del niño (microsistema), que le da la oportunidad de explorar e interactuar con su entorno físico y social.

### **2.3.6 Dimensiones de conducta**

Kantor (2019), señaló que la conducta es como una interacción compleja entre múltiples elementos en un entorno determinado. En esta visión, los comportamientos no pueden analizarse de forma aislada, como simples estímulos y respuestas, sino que están influenciados por factores contextuales interdependientes.

#### **A. Dimensión 1: Autorregulación**

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO (2019), el significado de autorregulación se refiere a la acción e impacto de la autorregulación. Por otro lado, diversos autores han formulado diferentes connotaciones en relación con la autorregulación, que se mencionan a continuación.

Morán (2019), citó a Whitebread y Basílio, donde da mención que la autorregulación emocional se refiere a "la capacidad de controlar y modular las expresiones emocionales y de interactuar con los demás de una manera cada vez más segura, respetando las reglas sociales" (p. 21), es decir, la capacidad de gestionar las emociones y la conducta de acuerdo con las demandas de una situación y un contexto determinados.

La autorregulación emocional es una herramienta de adaptación que facilita el desarrollo y el mantenimiento de las personas en la comunidad, permitiéndoles regular tanto las emociones como la conducta en diferentes situaciones y contextos sociales. Por ello, es importante desarrollar estrategias de autorregulación emocional desde edades tempranas, ya que esto repercute directamente en el desarrollo y el rendimiento del niño en la edad adulta.

Las emociones forman parte del ser humano y contribuyen al desarrollo de todas las dimensiones de la vida, siempre que seamos conscientes de ellas. La autorregulación es un proceso interno del ser humano y se manifiesta en la forma de regular las emociones en diferentes situaciones.

Espacios (2019), el autocontrol conductual es el proceso por el que una persona aprende a controlar su propio comportamiento, pensamientos y emociones. El proceso comienza con la observación de la conducta de los demás, seguida de la aplicación de una corrección automática hasta que mejora la capacidad de autocorrección y se establecen nuevas normas para regular el propio comportamiento. Este desarrollo gradual se basa en principios de interacción social y experiencias previas que refuerzan el autocontrol y la creatividad.

## **B. Dimensión 2: Empatía**

La empatía es la habilidad de entender y conectar con las emociones y perspectivas de los demás, tanto a nivel racional como emocional. Involucra la capacidad de reconocer lo que sienten, comprender sus motivaciones y actuar en consecuencia, considerando su punto de vista. Esta habilidad es esencial para fomentar comportamientos como la cooperación, el apoyo mutuo y la solución de conflictos. Cultivar la empatía es clave para crear sociedades más inclusivas, seguras y solidarias, y promover una convivencia pacífica y democrática (UNESCO, 2019).

Aunque Kohlberg es más conocido por su trabajo sobre el desarrollo moral, también realizó importantes contribuciones a la comprensión de la empatía. En su libro «Las raíces de la empatía», Kohlberg examinó la naturaleza y el desarrollo de la empatía en niños y adultos, argumentando que la empatía desempeña un papel fundamental en el desarrollo moral y en la construcción de relaciones interpersonales.

Sin embargo, es importante señalar que el concepto de empatía ha sido explorado a lo largo del tiempo por muchos otros autores, entre ellos Carl Rogers, Sigmund Freud y Alfred Adler. Cada uno de estos autores ha contribuido de diferentes maneras a la comprensión y el desarrollo del concepto de empatía en sus respectivos campos.

### **C. Dimensión 3: Habilidades Sociales**

El concepto de «habilidades sociales» ha sido ampliamente estudiado y desarrollado en diversos campos como la psicología, la educación y la comunicación. No existe un autor o año de origen específico para este concepto, ya que ha sido desarrollado por diversos investigadores y profesionales a lo largo del tiempo.

Sin embargo, una de las contribuciones más influyentes al estudio de las competencias sociales fue la realizada por Robert M. Gagne, psicólogo educativo, en su libro «Las condiciones del aprendizaje». Gagne propuso una teoría del aprendizaje que incluye la idea de que las habilidades sociales pueden enseñarse y aprenderse mediante un proceso de enseñanza sistemático.

Además, el psicólogo canadiense Richard E. Tremblay ha realizado importantes contribuciones a la investigación de las habilidades sociales, sobre todo en relación con el desarrollo infantil y regulación de la conducta. Sus investigaciones sobre el fortalecimiento de las habilidades sociales y su importancia en la adaptación social han tenido una gran influencia en este campo.

#### **D. Dimensión 4: Axiología**

Comprende la Axiología es una rama de la filosofía que se ocupa de los valores, los principios y los juicios de valor. Trata de entender qué se considera valioso o deseable en la vida humana y cómo influyen estos valores en la conducta humano y en las decisiones individuales y sociales.

Uno de los autores más conocidos en el campo de la axiología es Max Scheler, filósofo alemán del siglo XX. Scheler inicio la teoría ética basada en una jerarquía de valores, según la cual hay distintos tipos de valores que pueden evaluarse según su significado intrínseco y su dignidad. Su libro «Formalism in Ethics and Informal Value Ethics», es una de las contribuciones más importantes a la axiología.

##### **2.3.7 Elementos que forman parte de la conducta**

La conducta humana es un fenómeno complejo en el que pueden influir multitud de factores. He aquí algunos de los factores que influyen en el comportamiento:

- **Factores biológicos:** Abarca la genética, la función cerebral, las hormonas y otros aspectos físicos del cuerpo que pueden influir en la conducta humano. La predisposición genética, por ejemplo, puede influir en la personalidad y el temperamento de una persona.
- **Los factores psicológicos:** Incluyen procesos mentales como pensamientos, sentimientos, creencias y motivaciones que influyen en la conducta humana. La percepción de una situación, las experiencias previas y las necesidades psicológicas son ejemplos de factores psicológicos que pueden influir en el comportamiento.
- **Factores sociales:** Engloba la influencia del entorno social, como la familia, los amigos, los compañeros, la cultura y la sociedad en general, en la conducta humana. Las normas sociales, las expectativas sociales, la presión de los

compañeros y las relaciones interpersonales desempeñan un papel importante a la hora de definir la conducta de las personas.

- **Factores ambientales:** Incluyen el entorno físico en el que vive una persona, incluidos factores como el clima, las condiciones de vida y el acceso a los recursos, así como aspectos más generales como la disponibilidad de oportunidades educativas, económicas y sociales.
- **Cognición:** Los procesos cognitivos como la percepción, la memoria, el aprendizaje, el razonamiento y la toma de decisiones desempeñan un papel crucial en la conducta humano. La forma en que las personas interpretan y procesan la información influye en sus acciones y reacciones en distintas situaciones.

Estos elementos interactúan de forma compleja para dar forma a la conducta humana. El estudio implica comprender estos diferentes factores y cómo interactúan para influir en las acciones de los individuos en diferentes contextos y situaciones.

### 2.3.8 Teoría que explican la conducta

Hay muchas teorías que intentan explicar la conducta humana desde diferentes perspectivas. Cada una ofrece una perspectiva única de los factores que influyen en nuestras acciones, sentimientos y pensamientos. He aquí algunas de las teorías más influyentes:

- A. La teoría psicoanalítica de Freud:** Sigmund Freud desarrolló una compleja teoría sobre la estructura de la mente humana y los factores psicológicos que influyen en el comportamiento. Destacó la importancia del inconsciente, las experiencias infantiles y los conflictos internos en la determinación de la conducta humano.
- B. Teoría cognitiva de Bandura:** Albert Bandura insistió mucho en los aspectos observacionales y cognitivos de la conducta humano. Según su

hipótesis sociocognitiva, las personas adquieren conocimientos observando a otras personas y modelando su propia conducta a partir de lo que ven.

**C. La teoría humanista de Maslow:** Según la jerarquía de necesidades de Abraham Maslow, los individuos se ven impulsados a satisfacer sus necesidades básicas antes de perseguir mayores grados de autorrealización y realización personal. Su idea hace mucho hincapié en la capacidad de desarrollo y realización de las personas.

**D. Teoría biopsicosocial:** este enfoque integrador reconoce la compleja interacción entre los factores biológicos, psicológicos y sociales que determinan la conducta humana. Subraya la importancia de tener en cuenta diversas influencias, como la predisposición genética, las experiencias vitales y los contextos sociales, a la hora de analizar la conducta humana.

## **2.4 Definición de términos básicos**

### **A. Habilidades sociales:**

Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos y capacidades que permiten a los individuos interactuar eficazmente con los demás, facilitando la comunicación, la colaboración y la resolución de conflictos. Según diversos estudios, estas habilidades son esenciales para el desarrollo personal y social, ya que influyen en el éxito en muchos ámbitos de la vida, desde el rendimiento académico hasta las relaciones interpersonales. Las habilidades sociales incluyen la comprensión de las propias emociones y las de los demás, y la capacidad de expresar los propios pensamientos y emociones de forma adecuada.

Bances (2019), las habilidades sociales son un conjunto de capacidades y destrezas que se desarrollan en el entorno socioafectivo de una persona. Estas habilidades son fundamentales para enfrentar las demandas del día a día de manera eficaz y contribuyen al crecimiento personal. Entre sus principales componentes se encuentran la autoestima, la asertividad, la toma de decisiones, la empatía y el manejo de emociones. El propósito de las habilidades sociales es facilitar la

interacción con los demás y adaptarse con éxito a diversas situaciones. Estas habilidades comienzan a desarrollarse desde la niñez y nos acompañan a lo largo de toda la vida. Aprender y practicar habilidades sociales desde temprana edad fortalece la salud mental de los niños y tiene un impacto positivo en su bienestar psicológico futuro.

Casel (2019), las habilidades sociales están vinculadas al desarrollo de competencias socioemocionales, como la conciencia social y las habilidades interpersonales. Estas habilidades promueven comportamientos positivos, como la cooperación, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo, facilitando el éxito académico y personal a largo plazo. Desde una perspectiva educativa, estas habilidades también son vistas como esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes. Se destacan aspectos como la empatía y la autogestión, que ayudan a los individuos a formar conexiones saludables y a desenvolverse adecuadamente en su entorno social.

Little et al. (2019). en su trabajo sobre discapacidades intelectuales, señalan que las habilidades sociales abarcan comportamientos como la comunicación efectiva, el establecimiento de relaciones y la gestión de conflictos, siendo fundamentales para la inclusión y el funcionamiento en diferentes entornos sociales

Acosta et al. (2020). Alude a las interacciones amistosas y corteses que mantenemos con nuestro entorno, demostrando confianza y observando las normas de convivencia. De forma similar, puede describirse como un conjunto de acciones que podemos llevar a cabo en un entorno interpersonal para respetar a los demás, al tiempo que expresamos nuestras actitudes, sentimientos, ideas y deseos de acuerdo con las circunstancias. Esto ayuda a resolver problemas ahora y reduce la probabilidad de conflictos en el futuro. El desarrollo de estas habilidades en la primera infancia sentará las bases para su crecimiento en etapas posteriores de la vida, ya que tienen un impacto significativo en todas las etapas de nuestra vida.

Ramirez et al. (2020), las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo interactuar eficazmente en distintos contextos, expresando sentimientos, deseos u opiniones de manera adecuada. Estas

habilidades son fundamentales para resolver problemas actuales o futuros y contribuyen significativamente al bienestar personal. La interacción social frecuente, tanto en el ámbito familiar como en grupos de amigos o trabajo, refuerza la autoestima, mostrando que las relaciones sociales positivas son esenciales para el desarrollo personal.

Redley et al. (2020). destacan que el entrenamiento en habilidades sociales es crucial para individuos con trastornos del espectro autista, ya que ayuda a mejorar su competencia social y su capacidad para interactuar de manera adecuada en contextos variados.

Rivera (2020), un aspecto clave de las habilidades sociales es su carácter aprendido y moldeado por el entorno, como lo señala el trabajo teórico de Rosa Bances Goicochea, donde se describe cómo las habilidades sociales están vinculadas a hábitos, conductas y emociones que se desarrollan a lo largo de la vida mediante la interacción con otros.

Rodríguez et al. (2021), las habilidades sociales no sólo incluyen la interacción verbal y no verbal con los demás, sino también la capacidad de adaptar la conducta al contexto social. Esta adaptación puede mejorar la cooperación y reducir los comportamientos problemáticos.

Gonzales et al. (2022), las habilidades sociales se refieren a las capacidades que permiten a las personas relacionarse adecuadamente con los demás. Un estudio encontró que estas habilidades, especialmente las relacionadas con los sentimientos, influyen en su bienestar. Las personas con habilidades sociales desarrolladas muestran mayor autoestima, inteligencia emocional y resiliencia, mientras que quienes carecen de ellas tienden a tener conductas problemáticas. Se concluye que es vital fomentar estas habilidades desde las escuelas para promover el bienestar social.

Herrero (2022), las habilidades sociales son esenciales para relacionarnos con los demás e integrarnos activamente en la sociedad, ya que somos seres sociales por naturaleza. La infancia es una etapa clave para su desarrollo. Estas habilidades

no son innatas; se adquieren, educan, modifican y mejoran a lo largo de la vida, influenciadas por el entorno, las experiencias vividas, el aprendizaje y la etapa de desarrollo en la que nos encontremos.

## **B. Empatía:**

Gómez (2019) define la conducta prosocial como “toda conducta dirigida a ofrecer ayuda, cooperar, trabajar en equipo, tomar en cuenta la perspectiva de otros, intercambiar lenguajes afectivos y brindar asistencia, produciendo consecuencias sociales positivas y favoreciendo la reciprocidad y solidaridad en las relaciones sociales e interpersonales” (p.192). Este tema de investigación ha venido tomando fuerza en Colombia hace pocos años, puesto que tradicionalmente se le ha otorgado un mayor grado de importancia a las conductas agresivas.

Instituto Europeo de Educación (2019), la empatía es la habilidad de percibir, compartir y comprender los sentimientos de otra persona. Este concepto surgió a principios del siglo XX con el avance de disciplinas como la psicología y la sociología. Fue introducido por primera vez por el psicólogo inglés Edward Bradford Titchener, quien lo utilizó para describir la capacidad de experimentar la perspectiva subjetiva de los demás. Esta importante habilidad emocional tiene dos componentes clave: el afectivo, que es la capacidad de responder emocionalmente de manera adecuada, y el cognitivo, que se refiere a la habilidad de entender el estado mental o emocional del otro.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO (2019) indicó que la autorregulación escolar es la habilidad de gestionar eficazmente las propias emociones, pensamientos y comportamientos dentro del proceso de aprendizaje. Esta capacidad permite a los estudiantes mantenerse motivados, controlar el estrés, posponer recompensas inmediatas y concentrarse en alcanzar sus metas académicas. Es un proceso activo y consciente, donde los estudiantes establecen objetivos, eligen e implementan estrategias adecuadas y evalúan su propio progreso hacia el éxito académico.

Rodríguez et al. (2020), la empatía es una habilidad social fundamental según la teoría de las inteligencias múltiples. Es más valioso relacionarse de manera asertiva que competir. Desarrollar empatía permite a los niños reconocer las necesidades físicas y emocionales de sus compañeros, fomentando un ambiente escolar basado en la comprensión, la colaboración y el compañerismo.

Vital et al. (2020), la empatía nos permite conectarnos con otras personas, alinearnos emocionalmente con ellas, lo que la convierte en un elemento fundamental en las relaciones interpersonales. Es un concepto crucial en la interacción humana, ya que constituye la base de las relaciones positivas, que influyen en todos los ámbitos de la vida, incluyendo el entorno escolar. Al desarrollar empatía, no solo mejoramos nuestras relaciones personales, sino que también promovemos un ambiente más armonioso y colaborativo en lugares como la escuela, donde el entendimiento y el apoyo mutuo son esenciales para el bienestar de todos.

Martínez (2021), el Diccionario de la Real Academia Española – RAE, la palabra "empatía" proviene del griego *empátheia* y hace referencia a la identificación emocional con algo o alguien. Además, se define como la capacidad de comprender y compartir los sentimientos de otros. La empatía implica una disposición para entender la perspectiva, pensamientos y experiencias de los demás, facilitando una conexión profunda y significativa.

Gómez y Narvaez, (2022), comprender las emociones de los demás, o empatía, es un talento que fomenta unas relaciones más sólidas y fructíferas al ayudar a conocer las necesidades y deseos de los demás. Esto se debe a que los niños que tienen esta habilidad crecen en un entorno sano, con amor, respeto y aceptación por parte de sus padres. También aprenden a escuchar, se vuelven más sensibles y comprenden sus propias necesidades. En otras palabras, demuestran que pueden apoyar a sus compañeros en circunstancias difíciles, lo que les permite desarrollar habilidades sociales y comunicativas a lo largo de su vida.

Real Academia Española - RAE (2022), la empatía se define como la capacidad de identificarse con algo o alguien, es decir, la habilidad de ponerse en

el lugar de otra persona y compartir sus emociones. Esta capacidad, propia de los seres humanos, permite entender y conectar con los sentimientos de los demás. A lo largo del tiempo, el concepto de empatía ha evolucionado considerablemente, con múltiples autores que han ampliado y refinado su significado, profundizando en su importancia para las relaciones humanas y su papel en la sociedad.

Epsiba (2023), la empatía es la capacidad de comprender las emociones y perspectivas de los demás, conectando tanto a nivel cognitivo como emocional. Este proceso implica no solo entender cómo se siente la otra persona, sino también experimentar sus emociones de manera indirecta y mostrar una disposición genuina a ayudar. La empatía favorece las relaciones sociales saludables y contribuye al desarrollo de comportamientos prosociales, esenciales para la convivencia y el bienestar colectivo.

Éticapsicológica (2023), la empatía es presentada como un componente fundamental del funcionamiento psicológico y de la moralidad. Esta capacidad implica comprender las emociones de otra persona, incluso sin experimentar esos sentimientos de manera directa, y expresar preocupación por su bienestar. El concepto ha sido abordado desde distintas disciplinas, como la psicología del desarrollo y la filosofía moral, mostrando su relevancia en la interacción social y la conducta ética.

### **C. Pedagogía:**

La pedagogía es un campo vasto y diverso que ha sido debatido y estudiado por un gran número de autores a lo largo de los tiempos. Uno de los autores más influyentes es Johann Heinrich Pestalozzi. Fue un pedagogo suizo que vivió a finales del siglo XVIII y principios del XIX. Vivió hasta finales del siglo XIX. Pestalozzi es conocido sobre todo por sus revolucionarias ideas sobre la educación, en las que destacaba la importancia de respetar el desarrollo natural del niño, utilizar métodos de enseñanza prácticos y sensoriales y combinar las habilidades prácticas con los conocimientos académicos. Otros autores que han hecho importantes aportaciones a la pedagogía son Jean-Jacques Rousseau, John Dewey, Lev Vygotsky, Paolo Freire, María Montessori y muchos otros. Cada uno de estos

autores ha aportado perspectivas únicas sobre la teoría y la práctica educativas y ha enriquecido el campo de la pedagogía con sus contribuciones.

Apuntes de Pedagogía (2019), a pedagogía, como ciencia fundamental para el estudio de la educación, desempeña un papel crucial en la búsqueda de una enseñanza más efectiva y significativa. A medida que la educación se enfrenta a desafíos contemporáneos, es esencial reconocer y revalorizar la pedagogía, no solo como una disciplina académica, sino como un campo que promueve una comprensión profunda de los procesos educativos y su impacto en la sociedad. Este enfoque incluye el análisis de la relación entre la familia, la sociedad y los sistemas educativos, así como la necesidad de una pedagogía que contemple la diversidad y complejidad del aprendizaje actual.

