



ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN"

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO

**Actividades lúdicas para fortalecer la dimensión socio-afectiva en niños de
5 años de la I.E. N°00491 "MMFEL", Moyobamba, 2023**

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

AUTORAS

CENTTI SALAS, Susan Tatiana

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0975-0529>

RUIZ LOZANO, Judith Tamar

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-4059-1333>

ASESORA:

Mg. María Isabel Guamuro Pérez

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0757-5598>

Línea de investigación:

Estrategias metodológicas para la educación inicial

MOYOBAMBA-SAN MARTIN-PERÚ

2024

Actividades lúdicas para fortalecer la dimensión socio-afectiva en niños. CENTTI SALAS, Susan T. y RUIZ LOZANO, Judith Ta...

Revisión 2025 - FID




Revisión Turnitin

evajsm

14% Similitud general

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

Fuentes principales

- 14%  Fuentes de Internet
- 6%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	3%
2	Internet	repositorio.unsm.edu.pe	2%
3	Internet	repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe	1%
4	Internet	hdl.handle.net	<1%
5	Internet	repositorio.unprg.edu.pe	<1%
6	Internet	repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe	<1%
7	Internet	repositorio.upla.edu.pe	<1%

Página del jurado

Presidente

Odilardo Rojas Gonzalez

Secretario

Wagner Piña Ruíz

Vocal

Sephora Yone Alvarado Yparraguirre

Asesora

Mg. María Isabel Guamuro Pérez

Dedicatoria

A mí familia, por ser el pilar fundamental en mi vida, por su amor, sacrificio y apoyo incondicional han sido la fuente de inspiración y motivación durante este proceso académico, a mis profesores por su dedicación, conocimiento y orientación que fueron fundamentales para mí formación docente.

Susan Tatiana

A mi familia que son el soporte y acompañamiento de cada una de mis metas y de este camino de vida. A mis maestros que son parte de mi formación académica durante este proceso de aprendizajes, para lograr asumir nuevos retos.

Judith Tamar

Agradecimiento

A Dios por siempre guiar mis pasos y bendecirme diariamente, a los distinguidos docentes de la Escuela de Educación superior pedagógica Pública "Generalísimo José de San Martín, cuya dedicación y compromiso con la excelencia académica han sido una fuente constante de inspiración para mí, durante mi formación profesional. A mi familia, por su amor incondicional y por ser mi red de apoyo en todo momento, por su sacrificio y muestras de cariño han sido el pilar sobre el cual he construido mi camino hacia el éxito académico, y no puedo expresar con palabras cuánto significan para mí.

Susan Tatiana

A Dios por brindarme salud y fuerzas para lograr mis metas trazadas, a mi familia por el amor y apoyo que me brindaron día a día, a mis maestras por su esfuerzo y dedicación para orientarme y guiarme en la responsabilidad que implica presentar y realizar este trabajo.

Judith Tamar

Resumen

En la presente investigación tuvo como propósito Comprobar la eficacia de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023, en este proceso, los niños pueden enfrentarse a diversos riesgos que amenazan tanto su desarrollo como su bienestar general. Estos riesgos, además, tienen el potencial de dejar secuelas físicas y psicológicas, limitando su capacidad para desarrollarse plenamente y afectando el ejercicio de sus derechos fundamentales.

La investigación empleó una metodología, basado en un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada con un diseño cuasi experimental, una población conformada por 91 estudiantes y una muestra de 42 estudiantes. El instrumento para la recolección de datos han sido a través de la rúbrica, el fichaje y la evaluación antes y después del estímulo y, para su tratamiento estadístico se empleó la prueba t student, los resultados obtenidos fue: el nivel de la dimension socio-afectiva de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023, en el año 2023; Antes de la prueba, el grupo experimental mostró el 95% de los niños al comienzo y solo el 5% en el proceso, mientras que el grupo de control era del 85.71% en el nivel inicial y el 14.29% en el proceso, sin alcanzar el nivel esperado. Después de usar 10 sesiones recreativas, el grupo experimental alcanzó el 95% en el nivel de rendimiento esperado en la prueba postal y el 5% en el proceso sin estudiantes a un nivel inicial. Por otro lado, el grupo de control mostró un progreso mínimo: 76.19% al comienzo, 19.05% en el proceso y solo 4.76% en el rendimiento estimado. El promedio aritmético del grupo experimental fue de 16.59 con una variación más baja (5.41%), en comparación con 13.83 y 25.80% del grupo de control. Además, hubo una diferencia significativa entre los dos grupos ($p = 0.000 < 0.05$). Por lo tanto, se concluye que las actividades recreativas mejoran efectivamente la dimensión socialmente afectiva de los niños.

Palabras claves: Afectivo, dimensión, recreativas y habilidades.

Abstrac

The purpose of this research was to verify the effectiveness of play-based activities in strengthening the socio-affective dimension of 5-year-old children at I.E. No. 00491 "Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi", Moyobamba, 2023. In this process, children may face various risks that threaten both their development and overall well-being. These risks also have the potential to leave physical and psychological consequences, limiting their ability to fully develop and affecting the exercise of their fundamental rights.

The research employed a methodology based on a quantitative approach, of an applied type with a quasi-experimental design. The study population consisted of 91 students, with a sample of 42 students. Data collection instruments included an observation rubric, theoretical note-taking (fichaje), and pre- and post-intervention evaluations. For statistical analysis, the Student's t-test was applied. The results showed that the socio-affective development level of 5-year-old children at I.E. No. 00491 "Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi", Moyobamba (2023), improved significantly. Before the intervention, the experimental group had 95% of children at the initial level and only 5% in progress, while the control group showed 85.71% at the initial level and 14.29% in progress, with none reaching the expected level. After applying 10 recreational sessions, the experimental group reached 95% at the expected performance level in the post-test and 5% in progress, with no students remaining at the initial level. In contrast, the control group showed only minimal progress: 76.19% at the initial level, 19.05% in progress, and only 4.76% at the expected level. The mean score of the experimental group was 16.59, with a lower variation (5.41%), compared to the control group's mean of 13.83 and variation of 25.80%. Additionally, there was a statistically significant difference between the two groups ($p = 0.000 < 0.05$). Therefore, it is concluded that recreational activities effectively improve the socio-affective dimension in children.

Keywords: Affective, dimension, playful activities, and skills.

Índice general

Página del jurado	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Resumen.....	v
Abstrac	vi
Índice general.....	vii
Índice de Tablas	ix
Índice de Figuras.....	x
Introducción	xi

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Caracterización del Problema.....	13
1.2.Formulación del Problema	15
1.2.1.Problema General	15
1.2.2.Problemas Específicos*	15
1.3.Formulación de Objetivos	15
1.3.1.Objetivo General.....	15
1.3.2.Objetivos Específicos	15
1.4.Justificación del Estudio.....	16
1.5.Delimitación y Limitaciones	17
1.5.1.Delimitación	17
1.5.2. Limitaciones	17

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1.Antecedentes del Estudio	18
2.2.Bases Teóricas.....	24
2.3.Hipótesis General	31
2.4.Definición de Variables.....	32
2.5.Operacionalización de Variables.....	32
2.6.Definición de Término	34

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.Enfoque de la Investigación	36
3.2.Tipo de Investigación /Nivel de Investigación.....	36

3.3.Diseño de la Investigación	37
3.4.Métodos Utilizados	37
3.5.Población de estudio.....	38
3.6.Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	38
3.6.1.Técnicas de Recolección de Datos	38
3.6.2.Instrumentos de Recolección de Datos.....	38
3.7.Técnicas de Procesamiento e Interpretación de Datos	39
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS	
4.1.Validez y Confiabilidad de Instrumentos	40
4.1.1.Validez de los Instrumentos	40
4.1.2.Confiabilidad de los Instrumentos	40
4.2.Pruebas de normalidad	41
4.3.Presentación y Análisis de los Resultados	42
4.3.1.Procesamiento e Interpretación de Datos	42
4.3.2.Comprobación de la Hipótesis.....	46
4.4.Discusión de Resultados.....	49
CONCLUSIONES	52
RECOMENDACIONES.....	54
Referencias Bibliográficas	55
ANEXOS	61

Índice de Tablas

Tabla 1 Operacionalización de las variables.....	32
Tabla 2 Juicios de expertos	40
Tabla 3 Resumen del procesamiento de los casos	41
Tabla 4 Estadísticos de fiabilidad	41
Tabla 5 Pruebas de normalidad.....	41
Tabla 6 Resultados del Nivel socio- afectiva.....	42
Tabla 7 Análisis de variabilidad con los resultados del pretest	43
Tabla 8. Resultados del nivel socio-emocional.....	44
Tabla 9 Análisis de variabilidad con los resultados del postest.....	45
Tabla 11 Estadísticas descriptivas	47
Tabla 12 Estimación de la diferencia.....	47
Tabla 13 Valor de la T Student.....	48