Pallarés et al. (2020), la pedagogía se concibe como una disciplina complementaria a otras, superando enfoques puramente teóricos y respondiendo a críticas recientes. Se basa en la noción aristotélica del carácter, entendido no como algo objetivo, sino como una influencia que nos transforma desde el momento en que nos impacta. La pedagogía, en constante reformulación, convierte la escuela en un espacio de experiencias donde el saber abre posibilidades más allá de lo concreto, fomentando una relación dinámica entre docentes y estudiantes. Esta interacción reconoce la incertidumbre y la complejidad como elementos esenciales del proceso formativo y de la experiencia educativa.

Mullen (2021), la pedagogía se enfoca en transformar las estructuras educativas hacia modelos más inclusivos y culturalmente responsivos. Esta perspectiva enfatiza la necesidad de métodos que respeten las culturas y experiencias históricas de grupos marginados.

Pérez et al. (2021), la pedagogía es la ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza. Su objetivo principal es comprender cómo se produce el aprendizaje, desarrollando métodos y estrategias que faciliten la enseñanza en diferentes contextos. Esta disciplina combina teorías y prácticas educativas, buscando formar individuos críticos y reflexivos que puedan contribuir a la

sociedad. Además, incluye aspectos relacionados con la didáctica y la psicología del aprendizaje.

Palacios (2023), la pedagogía puede entenderse como la ciencia teórica que estudia la educación. En este enfoque, se trata de un conocimiento abstracto y reflexivo que analiza el fenómeno de la educación como tal, es decir, no se centra en la acción de enseñar directamente, sino en comprender qué es la educación y cuáles son los factores que la constituyen o influyen en su desarrollo. A diferencia de otras perspectivas más prácticas, su objetivo no es actuar, sino conocer profundamente la esencia y las causas de la educación para poder interpretarla y comprenderla mejor.

Unir (2023), la pedagogía es la disciplina que estudia y desarrolla métodos educativos, centrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Busca fomentar el desarrollo integral de los estudiantes mediante teorías y prácticas que adapten la educación a las necesidades sociales y culturales. Además, promueve estrategias didácticas para lograr una formación significativa y transformadora.

Universidad de los Andes (2023), la pedagogía se enfoca en el estudio y desarrollo de estrategias que optimizan el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando el crecimiento integral del estudiante. Va más allá de la transmisión de conocimientos, buscando formar personas críticas y adaptadas a su entorno social. Además, integra tanto teorías educativas como experiencias prácticas para responder a los desafíos contemporáneos en la educación.

Alves (2024), la pedagogía es la disciplina que estudia los métodos y técnicas de enseñanza para facilitar el aprendizaje. Su propósito es orientar los procesos educativos, adaptándose a las necesidades de los estudiantes y promoviendo su desarrollo integral. Además, combina teorías y prácticas que permiten mejorar la calidad de la educación, integrando aspectos sociales, culturales y psicológicos en la formación.

Gutiérrez (2024), la pedagogía está enfocada en la formación integral, abarcando todo lo que se vincula constantemente con los procesos de aprendizaje,

enseñanza y educación. Se presenta como un proyecto de desarrollo integral del individuo, buscando no solo transmitir conocimientos, sino también cultivar habilidades y valores que perduren a lo largo de la vida. La educación, entendida desde la perspectiva pedagógica, trasciende el simple acto de enseñar, conformándose como una herramienta clave para el crecimiento y el desarrollo humano en su totalidad.

Newman (2024), La pedagogía es entendida como el estudio y la reflexión sobre los procesos educativos, integrando teorías y prácticas que permiten mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Desde esta perspectiva, se enfoca en el desarrollo integral de los estudiantes, considerando tanto los contenidos académicos como su formación personal y social. Además, busca adaptar la educación a las necesidades cambiantes de la sociedad y promover ambientes de aprendizaje colaborativos y significativos.

## CAPÍTULO III: HIPOTESIS Y VARIABLES

### 1.6. Hipótesis

#### 1.6.1 Hipótesis General

**HG:** Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la mejora de la conducta en niños del nivel inicial de la I.E.P Divina Providencia 2024

#### 1.6.2 Hipótesis Específicas

**HE01:** Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la mejora de la conducta en su dimensión Coherencia

**HE02:** Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la mejora de la conducta en su dimensión Empatía

**HE03:** Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la mejora de la conducta en su dimensión Habilidades Sociales.

**HE04:** Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la mejora de la conducta en su dimensión Axiológica.

### 1.7. Variables

#### 3.2.1. Variable 1: ESTRATEGIAS LÚDICAS

Lapo (2019) citó a Fonseca, que define a las estrategias lúdicas como la planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje, en la que el profesor elige los métodos y actividades que se utilizarán para alcanzar los objetivos, elección que debe hacerse de forma consciente y reflexiva. Podemos definirlo como un método de enseñanza participativo, en el que se fomenta la parte creativa basada en el juego para promover el aprendizaje.

## **1.7.2 Dimensiones de las variables**

### **A. Dimensión 1: Actividades de juego libre**

Según Piaget, citado por Psychology-Online (2020), el juego libre es una actividad dirigida e intrínsecamente por el niño y creada únicamente para que disfrute jugando y descubriendo su entorno. Piaget sostiene en su libro de 1962 "El juego y el desarrollo del niño" que la necesidad innata del niño de autodescubrirse y de crear activamente conocimiento se expresa en el juego libre. El juego libre proporciona a los niños un entorno seguro y adaptable en el que pueden explorar, probar conceptos novedosos, resolver problemas y desarrollar de forma independiente sus capacidades sociales y cognitivas.

### **B. Dimensión 2: Motriz**

Según Vigotsky, citado por la página web Mente y Movimiento (2023), la dimensión motriz incluye aprender a desarrollar habilidades sociales fundamentales como compartir emociones, ser respetuoso con los demás, comunicarse de forma receptiva y expresiva, actuar de forma prosocial y cooperativa, ser asertivo, prevenir, resolver conflictos y gestionar situaciones difíciles.

La teoría hace hincapié en el valor del juego y el contacto social en el desarrollo infantil, lo que confiere a la psicomotricidad un punto de vista profundo y perspicaz. El juego ofrece una oportunidad única para el desarrollo motriz, ya que permite a los niños explorar, adquirir, imitar y perfeccionar sus habilidades motoras, emocionales y cognitivas. No se puede negar la aplicabilidad de las teorías de Vigotsky a la psicomotricidad; ofrecen una base sólida para la aplicación de programas y terapias psicomotrices desde un punto de vista social y recreativo.

### **C. Dimensión 3: Social**

Teoria online (2022), quien citó a Émile Durkheim, menciona que el término "social" abarca todos los aspectos de la sociedad, como las interacciones entre individuos, grupos y comunidades, así como las instituciones, estructuras, normas y valores que constituyen la vida social.

Urkheim estudió el modo en que los fenómenos sociales -como los valores y las normas- influyen en la conducta de las personas, así como el modo en que la sociedad se estructura y mantiene su cohesión social.

#### **3.2.3 Variable 2: Conducta**

La revista informativa Conceptualista (2023), menciona que la conducta describe la forma en que un ser vivo reacciona a los estímulos del entorno. La conducta puede ser consciente o inconsciente, voluntario o involuntario. En la conducta influyen diversos factores, como los genéticos, sociales, culturales, psicológicos, económicos y emocionales. La conducta abarca la totalidad de la conducta de un individuo, incluidos aspectos inobservables como los mentales o emocionales.

La conducta, a su vez, se refiere específicamente a las acciones observables en un momento dado. La conducta es un término más amplio que abarca todas las acciones y reacciones de un ser vivo, mientras que la conducta se centra en las acciones observables. Aunque los términos "comportamiento" y "conducta" suelen utilizarse indistintamente, presentan sutiles diferencias.

La conducta se refiere a la forma en que un organismo responde a los estímulos del entorno, mientras que la conducta se centra en las acciones observables en un momento dado. Comprender estas diferencias nos ayuda a tener una visión más completa de cómo interactúan los seres vivos con el medio ambiente y entre sí.

### **1.7.3 Dimensiones de las variables Conducta:**

#### **A. Dimensión 1: Autorregulación:**

Bandura, menciona que la autorregulación conlleva una serie de procesos cognitivos y conductuales, como la fijación de objetivos, la planificación, la autoevaluación, el seguimiento del progreso, la toma de decisiones y el control de los impulsos, según el sitio web de apuntes Psicología y Mente (2024). El logro de objetivos a largo plazo y el crecimiento de las capacidades adaptativas dependen de estos procesos.

La definición de Bandura hace hincapié en la importancia de la autorregulación en la vida cotidiana y en la consecución de objetivos individuales y sociales. La disciplina de la psicología de la educación, que reconoce la necesidad de enseñar a los niños habilidades de autorregulación para apoyar el éxito académico y el bienestar emocional, se ha visto muy afectada por su trabajo.

#### **B. Dimensión 2: Empatía:**

La página Web Psiconerwork (2024), redacta que Rogers describe la empatía como "la capacidad de percibir el mundo interior de otra persona como si fuera el propio, sin perder de vista el 'como si'" (Rogers, 1957). Esta definición hace hincapié en la capacidad de comprender y sentir la experiencia de los demás desde su perspectiva, recordando que es su experiencia y no la propia.

Rogers cree que la empatía es un componente esencial de la relación terapéutica y de cualquier relación interpersonal significativa. La empatía auténtica y precisa permite que una persona se sienta comprendida, aceptada y validada, lo que favorece el crecimiento personal, el autoconocimiento y el cambio positivo.

### **C. Dimensión 3: Habilidades sociales**

Sánchez (2024), cita a Pluchik, que considera las competencias sociales dentro del marco más amplio de la inteligencia emocional, que incluye la capacidad de reconocer, comprender y gestionar las emociones propias y ajenas. En este sentido, las competencias sociales se consideran parte integrante de la inteligencia emocional y son esenciales para unas relaciones interpersonales satisfactorias y para el bienestar psicológico general.

## 1.8. Operacionalización de las Variables

VAR.	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
ESTRATEGIAS LÚDICAS	Torres (2019) describe la lúdica como una estrategia didáctica clave para el desarrollo integral de los estudiantes en todas sus dimensiones (física, social, cognitiva, emocional, entre otras). La lúdica no solo implica el uso de juegos, sino que promueve la creatividad y el crecimiento personal de los estudiantes	La evaluación de la variable estrategias lúdicas, se elaboró un instrumento, considerando los aspectos conceptuales expuesto por Torres (2019), quien considera las estrategias lúdicas, como elementos que se consideraron 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, siempre (3), a veces (2) y nunca (1).	Actividades de juego libre	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reglas de respeto.</li> <li>Reglas de buena conducta</li> </ul>	1,2,3,4,5,6, 7,8,9,10	<b>Ordinal:</b> - Nunca - Casi nunca - A veces - Casi siempre - Siempre	Cuestionario
			Motriz	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coordinación óculo – manual y podal</li> <li>Motricidad fina y gruesa</li> </ul>	11,12,13, 14,15,16,17		
			Social	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajo en equipo</li> <li>Toma de decisiones</li> </ul>	18,19,20,21,22,23,24		
CONDUCTA	En su teoría de campo psicológico, Kantor propuso que la conducta no debe verse como una serie de estímulos y respuestas independientes, sino como una interacción interdependiente dentro de	Respecto a la segunda variable conducta se trabajó de acuerdo con lo planteado por Kantor (2019), siendo el instrumento elaborado por la investigadora, considerando tres dimensiones de acuerdo con el marco teórico sustentado por el autor base, autorregulación, empatía, habilidades	Autorregulación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Controla sus emociones y conductas.</li> <li>Tolera situaciones de vulnerabilidad.</li> </ul>	1,2,3,4,5,6, 7,8,	<b>Ordinal:</b> - Nunca - Casi nunca - A veces - Casi siempre - Siempre	Cuestionario
			Empatía	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percibe las emociones de los demás.</li> <li>Ayuda a sus compañeros.</li> </ul>	9,10,11,12,13, 14,15		

	un campo psicológico. Según él, no existen causas o efectos separados, sino relaciones entre los componentes de un sistema. (Kantor 2019)	sociales y axiología, corresponde a escala ordinal y su aplicación está prevista para ejecutarse en un tiempo promedio de 30 minutos, siendo su calificación de respuestas politómicas tipo Likert, inicio (C), proceso (B), logro (A), logro destacado (AD)	Habilidades Sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra ser respetuoso con los miembros de tu entorno.</li> <li>• Cumple a las indicaciones al trabajar en equipo.</li> </ul>	16,17,18,19,20,21		
			Axiología	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra ser respetuoso con los miembros de tu entorno.</li> <li>• Cumple a las indicaciones al trabajar en equipo.</li> </ul>	22,23,24		

## CAPITULO IV: METODOLOGÍA

### 4.1 Enfoque de la investigación

Dado que los datos que he recopilado se presentan en forma numérica, como investigadora he decidido utilizar el enfoque cuantitativo en el estudio. Esta decisión nos ha dado la libertad de utilizar diversos métodos estadísticos para evaluar a fondo los datos y obtener resultados interpretados de forma coherente.

Gómez et al. (2021) El enfoque cuantitativo se centra en la medición precisa y el análisis exhaustivo del tema de estudio. Para ello es necesario que el investigador comprenda a fondo el problema de investigación. Por este motivo, es imprescindible que las preguntas del estudio sean específicas. Para facilitar el desarrollo de un modelo estadístico que pueda explicar con éxito el fenómeno investigado, los datos deben categorizarse y examinarse objetivamente a lo largo de este proceso.

### 4.2 Método

En el presente estudio, se utilizó un enfoque hipotético-deductivo para comprobar la relación entre nuestras hipótesis y los resultados obtenidos en un experimento directo con el sujeto. Este método nos permite formular hipótesis basadas en teorías previas y, a continuación, ponerlas a prueba mediante la observación y el análisis de los datos recogidos. De este modo, podemos evaluar sistemáticamente la validez de nuestras hipótesis y su relación con los resultados del experimento.

De la Cruz (2020), el enfoque hipotético-deductivo, también llamado método experimental, es comúnmente utilizado en campos de las ciencias naturales. Este enfoque implica la realización de un experimento directo en el objeto de estudio para verificar la veracidad o falsedad de las hipótesis previamente formuladas. Este método ofrece una forma rigurosa de validar teorías y comprender mejor los fenómenos naturales a través de la experimentación controlada y la evaluación de resultados.

### **4.3 Tipo de investigación**

La investigación se ha catalogado como aplicada debido a su capacidad para abordar y resolver los problemas específicos que identificamos, permitiéndonos implementar nuestra estrategia de manera efectiva. Los resultados que hemos obtenido ofrecen la posibilidad de generar un cambio e innovación significativos en el ámbito educativo. Estas innovaciones se centrarán en el desarrollo de nuevas técnicas de enseñanza destinadas a mejorar la participación de los estudiantes, especialmente en el contexto de la enseñanza en un clima propicio. Este enfoque innovador tiene el potencial de transformar la experiencia educativa, promoviendo un aprendizaje más efectivo y comprometido entre los estudiantes.

Hernández (2019) señaló que este tipo de investigación tiene como objetivo principal la resolución de enigmas comunes mediante la exploración de soluciones que se encuentran delineadas en los objetivos de estudio. Además de abordar problemas cotidianos, este enfoque también busca generar conocimientos prácticos y aplicables que puedan contribuir al mejoramiento de situaciones reales. Al enfocarse en la resolución de problemas concretos, este tipo de investigación tiene el potencial de tener un impacto significativo en diversos ámbitos, desde la vida diaria hasta el desarrollo de políticas públicas y la innovación en diferentes campos profesionales.

### **4.4 Diseño de investigación**

En la presente investigación, se ha optado por emplear un diseño cuasi experimental con dos pruebas: un pre test y un post test. Para ello, se seleccionó un grupo experimental, sin embargo, es importante destacar que esta selección no se realizó de manera aleatoria.

El diseño cuasi experimental nos permite examinar los efectos de una intervención o tratamiento en comparación con un grupo de control, pero sin la asignación aleatoria de participantes a los grupos. Esto puede deberse a limitaciones prácticas, éticas o logísticas. A pesar de esta limitación, este enfoque nos brinda la oportunidad de evaluar el impacto de nuestra intervención y compararlo con una situación de referencia.

Arias (2021) en un diseño experimental se busca inducir a los individuos u objetos de estudio a estímulos o tratamientos, los cuales representan la variable independiente. La observación del efecto que se obtiene de esta variable independiente se relaciona con la variable dependiente. Este enfoque experimental implica manipular conscientemente una variable para observar cómo afecta a otra variable. Es decir, se busca establecer una relación causa-efecto entre la variable independiente que es manipulada y la variable dependiente que se mide en respuesta a esa manipulación. Este tipo de diseño experimental es fundamental para establecer relaciones causales en la investigación y comprender mejor los fenómenos estudiados.

### A. Cuasiexperimental

El diseño cuasiexperimental es un enfoque de investigación utilizado cuando no es posible asignar aleatoriamente a los participantes a grupos de tratamiento y control. En este diseño, se seleccionan grupos que ya existen naturalmente o se dividen según criterios preexistentes. Luego, se aplica una intervención o tratamiento a uno o más grupos y se mide el efecto resultante. Aunque no se realiza asignación aleatoria, se realizan comparaciones entre los grupos para evaluar la relación causal entre la intervención y los resultados (Gavilánez, 2021).

Cuasi experimental de dos grupos no equivalentes con pre y post test.

**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**

Holgado et al. (2022) proponen una definición de población en la investigación, describiéndola como un grupo de componentes, ya sea infinito o finito, que comparten características similares que son relevantes para los objetivos de estudio. Esta caracterización destaca la importancia de la homogeneidad en las características dentro de la población en relación con el propósito de la investigación. En otras palabras, la población se compone de individuos, elementos o unidades que comparten ciertas cualidades relevantes para el estudio en cuestión, ya sea que esta población sea de un tamaño limitado o potencialmente infinito.

La Institución Educativa Divina Providencia, cuenta con tres niveles, inicial, primaria y secundaria. La investigación se establece en el nivel inicial, ubicándonos en 5 años. Con un promedio de 32 estudiantes.

### **4.5.2 Muestra**

Toledo (2020) explica que la muestra consiste en un subconjunto seleccionado del universo o población total, del cual se recopilan datos, y que debe reflejar fielmente las características de esta población si se pretende extrapolar los resultados de manera significativa. (p. 196)

#### **A. Muestreo**

Al seleccionar el muestreo no probabilístico fue por haber considerado características iguales de nuestra población, como lo es la conducta dentro y fuera del aula de clases, por ello aplicamos criterios de selección. La elección estuvo enfocada en un aula de 5 años del nivel inicial, con un total de 16 estudiantes.

**Tabla 2**

*Muestra*

<b>GRUPO</b>	<b>5 años</b>		<b>OTAL</b>
EXPERIMENTAL	16	16	16
<b>TOTAL:</b>			16

Se utilizaron los siguientes criterios para la elegir la muestra de estudio de ambos grupos.

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

- Estudiantes matriculados de 5 años de educación inicial de la institución educativa Divina Providencia.
- Estudiantes con asistencia continua.
- Conductas inadecuadas dentro y fuera del aula de clases.
- Horarios establecidos de acuerdo al cronograma.

#### **Criterios de exclusión**

- Dificultad en la ejecución de lo planificado, por las diversas actividades en la institución educativa.
- Inasistencia e impuntualidad de los estudiantes.
- Interferencias por presencia de enfermedades.

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

Hernández & Duana (2022) estacan que la selección de técnicas de recopilación de datos debe estar alineada con los objetivos previamente establecidos en la investigación. Este proceso está estrechamente vinculado con el objeto de estudio, los modelos teóricos utilizados y el enfoque metodológico adoptado. Es esencial que las técnicas elegidas sean adecuadas para capturar la información necesaria de manera efectiva y precisa, garantizando así la validez y la fiabilidad de los datos recopilados.