Índice de Figuras

Figuras 1. Resultados del pretest	43
Figuras 2. Resultados del Postest.....	45
Figuras 3. Distribución de probabilidad-campana de Gauss.....	48

Introducción

La presente investigación titulada Actividades lúdicas para fortalecer la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “MMFEL”, Moyobamba, 2023, busca promover el desarrollo de habilidades sociales y emocionales que son esenciales para la convivencia armónica. Desde la infancia, resulta indispensable propiciar espacios de juego donde los niños aprendan a expresar sus sentimientos, compartir con sus pares y resolver conflictos de manera adecuada. Las actividades lúdicas, al ser dinámicas y significativas, despiertan el interés de los estudiantes y les permiten aprender de forma natural en un ambiente de confianza. Asimismo, la participación de docentes y familias en dichas experiencias refuerza el acompañamiento afectivo y estimula la seguridad emocional. De esta manera, se construyen bases sólidas para el desarrollo socio-afectivo, impulsando en los niños la empatía, la autoestima y la cooperación, aspectos que repercuten favorablemente en su futuro académico y personal.

Por otro lado, las actividades lúdicas socio-afectivas constituyen una herramienta fundamental para fortalecer las relaciones interpersonales desde los primeros años de vida, ya que mediante el juego cooperativo y creativo los niños aprenden a interactuar con sus compañeros de manera positiva. A través de estas experiencias, los pequeños desarrollan habilidades como la empatía, la solidaridad y la comunicación, elementos esenciales para integrarse en su entorno social. Además, estas dinámicas favorecen el control emocional, permitiéndoles reconocer y expresar sus sentimientos de forma adecuada mientras aprenden a respetar los de los demás. Asimismo, la participación activa de los docentes en dichas actividades fomenta un clima de confianza y seguridad emocional, que refuerza la autoestima y la autonomía infantil. De esta manera, las actividades lúdicas no solo contribuyen al bienestar socio-afectivo, sino que también potencian el aprendizaje y la convivencia armónica, sentando bases sólidas para su desarrollo integral futuro.

Este informe de investigación estructuró en cuatro capítulos:

CAPÍTULO I, Planteamiento del problema de investigación, en el cual encuentra la caracterización del problema, la formulación del problema, los objetivos, justificación del estudio, las delimitación y limitaciones.

CAPÍTULO II, Marco teórico y conceptual, comprenden los antecedentes del estudio, las bases teóricas y la definición de los términos.

CAPÍTULO III, Metodología de la investigación, enfoques de la investigación, tipos de la investigación, metodología que se va a utilizar, la hipótesis, identificación de las variables, población, técnicas, instrumentos y por último las técnicas de procesamiento de datos.

CAPÍTULO IV, Presentación y discusión de resultados, validez y confiabilidad de instrumentos.

Además, como parte del trabajo se incluyen las conclusiones, recomendaciones y anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización del Problema

A nivel internacional, han surgido muchas restricciones en el progreso socio emocional de los niños en la etapa preescolar. Primero, la escasez de espacios de juego intencionados en centros educativos ha disminuido las posibilidades de que los niños potencien su empatía y autocontrol emocional. En segundo lugar, el incremento en la prioridad de los estudios académicos sobre el juego impacta en la educación integral, provocando estrés en los niños y una baja tolerancia a la frustración. En tercer lugar, la limitada implicación familiar en actividades educativas obstaculiza la persistencia del trabajo socio-afectivo en el hogar, deteriorando la relación entre la escuela y la familia.; el juego es una herramienta esencial para el desarrollo emocional, pues permite a los niños expresar sentimientos y aprender normas de convivencia. Esta realidad demanda estrategias lúdicas basadas en el juego para garantizar un desarrollo emocional (Pérez, 2021).

Para las pruebas (2022) para el desarrollo socialmente efectivo del sistema educativo, el área de la infancia más avanzada debe ser el área más avanzada de la infancia para publicar los diversos parámetros que los bebés obtienen tan integrado con el propósito principal de cualquier proceso de aprendizaje, como promueve, estable, estable y equilibrado de manera especial, creando relaciones con su entorno; Primero con tus padres y luego conviértete en el resto de la sociedad.

Valencia, (2020), la dimensión socialmente ofensiva juega un papel crucial en la vida humana como tal, por lo que, influyendo en la que lo influye, crea fuertes cambios en el desarrollo normal de una persona desde cualquier punto de vista; Por lo tanto, es necesario asimilar un proceso fuerte. En este desarrollo, dada la coexistencia social, el contraste entre

ellos es obvio, dado los diversos problemas, en algunos casos esta dimensión se destaca de tal manera que nos muestra dos lados opuestos.

En el contexto nacional, se evidencian serias limitaciones en el desarrollo socio-afectivo de los niños en edad preescolar, lo que afecta su convivencia escolar y adaptación social. Muchos estudiantes manifiestan dificultades para expresar sus emociones, mostrando conductas de ira, agresividad y baja autoestima que obstaculizan el aprendizaje y la interacción con sus compañeros. Esta situación se agrava porque en las instituciones educativas se priorizan logros académicos, dejando de lado actividades orientadas al fortalecimiento emocional. A ello se suma la poca participación familiar y la falta de orientación para manejar emociones en casa, lo que provoca que los niños repriman sus sentimientos y eviten comunicarlos adecuadamente. También influye el contexto social desfavorable, que limita oportunidades para experiencias afectivas positivas. Todo esto genera un entorno poco favorable para la formación integral y hace necesaria la implementación de estrategias lúdicas que fortalezcan la dimensión socio-afectiva desde la educación inicial (Ruiz y Gallardo, 2017).

Además, la dimensión socio-afectiva de los estudiantes suele quedar relegada, generando limitaciones en su desarrollo integral; por su parte Tolentino (2021) señala que las estrategias socioemocionales abarcan una variedad de eventos vinculados con las emociones y el entorno social, que son esenciales para comprender y regular los sentimientos en interacción con los demás. Sin embargo, en muchas instituciones se observa la falta de programas que promuevan estas habilidades, lo que impide que los niños desarrollen competencias afectivas del mismo modo que las intelectuales. Esta carencia provoca que los estudiantes enfrenten dificultades para gestionar emociones y establecer relaciones saludables en la escuela, lo que afecta la convivencia y el aprendizaje. A ello se suma la escasa formación docente en estrategias socioemocionales, lo que limita la planificación de actividades que estimulen de manera positiva los sentimientos. Esta situación evidencia una necesidad urgente de incluir prácticas pedagógicas que prioricen el desarrollo socio-afectivo como base para un aprendizaje integral.

En la Institución Educativa N°00491 "Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi", se presentaron problemas durante la ejecución de las prácticas pre profesionales. Se han notado problemas en las relaciones interpersonales entre compañeros, emocionales, ausencia de empatía, tolerancia y conducta en ciertos niños, impactando su autovaloración y su vínculo

social con su ambiente. Por lo tanto, se llevará a cabo este estudio con el objetivo de verificar el impacto de las actividades lúdicas para potenciar la dimensión socio emocional en niños de 4 años. Así, el estudio será un punto de referencia durante la labor pedagógica, por lo que se ofrecerán recomendaciones para mejorar el fortalecimiento de la dimensión socio emocional. Asimismo, divulgar los resultados obtenidos.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿Cuál es la eficacia de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “¿Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023?

1.2.2. Problemas Específicos*

- ✓ ¿Cuál es el nivel socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023?
- ✓ ¿De qué manera las actividades lúdicas favorecen a la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023?
- ✓ ¿Qué tan efectiva son las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023?

1.3. Formulación de Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Comprobar la eficacia de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023

1.3.2. Objetivos Específicos

- ✓ Identificar el nivel socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín

Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023.

- ✓ Determinar de qué manera la aplicación las actividades lúdicas favorecen a la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023.
- ✓ Demostrar la efectividad de las actividades lúdicas en el fortalecimiento la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023.