Por otro lado, Plaza et al (2019) sobre las técnicas de recolección de datos, es importante destacar que estas técnicas pueden variar en su complejidad y enfoque dependiendo de la naturaleza del estudio y los objetivos de investigación específicos. Las técnicas pueden incluir métodos cuantitativos, como encuestas estructuradas o experimentos controlados, que se centran en la recopilación de datos numéricos y la realización de análisis estadísticos.

#### **4.6.1 La Técnica**

Smith (2019), la elección de las técnicas de recopilación de datos debe ser congruente con los objetivos establecidos en la investigación. Este proceso está estrechamente relacionado con el enfoque metodológico, el marco teórico utilizado y la naturaleza del fenómeno bajo estudio. Es crucial que las técnicas seleccionadas sean apropiadas para capturar la información necesaria de manera efectiva, considerando las características específicas de la población, el contexto de la investigación y los recursos disponibles.

Los autores Palella y Martins (2021), describen la entrevista como una técnica que implica una interacción conversacional entre el entrevistador y el entrevistado, donde el objetivo principal es obtener información del último. Esta técnica facilita la recopilación de datos mediante un diálogo estructurado o semiestructurado que permite explorar en profundidad las experiencias, opiniones y perspectivas del entrevistado sobre el tema de interés.

#### **4.6.2 El instrumento**

Según Arias, citado por Holgado et al. (2022), los instrumentos se definen como los recursos utilizados en una investigación con el propósito de obtener datos relevantes del objeto de estudio. Entre las herramientas más frecuentemente empleadas para recopilar información se encuentran las fichas, encuestas, entrevistas y escalas para evaluar actitudes, entre otras.

#### **4.6.2.1 Prueba objetiva**

Los autores Garcés y Garcés (2019) se refieren en administrar pruebas que se adapten a las particularidades y habilidades del estudiante, especialmente para evaluar contenidos específicos de manera más precisa y completa. Estas pruebas personalizadas pueden proporcionar una visión más detallada del rendimiento del estudiante en áreas específicas del conocimiento.

Brown en palabra de Joy (2021), las pruebas objetivas, como los tests, son ampliamente preferidas, especialmente debido a su facilidad de corrección en comparación con las pruebas tradicionales de respuesta abierta. Esta ventaja se vuelve más evidente cuando se cuenta con un lector óptico para corregir las respuestas, y especialmente cuando se trata de un gran número de alumnos. Este concepto se encuentra respaldado por la investigación de Brown, quien señala la eficacia y eficiencia de las pruebas objetivas en entornos educativos con grandes grupos de estudiantes.

#### **4.6.2.2 Cuestionario**

Kerlinger y Lee, citado por Useche (2019), el cuestionario puede ser definido como un instrumento utilizado para recopilar datos mediante preguntas escritas, generalmente con el objetivo de obtener información sobre actitudes, opiniones, conocimientos o comportamientos de una muestra de individuos.

Según Arias (2020), tanto los cuestionarios como los pres tests son herramientas comúnmente utilizadas en investigaciones científicas para recopilar datos de poblaciones individuales. Consisten en una serie de preguntas y opciones de respuesta que los participantes deben completar.

El pre test, según Yarbrough et al. (2021), es esencial en el contexto educativo para evaluar la efectividad de una variable durante

una intervención y recopilar información sobre los niveles de los estudiantes. Se destaca su importancia como instrumento necesario en los entornos educativos.

El pre test, también conocido como prueba piloto, se lleva a cabo con una muestra pequeña y representativa del grupo objetivo para evaluar la claridad, relevancia y efectividad de las preguntas del cuestionario. El propósito del pre test es identificar posibles problemas en el diseño del cuestionario, como ambigüedad en las preguntas, falta de opciones de respuesta adecuadas o dificultades en la comprensión, con el fin de realizar ajustes necesarios antes de la implementación completa del estudio.

Como investigadora apliqué el pre – test de la variable II “Comportamiento”, por medio del cuestionario, al aula control y experimental, donde la docente evaluará y designará las valoraciones de acuerdo a los 21 ítems que están relacionadas a las dimensiones. Las primeras 6 están relacionadas con la autorregulación, 5 ítems para la empatía, 6 ítems para habilidades sociales y finalmente 4 ítems para axiología

El post – test es el instrumento que se lleva a cabo después de la implementación de un tratamiento, intervención o programa. Este tipo de evaluación se utiliza para medir el efecto o impacto que ha tenido la intervención en el grupo objetivo. Por lo general, el post-test se realiza utilizando las mismas medidas o instrumentos que se utilizaron en el pre-test, lo que permite comparar los resultados antes y después de la intervención y determinar si ha habido cambios significativos en las variables de interés.

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

### **A. Excel:**

Casas et al. (2022), Excel es una herramienta indispensable para la gestión de datos, la elaboración de informes y la toma de decisiones estratégicas en una variedad de contextos, como académicos. Con su amplia gama de funciones y opciones de personalización, Excel permite a los usuarios organizar, visualizar e interpretar datos de manera eficiente, facilitando así la identificación de patrones, tendencias y oportunidades.

### **B. SPSS:**

Rivadeneira et al. (2020), SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) es un software estadístico utilizado principalmente para el análisis de datos de la investigación. Este programa ofrece una amplia gama de herramientas estadísticas y técnicas de análisis que permitió explorar, visualizar y comprender conjuntos de datos complejos.

### **C. Distribución de frecuencia**

Como lo indica Balderix (2023) el primer paso fue reconocer los diferentes valores que observamos en nuestros datos y luego resumirlos. Esto nos permitió contar cuántas veces aparecía cada valor, lo que llamamos la frecuencia de cada uno. Para hacer esto, creamos una lista donde anotamos los valores en orden y cuántas veces se repetía cada uno.

### **D. Escala de estimación:**

En la investigación, optamos por utilizar la escala de estimación, la cual es una técnica comúnmente empleada en el ámbito educativo debido a su simplicidad y practicidad. En esta herramienta, nos centramos en los niveles de la lúdica, los cuales representan los criterios e indicadores que esperaba que las estudiantes alcanzaran en cada actividad de aprendizaje, tal como señala (Pindado, 2020).

## **E. Gráficos estadísticos:**

Los gráficos estadísticos son una herramienta poderosa para comunicar información de manera efectiva, ya que permiten visualizar la distribución de datos, comparar valores, identificar valores atípicos y resaltar relaciones entre variables. Además, ayudan a simplificar la información compleja y a hacer que los resultados sean más accesibles y comprensibles para una audiencia más amplia (Escobar, 2023).

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

El estudio científico que se ha realizado, es basado en la operacionalización de las variables. Para estructurar la construcción de preguntas siendo el instrumento de la encuesta que se realizara y se obtuvo por medio de la operacionalización de variables, dimensiones e indicadores para las dos variables (V1 y V2) hemos obtenido Preguntas cerradas politómicas (5 ítems) siendo validadas por jueces expertos por una parte a un metodólogo y a dos expertas de nuestra especialidad educación inicial. Considerando al Mg. Melchora Isabel Quispe Carbajal, Dr. Sergio Pecho Dónola. Se realizaron dos cuestionarios, con el primero recogimos la información de nuestra segunda variable “Comportamiento” y con un segundo cuestionario recogimos información de nuestra primera variable “Estrategias Lúdicas”.

#### **A. Validez**

Hernández et al. (2006), citado por Narváez (2024). Los datos recopilados mediante los instrumentos de recolección en nuestra investigación son de gran valor, ya que han sido cuidadosamente seleccionados y medidos para garantizar su confiabilidad y validez. Esta medida rigurosa asegura que los datos obtenidos sean precisos y representativos de los fenómenos que estamos estudiando, lo que fortalece la credibilidad de nuestros hallazgos y conclusiones.

Para validar los instrumentos elaborados, los sometimos a la revisión de jueces expertos seleccionados, con el fin de obtener su aprobación correspondiente.

### B. Confiabilidad:

Narváez (2024) señala que, para evaluar la confiabilidad de nuestro instrumento, llevamos a cabo una prueba utilizando el coeficiente alfa de Cronbach ( $\alpha$ ), luego de aplicar nuestra encuesta en un aula piloto.

Durante este proceso, determinamos que los ítems de la encuesta eran politómicos, lo que significa que ofrecían múltiples opciones de respuesta, en línea con las variables que estábamos estudiando. Utilizamos la fórmula correspondiente para calcular el coeficiente alfa de Cronbach y así verificar la consistencia interna de nuestro instrumento.

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

En Donde:

**K:** El número de ítems

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

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

$\alpha$ : Coeficiente de Alfa de Cronbach

**Tabla 3**

*Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio*

Variable	Alfa de Cronbach	N° ítems
Estrategias Lúdicas	0.96	21
Conducta	0.86	21

*Nota: Base de datos de Prueba Piloto.*

**Interpretación:**

La tabla 3, Pueden apreciar nuestra primera variable conseguimos un resultado por medio del Alfa de Cronbach la magnitud de 0.96, nos ha indicado que nuestro instrumento empleado ha sido altamente confiable para la obtención de nuestros datos de estudio. Así mismo con nuestra segunda variable por medio del Alfa de Cronbach obtuvimos una magnitud de 0.86, lo que sugiere una alta confiabilidad en los datos recopilados para esta variable.

## CAPITULO V: RESULTADOS

### 5.1. Presentación y análisis de resultados

#### 5.1.1. Análisis Descriptivo

Las tabulaciones efectuadas de los datos obtenidos para determinar la influencia existente entre las variables establecidas fueron suministradas en la I.E.P Divina Providencia, 2024, los mismos que fueron analizados y procesados por medio de la utilización del software estadístico SPSS V27, en la cual se establecieron los siguientes rangos:

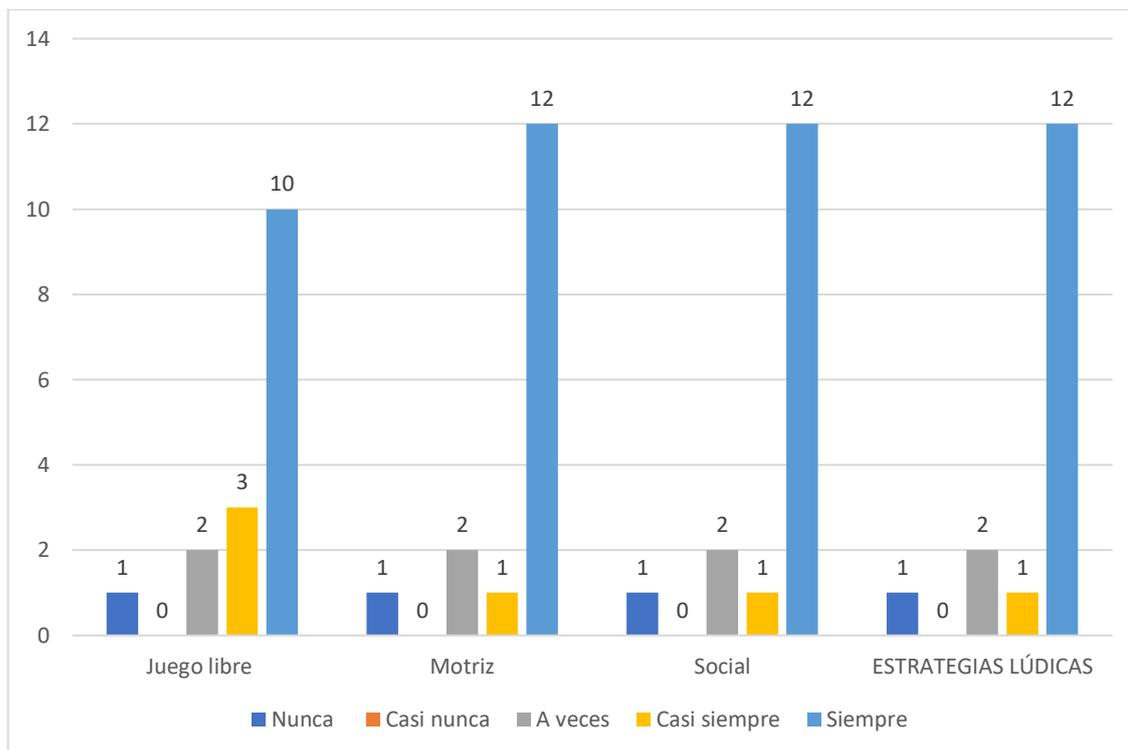
**Tabla 5**

*Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable estrategias lúdicas y sus dimensiones prueba pre test en la I.E.P Divina Providencia de Sunampe 2024.*

Niveles	Variable Estrategias Lúdicas		Juego libre		Motriz		Social	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	1	6,3	1	6,3	1	6,3	1	6,3
Casi Nunca	0	00,0	0	00,0	0	00,0	0	00,0
A veces	2	12,5	2	12,5	2	12,5	2	12,5
Casi siempre	1	6,3	3	18,8	1	6,3	1	6,3
Siempre	12	73,0	10	62,5	12	75,0	12	75,0
Total	16	100,0	16	100,0	16	100,0	16	100,0

**Figura 1**

*Variable Estrategias lúdicas y sus dimensiones*



**Interpretación:**

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 16 niños y niñas sobre la variable estrategias lúdicas, desde la opinión de la docente de aula, muestran que 1 (6,3%) nunca aplica convenientemente las estrategias lúdicas, 0 (0%) tienen una apreciación que casi siempre y 2 (12,5 %) establece que a veces, mientras que 1 (6,3%) lo aplica casi siempre y finalmente 12 (75%) lo aplica siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel siempre de 10 (62,5%) para la dimensión juego libre, 12 (75%) para la dimensión motriz, 12 (75%) para la dimensión social. En donde se establece que la mayoría de los niños consultados tienen una apreciación que las estrategias lúdicas siempre lo aplican para la mejora de su conducta.

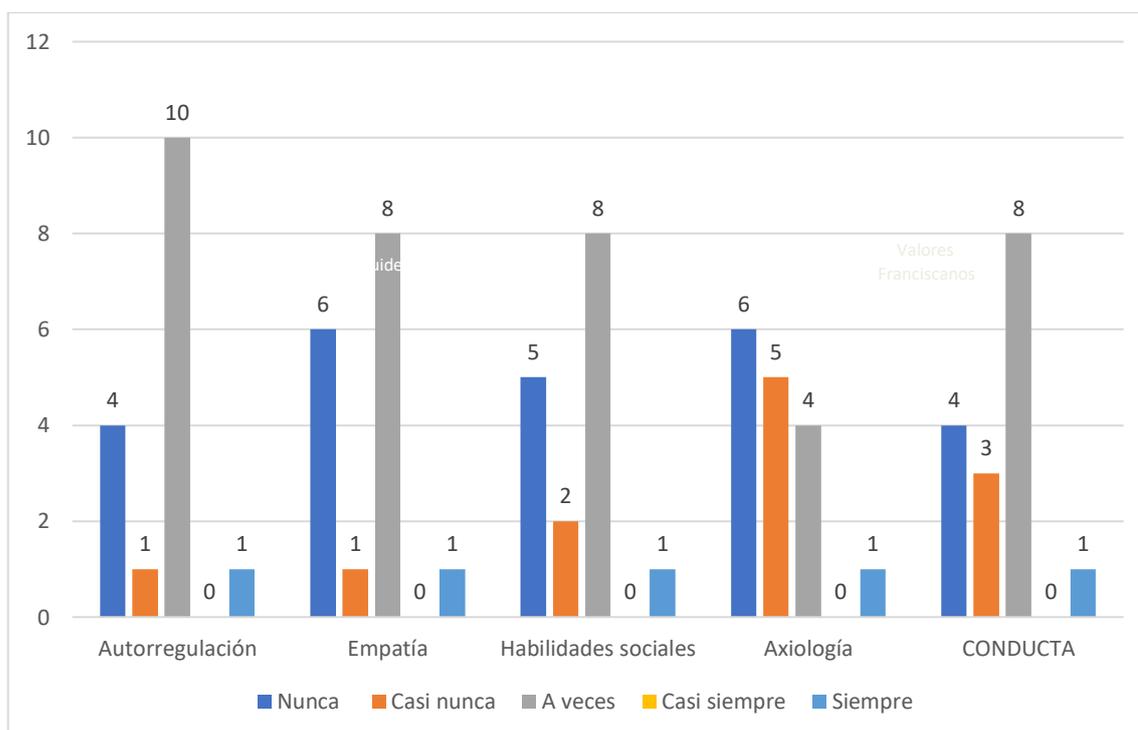
**Tabla 5**

*Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable conducta y sus dimensiones prueba pre test en la escuela superior pedagógica pública de Chincha 2024*

Niveles	Variable									
	Conducta		Autorregulación		Empatía		Habilidades Sociales		Axiología	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	4	25,0	4	25,0	6	37,5	5	31,3	6	37,5
Casi Nunca	3	18,8	1	6,3	1	6,3	2	12,4	5	31,2
A veces	8	50,0	10	62,5	8	50,0	8	50,0	4	25,0
Casi siempre	0	00,0	0	00,0	0	00,0	0	00,0	0	00,0
Siempre	1	6,3	1	6,3	1	6,3	1	6,3	1	6,3
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100,0</b>	<b>16</b>	<b>100,0</b>	<b>16</b>	<b>100,0</b>	<b>16</b>	<b>100,0</b>	<b>16</b>	<b>100,0</b>

**Figura 2**

*Variable Conducta y sus dimensiones*



### Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 16 niños y niñas sobre la variable conducta, desde la opinión de la docente de aula, muestran que 4 (25%) nunca desarrolla convenientemente la conducta, 3 (18,8%) tienen una apreciación que casi nunca y 8 (50 %) establece que a veces, mientras que 0 (0%) lo desarrolla casi siempre y finalmente 1 (6,3%) lo desarrolla siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel a veces de 10 (62,5%) para la dimensión autorregulación, 8 (62,5%) a veces para la dimensión empatía, 8 (50%) a veces para la dimensión habilidades sociales, 6 (35,7% %) nunca para la dimensión Axiológica. En donde se establece que la mayoría de los niños consultados tienen una apreciación de los juegos lúdicos a veces lo desarrollan para la mejora de su conducta.

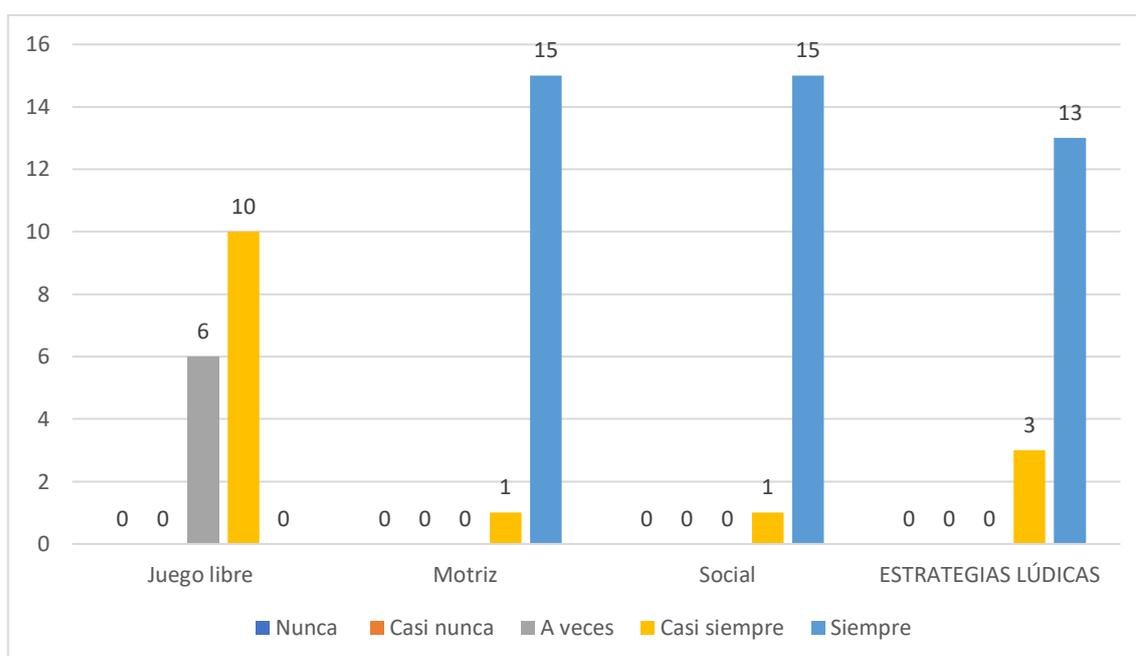
**Tabla 6**

*Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable estrategias lúdicas y sus dimensiones prueba post test en la I.E.P Divina Providencia de Sunampe 2024*

Niveles	Variable							
	Estrategias Lúdicas		Juego libre		Motriz		Social	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	0	00,0	0	00,0	0	00,0	0	00,0
Casi Nunca	0	00,0	0	00,0	0	00,0	0	00,0
A veces	0	00,0	6	37,5	0	00,0	0	00,0
Casi siempre	3	18,8	10	62,5	1	6,3	1	6,3
Siempre	13	81,2	0	00,0	15	93,7	15	93,7
Total	16	100,0	16	100,0	16	100,0	16	100,0

**Figura 3**

*Variable Estrategias lúdicas y sus dimensiones*



**Interpretación:**

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 16 niños y niñas sobre la variable estrategias lúdicas, desde la opinión de la docente de aula, muestran que 13 (81,2%) siempre aplica convenientemente las estrategias lúdicas, 3 (18,8%) tienen una apreciación que casi siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel siempre de 10 (62,5%) para la dimensión juego libre, 15 (93,7%) para la dimensión motriz, 15 (93,7%) para la dimensión social. En donde se establece que la mayoría de los niños consultados tienen una apreciación que las estrategias lúdicas siempre lo aplican para la mejora de su conducta.

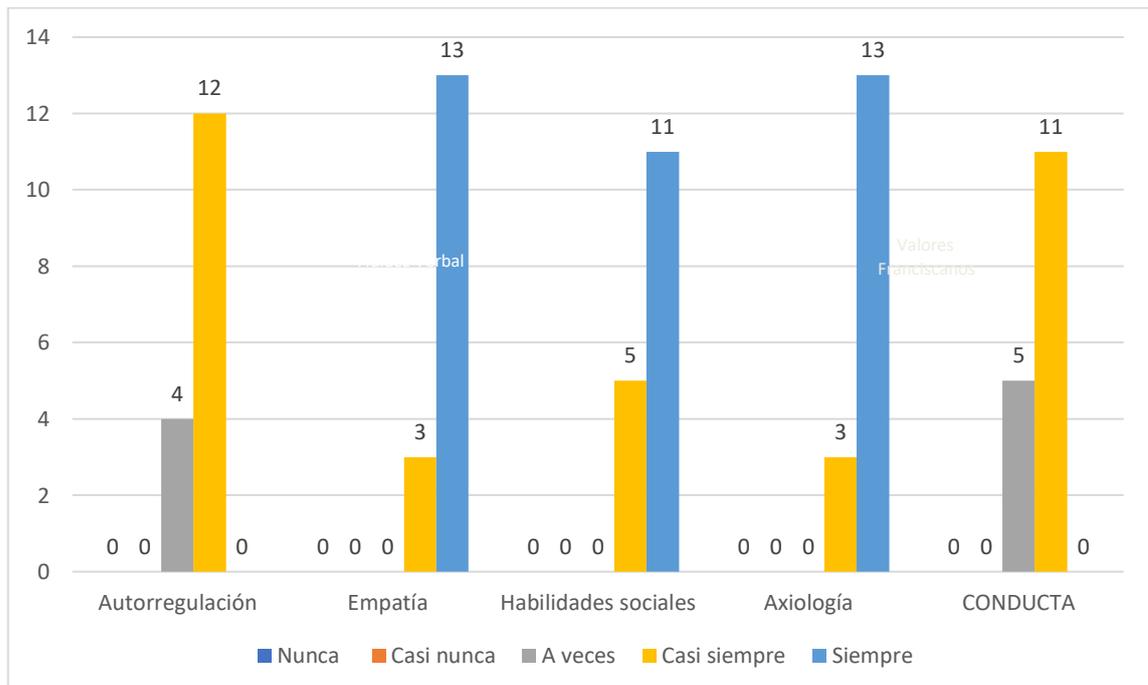
**Tabla 7**

*Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable conducta y sus dimensiones prueba post test en la escuela superior pedagógica pública de Chincha 2024.*

Niveles	Variable Conducta		Autorregulación		Empatía		Habilidades Sociales		Axiología	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	0	00,0	0	00,0	0	00,0	0	00,0	0	00,0
Casi Nunca	0	00,0	0	00,0	0	00,0	0	00,0	0	00,0
A veces	5	31,2	4	25,0	0	00,0	0	00,0	0	00,0
Casi siempre	11	68,8	12	75,0	3	18,8	5	31,2	3	18,8
Siempre	0	00,0	0	00,0	13	81,2	11	68,8	13	81,2
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100,0</b>	<b>16</b>	<b>100,0</b>	<b>16</b>	<b>100,0</b>	<b>16</b>	<b>100,0</b>	<b>16</b>	<b>100,0</b>

**Figura 4**

*Variable Conducta y sus dimensiones.*



### **Interpretación:**

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 16 niños y niñas sobre la variable conducta, desde la opinión de la docente de aula, muestran que 11 (68,8%) casi siempre desarrollan convenientemente la conducta, 5 (31,2%) tienen una apreciación que a veces lo desarrollan. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel casi siempre de 12 (75%) para la dimensión autorregulación, 13 (81,2%) para la dimensión empatía lo hacen siempre, 11 (68,8%) lo hacen siempre para la dimensión habilidades sociales, 13 (81,2%) lo hacen siempre para la dimensión Axiológica. En donde se establece que la mayoría de los niños consultados tienen una apreciación de los juegos lúdicos a veces lo desarrollan para la mejora de su conducta.

### **5.1.2. Nivel Inferencial**

#### **Prueba de normalidad**

La aplicación de nuestras pruebas pre test y del post test dio resultados que demostraron valores inferiores a 0,05 en la prueba de normalidad, evidenciado en la Tabla 8. Esto indica que nuestros datos siguen una distribución no normal, permitiendo utilizar pruebas no 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 8***Contraste de normalidad*

	<b>Pruebas de normalidad</b>					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
ESTRATEGIAS LÚDICAS (Agrupada)	,437	16	,000	,572	16	,000
JUEGO LIBRE (Agrupada)	,352	16	,000	,676	16	,000
MOTRIZ (Agrupada)	,437	16	,000	,572	16	,000
SOCIAL (Agrupada)	,437	16	,000	,572	16	,000
COMPORTAMIENTO	,290	16	,001	,754	16	,001
AUTORREGULACIÓN	,343	16	,000	,717	16	,000
EMPATÍA	,342	16	,000	,740	16	,000
HABILIDADES SOCIALES	,296	16	,001	,736	16	,000
AXIOLOGÍA	,355	16	,000	,669	16	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Prueba de hipótesis general**

**H<sub>i</sub>:** Existe una influencia significativa que las estrategias lúdicas mejoran la conducta en niños del nivel inicial de la I.E.P Divina Providencia.

**H<sub>o</sub>:** No existe una influencia significativa que las estrategias lúdicas mejoran la conducta en niños del nivel inicial de la I.E.P Divina Providencia.

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

**Tabla 9***Resultados del Pre y Post-test del Grupo Experimental*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Conducta	28,06	16	8,128	2,032
	Conducta	74,56	16	6,733	1,683

**Tabla 10***Correlaciones de muestras emparejadas*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Conducta	16	,421	,105

*Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v27 para el estudio.***Interpretación:**

En la tabla 9 se presentan los resultados de nuestro grupo experimental, compuesto por 16 estudiantes. Estos estudiantes obtuvieron una puntuación de 46,50 en el pre test, reflejando una conducta en el aula. Sin embargo, tras aplicar el post test, lograron mejores resultados con una puntuación de 74,56, lo que indica que se motivaron durante las actividades de aprendizaje. A partir de estos resultados, hemos concluido que nuestra hipótesis general es válida.

**Tabla 11**

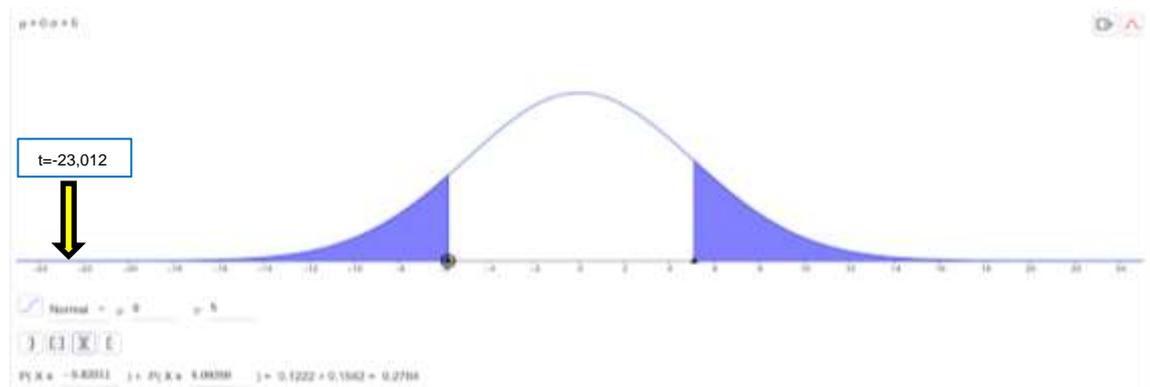
*Prueba de Muestras Emparejadas*

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
95% de intervalo de									
Desv. confianza de la									
Desv. Error diferencia									
Sig.									
(bilatera									
l)									
Media	Desviación	promedio	Inferior	Superior	t	gl			
Pa Conducta -	46,500	8,083	2,021	-50,807	-42,193	-23,012	15	,001	
r 1 Conducta									

*Nota: prueba de muestras emparejadas del aula de la I.E.P Divina Providencia*

**Figura 5**

*Prueba de muestras emparejadas*



*Fuente: Reporte del Geogebra*

**Interpretación:**

En la tabla 11 se puede visualizar las puntuaciones de los 16 niños y niñas (grupo experimental), quienes participaron 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 ha permitido validar la hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,01 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de  $t = -23,012$  lo que significa que se desestima la hipótesis nula y se da por aceptado la hipótesis alterna.

### Prueba de Hipótesis Específica 1

**Hi:** Existe una influencia significativa que las estrategias lúdicas mejoran la conducta en su dimensión Autorregulación.

**Ho:** No existe una influencia significativa que las estrategias lúdicas mejoran la conducta en su dimensión Autorregulación.

**Tabla 12**

*Estadística de muestras emparejadas: D1 Dimensión de Autorregulación*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Autorregulación	9,06	16	2,620	,655
	Autorregulación	23,31	16	2,182	,546

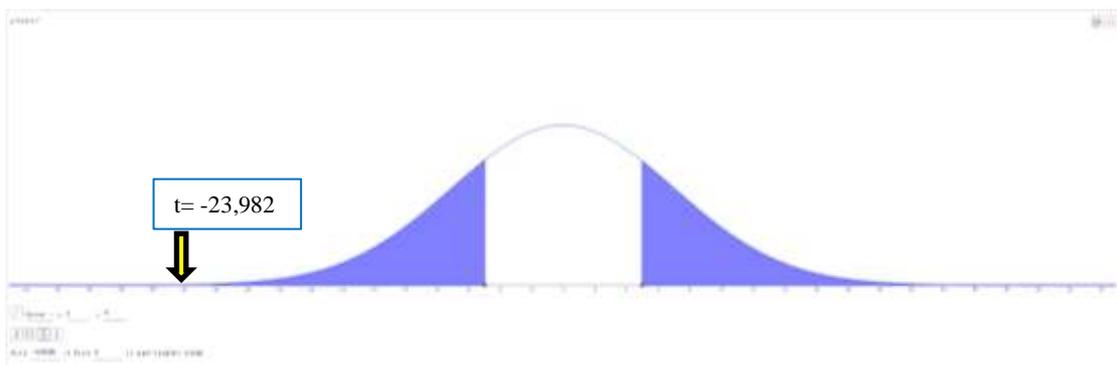
**Tabla 13**

*Correlaciones de muestras emparejadas*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Autorregulación & Autorregulación	16	,521	,038

**Tabla 14***Prueba de muestras emparejadas*

Prueba de muestras emparejadas										
Diferencias emparejadas										
95% de intervalo										
Desv. de confianza de										
Desv. Error la diferencia										
	Media	Desviación	promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)		
Par	Autorregulación	14,250	2,380	,595	-15,518	-12,982	-	15	,001	
1	Autorregulación					23,982				

**Figura 6***Prueba de muestras emparejadas*

**Fuente:** Reporte del Geogebra.

**Interpretación:**

En la tabla número 12 de estadísticas emparejadas de la D1 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 16 niños y niñas del aula de 5 años quienes conforman el grupo experimental. Se ha examinado las puntuaciones 9,06 y 23,31, así hemos podido concluir que si existe una influencia significativa de la dimensión Autorregulación. En esta tabla se aprecia las puntuaciones de los 16 niños y niñas (grupo experimental), quienes participaron en las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar la hipótesis. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,01 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de  $t = -23,982$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

## Prueba de Hipótesis específica 2

**Hi:** Existe una influencia significativa que las estrategias lúdicas mejoran la conducta en su dimensión Empatía.

**Ho:** No existe una influencia significativa que las estrategias lúdicas mejoran la conducta en su dimensión Empatía

**Tabla 15**

*Estadística de muestras emparejadas: D2 Dimensión de Empatía*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Empatía	8,63	16	2,754	,688
	Empatía	23,44	16	2,032	,508

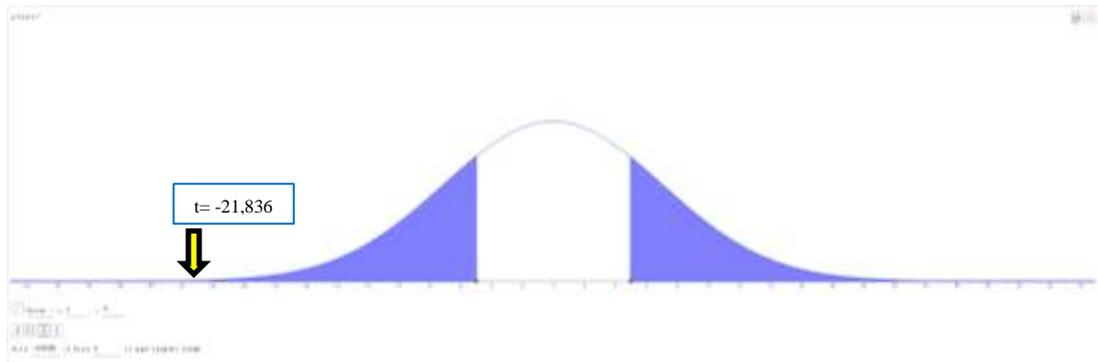
**Tabla 16**

*Correlaciones de muestras emparejadas*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Empatía & Empatía	16	,389	,137

**Tabla 17***Prueba de muestras emparejadas*

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
95% de intervalo									
Desv. de confianza de									
Desv. Error la diferencia									
	Media	Desviación	Desv.	Error	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par Empatía	14,812	2,713	,678		-16,258	-13,367	-21,836	15	,001
1 Empatía									

**Figura 7***Prueba de muestras emparejadas.***Fuente:** Reporte del Geogebra.**Interpretación:**

En la tabla número 15 de estadísticas emparejadas de la D2 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 16 niños y niñas del aula de 5 años quienes conforman el grupo experimental. Se ha examinado las puntuaciones 8,63 y 23,44, así hemos podido concluir que si existe una influencia significativa de la dimensión Empatía. En esta tabla se aprecia las puntuaciones de los 16 niños y niñas (grupo experimental), quienes participaron en las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar la hipótesis. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,01 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el valor de  $t = -21,836$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

### Prueba de Hipótesis Específica 3

**Hi:** Existe una influencia significativa que las estrategias lúdicas mejoran la conducta en su dimensión Habilidades Sociales.

**Ho:** No existe una influencia significativa que las estrategias lúdicas mejoran la conducta en su dimensión Habilidades Sociales.

**Tabla 18**

*Estadística de muestras emparejadas: D3 Dimensión de Habilidades Sociales*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Habilidades Sociales	10,38	16	3,052	,763
	Habilidades Sociales	27,81	16	2,639	,660

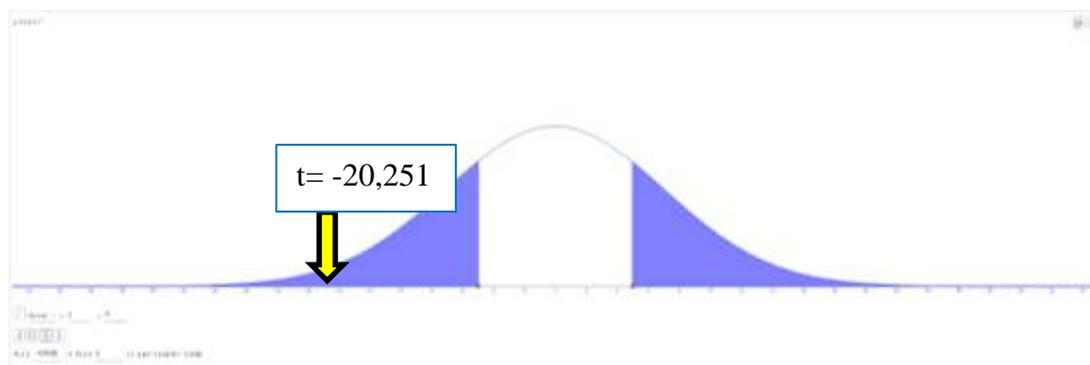
**Tabla 19**

*Correlaciones de muestras emparejadas*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Habilidades Sociales & Habilidades Sociales	16	,274	,304

**Tabla 20***Prueba de muestras emparejadas*

Prueba de muestras emparejadas										
Diferencias emparejadas										
95% de intervalo										
Desv. de confianza de										
Desv. Error la diferencia										
	Media	Desviación	promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)		
Par	Habilidades	17,437	3,444	,861	-19,273	-15,602	-	15	,001	
1	Sociales						20,251			

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

**Fuente:** Reporte del Geogebra.

**Interpretación:**

En la tabla número 18 de estadísticas emparejadas de la D3 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 16 niños y niñas del aula de 5 años quienes conforman el grupo experimental. Se ha examinado las puntuaciones 10,38 y 27,81, así hemos podido concluir que si existe una influencia significativa de la dimensión Habilidades Sociales. En esta tabla se aprecia las puntuaciones de los 16 niños y niñas (grupo experimental), quienes participaron en las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar la hipótesis. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,01 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de  $t = -20,251$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

#### Prueba de Hipótesis Específica 4

**Hi:** Existe una influencia significativa que las estrategias lúdicas mejora la conducta en su dimensión Axiológica.

**Ho:** No existe una influencia significativa que las estrategias lúdicas mejora la conducta en su dimensión Axiológica.