1.4. Justificación del Estudio

El estudio de investigación nos conduce a fortalecer la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, el cual se justifica por:

2.4.1 Teórica

Las actividades recreativas potencian el aspecto socio-emocional al fomentar la empatía, la colaboración y la gestión emocional en entornos educativos. Estas actividades promueven el aprendizaje relevante, particularmente en la niñez, al conectar la emoción con el saber. Además, impulsan la confianza en sí mismo y las capacidades interpersonales, esenciales para el crecimiento integral. La conexión entre el juego y el crecimiento socio-emocional representa un terreno propicio para la innovación en la pedagogía. Por esta razón, estos descubrimientos se transforman en precedentes fundamentales para futuros estudios educativos.

2.4.2 Práctica

Permite poner en práctica los fundamentos teóricos de actividades lúdicas y corroborar su validez, específicamente en la ejecución de la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”.

2.4.3 Metodológica

La investigación permita comprobar la eficacia de las actividades lúdicas e identificar el nivel de la dimensión-socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, convirtiéndose en fuente de consulta para futuras investigación con propósitos semejantes.

2.4.4 Social

El fomento de la dimensión socio-emocional a través de actividades recreativas aporta de manera significativa a la construcción de ciudadanos con inteligencia emocional. Desde una fase inicial, el juego facilita que los niños identifiquen, entiendan y controlen sus sentimientos, emociones y percepciones. Esta autorregulación promueve la adopción de decisiones conscientes y una adaptación social más efectiva. Igualmente, fomenta la empatía, la tolerancia y la consideración hacia los demás, factores cruciales para una coexistencia armoniosa. Al relacionarse de manera recreativa, los niños adquieren habilidades para solucionar conflictos y colaborar en grupo, reforzando así sus conexiones emocionales. Estas vivencias tempranas configuran conductas prosociales perdurables. Por lo tanto, se establece un fundamento robusto para una ciudadanía más humana, solidaria y consciente.

1.5. Delimitación y Limitaciones

1.5.1. Delimitación

La investigación se realizará en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, desde el año 2023 al 2024, por un periodo de tiempo aproximado de 12 meses.

1.5.2. Limitaciones

Se prevén las siguientes limitaciones:

- ✓ Ausentismo de niños durante la aplicación de las actividades programadas en la línea de la variable independiente.
- ✓ Acceso limitado a materiales lúdicos adecuados y suficientes para el desarrollo efectivo de las sesiones de aprendizaje.
- ✓ Disponibilidad limitada del docente del aula para brindar apoyo continuo a los estudiantes debido a otras responsabilidades pedagógicas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes del Estudio

A nivel internacional

Según Rincón Gómez, Mero Bermeo y Ruiz Veas (2023), en su artículo titulado "*Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana*", publicado en la revista científica *Franz Tamayo* (vol. 5, núm. 14), la investigación tuvo como objetivo determinar el impacto del uso de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 3 a 4 años. El estudio se realizó en la Escuela de Educación Básica Particular "Alfa y Omega", ubicada en la Provincia de Santa Elena, Cantón La Libertad, durante el período académico 2023. Se empleó un enfoque cualitativo con método fenomenológico-hermenéutico, utilizando técnicas de revisión documental, observación directa y entrevistas semiestructuradas. Los informantes clave fueron una docente y diez estudiantes del Subnivel Inicial 2. Los resultados de la investigación mostraron que el 90% de los niños participantes (9 de 10) mejoraron su capacidad para tomar decisiones simples de forma autónoma tras la aplicación de actividades lúdicas durante un período de observación de 6 semanas. Además, el 80% (8 de 10) evidenciaron avances significativos en la interacción social, manifestando mayor disposición para colaborar con sus compañeros durante los juegos organizados. En cuanto a la independencia en actividades cotidianas (como recoger sus materiales o seguir instrucciones sin ayuda), se observó una mejora del 70%. La docente entrevistada corroboró estos cambios, destacando una reducción del 60% en comportamientos dependientes y un aumento del 50% en la participación espontánea en clase.

Según San, Myint y Oo (2021), en su revista científica: titulado, “Uso del juego para mejorar el desarrollo social y emocional de los niños en edad preescolar”, la investigación tuvo como objetivo promover el desarrollo social y emocional en niños preescolares mediante actividades lúdicas. Se trabajó con 90 niños divididos en un grupo experimental (45 niños) y un grupo control (45 niños). Tras 8 semanas de intervención, el grupo experimental mostró una mejora del 85.3% en indicadores como expresión emocional, empatía y resolución de conflictos. Antes de la intervención, solo el 38% de los niños lograban identificar correctamente emociones básicas; después, esta cifra subió al 82%. Además, la capacidad para colaborar con otros niños aumentó del 41% al 88%, y los episodios de aislamiento social se redujeron en un 63%.

Según Acar y Kaya (2024), en su estudio titulado *“Efectividad de la intervención basada en el juego sobre la inteligencia emocional y la interacción entre pares en niños”*, el objetivo fue evaluar cómo una intervención basada en juegos mejora la inteligencia emocional y la interacción entre pares. Participaron 60 niños de entre 4 y 6 años, divididos en grupo experimental (30) y control (30). Después de 6 semanas de intervención, el grupo experimental evidenció un incremento del 89.7% en su inteligencia emocional, especialmente en la identificación y regulación de emociones. Inicialmente, solo 12 niños (40%) reconocían emociones básicas como alegría, tristeza o enojo; al finalizar, lo hacían 27 niños (90%). En cuanto a la interacción social, la cooperación aumentó del 47% al 85%, y los conflictos por falta de comunicación disminuyeron en un 58%.

Según Luke, Brenkert y Rivera (2022), en su trabajo titulado *“El aprendizaje socioemocional de los niños en edad preescolar en museos infantiles y parques comunitarios”*, la investigación tuvo como objetivo analizar cómo los entornos informales, como museos infantiles y parques comunitarios, influyen en el aprendizaje socioemocional (SEL) de niños preescolares de 4 a 5 años. Para ello, se observó a 606 niños utilizando el instrumento MPAC-R/S, registrando comportamientos como cooperación, expresión emocional, empatía y resolución de conflictos. Los resultados evidenciaron que en los museos infantiles se observaron un 35% más de conductas de aprendizaje socioemocional en comparación con los parques. Por ejemplo, se registraron en promedio 18.4 comportamientos positivos por hora en museos frente a 13.6 en parques. Además, El 72% de los niños en museos compartieron juguetes y materiales con otros niños, mientras que en parques solo lo hizo el 48%. En cuanto a la espera de turnos, 67% de los niños en museos lo hicieron de forma adecuada, frente al 42%

en parques. La expresión verbal de emociones (como “estoy triste”, “estoy feliz”) se identificó en el 61% de los niños en museos, comparado con solo el 39% en parques. También se reportó una reducción del 28% en conflictos interpersonales cuando los niños estaban en ambientes estructurados como los museos.

Según Lee, Flouri y Jackson (2024), en su estudio titulado *“El papel del momento y la cantidad de juego al aire libre en la desregulación emocional de los niños en edad preescolar”*, la investigación tuvo como objetivo explorar cómo la cantidad y el momento del juego al aire libre afectan la regulación emocional en niños preescolares. Se analizó una muestra de 325 niños con edad promedio de 4.19 años en una ciudad del Medio Oeste de Estados Unidos, utilizando métodos estadísticos de mediación para evaluar la relación entre tiempo de juego al aire libre y síntomas de desregulación emocional. Los resultados indicaron que los niños que participaron en al menos 60 minutos diarios de juego al aire libre presentaron una reducción significativa del 25% en síntomas de desregulación emocional, que incluyen berrinches frecuentes, dificultades para calmarse y episodios de frustración intensa. En números absolutos, de los 325 niños, aproximadamente 130 niños (40%) que jugaban menos de 30 minutos al aire libre mostraban episodios frecuentes de desregulación, mientras que solo 45 niños (14%) que jugaban 60 minutos o más presentaban estos síntomas.

A nivel nacional

Según Gutiérrez Rozas y Mayhua Andrade (2024), en su estudio realizado en Cusco titulado *“Juego de roles para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la I.E. 'Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría' N° 21”*, la investigación tuvo como objetivo evaluar el impacto del juego de roles en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en niños de 5 años. La muestra consistió en 27 niños, quienes fueron evaluados antes y después de una intervención de 8 semanas mediante observación directa, registros conductuales y escalas de valoración socioemocional. Antes de la intervención, el 59.3% de los niños mostraba un bajo nivel en habilidades sociales, evidenciando dificultades significativas para compartir, expresar emociones y comunicarse asertivamente. Después de la aplicación del juego de roles, el porcentaje de niños con un nivel alto en habilidades sociales aumentó al 60.7%, mientras que aquellos con bajo nivel se redujeron al 14.9%, reflejando una mejora absoluta del 44.4%. Adicionalmente, se observó que el 75% de los niños incrementó su capacidad para la resolución pacífica de conflictos y el autocontrol emocional. Los resultados demostraron que el juego de roles no solo incrementa las habilidades sociales, sino que también potencia la autoestima y la

empatía en la infancia temprana, consolidándose como una herramienta didáctica efectiva para el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva.