**Tabla 21**

*Estadística de muestras emparejadas: D4 Dimensión de Axiológica*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Axiológica	6,88	16	1,821	,455
	Axiológica	18,94	16	1,731	,433

**Tabla 22**

*Correlaciones de muestras emparejadas*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Axiológica & Axiológica	16	,103	,704

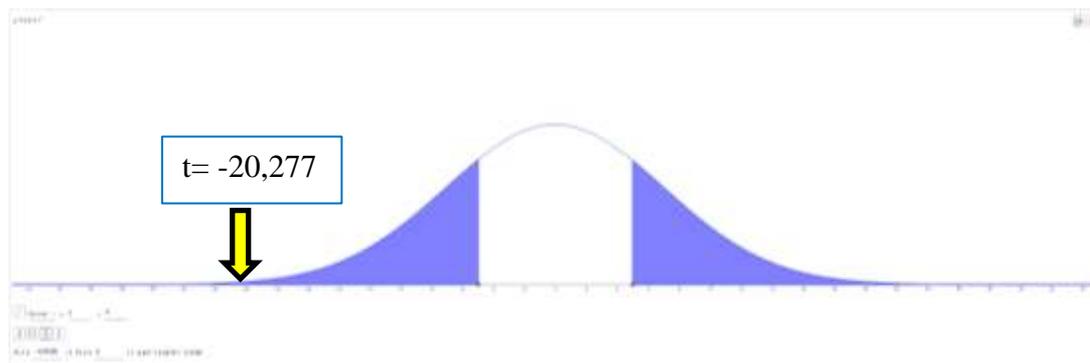
**Tabla 23**

*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	Axiológica	12,062	2,380	,595	-13,330	-10,795	-	15	,001
	Axiológica						20,277		

## Figura 9

### Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte del Geogebra.

### Interpretación:

En la tabla número 21 de estadísticas emparejadas de la D4 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 16 niños y niñas del aula de 5 años quienes conforman el grupo experimental. Se ha examinado las puntuaciones 6,88 y 18,94, así hemos podido concluir que si existe una influencia significativa de la dimensión Axiológica. En esta tabla se aprecia las puntuaciones de los 16 niños y niñas (grupo experimental), quienes participaron en las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar la hipótesis. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,01 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 4 con el valor de  $t = -20,277$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

## 4.9 . Discusión de resultados

Para la selección del grupo experimental, se aplicaron criterios de inclusión que llevaron a elegir un aula de 5 años con 16, estudiantes, en la cual se implementaron las estrategias lúdicas. Se aplicó un pretest (un examen) a los estudiantes, obteniendo resultados porcentuales relacionados con la variable dependiente "Conducta". El grupo experimental obtuvo un 18,8% que representa un nivel de casi nunca en donde los estudiantes mejoran su conducta. Luego de haber aplicado las estrategias lúdicas, se realizó la evaluación post test, obteniendo en el grupo experimental un 56,3% donde se puede observar el cambio del nivel

“casi nunca” al nivel “siempre” donde queda demostrado que, a través de las estrategias lúdicas los estudiantes mejoran su comportamiento.

El objetivo general establecido fue demostrar en qué medida las estrategias lúdicas mejoran la conducta en niños del nivel inicial de 5 años de la I.E.P Divina Providencia.

Para demostrar la veracidad del objetivo, me remito a los resultados obtenidos de las pruebas pre y post test. En la prueba de normalidad, los valores obtenidos fueron inferiores a 0,05, indicando una distribución no normal y la necesidad de utilizar pruebas no paramétricas.

La significancia del pretest mostró un valor menor a 0,05, lo cual permitió validar nuestra hipótesis general. De manera similar, la significancia en el posttest tuvo un valor de 0,00, lo que corroboró completamente la hipótesis general. Esto significa que desestimamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa. La puntuación obtenida en el pre test fue de 8,50 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 24,50. Con ello se demuestra la mejora en cuanto a la expresión oral. Finalmente se concluyó que nuestra hipótesis general es válida.

Para corroborar los resultados, nos referimos al trabajo de Joya (2019) quien subraya la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo emocional de los niños de preescolar. La investigación demuestra la adaptación de actividades específicas pueden transformar el manejo emocional de los niños, facilitando una mejor interacción social y autonomía personal. La participación activa de los docentes en la evaluación y socialización de estas estrategias es crucial para el éxito del programa, ya que permite ajustar y mejorar continuamente las técnicas utilizadas. Esta investigación resalta la necesidad de enfoques pedagógicos innovadores y adaptativos para promover el bienestar emocional en entornos educativos tempranos.

El estudio de Rodríguez y Castro (2023) ofrece una valiosa perspectiva sobre la importancia de las estrategias educativas para mejorar la integración social de los niños en entornos escolares. Al analizar la conducta de niños de 4 a 5 años en el CDI Caminos del Sol, la investigación revela problemas interpersonales iniciales que fueron abordados mediante la aplicación de métodos inductivos. Los resultados subrayan el impacto positivo de las herramientas didácticas lúdicas, evidenciando mejoras en la atención a las actividades y el respeto hacia los compañeros. Este estudio destaca la efectividad de los juegos como una estrategia pedagógica clave para fomentar comportamientos positivos y cohesión grupal en los niños, enfatizando la necesidad de enfoques educativos que consideren tanto el desarrollo individual como grupal en la formación integral de los menores.

El proyecto de Penagos y Baquero (2019) en el Centro de Arte Infantil El Pincel Mágico en Fusagasugá es un excelente ejemplo de cómo las estrategias lúdico-educativas pueden mejorar la convivencia escolar. Al interactuar directamente con los niños y emplear el juego y el arte como herramientas educativas, se promovieron la comunicación efectiva y las relaciones interpersonales positivas. La investigación participativa, que incluyó ejercicios lúdicos con niños de 4 a 5 años, demostró que estas actividades no solo mejoraron la integración del grupo y reforzaron las normas de comportamiento, sino que también inculcaron valores importantes desde una edad temprana. Este enfoque no solo benefició a los niños en el aula, sino que también tuvo un impacto positivo en su conducta en casa y en otros entornos. El éxito del proyecto subraya la importancia de la colaboración entre directores, profesores y padres para proporcionar un apoyo constante en la educación de los niños, creando así un entorno de aprendizaje positivo y una comunidad escolar saludable.

Estos resultados subrayan la importancia de fortalecer la conducta positiva desde edades tempranas a través de estrategias lúdicas. En la discusión, se podría enfatizar la necesidad de desarrollar estrategias educativas específicas que utilicen el juego como herramienta principal para mejorar estas habilidades, dado su impacto crucial en la convivencia escolar y el desarrollo social. La capacidad de

participar en actividades lúdicas que promuevan el respeto y la cooperación es fundamental, destacando la necesidad de intervenciones específicas en etapas clave del desarrollo educativo. Estos resultados ponen de manifiesto la urgencia de implementar estrategias pedagógicas lúdicas que fortalezcan estas competencias esenciales, asegurando así un mejor conducta y relaciones interpersonales más efectivas en los estudiantes

Finalmente, hemos apoyado nuestras conclusiones en investigaciones previas, estudios realizados y las bases teóricas como es el estudio de Millán y Olga (2019) quienes destacan el juego infantil como un mecanismo multifacético que facilita la expresión y sirve como herramienta clave en la educación temprana. El juego no solo actúa como medio de información y socialización, sino también como método de compensación, regulación y afectividad. Esto lo convierte en un entorno seguro para el desarrollo estructural del movimiento en los niños. Al ser una herramienta pedagógica altamente efectiva, el juego infantil permite a los profesores enfocar sus esfuerzos en ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades expresivas y sociales. Este enfoque integral subraya la importancia del juego en la educación, no solo como una actividad lúdica, sino como un componente esencial para el desarrollo cognitivo, emocional y físico de los niños. La implementación de estrategias lúdicas en el aula, por tanto, es crucial para promover un aprendizaje más profundo y significativo, adaptado a las necesidades individuales de cada estudiante

La integración de dinámicas grupales y actividades de movimiento en las sesiones de aprendizaje es una estrategia pedagógica sumamente beneficiosa y cautivadora. Estas herramientas no solo añaden un componente lúdico y divertido al proceso educativo, sino que también desempeñan un papel crucial en la mejora de la conducta y el desarrollo de habilidades sociales en los niños. Las dinámicas grupales desafían a los niños a trabajar en equipo y resolver problemas de manera colaborativa, mejorando su capacidad de cooperación y su sentido de responsabilidad. Las actividades de movimiento proporcionan una salida para la energía física, ayudando a los niños a mantenerse enfocados y reduciendo comportamientos disruptivos. Estas estrategias lúdicas son especialmente útiles

para enseñar a los niños a seguir reglas, respetar a los demás y desarrollar una conducta positiva en un entorno educativo.

En conjunto, estas actividades no solo enriquecen el proceso de aprendizaje, sino que también cultivan un ambiente estimulante y participativo donde los niños pueden explorar, experimentar y consolidar sus habilidades sociales y de conducta de manera efectiva. A través de dinámicas grupales y actividades de movimiento, los niños aprenden a cooperar, respetar a los demás y seguir reglas, lo que fomenta una conducta positiva y una convivencia armoniosa en el aula. Estas estrategias lúdicas no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo y divertido, sino que también ayudan a los niños a desarrollar importantes habilidades interpersonales y de autorregulación.

Al desarrollar nuestra Pedagogía Franciscana, obtuvimos buenos resultados. Al inicio, se observaba una falta de valores y un clima poco favorable en el aula. Sin embargo, mediante la aplicación de diversas estrategias y actividades lúdicas, los estudiantes comenzaron a reconocer y valorar un principio ético semanalmente. Este progreso se sustenta en lo que Soto (2008) describe sobre la educación inspirada en la pedagogía de Dios Padre, que actúa por amor, incluso al punto de dar a su propio Hijo "en rescate por muchos" (Mt 20,28). Fray Francisco comprendió bien que, en el camino del conocimiento, si el fraile siente la tentación de obtener poder, solo lo encontrará si sirve a sus hermanos con amor y por amor en la búsqueda del saber y en el compartir fraterno de la verdad (Regla n. Bulada 23,3.9). Este enfoque holístico destaca la importancia de la humildad y interconexión, sugiriendo que cada interacción es una oportunidad para crecer en virtudes esenciales como la compasión y la empatía.

Desde esta perspectiva, la educación trasciende la mera búsqueda intelectual, convirtiéndose en un viaje transformador que no solo refleja, sino también promueve valores esenciales como la misericordia, la justicia y la paz. Estos valores se alinean profundamente con los principios fundamentales del amor y la comprensión divina presentes en la tradición franciscana. Como docentes, es nuestro deber constante buscar formas de fomentar una mayor conciencia en nuestras estudiantes y establecer normas de convivencia que les permitan resolver

conflictos de manera efectiva y pacífica. Este enfoque garantiza que las estudiantes se sientan seguras y confiadas, sabiendo que cuentan con nuestro apoyo incondicional. Además, al integrar estas prácticas en nuestro enfoque pedagógico, no solo estamos cultivando un ambiente educativo positivo y respetuoso, sino también preparando a las estudiantes para enfrentar los desafíos de la vida con una actitud compasiva y justa. La educación, por tanto, se convierte en una herramienta poderosa para la transformación personal y social, promoviendo un futuro más armonioso y equitativo para todos.

A través de nuestros ejemplos, reflejados en los valores que promovemos y mediante testimonios personales sobre nuestro encuentro con Dios y el fortalecimiento diario de nuestra fe, hemos observado un deseo genuino en las estudiantes de mejorar en aspectos personales, emocionales y espirituales. Este enfoque ha inspirado a las estudiantes a reflexionar profundamente sobre sus propias vidas y a identificar áreas donde pueden crecer y desarrollarse. Finalmente, logramos que las estudiantes redactaran un compromiso personal, un acto significativo que las guiará en su camino hacia la realización de cambios profundos y positivos en sus vidas. Este compromiso personal no solo sirve como una guía para su crecimiento individual, sino que también fortalece su sentido de responsabilidad y propósito, asegurando que cada una de ellas pueda avanzar con confianza y convicción hacia un futuro mejor.

El primer objetivo específico fue determinar de en qué medida influyen las estrategias lúdicas en la mejora de la conducta en su dimensión de autorregulación en los estudiantes de 5 años de la I.E.P Divina Providencia; Los resultados de nuestra prueba post test, aplicada a las estudiantes del aula de 5 años, que conformaron nuestro grupo experimental, mostraron una puntuación de 8,50 respecto a nuestra variable dependiente y una puntuación de 24,50 en la dimensión de autorregulación de a variable del comportamiento.

En el pre test de la dimensión "Autorregulación", el grupo experimental obtuvo un porcentaje del 62,5%, equivalente al nivel en el que los estudiantes a veces eran capaces de autorregularse durante las actividades en el aula. Después de aplicar las estrategias lúdicas, los resultados del post test mostraron un 56,3 %

en el nivel de "siempre", lo que demuestra que un mayor número de estudiantes lograron autorregularse durante las actividades desarrolladas.

Se concluyó que las estrategias lúdicas mejoran la autorregulación en el comportamiento. La significancia del post test mostró un valor menor a 0,05, lo que permitió validar nuestra hipótesis general. Además, la significancia con un valor de 0,00 corroboró completamente nuestra hipótesis específica, desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Citando como referencia a Penagos y Baquero (2019) resalta la importancia de integrar el juego y el arte en la educación infantil para promover un entorno escolar positivo y saludable. La experiencia resultó gratificante no solo por la oportunidad de interacción directa con los niños, sino también por la efectividad de las herramientas pedagógicas utilizadas. El juego y el arte demostraron ser métodos poderosos para mejorar la comunicación, fortalecer las relaciones interpersonales y fomentar la participación activa. Los resultados del proyecto fueron significativos: se observó una mejora en la integración del grupo, una mayor adherencia a las normas de conducta y convivencia, y una temprana internalización de valores importantes por parte de los niños. Esta investigación subraya la necesidad de un enfoque colaborativo que incluya a directores, profesores y padres para asegurar un apoyo constante y efectivo en la educación de los niños. Al establecer un entorno de aprendizaje positivo y una comunidad escolar saludable, se sientan las bases para el desarrollo integral y el bienestar de los niños a medida que crecen.

Así, concluyeron la integración de los juegos lúdicos en el entorno educativo puede tener un impacto positivo significativo en la convivencia y la conducta de los niños. A través de actividades lúdicas, se logró mejorar la integración grupal, reforzar las normas de convivencia y fomentar valores esenciales desde una edad temprana. La colaboración entre directores, profesores y padres es crucial para mantener un apoyo continuo y efectivo, asegurando así un entorno de aprendizaje positivo y saludable que favorezca el desarrollo integral de los niños.

Nuestra investigación se vincula con el estudio de Bedoya (2020) destacando la efectividad de las habilidades lúdicas en la reducción de comportamientos violentos entre los estudiantes de octavo grado en la E.G.B. Guayaquil - Ecuador. Los resultados muestran que la implementación del proyecto "Influencia de las Actividades Lúdicas" neutraliza significativamente la conducta violenta, alcanzando un nivel de significación notable ( $p < 0,01$ ) en la reducción de agresión verbal, agresión física y conductas agresivas en general. Estos hallazgos subrayan la importancia de incorporar actividades lúdicas en el currículo escolar como una metodología viable para mejorar el bienestar físico, psicológico y emocional de los alumnos. Promover este tipo de programas en los centros educativos no solo contribuye a un ambiente escolar más pacífico y seguro, sino que también favorece el desarrollo integral de los estudiantes.

En relación con al segundo objetivo específico fue determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión empatía en los estudiantes de 5 años de la I.E.P Divina Providencia; La prueba post test, aplicada a las estudiantes del aula de 5 años en nuestro grupo experimental, mostró una puntuación de 8,50 en relación a nuestra variable dependiente y una puntuación de 24,50 con respecto a nuestra dimensión de Empatía; En la segunda dimensión, "Empatía", un 37,5% de los estudiantes demostró que nunca podían empatizar. Sin embargo, después de aplicar los juegos verbales, este porcentaje mejoró a un 56,3% en el nivel de "siempre", lo que demuestra una mejora en la empatía y comportamiento.

Se concluyó que las estrategias lúdicas mejoran la conducta en los niños. La significancia del post test mostró un valor menor a 0,05, permitiendo validar la hipótesis general. Asimismo, la significancia de 0,00 corroboró completamente la hipótesis específica 2, desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Por ello citamos el estudio de Cortez (2022) quien explora la diferencia en la conducta violenta entre niños de cinco años en entornos urbanos y rurales, utilizando una muestra intencional de 167 sujetos y un método cuantitativo, descriptivo-comparativo. Con una lista de comprobación de 27 ítems validada y

una fiabilidad alta, los resultados revelan que no existen diferencias significativas en la conducta agresivo de los niños de ambas zonas. Esta investigación indica que, independientemente del entorno urbano o rural, los niños de cinco años en Morropón exhiben niveles similares de agresión. Estos hallazgos sugieren que factores más allá del contexto geográfico podrían influir en la conducta violenta de los niños, resaltando la necesidad de considerar una variedad de variables al abordar y mitigar comportamientos agresivos en la infancia.

El estudio conducido por Montalván (2019) investigó cómo la atención favorable impacta la conducta de alumnos de cinco años en el colegio público "San Pedro" de Trujillo. Basado en la teoría de Bandura sobre el aprendizaje social y las habilidades sociales según Caballo (2007), el estudio utilizó una muestra cuantitativa de 34 jóvenes con una metodología transversal y correlacional. Se encontró que existe una correlación positiva débil (coeficiente de correlación de Pearson de 0,460) entre la conducta de los niños y el tipo de atención que reciben. Esto destaca la influencia significativa de la atención positiva en la formación de comportamientos sociales saludables desde una edad temprana.

Se planteó el tercer objetivo específico determinar en qué medida las estrategias lúdicas mejoran la conducta en su dimensión habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.P Divina Providencia; La prueba de nuestro post test que fue aplicado a nuestro grupo experimental se pudo observar una puntuación de 8,50 en relación a nuestra variable dependiente y una puntuación de 24,50 con respecto a nuestra tercera dimensión habilidades sociales.

La tercera dimensión "Habilidades sociales" en el grupo experimental obtuvimos los resultados de nuestro pretest, con un 31,3% de estudiantes que tenían una capacidad de "nunca" desarrollar las habilidades sociales. Sin embargo, al aplicar los juegos verbales se obtuvo el siguiente resultado; 50% en el nivel de "siempre". Lo que nos indica que las estudiantes han podido desarrollar las habilidades de la variable comportamiento.

Con base en los resultados obtenidos, se confirma que las estrategias lúdicas mejoran el comportamiento. La significancia del post test, con un valor

inferior a 0,05, validó nuestra hipótesis general, mientras que un valor de 0,00 corroboró por completo la hipótesis específica 3 al desestimar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

En el estudio realizado por Lapo (2019) examinó cómo las tácticas lúdicas basadas en el enfoque psicomotor pueden ayudar a desarrollar las habilidades motoras gruesas en niños de cinco años de la I.E.I 205 Sol Radiante de Aguas Verdes. El estudio, que se centró en diagnosticar el nivel de comprensión de los docentes sobre el uso de actividades lúdicas para este propósito, reveló que, aunque los docentes conocen estas actividades, las utilizan más como recreación que como estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa. Esto es problemático, ya que muchos alumnos carecen de las estrategias necesarias para su desarrollo motor. Utilizando una muestra de 22 niños, el estudio empleó una metodología cuantitativa y correlativa con un diseño pre-experimental. Los resultados del post-test fueron favorables, mostrando que el 86% de las dimensiones de control corporal dinámico, equilibrio y tono muscular se alcanzaron, demostrando la efectividad de las tácticas lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa. Este estudio subraya la necesidad de integrar de manera más efectiva las actividades lúdicas en el currículo educativo para apoyar el desarrollo integral de los niños.