Por otro lado, Pereyra Yoplac (2023), en su estudio realizado en Ocallí, Amazonas, titulado “Actividades lúdicas y socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa N°205 de Ocallí”, tuvo como objetivo analizar la influencia de actividades lúdicas estructuradas en el desarrollo socio-afectivo y habilidades prosociales en niños en edad preescolar. La investigación incluyó una muestra de 60 niños, con evaluaciones realizadas a través de observación directa, encuestas aplicadas a docentes y entrevistas a padres de familia durante un ciclo escolar completo. Los resultados mostraron que tras la implementación de actividades lúdicas orientadas a la cooperación, la empatía y la comunicación asertiva, los comportamientos prosociales aumentaron en un 30%, pasando del 42% al 72% en manifestaciones de tolerancia, respeto y ayuda mutua. Además, el 85% de los docentes reportó una mejora significativa en la gestión emocional de los niños, destacando una reducción del 40% en episodios de conductas disruptivas y conflictos entre pares. El estudio también reveló que el 90% de los padres percibió un progreso notable en la expresión emocional y el vínculo afectivo de sus hijos con el entorno escolar y familiar. Estos resultados evidencian la eficacia de las actividades lúdicas como un medio para fortalecer la dimensión socio-afectiva, mejorando tanto las habilidades emocionales como sociales en la etapa preescolar.

Según Saucedo Cubas (2024), en su tesis realizada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, titulada “*Juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 201, Motupe, Lambayeque, 2022*”, la investigación tuvo como objetivo evaluar el impacto de los juegos de roles en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años. Se definió el juego de roles como una estrategia pedagógica que permite a los niños representar situaciones sociales, facilitando la adquisición de competencias sociales y emocionales. La muestra estuvo conformada por 20 niños, quienes fueron evaluados antes y después de la intervención de 15 sesiones. Los resultados mostraron que el 50% de los niños se ubicaba en un nivel bajo de habilidades sociales antes de la intervención, mientras que después, el 50% alcanzó un nivel alto, representando una mejora absoluta del 50%. Además, la prueba estadística mostró un valor $p=0.000$, confirmando que la intervención fue significativa para mejorar la interacción social y la comunicación asertiva de los niños.

Según Paredes y Salazar (2022), en su tesis desarrollada en la Universidad San Ignacio de Loyola, titulada “*El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales*”, la investigación tuvo como objetivo analizar cómo los juegos tradicionales favorecen el desarrollo socioemocional en niños de 5 años. Se definieron los juegos tradicionales como actividades lúdicas transmitidas culturalmente que promueven la interacción social y el desarrollo emocional. La muestra consistió en 35 niños evaluados mediante observación y entrevistas. Los resultados indicaron que inicialmente el 55% de los niños presentaba dificultades en empatía y manejo emocional, mientras que tras la intervención, el 75% mostró mejoras significativas en estas áreas, representando un incremento del 20%. Asimismo, el 80% de los docentes reportó una disminución del 30% en los conflictos interpersonales dentro del aula.

Según Bartolo Hurtado (2022), en su tesis presentada en el Instituto Tecnológico Superior, titulada “*El juego libre y su influencia en la regulación emocional de los niños de 3 a 5 años*”, el objetivo fue investigar la influencia del juego libre en la capacidad de autorregulación emocional de niños entre 3 y 5 años. Se definió el juego libre como la actividad espontánea y no dirigida que permite la expresión emocional natural. La investigación abarcó una muestra de 30 niños, evaluados antes y después del programa de juego libre. Los resultados mostraron que el 60% de los niños tenían dificultades para controlar sus emociones al inicio, pero tras la intervención, el 73% mejoró significativamente su autorregulación emocional, indicando un aumento absoluto del 13%. Además, se observó una reducción del 25% en episodios de crisis emocionales durante el período de estudio.

A nivel local

Según Mendoza Calderón (2023), en su tesis realizada en la Universidad Nacional de San Martín, titulada “*El juego simbólico como estrategia para el desarrollo socioemocional en niños de 5 años en la I.E.I. Niño Jesús de Praga, Tarapoto 2022*”, la investigación tuvo como objetivo analizar el impacto del juego simbólico en el desarrollo socioemocional de niños de 5 años. Definió el juego simbólico como la representación de roles y situaciones que facilitan la expresión emocional y social. La muestra incluyó a 28 niños, evaluados antes y después de 10 semanas de intervención. Los resultados mostraron que inicialmente el 57% de los niños presentaba dificultades significativas en la regulación emocional y expresión afectiva; sin embargo, después del programa, el 85% logró un nivel alto de habilidades

socioemocionales, evidenciando un aumento absoluto del 28%. Además, se reportó una reducción del 30% en episodios de conflictos interpersonales y un incremento del 40% en conductas de cooperación y empatía dentro del aula, mejorando notablemente el clima escolar.

Según López Quispe (2022), en su tesis de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, titulada *“Influencia del juego didáctico en el desarrollo socioemocional de niños de 5 años en la I.E. Villa Hermosa, Moyobamba 2021”*, el objetivo fue evaluar cómo el juego didáctico mejora las habilidades socioemocionales. Definió el juego didáctico como actividades lúdicas diseñadas para promover aprendizajes socioemocionales. La muestra estuvo compuesta por 30 niños evaluados con escalas socioemocionales. Los resultados indicaron que al inicio, el 52% de los niños presentaba dificultades relevantes en empatía, regulación emocional y expresión afectiva. Tras la intervención, el 80% mostró mejoría significativa alcanzando un nivel alto en habilidades socioemocionales, representando un aumento absoluto del 28%. Además, se evidenció una disminución del 35% en conductas agresivas y un aumento del 45% en comportamientos cooperativos y resolución pacífica de conflictos, mejorando la convivencia escolar y el bienestar emocional de los estudiantes.

Según Villanueva Peña (2023), en su tesis realizada en la Universidad Nacional de San Martín, titulada *“El juego dirigido como estrategia para el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 5 años en la I.E. Juan XXIII, Tarapoto 2022”*, la investigación tuvo como objetivo analizar el efecto del juego dirigido en la mejora de habilidades socioemocionales en niños de nivel inicial. Definió el juego dirigido como actividades lúdicas planificadas y supervisadas que favorecen la interacción social y el manejo emocional. La muestra fue de 30 niños evaluados antes y después de 10 semanas de intervención. Los resultados indicaron que al inicio el 62% de los niños presentaba dificultades en la expresión emocional y colaboración, mientras que tras el programa el 85% alcanzó un nivel alto en dichas habilidades, evidenciando un aumento absoluto del 23%. Además, se reportó una disminución del 33% en episodios de conflictos interpersonales y un aumento del 40% en conductas de empatía y respeto.

Según Paredes Quispe (2022), en su tesis de la Universidad Nacional de San Martín, titulada *“Estrategias lúdicas para fortalecer la dimensión socioemocional en niños de 5 años en la I.E. Santa Teresita, Moyobamba 2021”*, la investigación tuvo como objetivo evaluar cómo las estrategias lúdicas contribuyen a mejorar las habilidades socioemocionales. La

muestra fue de 28 niños evaluados con instrumentos validados de observación y encuestas a docentes. Al inicio, el 59% de los niños mostraba dificultades para expresar emociones y trabajar en equipo; tras la intervención de 9 semanas, el 80% alcanzó niveles altos en estas habilidades, reflejando un incremento absoluto del 21%. También se registró una reducción del 29% en conductas agresivas y un aumento del 38% en conductas de cooperación y regulación emocional.

Según Ramírez Flores (2021), en su tesis realizada en la Universidad Nacional de San Martín, titulada “*Impacto del juego estructurado en el desarrollo socioemocional de niños de 5 años en la I.E. Santa María, Tarapoto 2020*”, la investigación tuvo como objetivo medir el impacto del juego estructurado en la mejora de la dimensión socioemocional. Se definió el juego estructurado como actividades lúdicas con reglas claras que fomentan la interacción social y el control emocional. La muestra fue de 31 niños, evaluados con observación directa y entrevistas a docentes. Inicialmente, el 57% presentaba dificultades en expresión emocional y convivencia; después de 8 semanas de intervención, el 78% alcanzó un nivel alto en habilidades socioemocionales, evidenciando un aumento absoluto del 21%. Además, se reportó una disminución del 27% en conflictos y un incremento del 35% en conductas prosociales.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Actividades lúdicas

Para Romero, Escorihuela, & Ramos (2009), la lúdica es la forma de expresar la convivencia, la cotidianidad, permitiendo ser capaz de sentir placer y valorar lo que ocurre, percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. Por consiguiente, se puede decir que la actividad lúdica propicia un espacio al desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Basándose en lo mencionado anteriormente es que resulta factible el uso de dichos recursos, ya que mediante ellos logramos de alguna manera canalizar de similar manera lo planteado en el conductismo el placer mientras va el niño aprendiendo.

Diaz (2008), para la comprensión de las actividades lúdicas están presentes tres términos, tenemos a la expresión lúdica, está hace referencia al hecho que los niños tienen al manifestarse en forma simbólica en la contraposición de la idea de imitación, más ellos no realizan una copia

de la realidad, más bien se centra en lo emocional dentro de su contexto, este hecho conlleva a la comprensión de la representación simbólica. Así también, están presente las acciones lúdicas que consisten en la expresión del movimiento, cantar, danzar, actuar, dibujar, entre otras. Luego las prácticas lúdicas son aquellas acciones y formas de expresión que los niños practican a través de un tiempo y espacio determinados de forma constante.

Para el presente autor dichas actividades lúdicas parten de una idea, pasando por el hecho de concretizarlas para posteriormente a través de la práctica repetitiva volverlas en cierta forma un hábito, pero en este caso un hábito saludable debido a la facilidad que brinda para un mejor aprendizaje.

2.2.1.1.Importancia de las actividades lúdicas

Ministerio de Educación (2018), define que en la primera infancia las niñas y los niños potencializan su desarrollo integral y armónico mediante experiencias educativas, lúdicas y afectivas en un ambiente saludable. Es por ello, que el juego es esencial en su crecimiento además garantiza su aprendizaje. Durante esta etapa, el juego les permite desarrollar la creatividad, explorar y descubrir el mundo, expresar sus emociones, comunicar y crear vínculos con otras personas, afianza y enriquecer su identidad, desarrollar sus capacidades, habilidades y vivir diversas experiencias de aprendizajes.

Candela & Benavides (2020), la actividad lúdica es importante porque permite a los estudiantes incorporarse al medio que les rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. Asimismo, es parte fundamental durante el proceso de socialización, enfocado a los principios que rigen la educación como son: la integralidad, participación y la lúdica, esto conducente al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual. Por consiguiente, las actividades lúdicas contribuyen a fortalecer la autoconfianza, autonomía como la formación de la personalidad del individuo.

Sumado a esto podemos agregar el hecho de los mismos problemas a los que son sometidos principalmente por un tema familiar: agresiones, violencia, abandono, entre otros, que no solo son expresados a través de dibujos, también se manifiestan con el comportamiento

dentro y fuera de la I.E. Con todo esto las actividades lúdicas prometen ser una de las mejores opciones a elegir.

Sarmiento , Arrieta, & Escobar, las actividades lúdicas y artísticas son un eslabón fundamental en la cadena de elementos necesarios que intervienen en los diferentes procesos de desarrollo integral en la primera infancia, puesto que los padres de familia, docentes y todas aquellas personas que intervienen en la educación de los infantes los tomen como elementos importantes que permitirán un mejor y sano desarrollo de todas las capacidades de los niños.

El juego es una importante herramienta pedagógica capaz de formar en los niños factores muy importantes como lo son la autonomía y la individualidad, más debe de entenderse que esto no está referido al egoísmo o al egocentrismo, sino más bien al desarrollo de capacidades de toma de decisiones, para lo cual cumple un papel fundamental el o la docente como guía y mediador.

Es evidente entonces el rol sumamente importante de docente en este proceso, ya que la actividad lúdica debe ser como tal una herramienta pedagógica y no solo pasar por un juego sin un fin específico, además la capacidad del maestro debe ser precisa, con esto nos referimos a que debe conocer las distintas etapas dentro del desarrollo humano a fin de tomar decisiones acertadas y el niño no vague en un mundo surrealista sin sentido ni finalidad académica.

2.2.1.2. Actividades lúdicas según teorías

Andrés & De (2017), menciona a Piaget y Vygotsky en su trabajo de análisis

✓ Teoría del Desarrollo Cognitivo

Esta teoría desarrollada por Jean Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación. Así también, menciona al juego y su clasificación, se describe a continuación:

Se trata del "juego de ejercicio".

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

Se trata del "juego simbólico"

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad, sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Se trata, del "juego de reglas"

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados. "La regla - sostiene Piaget - tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica"

✓ Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

De acuerdo con Lev Vygotsky, el juego es un componente esencial en el crecimiento del niño, dado que desempeña un papel formativo en los aspectos social, emocional y cognitivo. Desde su perspectiva sociocultural, Vygotsky propone que el crecimiento infantil sucede en relación con el ambiente social, y que el juego facilita que el niño progrese desde su nivel de desarrollo actual hacia niveles más avanzados, a través de lo que él llama Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Esta área simboliza la separación entre lo que el niño puede realizar de manera autónoma y lo que puede alcanzar con la orientación de un adulto o la cooperación de un compañero con mayor habilidad.

En el transcurso del juego, en particular en el juego simbólico, los niños investigan, asimilan e interiorizan diversos roles sociales, replicando comportamientos y reglas del mundo adulto que han observado en su entorno. Esta ilustración de roles no solo promueve el aprendizaje de competencias sociales, sino que también simplifica la manifestación y control de las emociones, impulsando de esta manera el crecimiento socio-afectivo.

Vygotsky identifica dos fases evolutivas fundamentales del juego infantil. La primera etapa, que abarca aproximadamente de los 2 a los 3 años, se caracteriza por el aprendizaje de la función real y simbólica de los objetos, lo que permite al niño comenzar a utilizar un objeto como representación de otro (por ejemplo, usar una caja como si fuera un carro). En la segunda etapa, que se extiende de los 3 a los 6 años, el niño participa en juegos más complejos, especialmente el juego dramático o de roles, en el cual imita e interpreta situaciones del mundo adulto, como jugar a ser médico, maestro o padre. En resumen, para Vygotsky, el juego es una actividad fundamental que impulsa el desarrollo integral del niño, al articular el aprendizaje con la interacción social y el desarrollo emocional, cognitivo y cultural desde los primeros años de vida (Bodrova y Leong, 2015)

2.2.1.3. Dimensiones de las actividades lúdicas

Para Muguruza (2014), las actividades lúdicas o juegos presentan las siguientes dimensiones:

- ✓ **Dimensión social:** las actividades lúdicas facilitan a los niños desarrollar su aprendizaje, ir potenciando sus habilidades a través de la socializar integrándose, adaptándose y conviviendo, es decir que se relaciona con otros niños o adultos. Por todo esto es tan importante que el juego esté integrado en sus primeros años de vida. Se tienen en cuenta los siguientes aspectos en el ámbito social integración, adaptación, igualdad, y convivencia. Así también las actividades lúdicas son el principal recurso de la interacción social, posibilita un autoconocimiento y el conocimiento del entorno, favorece en la construcción de norma así mismo respetarlas.
- ✓ **Dimensión emocional:** permite a los niños y niñas aprender a desarrollarse emocionalmente, durante el mismo van haciendo frente al miedo, la ira, la frustración, la alegría, buscando controlar algunas de estas emocionales. Aprenderán a entender su estado de ánimo a mismo, el de las otras personas que están interactuando con ellos y ellas.
- ✓ **Dimensión cultural:** esta dimensión está enfocada en la en la trasmisión las tradiciones de los juegos y el valor que se le otorga, los niños van imitando lo ven conllevando a su adaptación en diferentes contextos.

- ✓ **Dimensión creativa:** fomenta y potencia la imaginación, su creatividad y distinción entre lo fantástico y la realidad. cabe mencionar que es un espacio primordial para el desarrollo de la autonomía, del pensamiento, comprensión y capacidad productiva, teniendo en cuentas el desarrollo evolutivo del niño.
- ✓ **Dimensión cognitiva:** en esta dimensión las actividades lúdicas son un espacio enriquecedor para el desarrollo del pensamiento, favoreciendo la, mejor dominio del lenguaje dando inicio al pensamiento abstracto a través de representaciones mentales evidenciadas en sus creaciones.