Tipe (2023) en su investigación "Estrategias lúdicas para mejorar la conducta agresiva en niños de 4 años de edad de la I.E.P. N° 38984-18 José Abel Alfaro Pacheco" de Ayacucho, analizó el impacto de las estrategias lúdicas en la conducta de los niños. Utilizando un diseño pre-experimental con una muestra completa de 18 niños de 4 años, los datos se recogieron a través de la observación y la experimentación. La técnica estadística empleada fue el método Wilcoxon. Los resultados indicaron que las tácticas de juego influyen significativamente en la reducción de la conducta agresiva de los niños, con un nivel de significación de  $p=0,001$ , menor que  $\alpha=0,05$ , confirmando así la hipótesis alternativa y rechazando la nula. El estudio concluyó que las estrategias lúdicas son efectivas para mejorar la conducta agresiva en un 95% de confianza, evidenciando mejoras notables entre el pretest y el postest.

Es importante resaltar que esta investigación ha sido sumamente gratificante debido a los resultados positivos obtenidos con la implementación de nuestra estrategia. Al principio, las estudiantes mostraban desinterés y escasa participación en las actividades propuestas por el docente. No obstante, basándonos en investigaciones previas de diversos autores y nuestras propias experiencias, pudimos diseñar actividades efectivas que incorporaron materiales auténticos creados por nosotras mismas y adaptados a las necesidades específicas de las estudiantes. Esto las motivó a superar sus miedos y a participar activamente, lo que resultó en una mejora notable a lo largo de las semanas de aplicación de la estrategia.

El cuarto objetivo específico Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Axiológica en los estudiantes de 5 años de la I.E.P Divina Providencia; La prueba de nuestro post test que fue aplicado a nuestro grupo experimental se pudo observar una puntuación de 6,88 en relación a nuestra variable dependiente y una puntuación de 18,94 con respecto a nuestra tercera dimensión habilidades sociales.

Para corroborar los resultados obtenido me remito al sustento teórico de la pedagogía franciscana, el cual manifiesta que la cosmovisión franciscana coloca a Jesucristo como el núcleo central del cosmos y de toda la historia, reconociéndolo como la guía espiritual que orienta la vida humana. Esta perspectiva proclama la fraternidad universal de todas las criaturas, promoviendo un profundo respeto por la creación y una conexión armoniosa con la naturaleza. Fomenta la sencillez y la humildad en las interacciones entre los miembros de la comunidad educativa, alentando a que estas relaciones se basen en la empatía y la solidaridad. A través de sus múltiples actividades, esta visión educativa enseña valores esenciales como el amor incondicional a la vida, la búsqueda de justicia, la construcción de la paz, el respeto a la libertad, el compromiso con el servicio desinteresado a los demás, y la dedicación a la protección y conservación del medio ambiente. Se apoya en el principio fundamental de que es crucial desarrollar la sensibilidad hacia las necesidades de los demás, aplicar los conocimientos de manera práctica y significativa, integrar el trabajo dentro del

contexto real y concreto, y cultivar una actitud de vida orientada al servicio altruista, todo ello mientras se promueve la sencillez y autenticidad en las relaciones humanas dentro de la comunidad educativa.

Así mismo tomar conciencia de la necesidad de actualizar el contrato educativo intergeneracional es un paso más hacia la humanización de la educación. La Iglesia insiste constantemente en que "una buena educación en la familia es el fundamento del humanismo" y subraya la importancia de una educación de mutuo compromiso y confianza para toda la comunidad. Por lo tanto, la familia debe ser respetada como la sociedad natural más temprana y debe recibir el apoyo adecuado con una clara comprensión de su misión si se quiere que las instituciones educativas den prioridad a la persona humana en el centro de su trabajo. En este sentido, la educación humanizada garantiza que los resultados se realicen dentro del marco más amplio del potencial moral, social y personal de los participantes, además de ofrecer servicios educativos.

En este sentido, la educación humanizada garantiza que los resultados se obtengan en el marco más amplio del potencial moral, social y personal de los participantes, además de ofrecer servicios educativos. Invita a todos a vivir, aprender y actuar en solidaridad con los ideales del humanismo, además de pedir a los educadores que impartan conocimientos y a los alumnos que los adquieran. En lugar de fomentar el conflicto y la división, proporciona foros de debate e interacción para producir iniciativas educativas de éxito. Es una educación fuerte e integradora que desmantela las barreras de la exclusividad, promueve la diversidad y la profundidad del don de cada persona y amplía los límites de la clase.

## CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1. Conclusiones

**Primera:** En base a lo obtenido como resultado del objetivo general se demostró que las estrategias lúdicas mejoran la conducta en los estudiantes de la I.E.P Divina Providencia. Se concluye gracias a resultados de nuestra prueba pre y post test, quedando demostrado que la motivación por medio de diversas actividades basadas en estrategias lúdicas generó un interés en las estudiantes y con ello mejorar el comportamiento. Finalmente, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general lo que significa que hemos desestimado la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

**Segunda:** Con respecto al primer objetivo específico se determinó que las estrategias lúdicas mejoran la autorregulación en los estudiantes de la I.E.P Divina Providencia. Gracias a resultados obtenidos en el pre y post test hemos podido concluir, mediante las estrategias lúdicas, donde se utilizaron diversos materiales que motivaron a los estudiantes a autorregularse y mejorar su comportamiento. 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 desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

**Tercera:** En relación al segundo objetivo específico se determinó que las estrategias lúdicas mejoran la empatía en los estudiantes de la I.E.P Divina Providencia. Se llegó a la conclusión al aplicar la prueba del pre y post test y las actividades realizadas con las estudiantes quienes lograron aumentar mejorar su empatía a través de los juegos lúdicos. 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 2 desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

**Cuarta:** En el tercer objetivo específico se determinó que las estrategias lúdicas mejoren las habilidades sociales. Por medio del contraste entre las pruebas pre y post test, concluimos el uso indispensable de materiales que fueron elaborados para aplicar las estrategias lúdicas, lo que motivo a que los estudiantes mejoren sus habilidades sociales. Finalmente, la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que 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 desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

**Quinta:** En el quinto objetivo de una educación fundamentada en nuestro currículo evangelizador, dentro del marco de la Axiología FIC, permitió determinar que las estrategias lúdicas fomentan la práctica de valores. Las estudiantes reconocieron a Dios como su modelo de vida, lo cual las ayudaría a crecer tanto en el ámbito humano como en el espiritual, siguiendo los principios y valores bajo el ejemplo de nuestro patrón San Francisco de Asís. A través de la interacción entre docentes y estudiantes, se logró una mejor convivencia en el aula y un compromiso con el bien común.

## 6.2. Recomendaciones

**Primera:** Es fundamental que los docentes reflexionen de manera continua sobre la planificación y ejecución de actividades en el aula, especialmente en la mejora de la conducta de los estudiantes. Integrar estrategias lúdicas con el fin de que haya una mejora en el comportamiento, sino que también promueve un buen ambiente dinámico y participativo. Estas actividades no solo ayudan a desarrollar la autorregulación, la empatía y las habilidades sociales de los estudiantes, sino que también fortalecen la buena interacción con sus compañeros creando un clima apropiado para la buena convivencia. La elaboración de materiales educativos adaptados y el uso de recursos innovadores son clave para personalizar el aprendizaje y abordar las necesidades individuales de los estudiantes, asegurando así un progreso significativo en sus habilidades sociales. Al adoptar estas prácticas, los docentes no solo mejoran el rendimiento académico de sus educandos, sino que también los preparan mejor para enfrentar la convivencia y la buena conducta en los diferentes contextos y niveles que el niño logre encontrarse.

**Segunda:** Se recomienda implementar estrategias lúdicas como una herramienta motivadora para el mejoramiento de la conducta en el nivel inicial. Estas estrategias no solo enriquecen la mejor conducta de los estudiantes, sino que también fomentan el buen clima en las aulas de clases, el uso activo de los sentidos a través de la observación y manipulación de diversos materiales físicos pertinentes al tema enseñado. Esto no solo despierta el interés y la curiosidad de los estudiantes, sino que también promueve la interacción y el buen convivir. Al integrar los juegos lúdicos en las diferentes áreas del currículo, los docentes pueden no solo mejorar la conducta si no con ello la mejora de la convivencia, en los diferentes momentos de la actividad y con ello el juego. Esta integración asegura que los estudiantes desarrollen relaciones interpersonales, mejorando con eso las actividades de aprendizajes que se desarrollen, esta mejora se demostrará en el aula de clases y si no en los diferentes contextos que este se encuentre.

**Tercera:** Se recomienda que los docentes de educación inicial promuevan actividades interactivas y dinámicas para fomentar una participación activa de sus estudiantes. Es crucial considerar los diversos tipos de aprendizaje y las necesidades individuales de los alumnos al desarrollar estrategias lúdicas. Esto implica planificar actividades de aprendizaje que estén contextualizadas y sean relevantes para los estudiantes, utilizando materiales y recursos que despierten su interés y motivación. Al integrar estrategias lúdicas como juegos de roles, actividades de movimiento, y dinámicas grupales, los docentes pueden mejorar significativamente la conducta de los estudiantes. Estas estrategias no solo promueven un ambiente de aprendizaje positivo, sino que también desarrollan habilidades sociales, la creatividad y el pensamiento crítico desde una edad temprana. Esta aproximación enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje y establece una base sólida para el desarrollo integral de los niños en sus primeros años escolares.

**Cuarta:** A los investigadores que planean utilizar esta investigación como referencia se les sugiere organizar talleres lúdicos donde se puedan emplear diversos recursos. Es crucial crear materiales específicos para cada actividad, asegurándose de que estén en consonancia con los objetivos y mantengan una motivación constante para cada competencia del nivel inicial. Esta planificación detallada no solo apoyará el desarrollo efectivo de la conducta positivo a través de estrategias lúdicas como juegos de roles, actividades de movimiento y dinámicas grupales, sino que también asegurará un entorno de aprendizaje dinámico y enriquecedor. Además, es esencial adaptar las actividades al contexto y las necesidades particulares de los estudiantes, fomentando así un aprendizaje significativo y duradero.

**Quinta:** Se aconseja a los docentes que siempre tengan en cuenta la práctica de principios y valores según la Pedagogía Franciscana. Estos principios no solo fomentan una mejor convivencia en el aula, sino que también garantizan una formación integral que abarca aspectos humanos y espirituales. Es esencial que los docentes consideren y respeten la cultura y el contexto de sus estudiantes, ya que esto facilita el desarrollo de una comunidad educativa

inclusiva y respetuosa. Al centrarse en la enseñanza de valores como la solidaridad, el respeto, la justicia y el amor al prójimo, los docentes contribuyen activamente a la promoción del bien común en la sociedad. Esto no solo refuerza el ambiente escolar, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual con una perspectiva ética y responsable.

## REFERENCIAS

- Acosta, L. (2022). *La motivación y el aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes del quinto grado del nivel secundario del centro educativo particular santa rosa hermanas misioneras Dominicanas del Rosario, Huacho*. [Tesis para optar el grado académico de maestro en ciencias de la gestión educativa, con mención en pedagogía, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión] <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/5963>
- Acuña, M., Cabrera, J. & Quiñones, Y. (2019). *Estrategias lúdicas para el fomento del manejo de las emociones en niños de 3 a 5 años*. [Tesis para obtener el Pregrado Licenciatura en Educación Preescolar, Universidad Autónoma de Bucaramanga] <https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/handle/CLACSO/20681>
- Aldana, P. (2021). *Lenguaje oral en niños de 3 años de dos Instituciones educativa*. [Tesis para optar el grado de maestro en Psicología Educativa, Universidad Cesar Vallejo] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/61264?show=full>
- Alves, D. (2024). Pedagogía. <https://www.significados.com/pedagogia/>
- Apuntes de Pedagogía (2019). ¿Que es pedagogía? <https://www.cdlmadrid.org/wp-content/uploads/2016/02/apuntespedagogia-062019.pdf>
- Balderix (2023). Distribución de frecuencia. <https://www.probabilidadyestadistica.net/distribucion-de-frecuencias/>
- Bances, R. (2019). *Habilidades sociales: una revisión teórica del Concepto*. [Tesis para optar el grado académico de Bachiller en Psicología, Universidad Señor de Sipán] <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/6098/BancesGoicocheaRosa.pdf?sequence=1>
- Brown, M. (2023). Los fundamentos de los valores franciscanos. Revista del centenario franciscano. <https://www.secularfranciscansusa.org/wp-content/uploads/CIOFS-material-de-formacion-Centenario-Franciscano-2023-2026935.pdf>
- Casas, D., Segura, O., De la Merced, M., & Rodriguez, V. (2022). Excel como una herramienta Vital para el futuro. [https://www.researchgate.net/publication/360962170\\_Excel\\_como\\_una\\_herramient](https://www.researchgate.net/publication/360962170_Excel_como_una_herramient)



- Herrero, A. (2022). *Las habilidades sociales: Aprendizaje de la asertividad y autogestión emocional*. [Tesis para obtener el grado en educación primaria, Universidad de Valladolid] <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/54249/TFG-B.%201815.pdf>
- Isfapasto (2024). Valores Franciscanos. <https://www.isfapasto.edu.co/2020/05/12/valores-franciscanos/>
- Instituto Europeo de Educación (2019). La empatía y su importancia en la infancia. <https://ieeducacion.com/empatia/>
- Lafored, E. (2022). San Francisco De Asís. Amor de Dios y amor de las criaturas. <https://padreduardolaforet.es/escritos/san-francisco-de-asis-amor-de-dios-y-amor-de-las-criaturas/>
- Lapo, M. (2019). *Estrategias lúdicas basada en el enfoque psicomotriz mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I. E. I. 205 Sol Radiante de Aguas Verdes. Tumbes 2019*. [Tesis para obtener grado académico de Bachiller en Educación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD\\_d80f0ed14bb00f3aa761eda1bd9bdad4/Details](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD_d80f0ed14bb00f3aa761eda1bd9bdad4/Details)
- Leiva, N. (2019). *Programa De Actividades Lúdicas En La Agresividad En Niños De Una Institución Educativa De Virú*. [Tesis para obtener el grado académico de maestra en Psicología Educativa, Universidad Cesar Vallejo] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37978>
- López, S. (2023). La pedagogía franciscana: construcción de una identidad propia del hombre de la nueva España <http://ixtli.org/revista/index.php/ixtli/article/view/182>
- López, P. (2019). Metodología de la investigación social cuantitativa. Universidad Nacional de Barcelona. [https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163564/metinvsoccaa\\_a2016\\_cap1-2.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163564/metinvsoccaa_a2016_cap1-2.pdf)
- Madrid, N. (6 septiembre 2018). La Autorregulación Emocional y la inteligencia emocional. Psicología Online. [https://www.psicologia-online.com/la-autorregulacion-emocional-y-la-inteligencia-emocional-825.html#anchor\\_7](https://www.psicologia-online.com/la-autorregulacion-emocional-y-la-inteligencia-emocional-825.html#anchor_7)

- Martinez, M. (2021). *Educando con empatía para el alumnado de 3º y 4º de Educación Primaria*. [Tesis para obtener el grado de maestría, Universidad Jaume I] <https://repositori.uji.es/server/api/core/bitstreams/bfa84079-4b8e-4fb2-a675-1a420d0ab97a/content>
- Ministerio de Educación – MINEDU (2020). “Fortalecemos Valores, Principios y Virtudes”. [https://www.unodc.org/documents/bolivia/Cuaderno\\_de\\_Formacion\\_Continua\\_1.pdf](https://www.unodc.org/documents/bolivia/Cuaderno_de_Formacion_Continua_1.pdf)
- Morán, M. (2019). *Autorregulación de emociones de los niños y niñas en preescolar a partir de estrategias que pongan en juego las diversas dimensiones de la práctica educativa*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://200.23.113.51/pdf/36203.pdf>
- Narvaez, N. (2024). ¿Qué es la validez y confiabilidad en la investigación? <https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-la-validez-y-confiabilidad-en-la-investigacion/>
- Newman (2024). ¿Qué significa la pedagogía para el sistema educativo? <https://www.epnewman.edu.pe/revista/pedagogia-sistema-educativo/>
- Pacios, A. (2023). Psicología y Pedagogía. <https://www.revistadepedagogia.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1068&context=rep>
- Pallares, P., Villalobos, J., Hernandez, J. & Cabero, I. (2020). Pedagogía con carácter: aproximación a la disciplina pedagógica como campo de reflexión del sujeto de la educación a partir de Ricoeur. <https://repositori.uji.es/items/22fd9553-4445-4155-89da-42812e56cdb5>
- Penagos, M. & Baquero, A. (2019). Estrategias lúdico pedagógicas para el mejoramiento de la convivencia escolar en los niños y niñas del Centro Artístico Infantil El Pincel Mágico del municipio de Fusagasugá. <https://repository.uniminuto.edu/items/6419d3d8-2dbe-44f4-a8d6-e5bde089ca7f>
- Peréz, J. & Merino, M. (2021). Concepto de Pedagogía. <https://definicion.de/pedagogia/>

- Pindado, V. (2020). Escala de estimación o escala estimativa. <https://www.educativospara.com/escala-de-estimacion/>
- Psicología y Mente (2024). La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura. <https://psicologiaymente.com/social/bandura-teoria-aprendizaje-cognitivo-social>
- Psicología – online (2020) Teoría del juego - Piaget, Vigotsky, Freud <https://www.psicologia-online.com/teoria-del-juego-piaget-vigotsky-freud-1427.html>
- PsicoUNED (2022). Autorregulación de la conducta. [https://psicouned.com/apuntes/psicologia-personalidad/autorregulacion-conducta/#google\\_vignette](https://psicouned.com/apuntes/psicologia-personalidad/autorregulacion-conducta/#google_vignette)
- Psiconetwork (2024). Carl Rogers, aportes a la psicología. <https://www.psiconetwork.com/carl-rogers-aportes-a-la-psicologia/>
- Ramirez, A., Marrtinez, P., Cabrera, J., Buestán, P., Torracchi, E. & Carpio, M. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. <https://www.redalyc.org/journal/559/55969799012/55969799012.pdf>
- Real Academia Española – RAE (2020). Empatía. <https://dle.rae.es/empat%C3%ADa>
- Rededuca (2024). Pestalozzi, el padre de la pedagogía moderna. <https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/pestalozzi-pedagogia-moderna>
- Redley, K., Dart, E. (2021). ¿Qué son las habilidades sociales? [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-91665-7\\_2](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-91665-7_2)
- Reyes, E. (2022). Metodología de la Investigación Científica. Page Publishing, Inc. [https://books.google.com/books/about/Metodologia\\_de\\_la\\_Investigacion\\_Cientifi.html?hl=es&id=smdxeaaaqbaj](https://books.google.com/books/about/Metodologia_de_la_Investigacion_Cientifi.html?hl=es&id=smdxeaaaqbaj)
- Ricardo, R. (2020). John Watson y el conductismo: teoría y experimento. <https://estudyando.com/john-watson-y-el-conductismo-teoria-y-experimento/>
- Rivadeneira, J., De la Hoz, A. & Barrera, M. (2020). Análisis general del SPSS y su utilidad en la estadística. <https://core.ac.uk/download/pdf/288306071.pdf>