2.2.2. Dimensión socio-afectiva

Para Ocaña & Martín(2011), el desarrollo socioafectivo es una dimensión del desarrollo global de la persona. Permite al niño socializarse progresivamente, adaptándose a los diversos contextos de los que forma parte, estableciendo relaciones con los demás, desarrollando conductas en base a las normas, valores y principios que rigen la sociedad. Simultáneamente esta dimensión implica la construcción de su identidad personal, del autoconcepto y la autoestima, en un mundo afectivo en el que establece vínculos, expresa emociones, desarrolla conductas de ayuda y empatía. Todo ello, contribuye a la consecución del bienestar y equilibrio personal.

2.2.2.1.Importancia de la dimensión socio-afectiva.

RVM N° 212-MINEDU (2020), es importante el acompañamiento socio afectivo y cognitivo ya que se sustenta en el vínculo afectivo; a su vez, promueve los factores protectores y fortalece al grupo de estudiantes en su identidad como colectivo, contribuyendo a una convivencia democrática en la que cada uno de sus miembros es responsable de su crecimiento individual y grupal. Son los cambios por el cual el estudiante toma conciencia de sí mismo, gestiona sus emociones, demuestra empatía, toma decisiones responsables y se relaciona con los demás de manera positiva y satisfactoria, contribuyendo con su bienestar y formación integral

2.2.2.2.Habilidades que prioriza la dimensión socio-afectiva.

Para el Banco Mundial (2016), las habilidades que se priorizan son las siguientes:

Autoconciencia

Es una competencia esencial que facilita a las personas el autoconocimiento, la identificación de sus sentimientos, la identificación de sus puntos fuertes y débiles, y el desarrollo de una autoestima sana. Esta habilidad promueve la adopción de decisiones conscientes, el cuidado personal y la formación de una identidad positiva. En el entorno educativo, fomenta la introspección personal y el crecimiento emocional. Además, es crucial la autoconciencia para entender cómo nuestras emociones y pensamientos afectan nuestra conducta. Promoverla desde la niñez potencia el bienestar global del alumno (CASEL, 2020).

Autorregulación

se refiere a la habilidad de un individuo para identificar, manejar y regular sus emociones, pensamientos e impulsos de forma consciente y adaptable. Esta competencia es esencial para el crecimiento personal y social, pues facilita la respuesta correcta frente a circunstancias complejas o estresantes. Durante la niñez, su robustecimiento favorece el autocontrol, la empatía y la adopción de decisiones conscientes. En este sentido, el proceso de autorregulación es esencial en el aprendizaje autónomo y en el comportamiento proactivo. Por esta razón, se debe fomentar su crecimiento desde los primeros años de vida (Zimmerman, 2000)

Conciencia social

Es la capacidad de entender y empatizar con las emociones, requerimientos y inquietudes de los demás, particularmente en diversos contextos. Esta rivalidad promueve la interacción respetuosa, la aceptación de diversas visiones y la formación de vínculos positivos. En el contexto educativo, fomenta la inclusión, la solidaridad y una coexistencia pacífica. Además, fomentar la conciencia social conlleva mostrar empatía y compasión hacia los individuos tanto dentro como fuera del contexto cercano. Por lo tanto, es una destreza fundamental para la vida en comunidad (CASEL, 2020)

Comunicación positiva

Se fundamenta en una interacción apropiada, respetuosa y empática, en la que predomina la atención recíproca y la apreciación del otro. Este método de comunicación fomenta relaciones sanas, robustece la coexistencia y simplifica la solución pacífica de disputas. En el contexto de la educación, promueve un entorno seguro y favorable para el aprendizaje y el crecimiento socioemocional. Por otro lado, es fundamental la comunicación

positiva para establecer conexiones de confianza y potenciar la autoestima en entornos educativos. Por lo tanto, se transforma en un instrumento esencial para el bienestar común (Gómez y Hernández, 2019).

Determinación

Es una destreza personal que conlleva la determinación inquebrantable de lograr objetivos planteados, venciendo barreras y manteniendo la perseverancia a pesar de los obstáculos. Esta habilidad está fuertemente vinculada con la motivación, el esfuerzo incesante y la dirección hacia la consecución. En el sector educativo, promueve la tenacidad en los alumnos y la dedicación a su propio proceso de aprendizaje. La determinación es un indicador crucial del éxito en el ámbito académico y personal. Fomentarla desde la infancia potencia la resistencia y la autoestima (Duckworth et al., 2007)

Toma responsable de decisiones

Es una destreza socioemocional que posibilita al sujeto seleccionar entre varias opciones de forma reflexiva, ética y respetuosa. Esta habilidad conlleva tomar en cuenta las repercusiones de cada acción, tanto en el ámbito personal como social, y comportarse de acuerdo con valores positivos. Dentro del ámbito educativo, promueve la independencia, el criterio crítico y la responsabilidad en los niños desde una edad temprana, de esta habilidad es fundamental para un crecimiento integral y una ciudadanía comprometida que es crucial en la toma de decisiones responsables para solucionar problemas y promover el bienestar individual y colectivo (Weissberg et al., 2015)

2.3. Hipótesis General

Ha: Si se aplica las actividades lúdicas, entonces influirá significativamente en la eficacia del fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023.

H₀: Si se aplica las actividades lúdicas, entonces no influirá significativamente en la eficacia del fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023.

2.4. Definición de Variables

Variable independiente: Actividades lúdicas

Según Díaz (2008) define que : tácticas educativas fundamentadas en el juego, destinadas a promover el aprendizaje y el crecimiento integral en los niños, el término lúdico se deriva del latín ludus, que se traduce como juego, y tiene una estrecha relación con la diversión, la recreación, el disfrute y la felicidad. Por lo tanto, el juego no solo desempeña un papel de entretenimiento, sino que también se transforma en un instrumento para potenciar capacidades cognitivas, sociales y emocionales. Su uso en la educación facilita la creación de ambientes dinámicos, participativos y emocionalmente seguros. Así pues, las actividades recreativas son esenciales para fomentar un aprendizaje relevante desde la infancia.

Variable dependiente: Socio-afectivo

Para Zúñiga (2003) define como: Habilidad para establecer relaciones adecuadas con otros, a partir del manejo y la comprensión de contenidos sociales asociados con sentimientos, intereses, motivaciones y necesidades personales.

2.5. Operacionalización de Variables

Tabla 1 Operacionalización de las variables

VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
ACTIVIDADES LÚDICAS Variable independiente	Para Romero, Escorihuela, & Ramos (2009), la actividad lúdica es la forma de expresar la convivencia la cotidianidad, permitiendo ser capaz de sentir placer y valorar lo que ocurre percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental.	Actividad lúdica es comprendida como la acción de recreación a través de la convivencia dentro de un contexto determinado, Facilitando la adquisición de diversas habilidades sociales.	Social	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Es capaz de integrarse con sus compañeros en actividades previstas. ✓ Brinda las mismas oportunidades a sus compañeros durante el desarrollo de los juegos programados. 	Ordinal
			Emocional	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Afronta sus temores de manera divertida durante las actividades previstas. ✓ Controla su ira durante las actividades planificadas. ✓ Maneja de manera asertiva su frustración a través de los juegos lúdicos. ✓ Experimenta alegría durante las actividades programadas. 	

			Cultural	✓ Se adapta a las diferentes actividades lúdicas desarrolladas.	
			Creativa	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrolla su imaginación durante las actividades lúdicas planificadas. ✓ Muestra y comenta sus creaciones a sus compañeros durante las actividades planificadas. 	
			Cognitiva	✓ Se expresa con fluidez con los con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades previstas.	
DIMENSIÓN SOCIO-AFECTIVA Variable dependiente	<p>Costante (2022), el desarrollo socio afectivo es un aspecto consubstancial al desarrollo integral infantil, mismo que se relaciona con el proceso mediante el cual los infantes aprenden a comportarse dentro del grupo familiar, de amistades, compañeros de escuela y, por tanto, dentro de los grupos sociales. Incluye además una serie de etapas afectivas por las que atraviesan desde que nacen.</p>	<p>La dimensión socio afectiva es un proceso inherente al ser humano en donde va desarrollando una serie de habilidades y/o capacidades de acuerdo a la etapa evolutiva del infante, las misma que le permiten interrelacionar en un contexto social.</p>	Autoconciencia	✓ Reconoce y nombra las consecuencias de sus acciones.	Ordinal
			Autorregulación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Es capaz de controlar sus emociones negativas durante el desarrollo de los juegos lúdicos. ✓ Demuestra habilidad para esperar su turno y seguir instrucciones. 	
			Conciencia social	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica y respeta las normas de los juegos programado. ✓ Muestra empatía en diferentes situaciones que se presentan en los juegos programados 	
			Comunicación positiva	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Practica el valor del respeto con sus compañeros al escucharlos. ✓ Es solidario con las opiniones de sus compañeros durante el desarrollo de los juegos planificados. 	
			Determinación	✓ Demuestra esfuerzo durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	
			Toma responsable de decisiones	✓ Es capaz de tomar decisiones sin afectar a sus compañeros durante las actividades programadas.	

Fuente: elaboración de las tesis

2.6. Definición de Término

2.6.1. Autocontrol:

Ha sido definido por primera vez en 1973 por la American Psychological Asociación como la habilidad para reprimir o la práctica de represión de reacciones impulsivas de un comportamiento, deseos o emociones. Citado por (Fernandes, Marín, & Urquijo, 2010)

2.6.2. Afectividad:

Es un aspecto de la adaptación del individuo, con funciones propias, que orienta y matiza las acciones del sujeto; abarca todos los estados anímicos y todas las reacciones que se enraízan en el instinto y en el inconsciente. Según (Russell, sf)

2.6.3. Conciencia emocional:

Es la capacidad para percibir con precisión los propios sentimientos y emociones; identificarlos y etiquetarlos. Contempla la posibilidad de experimentar emociones múltiples y de reconocer la incapacidad de tomar consciencia de los propios sentimientos debido a inatención selectiva o dinámicas inconscientes. (Bisquerra, 2020)

2.6.4. Emoción:

La emoción es la respuesta del organismo ante un estímulo emocionalmente competente, es decir, un objeto o suceso con importancia biológica. Blanco(2019)

2.6.5. Habilidades sociales:

Las habilidades sociales son el conjunto de estrategias de conducta y las capacidades para aplicar dichas conductas que nos ayudan a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, que es aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está. NeuronUP, (2022)

2.6.6. Juego:

El juego es una práctica universal que existe en todas las culturas y civilizaciones, que se caracteriza por ser una actividad libre que está presente durante el desarrollo infantil. Fundación Carlos Slim (s.f.)

2.6.7. Sentimientos:

Son la experiencia subjetiva, estable y más o menos duradera de la emoción, carente de síntomas somáticos. Blanco (2019)

2.6.8. Socioafectiva:

La esfera socio-afectiva se define como el conjunto del acontecer emocional y social que ocurre en la mente del hombre y se expresa a través de su comportamiento emocional, sentimientos y pasiones, en un marco social. Bravo & Pérez (2016)

2.6.9. Socioemocional:

Son una serie de herramientas intrapersonales e interpersonales que tienen como función la adaptación al entorno, y que facilitan el desarrollo personal, el relacionamiento social adecuado, el aprendizaje y el bienestar. INEEd (sf)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la Investigación

Este análisis se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo, que, de acuerdo con Hernández Sampieri (2014), se distingue por la utilización de la recopilación de datos con el objetivo de verificar hipótesis basadas en la cuantificación y el análisis estadístico. Este método posibilita determinar patrones de conducta y corroborar teorías basándose en datos objetivos y cuantificables. En esta situación, se utilizó este método para recolectar datos acerca de la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N.º 00491, a través de herramientas que simplifiquen la medición, recopilación, organización, exposición y análisis cuantitativo de los datos, lo que permitirá obtener resultados exactos y verificables que respalden las conclusiones del estudio.

3.2. Tipo de Investigación /Nivel de Investigación

Es una investigación aplicada, consiste en trabajos originales realizados para adquirir nuevos conocimientos; sin embargo, está dirigida fundamentalmente hacia un objetivo o propósito específico práctico. (Frascati, 2015, p.54). Es por ello, que se busca validar para posibles aplicaciones sobre las actividades lúdicas para fortalecer la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba.

3.3. Diseño de la Investigación

El diseño es cuasi experimental, compuesta por dos grupos no equivalentes, uno de control y el otro experimental, con prueba de entrada y de salida, cuyo esquema es el siguiente:

Grupo experimental:	O_1	x	O_2
Grupo control:	O_3		O_4

O₁ y **O₃**: Representa la información recolectada al inicio del experimento. (Pre test) respecto a la variable dependiente (Antes de aplicar el estímulo).

O₂ y **O₄**: Representa la información recolectada al final del experimento. (Post- test) respecto a la variable dependiente. (Después de aplicar el estímulo).

X: Actividades lúdicas -----: Grupos Equivalentes

3.4. Métodos Utilizados

Los métodos que se manejarán en la investigación son:

- a) **Método empírico:** debido a su utilidad para observar, describir y medir fenómenos directamente en el contexto real. Este método permitió recolectar información basada en la experiencia directa con los sujetos de estudio, en este caso, niños de 5 años, a través de la aplicación de instrumentos antes y después de la intervención lúdica. Su aplicación es fundamental para evaluar de manera objetiva los cambios en la dimensión socio-afectiva, permitiendo establecer relaciones entre la variable independiente (actividades lúdicas) y la variable dependiente (dimensión socio-afectiva), mediante datos observables, medibles y analizables estadísticamente.

- b) **Método sistémico dialéctico:** se utilizará un método de investigación sistemático, cuyo propósito fue modelar el objeto de investigación a partir del análisis de sus componentes y las relaciones entre ellos. Por otro lado, el método dialéctico, porque estudia el objeto al revelar las relaciones entre los componentes, basado en la teoría de las contradicciones, que explica el desarrollo de los cambios cuantitativos y con ello intenta influir en la estructura del objeto de estudio, provocando una nueva manifestación. Un objeto con propiedad, función, estructura y diversas relaciones como práctica valorativa en desarrollo positivo.

- c) **Método Inductivo:** se utilizará para la elaboración de las conclusiones generales partir de

ciertas premisas porque se inició con la observación de hechos a registrar; clasificar y examinar estos hechos para hacer una generalización; y contraste de hipótesis.

d) Método Deductivo: se usará el método deductivo porque permitirá extraer las conclusiones de este estudio desde los puntos de partida; en otras palabras, las conclusiones son una consecuencia necesaria de las premisas.

3.5. Población de estudio

La población fue los niñas y niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, que asciende a un total de 91 estudiantes.

Tabla 2. Población de estudio

EDAD	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	M	F	
5 años “A”	11	14	21
5 años “B”	10	13	21
	TOTAL		42

Fuente. Registro de matrícula de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”

3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.6.1. Técnicas de Recolección de Datos

Las técnicas que se manejarán en este trabajo serán las siguientes:

Observación: esta técnica se utilizó directamente en la investigación, para conocer el nivel socio afectivo, así mismo, para evaluar el efecto de las actividades lúdicas, permitiendo reconocer habilidades que los niños irán adquiriendo durante el tiempo de aplicación.

Fichaje: implicó la recolección, estructuración y documentación sistemática de datos teóricos pertinentes para la investigación. Este procedimiento posibilitó respaldar el marco teórico y situar el estudio en el contexto de fuentes académicas modernas. Además, simplificó la detección de antecedentes y bases teóricas fundamentales.

Evaluación: se empleará con el fin de conocer el nivel de la dimensión socioafectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, antes y después del experimento.

3.6.2. Instrumentos de Recolección de Datos

Guía de observación: este instrumento se aplicó directamente en la realización del estudio con la finalidad de determinar el grado de la dimensión socio-afectiva en los niños de 5 años, previo, durante y posterior a la implementación de las actividades lúdica. La orientación facilitó el registro sistemático de los progresos notados en el comportamiento, la interacción social, la manifestación de emociones y otras competencias socio-afectivas. Además, permitió el análisis de los impactos producidos por las actividades recreativas, lo que permitió reconocer los cambios positivos que los niños fueron asimilando gradualmente durante las sesiones de enseñanza.

Fichas bibliográficas: se recolectó información importante para validar el marco teórico del trabajo de investigación, como un parámetro de relevancia para registrarlos.

Test (pre test y post test): brindó información relacionada con el nivel de la dimensión socio afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, antes y después del experimento.

3.7. Técnicas de Procesamiento e Interpretación de Datos

Distribución de frecuencias: se realizará a través de tablas estadísticas, teniendo en cuenta, las frecuencias absolutas, acumuladas y relativas o porcentuales.

Figuras estadísticas: se elaborará en función a la distribución de frecuencias, incidiendo en los polígonos de frecuencias.

Análisis e interpretación de datos: se ejecutará el análisis e interpretación posteriormente de la obtención de datos que se reflejarán en las tablas y gráficos estadísticos.