- Rivera, Y. (2020). Habilidades sociales: una revisión teórica. <https://repositorio.upeu.edu.pe/items/e8f68cd8-d4c8-4b61-a489-0e00ba75b77f>
- Rodriguez, E., Martines, M. & Rodriguez, M. (2020). Importancia de la empatía docente-estudiante como estrategia para el desarrollo académico. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7467931>
- Rodriguez, E., Vidal, R., Gómez, R. & Cossio, M. (2021). Social Skills of Students from Educational Sciences: Validity, Reliability, and Percentiles for Evaluation. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1299918.pdf>
- Rodríguez, C. & Castro, I. (2023). *Las actividades lúdicas como estrategia para fortalecer la convivencia escolar de los niños y niñas de preescolar 1 del CDI Caminos del Sol*. [Tesis de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD] <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/58619>
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7017228.pdf>
- Teoria online (2024). La Teoría Sociológica de Emile Durkheim: Comprendiendo la Sociedad Moderna. <https://teoriaonline.com/teoria-sociologia-emile-durkheim/>
- Tipe, M. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de las conductas agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. N° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho-2019*. [Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial - Artes Plásticas, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga] <https://repositorio.unsch.edu.pe/items/4f471c37-41ea-4790-9730-9e886941f9c1>
- Toledo, M. (2020). Determinación de la población y muestra del estudio. <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO (2019). Habilidades socioemocionales en América Latina y el Caribe. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380240>
- Unir (2023). ¿Qué es la pedagogía? <https://peru.unir.net/revista/educacion/que-es-la-pedagogia/>

Universidad de los Andes (2023). Pedagogía: concepto, importancia y evolución en la educación. <https://programas.uniandes.edu.co/blog/pedagogia>

Vital, M., Otero, V. & Gaeta, M. (2020). La empatía docente en educación preescolar. <https://www.scielo.br/j/ep/a/Wdjpnbz56rZsHphJYT9HPKq/?format=pdf&lang=es>

# **ANEXOS**

## ANEXO 1. RESOLUCIÓN DIRECTORAL



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**  
**"SAN FRANCISCO DE ASÍS"**  
REGIÓN ICA  
Creada por R.S. 1126 del 29/09/1985 - Ley N° 10044  
Licenciada por R. M. N° 283-2029-MINEDU

*Bodas de Plata*  
*25 años de liderazgo*  
*de la Congregación de Religiosas*  
*Franciscanas de la Inmaculada Concepción*



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

### RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 223-2024-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: "Influencia de las estrategias lúdicas en la mejora de la conducta en los estudiantes de la I.E.P "Divina Providencia" 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 1º.** APROBAR el título de la Tesis con fines de obtención del título profesional de Licenciado en Educación:

Av. América 209 - Chincha Alta - Chincha - Ica  
056-263002  
secretaria@sanfranciscochincha.edu.pe  
www.sanfranciscochincha.edu.pe  
<https://www.facebook.com/sanfranciscochincha>



**"INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA MEJORA DE LA CONDUCTA EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.P "DIVINA PROVIDENCIA" 2024"**

- Programa de estudios : Educación Inicial
- Tipo de investigación : Cuantitativa
- Línea de investigación : Metodología y didáctica
- Integrante : YATACO ORÉ Sara Abigail

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

**Artículo 3º.** 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.



*[Handwritten Signature]*  
Hna. Amparo Hernández Vargas  
DIRECTORA GENERAL

Hna. AMV / IESPPSFA  
gmcp/op-1



## ANEXO 2:

### Autorización de Publicación en Repositorio Institucional

Yo, YATACO ORE Sara Abigail, identificado con DNI N° 70395670 respectivamente, egresada del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís", Si (X) No ( ) autorizo que la tesis denominada: **El Influencia de las estrategias lúdicas en la mejora de la conducta en los estudiantes de la I.E.P "Divina Providencia" 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"/>

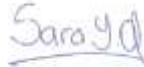
Según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33 literal g).

Fundamentación en caso de **NO** autorización:

---

---

Chincha Alta, 30 de noviembre de 2024

<b>Apellidos y Nombres del Autor:</b> YATACO ORE Sara Abigail	
<b>DNI:</b> 70395670	<b>Firma</b> 
<b>ORCID:</b> ( <a href="https://orcid.org/0000-0002-0278-38339">https:// orcid/org: 0000-0002-0278-38339</a> )	

## ANEXO 3. RESULTADO TURNITIN

**Sara Abigail YATACO ORE**

**Influencia de las estrategias lúdicas en la mejora de la conducta en los estudiantes de la I.E.P “Di**

 My Files

 My Files

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - San Francisco de Asís

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::27498:418331705

Fecha de entrega

22 dic 2024, 6:44 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

22 dic 2024, 6:46 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

YATACO OSA-TURNITIN.pdf

Tamaño de archivo

595.6 KB

95 Páginas

24,794 Palabras

132,977 Caracteres



Página 1 of 113 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid::27498:418331705

## 20% Similitud general

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

### Filtrado desde el informe

▶ Texto citado

### Fuentes principales

- 16%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 15%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

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

-  **Texto oculto**  
64 caracteres sospechosos en N.º de páginas  
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

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 revisarlo.

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

### CUESTIONARIO

El propósito del presente instrumento de investigación es para recabar información sobre Influencia de las estrategias lúdicas en la mejora de la conducta en los estudiantes.

**INSTRUCCIONES:** Estimado maestro Marcar con un aspa (x) la alternativa que Ud. Crea conveniente. Se le recomienda responder con la mayor sinceridad posible. Totalmente de acuerdo (5) – De acuerdo (4) – Ni de acuerdo/Ni en desacuerdo (3) - En desacuerdo (2) – Totalmente en desacuerdo (1). Dicha información será utilizada de manera confidencial y anónima. Marque con una “X” cada criterio según la escala planteada.

N°	DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN	ESCALA VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
<b>ESTRATEGIAS LÚDICAS</b>						
<b>ACTIVIDADES DE JUEGOS LIBRES</b>						
1	Participa de las actividades satisfactoriamente					
2	Su participación es voluntaria en cada actividad.					
3	Participa en el juego “Congelado” respetando las normas del juego.					
4	Realiza dibujos libremente utilizando plumones, colores, crayolas y otros materiales.					
5	Adivina los nombres de los personajes presentados.					
6	Observa diversas imágenes y crea una historia.					
7	Elabora objetos libremente a base de materiales.					
<b>MOTRIZ</b>						
8	Realiza saltos laterales con dos pies y al llegar a la meta se alegra de haberlo logrado.					
9	Realiza actividades de punzado.					
10	Realiza la técnica del recorte en diversas actividades.					
11	Lanza la pelota para derribar las torres de vasos de plástico.					
12	Construye objetos con plastilina a través de cartillas guías.					
13	Dibuja lo que más le gustó de los cuentos leídos.					
14	Gira con seguridad utilizando las manos y pies.					
<b>SOCIAL</b>						
15	Coopera con sus compañeros en las actividades.					
16	Fomenta el diálogo durante la actividad con el fin de llegar a acuerdos.					
17	Invita a participar de la actividad a sus compañeros, llamándolos por su nombre.					
18	Respetar y esperar su turno en el desarrollo de la actividad propuesta.					
19	Pone en práctica la buena conducta.					
20	Dispone su ayuda a sus compañeros.					
21	Respetar las normas establecidas					

N°	DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN	ESCALA VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
<b>CONDUCTA</b>						
<b>AUTORREGULACIÓN</b>						
1	Utiliza palabras, gestos y movimientos corporales al comunicar como se siente al realizar las actividades.					
2	Mantiene el control de sus emociones.					
3	Es tolerante a la hora de trabajar.					
4	Comprende y regula sus emociones.					
5	Logra mantener la calma en situaciones de conflicto durante la actividad.					
6	Reflexiona sobre las actitudes que realiza.					
<b>EMPATÍA</b>						
7	Se comunica asertivamente con los demás.					
8	Ayuda a sus compañeros en la ejecución de las actividades.					
9	Se comunica asertivamente					
10	Respetar sus espacios y turnos y los de sus compañeros.					
11	Respetar los sentimientos de sus compañeros.					
12	Se comunica asertivamente con los demás.					
<b>HABILIDADES SOCIALES</b>						
13	Respetar los turnos asignados.					
14	Escucha atentamente a las indicaciones de la docente, esperando su turno para intervenir en las actividades.					
15	Levanta la mano cuando desea expresar sus ideas y emociones.					
16	Escucha y respeta las indicaciones y los acuerdos establecidos en las actividades.					
17	Demuestra liderazgo.					
<b>AXIOLOGÍA</b>						
18	Ama a Dios sobre todas las cosas.					
19	Agradece a Dios por un nuevo día.					
20	Se ama y respeta a sí mismo, a la docente y a sus compañeros.					
21	Fomenta el respeto hacia los demás y a la naturaleza.					

*Mil gracias, por su colaboración*

## ANEXO 5. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems COMPORTAMIENTO DIMENSIÓN 1: Autorregulación	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
1	Utiliza palabras, gestos y movimientos corporales al comunicar como se siente al realizar las actividades.				x				x				x	
2	Mantiene el control de sus emociones.				x				x				x	
3	Es tolerante a la hora de trabajar.				x				x				x	
4	Comprende y regula sus emociones.				x				x				x	
5	Logra mantener la calma en situaciones de conflicto durante la actividad.				x				x				x	
6	Reflexiona sobre sus propias acciones y comportamientos, identificando cómo sus actitudes afectan a los demás y a sí mismo.				x				x		x			
DIMENSIÓN 2: Empatía														
7	Se comunica asertivamente con los demás.				x				x				x	
8	Ayuda a sus compañeros en la ejecución de las actividades.				x				x				x	
9	Se comunica asertivamente				x				x				x	
10	Respetar sus espacios y turnos y las de sus compañeros.				x				x				x	
11	Respetar los sentimientos de sus compañeros.				x				x				x	
DIMENSIÓN 3: Habilidades Sociales														
12	Respetar los turnos asignados.				x				x				x	
13	Escucha atentamente a las indicaciones de la docente, esperando su turno para intervenir en las actividades.				x				x				x	
14	Levanta la mano cuando desea expresar sus ideas y emociones.				x				x				x	
15	Escucha y respeta las indicaciones y los acuerdos establecidos en las actividades.				x				x				x	
16	Demuestra liderazgo.				x				x				x	
17	Trabaja en equipo.				x				x				x	
DIMENSIÓN 4: Axiología														
18	Ama a Dios sobre todas las cosas.				x				x				x	
19	Agradece a Dios por un nuevo día.				x				x				x	
20	Se ama y respeta a sí mismo, a la docente y a sus compañeros.				x				x				x	
21	Fomenta el respeto hacia los demás y a la naturaleza.				x				x				x	

**Observaciones:** La mayoría de los ítems cumplen con la pertinencia, relevancia y claridad.

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, 30 de marzo. del 2024



---

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

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems VARIABLE: Estrategias Lúdicas DIMENSION 1: Actividades de juego libre	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
1	Participa de las actividades satisfactoriamente				X				X				X	
2	Su participación es voluntaria en cada actividad.				X				X				X	
3	Participa en el juego "Congelado" respetando las normas del juego.				X				X				X	
4	Realiza dibujos libremente utilizando plumones, colores, crayolas y otros materiales.				X				X				X	
5	Adivina los nombres de los personajes presentados.				X		X						X	
6	Observa diversas imágenes y crea una historia.				X				X				X	
7	Elabora objetos libremente a base de materiales.				X				X				X	
DIMENSION 2: Motriz														
8	Realiza saltos laterales con dos pies y al llegar a la meta se alegra de haberlo logrado.				X				X				X	
9	Realiza actividades de punzado.			X					X				X	
10	Realiza la técnica del recorte en diversas actividades.				X				X		X			
11	Lanza la pelota para derribar las torres de vasos de plástico.				X				X				X	
12	Construye objetos con plastilina a través de cartillas guías.				X				X				X	
13	Dibuja lo que más le gustó de los cuentos leídos.				X				X				X	
14	Gira con seguridad utilizando las manos y pies.				X				X				X	
DIMENSION 3: Social														
15	Coopera con sus compañeros en las actividades.				X				X				X	
16	Fomenta el diálogo durante la actividad con el fin de llegar a acuerdos.				X				X		X			
17	Invita a participar de la actividad a sus compañeros, llamándolos por su nombre.				X				X				X	
18	Respeto y espera su turno en el desarrollo de la actividad propuesta.				X				X				X	
19	Pone en práctica la buena conducta.				X				X				X	
20	Dispone su ayuda a sus compañeros.				X				X		X			
21	Respeto las normas establecidas				X				X				X	

Observaciones: \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **Dr. Sergio Enrique Pecho Dónola**            **DNI: 21867593**

**Especialidad del validador: Docente administración de la Educación**

<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

29 de ...Marzo. del 2024



---

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

## ANEXO 6. BASE DE DATOS

### VARIABLE DEPENDIENTE: CONDUCTA

No	DATOS GENERALES		AUTORREGULACIÓN							EMPATÍA					HABILIDADES SOCIAL						AXIOLÓGICA				TOTAL		
	edad	sexo	C1	C2	C3	C4	C5	C6	D1	C7	C8	C9	C10	C11	D2	C11	C12	C13	C14	C15	C16	D3	C16	C17		C18	C19
1	5	1	5	4	4	5	4	5	22	5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	5	5	29	5	4	5	5	76
2	5	1	3	4	3	4	3	3	17	4	4	4	4	4	20	4	3	4	4	3	3	21	4	3	4	4	58
3	5	0	5	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	80
4	5	1	4	4	5	5	4	5	22	5	4	4	4	5	22	5	5	5	5	5	5	30	5	4	5	5	74
5	5	0	5	4	3	3	4	3	19	4	4	4	4	4	20	4	3	3	4	4	3	21	4	4	4	4	60
6	5	0	4	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	64
7	5	0	5	4	4	5	5	5	23	5	4	4	5	4	22	4	4	4	4	5	4	25	5	5	5	4	70
8	5	0	5	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	30	4	4	4	4	80
9	5	0	5	4	4	5	5	4	23	5	4	4	4	4	21	5	5	5	4	4	4	27	4	4	4	3	71
10	5	0	5	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	4	3	3	3	3	5	21	5	5	5	5	71
11	5	0	4	4	3	3	3	3	17	4	4	4	3	4	19	4	3	3	3	4	3	20	4	4	4	4	56
12	5	1	5	4	4	4	5	5	22	5	4	5	5	4	23	5	5	5	4	5	4	28	5	5	4	4	73
13	5	0	5	4	4	5	5	5	23	4	4	5	5	5	23	4	5	5	4	5	5	28	5	5	5	5	74
14	5	0	4	3	4	4	4	4	19	5	5	4	5	4	23	5	5	4	4	4	4	26	4	4	4	3	68
15	5	1	5	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	4	3	3	3	4	5	22	4	4	4	4	72
16	5	0	3	3	3	4	4	4	17	3	3	3	3	3	15	3	4	3	4	3	3	20	4	4	4	3	52

## ANEXO 7. MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA						
TÍTULO: Influencia de las estrategias lúdicas en la mejora de la conducta en los estudiantes de la I.E.P Divina Providencia 2024						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<b>PROBLEMA GENERAL</b>  ¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en niños del nivel inicial de la IEP Divina Providencia 2024?	<b>OBJETIVO GENERAL</b>  Demostrar la influencia de las estrategias lúdicas en la mejora de la conducta en niños del nivel inicial de la I.E.P Divina Providencia 2024	<b>HIPÓTESIS GENERAL:</b>  Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la mejora de la conducta en niños del nivel inicial de la I.E.P Divina Providencia 2024	Variable 1:  Estrategias lúdicas  En 2002, el doctor Carlos Jimenes presentó el siguiente argumento:  La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianeidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (p. 75)			
<b>Problemas Específicos</b>  1. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Juego Libre?  2. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora	<b>Objetivos específicos:</b>  1. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Juego Libre.  2. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la	<b>Hipótesis específicas:</b>  1. Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la mejora de la conducta en su dimensión Juego libre.  2. Las estrategias lúdicas influyen de forma	<b>Dimensiones VI</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Niveles o rangos</b>
			Actividades de juego libre.	Reglas de respeto.	Ítems 1 - 5	Nunca (1) Casi Nunca (2) A veces (3) Casi Siempre (4) Siempre (5)
				Reglas de buena conducta.	Ítems: 6 - 10	
			Motriz.	Coordinación óculo manual y podal	Ítems:11 - 13	
				Motricidad fina y gruesa	Ítems:14 - 17	
			Social	Trabajo en equipo.	Ítems: 18 - 21	
				Toma de decisiones.	Ítems: 22 - 24	

de la conducta en su dimensión Motriz?	mejora de la conducta en su dimensión Motriz.	significativa en la mejora de la conducta en su dimensión Motriz.	Variable 2:  Comportamiento  Se considera las actitudes en una convivencia, es necesario establecer los acuerdos democráticos y reflexivos para mejorar el clima de convivencia y lograr los aprendizajes (Gismero, 2020).
3. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Social?	3. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Social.	3. Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la mejora de la conducta en su dimensión Social.	

			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
4. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Autorregulación?	4. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Autorregulación.	4. Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la mejora de la conducta en su dimensión Coherencia.	Autorregulación	Controla sus emociones y conductas.	Ítems: 1 - 4	Nunca (1) Casi Nunca (2) A veces (3) Casi Siempre (4) Siempre (5)
				Tolera situaciones de vulnerabilidad.	Ítems: 5 - 8	
5. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Empatía?	5. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Empatía.	5. Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la mejora de la conducta en su dimensión Empatía.	Empatía	Percibe las emociones de los demás.	Ítems: 9 - 12	
				Ayuda a sus compañeros.	Ítems: 13 - 15	
6. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Habilidades Sociales?	6. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Habilidades Sociales.	6. Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la mejora de la conducta en su dimensión Habilidades Sociales.	Habilidades Sociales	Demuestra ser respetuoso con los miembros de su entorno.	Ítems: 16 - 18	
				Cumple a las indicaciones al trabajar en equipo.	Ítems: 19 - 21	
			Axiológica	Valores Franciscanos	Ítems: 22 - 24	
				Identidad Católica	Ítems: 15 - 21	

<p>dimensión Habilidades Sociales?</p> <p>7. ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Axiológica?</p>	<p>mejora de la conducta en su dimensión Habilidades Sociales.</p> <p>7. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Axiológica</p>	<p>7. Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la mejora de la conducta en su dimensión Axiológica.</p>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>
<p>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p>	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p>	<p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p>	<p>ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL</p>
<p>Paradigma: Positivista</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicado</p> <p>Nivel/Alcance: Explicativo</p> <p>Método: Experimental</p> <p>Diseño: Cuasi experimental.</p>	<p>Población: 36 niños</p> <p>Tipo de muestreo: no probabilístico</p> <p>Tamaño de muestra: Muestra no probabilística está conformado por 16 niños para grupo control y 16 para grupo experimental.</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Estrategias Lúdicas:</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Cuestionario</p> <p>Variable 2:</p> <p>Conducta</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Lista de cotejo</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Tablas y figuras - Frecuencias y porcentajes.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Para el análisis de la significatividad de los resultados a través de estadísticos no paramétricos – paramétricos.</p>



PERÚ

Ministerio  
de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógico 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 PEDAGÓGICO 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 Chíncha, 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 Pública	: Escuela de Educación Superior Pedagógico “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)	: Sara Abigail Yataco Oré.
1.8 Población Beneficiada	: 32 Estudiantes del I.E. P “Divina Providencia”
1.9 Duración	: Del lunes 01 abril al 31 de mayo del 2024 (01 sesión - miércoles de 10:20 pm a 11:40 am)

#### **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 “INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA MEJORA DE LA CONDUCTA EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.P DIVINA PROVIDENCIA 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 enmarcadas en la 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 la influencia de las estrategias lúdicas en la mejora de la conducta en niños del nivel inicial de la I-E-P "Divina Providencia" 2024

##### 4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Autorregulación.
- Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Empatía.
- Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Habilidades Sociales.
- Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la conducta en su dimensión Axiológica.

#### V. METAS:

##### 5.1 Descriptiva y cuantificable:

Nº	DESCRIPCIÓN
R1	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión autorregulación
R2	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión empatía
R3	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión habilidades sociales
R4	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión Axiológica

##### 5.2 METAS DE ATENCIÓN:

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

##### 5.3 METODOLOGÍA:

- Lluvia de ideas, trabajo en equipo, taller, descubrimiento guiado.

#### VI. DE LA ORGANIZACIÓN Y EJECUCIÓN

##### 6.1. RESPONSABLE:

- María López Pérez

#### VII. DESCRIPCIÓN:

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

- **Miércoles 17 de abril:** Aplicación del pre test – Examen conducta
- **Miércoles 24 de abril:** Me divierto creando (dibujamos en un polo utilizando pintura)
- **Miércoles 01 de mayo:** Es divertido pintar (pintamos en cerámica)

- **Miércoles 08 de mayo: Me muevo al ritmo de la música (realizan movimientos motrices con las diversas partes de su cuerpo)**
- **Miércoles 15 de mayo: Nos divertimos con burbujas**
- **Miércoles 22 de mayo: Aplicación del post test.**

**7.2. Lugar:**

Aula de la I.E.P "Divina Providencia"

**7.3. Horario:**

10:20 pm a 11:40 am (sólo los miércoles)

**7.4. Costo:**

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



### VIII. PLANIFICACION ESTRATEGICA DE ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD	TAREAS Y/O ACCIONES	METAS	UNIDAD DE MEDICION	Abril – Mayo - Junio					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación del pre test – prueba diagnóstica de la expresión oral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribución de los exámenes</li> <li>• Explicación de la evaluación, acompañándolos en el desarrollo.</li> <li>• Revisión y sistematización de los resultados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El 100% de los estudiantes participan en el examen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia de las niñas, niños y docentes.</li> <li>• Instrumento de evaluación.</li> <li>• Registro de fotografías.</li> <li>• Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje.</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Me divierto creando (dibujamos en un polo utilizando pintura)</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El 100% de los estudiantes comentan lo que descubre al explorar los diferentes materiales y los generados al combinar por propia iniciativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia de las niñas, niños y docentes.</li> <li>• Instrumento de evaluación.</li> <li>• Registro de fotografías.</li> <li>• Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje.</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Es divertido pintar (pintamos en cerámica)</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elige las piezas de cerámica que vas a pintar.</li> <li>• Limpia y prepara las piezas</li> <li>• Comienza a aplicar la pintura siguiendo tus diseños</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El 100 % de los estudiantes muestran su creación y cuenta con sus propias palabras lo que ha realizado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia de las niñas, niños y docentes.</li> <li>• Instrumento de evaluación.</li> <li>• Registro de fotografías.</li> <li>• Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje.</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Me muevo al ritmo de la música (realizan movimientos motrices con las diversas partes de su cuerpo)</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</li> <li>• Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El 95% de los estudiantes mencionan las acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que realiza en diferentes situaciones explicándolo como lo hace.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia de las niñas, niños y docentes.</li> <li>• Instrumento de evaluación.</li> <li>• Registro de fotografías.</li> <li>• Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje.</li> </ul>						

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del gesto, postura, ritmo y movimiento.</li> </ul>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nos divertimos con burbujas</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Genera y registra datos o información.</li> <li>• Analiza datos e información.</li> <li>• Realiza preguntas con base a su curiosidad.</li> <li>• Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El 98% de los estudiantes a partir de lo que observa pregunta y explica sobre aquello que le llamo la atención de su entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia de las niñas, niños y docentes.</li> <li>• Instrumento de evaluación.</li> <li>• Registro de fotografías.</li> <li>• Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje.</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aplicación del post test.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribución de los exámenes</li> <li>• Explicación de la evaluación, acompañándolos en el desarrollo.</li> <li>• Revisión y sistematización de los resultados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El 100% de los estudiantes participan y aprueban la evaluación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia de las niñas, niños y docentes.</li> <li>• Instrumento de evaluación.</li> <li>• Registro de fotografías.</li> <li>• Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje.</li> </ul>						

### 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/.70.00
copias	Según necesidad			
Papelotes, plumones, colores, materiales estructurados y no estructurados	Según necesidad		S/. 50.00	
<b>SERVICIOS:</b>				
Equipo de sonido	1			S/. 30
Mantenimiento - infraestructura	Según necesidad			
Equipo multimedia	Según necesidad			
Gastos generales (electricidad, teléfono, internet).	Según necesidad			
<b>TOTAL, GENERAL</b>				<b>S/. 100.00</b>

### FUENTES DE FINANCIAMIENTO

- El presente plan de intervención estará autofinanciado por el investigador.

### IX. POTENCIAL Y RECURSOS:

- Potencial humano 16 estudiantes de la I.E.P “Divina Providencia”.
- Estudiante del programa de estudio de educación inicial de la EESPP” SFA”

**X. 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.

### XI. MECANISMOS DE CONTROL:

ANTES	DURANTE	DESPUES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo y presentación del plan de acción.</li> <li>- Colaboración con la coordinadora del nivel para la disposición de los espacios y materiales del taller.</li> <li>- Planificación del enfoque metodológico de los talleres.</li> <li>- Creación de herramientas de evaluación para medir el éxito del taller.</li> <li>- Coordinación con la administración general.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Registro de la asistencia al taller.</li> <li>- Documentación del progreso durante el taller.</li> <li>- Documentación diaria del avance del taller.</li> <li>- Herramientas utilizadas para evaluar el taller.</li> <li>- Encuentros de coordinación durante el proceso y acciones para mejorar.</li> <li>- Supervisión del cumplimiento de las etapas del taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de un informe conclusivo que incluya los éxitos alcanzados, obstáculos enfrentados y recomendaciones para futuras acciones.</li> <li>- Evaluación detallada de los efectos obtenidos.</li> </ul>

Chincha Alta, junio del 2024

*Sara yd*

Sara Abigail Yataco Oré  
 Investigadora



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

**ASISTENCIA**

PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	HORA INGRESO	FIRMA	HORA SALIDA	FIRMA	FECHA
01	Yataco Oré Sara Abigail	10:20 am	<i>Sara Yataco</i>	11:40 am	<i>Sara Yataco</i>	17/04/2024
02	Yataco Oré Sara Abigail	10:20 am	<i>Sara Yataco</i>	11:40 am	<i>Sara Yataco</i>	24/04/2024
03	Yataco Oré Sara Abigail	10:20 am	<i>Sara Yataco</i>	11:40 am	<i>Sara Yataco</i>	01/05/2024
04	Yataco Oré Sara Abigail	10:20 am	<i>Sara Yataco</i>	11:40 am	<i>Sara Yataco</i>	08/05/2024
05	Yataco Oré Sara Abigail	10:20 am	<i>Sara Yataco</i>	11:40 am	<i>Sara Yataco</i>	15/05/2024
06	Yataco Oré Sara Abigail	10:20 am	<i>Sara Yataco</i>	11:40 am	<i>Sara Yataco</i>	22/05/2024
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						

## ANEXO 9. SESIONES DE INTERVENCIÓN

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Institución Educativa	Divina Providencia	Grado/Sección – Nivel	5 años – Inicial		
Área y/o Asignatura	Comunicación	Duración	60 minutos		
Docente	Sara Abigail Yataco Oré	Fecha	24	04	2024

TÍTULO DE LA SESIÓN	Me divierto creando (dibujamos en un polo utilizando pintura)
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Fomentar la creatividad y la expresión artística en los niños a través de la pintura en una prenda de vestir.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> <li>“crea proyectos desde los lenguajes artísticos”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>Aplica procesos creativos.</li> <li>Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</li> <li>Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.</li> </ul>

SECUENCIA DIDÁCTICA			
PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>Recibe a los niños con una música suave que invite a la creatividad.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>Se les explica a los niños que hoy se convertirán en pequeños artistas y que su lienzo será un polo blanco. Les pregunto qué les gustaría dibujar o qué colores les gustaría usar.</p> <p><b>CONFLICTO COGNITIVO</b></p> <p>Muestro algunos ejemplos de polos pintados y destaco lo divertido que es crear algo único y personal.</p>		15 min
DESARROLLO	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS (según el área curricular)</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Coloco el papel periódico sobre las mesas y entrego los polos, pinceles, y pinturas acrílicas a los niños.</li> </ul> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dejo que las niñas y niños comiencen a dibujar y pintar sus polos. Los ayudo a realizar estampados con esponjas o mezclar colores, pero es importante que cada niño tenga libertad para expresar su creatividad.</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les pide a los estudiantes que muestren sus polos terminados al grupo. Cada uno puede explicar qué dibujó y por qué eligió esos colores o formas.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les felicita a todos por su esfuerzo y creatividad. Terminamos la sesión tomando una foto grupal con los polos decorados.</li> </ul>	<p>Polos blancos. Pinturas acrílicas. Marcador indeleble. Hojas de papel.</p>	30 min
CIERRE	<p><b>TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta en que otros materiales pueden desarrollar sus habilidades artísticas.</li> <li>Refuerza la importancia de aplicar estos aprendizajes en su vida diaria.</li> </ul> <p><b>REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE / METACOGNICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza una evaluación formativa basada en la participación de los estudiantes durante la actividad y la reflexión grupal.</li> </ul>		15 min

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza los diseños de sus polos, luego comentan que utilizaron para recrearla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta lo que descubre al explorar los diferentes materiales y los generados al combinar de manera individual y/o grupal.</li> <li>Comparte y describe espontáneamente su creación, dice cómo se sintió al realizarlo y comenta sobre las producciones de sus compañeros.</li> </ul>

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR Y ACTITUD
<ul style="list-style-type: none"> <li>Enfoque ambiental.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fomentar la conciencia y responsabilidad ambiental.</li> </ul>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

<b>Institución Educativa</b>	Divina Providencia	<b>Grado/Sección – Nivel</b>	5 años – Inicial		
<b>Área y/o Asignatura</b>	Comunicación	<b>Duración</b>	60 minutos		
<b>Docente</b>	Sara Abigail Yataco Oré	<b>Fecha</b>	01	05	2024

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>	Es divertido pintar (pintamos en cerámica)
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>	Experimentan y manipular libremente diversos medios y materiales para construir nuevas creaciones artísticas.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> <li>“crea proyectos desde los lenguajes artísticos”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>Aplica procesos creativos.</li> <li>Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</li> <li>Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.</li> </ul>

SECUENCIA DIDÁCTICA			
PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reúno a las niñas y niños en círculo y pregúntales si han visto o pintado alguna vez en cerámica. Muestra ejemplos de piezas pintadas para inspirarlos.</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les explica que hoy van a ser artistas y que podrán pintar en cerámica. Luego expresarán sus ideas y emociones a través del color.</li> </ul> <p><b>CONFLICTO COGNITIVO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Permite que los niños toquen y exploren las piezas de cerámica, sintiendo su textura y forma, realizando preguntas para conocer sus experiencias con los materiales.</li> </ul>		15 min
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS (según el área curricular)</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les explica cómo usar las pinturas e hisopos, resaltando la importancia de cuidar el material y compartir con sus compañeros.</li> </ul> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Invito a los niños a escoger su pieza de cerámica y comenzar a pintar. Motivándolos a usar los colores que prefieran y a crear diseños que reflejen sus emociones o algo que les guste.</li> <li>A medida que los niños pintan, realizo las preguntas abiertas como “¿Qué te inspiró a usar ese color?” o “¿Cómo te hace sentir lo que estás pintando?”. Ayudando a profundizar en su proceso creativo.</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organizo una pequeña exposición en la misma aula donde cada niño y niña pueda mostrar su pieza terminada. Pido a los niños que expliquen brevemente qué pintaron y por qué.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizo una conversación grupal sobre lo que aprendieron y cómo se sintieron pintando en cerámica. Pregúntales qué fue lo más divertido y si les gustaría repetir la actividad.</li> <li>Se les felicita a los niños por su trabajo y creatividad.</li> </ul>	Piezas de cerámica pequeñas (platos, tazas, figuras sencillas). Hisopos. Pinturas acrílicas no tóxicas. Delantales. Papel periódico para proteger las mesas.	30 min
<b>CIERRE</b>	<p><b>TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta en que otros materiales pueden desarrollar sus habilidades artísticas.</li> <li>Refuerza la importancia de aplicar estos aprendizajes en su vida diaria.</li> </ul> <p><b>REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE / METACOGNICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza una evaluación formativa basada en la participación de los estudiantes durante la actividad y la reflexión grupal.</li> </ul>		15 min

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluación de las piezas pintadas, valorando la originalidad, uso del color, y el cuidado en la ejecución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica cómo realizó lo que ha creado usando los lenguajes artísticos y que elementos utilizó.</li> <li>Comparte y describe espontáneamente su creación, dice cómo se sintió al realizarlo y comenta sobre las producciones de sus compañeros.</li> </ul>

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR Y ACTITUD
<ul style="list-style-type: none"> <li>Enfoque ambiental.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fomentar la conciencia y responsabilidad ambiental.</li> </ul>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Institución Educativa	Divina Providencia	Grado/Sección – Nivel	5 años – Inicial		
Área y/o Asignatura	Comunicación	Duración	60 minutos		
Docente	Sara Abigail Yataco Oré	Fecha	08	05	2024

TÍTULO DE LA SESIÓN	Me muevo al ritmo de la música (realizan movimientos motrices con las diversas partes de su cuerpo)
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Expresen corporalmente sus emociones y sentimientos a través de diversos movimientos que realice con la música.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> <li>“desempeña de manera autónoma a través de su motricidad”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</li> </ul>

SECUENCIA DIDÁCTICA			
PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los invito a sentarse en círculo y les pregunto si les gusta bailar o moverse al ritmo de la música. Escucho sus respuestas y los animo a comentar sobre sus canciones favoritas.</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos un breve calentamiento con los niños. Guiados por música suave, ejecutando movimientos básicos como estirarse, balancearse y sacudir los brazos y piernas para preparar el cuerpo.</li> </ul> <p><b>CONFLICTO COGNITIVO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les explico que hoy se van a divertir moviéndose al ritmo de diferentes tipos de música. Menciona que podrán explorar cómo se siente mover distintas partes del cuerpo al compás de la música.</li> </ul>		15 min
DESARROLLO	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS (según el área curricular)</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduzco una canción alegre y permite que los niños se muevan libremente por el espacio. Los invito a explorar movimientos con los brazos, piernas, cabeza, y todo el cuerpo.</li> </ul> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escogemos una parte del cuerpo (por ejemplo, los brazos) y muestro cómo moverla al ritmo de la música. Pido a los niños que me imiten. Repiten la actividad con diferentes partes del cuerpo, como las piernas, caderas, hombros, y pies.</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduzco diferentes canciones con ritmos variados (rápidos, lentos, moderados) y pido a los niños que adapten sus movimientos al ritmo de la música. Pueden moverse de forma suave o rápida según lo que escuchen.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nos sentamos con los niños y conversamos sobre lo que más les gustó de moverse con la música. Preguntándoles cómo se sintieron al mover diferentes partes del cuerpo y qué tipo de música les gustó más para bailar.</li> <li>Finalizamos la sesión con una música suave y guía a los niños en una serie de estiramientos para relajar el cuerpo. Se les pide que respiren profundamente mientras se estiran, cerrando la actividad de manera tranquila.</li> </ul>	<p>Equipo de sonido o altavoces.</p> <p>Lista de reproducción de música variada (canciones infantiles, ritmos suaves, ritmos más rápidos).</p> <p>Espacio amplio y seguro para moverse.</p>	
CIERRE	<p><b>TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>En casa realizan diversos movimientos en compañía de familia.</li> </ul> <p><b>REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE / METACOGNICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Recuerdan cómo se sintieron cuando movimos nuestras piernas al ritmo rápido de la música? ¿Fue fácil o difícil seguir el ritmo?, ¿Qué hiciste cuando te diste cuenta de que era difícil moverte rápido?, ¿Qué podrías hacer la próxima vez que tengamos una música rápida para que sea más fácil seguir el ritmo?</li> </ul>		15 min

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluación de las piezas pintadas, valorando la originalidad, uso del color, y el cuidado en la ejecución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica cómo realizó lo que ha creado usando los lenguajes artísticos y que elementos utilizó.</li> <li>Comparte y describe espontáneamente su creación, dice cómo se sintió al realizarlo y comenta sobre las producciones de sus compañeros.</li> </ul>

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR Y ACTITUD
<ul style="list-style-type: none"> <li>Enfoque ambiental.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fomentar la conciencia y responsabilidad ambiental.</li> </ul>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

<b>Institución Educativa</b>	Divina Providencia	<b>Grado/Sección – Nivel</b>	5 años – Inicial
<b>Área y/o Asignatura</b>	Comunicación	<b>Duración</b>	60 minutos
<b>Docente</b>	Sara Abigail Yataco Oré	<b>Fecha</b>	15 / 05 / 2024

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>	Nos divertimos con burbujas.
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>	Desarrollar la curiosidad y el interés por explorar el entorno a través del juego con burbujas, promoviendo el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas y la capacidad de observación, al mismo tiempo que se fortalece la interacción social y el trabajo en equipo.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> <li>✦ "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</li> </ul>

SECUENCIA DIDÁCTICA			
PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reúno a los niños en un espacio abierto y pregúntales si alguna vez han jugado con burbujas. Preguntándoles cómo creen que se hacen las burbujas y qué les gusta de ellas.</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les explico que hoy van a divertirse creando y jugando con burbujas. Les mencionaré que, además de ser divertido, podrán aprender sobre cómo se forman y cómo se mueven las burbujas en el aire.</li> </ul> <p><b>CONFLICTO COGNITIVO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dejo que las niñas y niños experimenten soplando burbujas de manera libre para que exploren la sensación y observen qué sucede.</li> </ul>		15 min
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS (según el área curricular)</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestro a los niños cómo hacer burbujas grandes usando varillas grandes y burbujas pequeñas con varillas más pequeñas. Les pido a los estudiantes que intenten hacer burbujas de diferentes tamaños.</li> </ul> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pido a los niños que sigan las burbujas con sus manos, intentando atraparlas o reventarlas. Esto les permitirá trabajar la coordinación ojo-mano y la agilidad.</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizo una pequeña competencia para ver quién puede hacer la burbuja más grande o quién puede mantener una burbuja en el aire por más tiempo.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversamos sobre lo que más les gustó de jugar con burbujas. Pregunto qué observaron sobre las burbujas y cómo se movían.</li> <li>- Finalizo la sesión con un pequeño juego de respiración, pidiendo a los niños que simulen soplar burbujas imaginarias, inhalando profundamente y exhalando lentamente. Esto ayudará a calmarlos después de la actividad física.</li> </ul>	<p>Solución para hacer burbujas (agua, jabón líquido, glicerina). Varillas de burbujas de diferentes tamaños y formas. Recipientes para la solución de burbujas. Música alegre (opcional).</p>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexión grupal sobre la experiencia de jugar con burbujas, identificando lo que aprendieron sobre cómo se forman y se mueven las burbujas, realizando la actividad en casa o con personas que la rodean.</li> </ul> <p><b>REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE / METACOGNICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Recuerdan cómo hicimos burbujas grandes y pequeñas? ¿Qué notaron cuando intentaron hacer burbujas grandes? ¿Qué podrían hacer la próxima vez si quieren hacer una burbuja que dure más tiempo en el aire antes de explotar?</li> </ul>		15 min
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La coordinación y motricidad observada durante la actividad, como la capacidad de soplar con la fuerza adecuada, al intentar atrapar las burbujas, y el equilibrio al moverse detrás de las burbujas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Manipulan los objetos y materiales para generar burbujas y utiliza su cuerpo para interactuar con ellas.</li> <li>– Desarrollar sus habilidades motrices finas y gruesas, la coordinación ojo-mano, y la capacidad de la observación.</li> </ul>	
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR Y ACTITUD	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enfoque ambiental.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Fomentar la conciencia y responsabilidad ambiental.</li> </ul>	

**ANEXO 10. FOTOGRAFÍAS**