Media aritmética: se calculará para determinar el valor representativo del conjunto de datos recolectados mediante la aplicación del instrumento a la muestra de estudio.

Desviación estándar: servirá para establecer la dispersión de los datos alrededor de la media aritmética.

Coefficiente de variabilidad: se realizará para revelar si el grupo de control y experimental son homogéneos o heterogéneos respecto a la práctica de valores.

t de student: se utilizará para la comprobación de la hipótesis con los resultados obtenidos en el pos - test por las dos muestras.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Validez y Confiabilidad de Instrumentos

4.1.1. Validez de los Instrumentos

La validez del instrumento se ha realizado a través de juicio de experto con gran experiencia en el campo de la investigación, que a continuación se muestra:

Tabla 2 Juicios de expertos

Experto	Porcentaje	Valoración
Vásquez Puerta Gloria Anita	80	Muy bueno
Ruiz Mirano, Marisol	80	Muy Bueno
Alvarado Yparraguirre, Sephora Yone	85	Excelente
Promedio	81.67	

Fuente: elaboración propia

Considerando que la validez de los instrumentos por juicio de expertos, donde la Rúbrica de observación para medir la dimensión socio - afectiva tiene un promedio de valoración de 81.67% podemos concluir que los instrumentos tienen una excelente validez según la escala de valorización para validar el instrumento de la Escuela de educación Superior Pedagógica Pública “Generalísimo Jose de San Martín”

4.1.2. Confiabilidad de los Instrumentos

La confiabilidad se ha realizado a una muestra piloto a niños de 5 años de la I.E. N°00491 “MMFEL”, Moyobamba, a quienes se ha evaluado a través de la rúbrica que consta de 9 ítems con tres niveles que son inicio, proceso y logrado, esta confiabilidad del instrumento se llevó a cabo a través del Coeficiente de Alfa de Cronbach a través del Software estadístico SPSS versión 19.

Tabla 3 Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	10	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	10	100,0

Fuente: Programa SPSS versión 21

Interpretación

Los datos procesados de nuestra piloto en el programa SPSS versión 21 de los cuales, todos han sido procesados para la prueba de normalidad, sin ningún dato excluido, estos datos se ha obtenido de nuestra muestra piloto que tiene las mismas características de nuestra población.

Tabla 4 Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,858	9

Fuente: Programa SPSS versión 21

Interpretación

Según lo que se observa en la tabla 4, el alfa de Cronbach es de 0,858, lo que indica una excelente confiabilidad del instrumento. Esto sugiere que los ítems o preguntas evaluadas son consistentes y miden de manera fiable el constructo o variable objetivo. En consecuencia, las respuestas de los participantes son coherentes y reproducibles a lo largo del tiempo, lo cual refuerza la validez del instrumento con base en estos resultados obtenidos.

4.2. Pruebas de normalidad

La prueba de normalidad se realizó para saber el estadístico a emplear en la comprobación de hipótesis.

Tabla 5 Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo Experimental	,364	22	,080	,579	22	,052
Grupo Control	,246	22	,091	,766	22	,075

Fuente: software SPSS versión 21

Interpretación

Como se tiene una población $N < 50$ se considera la prueba de Shapiro – Wilk, donde se tiene que el valor $p > 0.05$ para las variables “actividades lúdicas” y “dimension socio-afectiva”, que es mayor a 0,05, significando que los datos obtenidos como resultados de la aplicación del instrumento tienen una distribución normal; por lo tanto, le corresponde el estadístico la t de Student ; para comprobar el efecto de las actividades lúdicas, en el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023.

4.3. Presentación y Análisis de los Resultados

4.3.1. Procesamiento e Interpretación de Datos

Los resultados que se presentan a continuación están relacionados con los objetivos específicos de nuestra investigación, estos resultados tienen la confiabilidad y validez de acuerdo a lo realizado antes de aplicar nuestros instrumentos y a continuación se detallan:

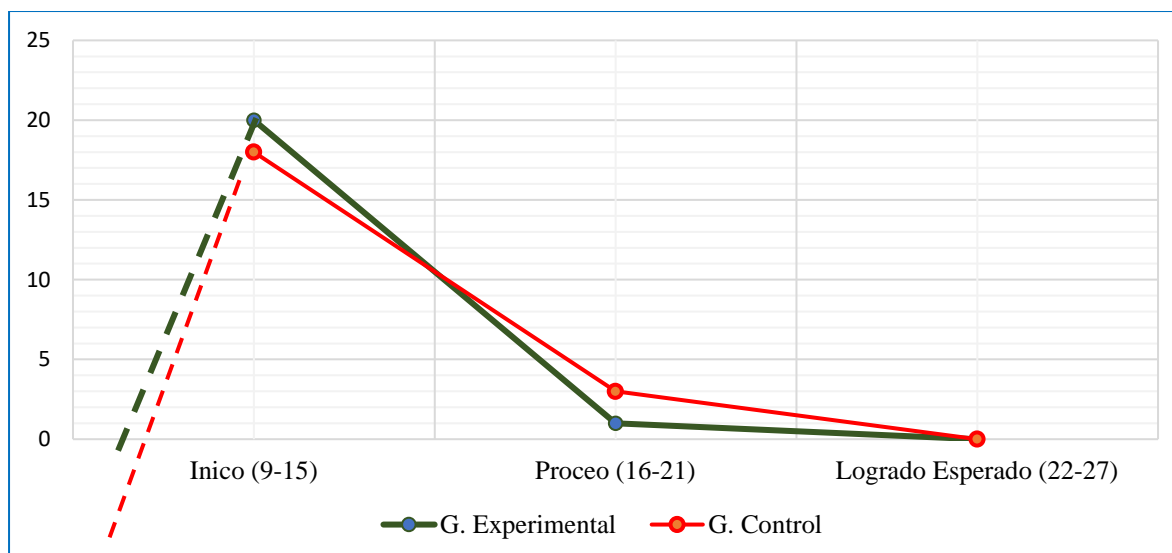
Resultado 1: Nivel socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”.

Resultados del Pretest

Tabla 6 Resultados del Nivel socio-afectiva

Niveles	Grupo experimental $(xi - \bar{x})^2 * fi$				Grupo Control $(xi - \bar{x})^2 * fi$				
	xi	fi	hi%	xi.fi	fi	hi%	xi.fi		
Inico (9-15)	12	20	95%	240	1.92	18	85.71%	216.00	15.52
Proceo (16-21)	18.5	1	5%	18.5	38.32	3	14.29%	55.50	93.12
Logrado (22-27)	24.5	0	0%	0	0.00	0	0.00%	0.00	0.00
total		21	100%	258.5	40.24	21	100.00%	271.50	108.64

Fuente: elaboración de las tesis



Figuras 1. Resultados del pretest

De acuerdo a la tabla 4 y figura 1, se tiene que:

Los resultados del pretest indican que, en el grupo de control, la mayoría de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio [9-15], con 18 estudiantes (85.71%), y un menor número en el nivel de proceso [15-21], con 3 estudiantes (14.29%). En el grupo experimental, 20 estudiantes (95%) están en el nivel de inicio y 1 estudiante (5%) está en proceso. Estos datos muestran que la mayoría de los estudiantes en ambos grupos se encuentra en el nivel de inicio en la dimensión esperada, lo que a menudo se refleja en dificultades para compartir juguetes, expresar emociones adecuadamente, establecer amistades, comprender normas sociales y manejar la frustración. En el nivel de proceso, donde se encuentra una minoría de los estudiantes, se observa un progreso mínimo en la dimensión socio-afectiva esperada, indicando que aún presentan problemas con las normas sociales y el compartir, requiriendo más atención y guía del docente.

Tabla 7 Análisis de variabilidad con los resultados del pretest

GRUPOS	ESTADÍSTICOS		
	\bar{x}	S	CV%
CONTROL	12.93	2.33	18.03%
EXPERIMENTAL	12.31	1.42	11.52%

Fuente: Datos de la tabla 6

Interpretación

En la tabla 7 se observa los estadísticos que presentan los resultados obtenidos en el pretest:

- La media aritmética del grupo de control es de 12,93 puntos, mientras que la del grupo experimental es de 12,31, según la escala de calificación establecida. Estos promedios indican que los estudiantes de ambos grupos están en el nivel de inicio en la dimensión socio-afectiva. Esto sugiere que los estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de los aprendizajes esperados o requieren más tiempo y apoyo del docente debido a sus ritmos y estilos de aprendizaje individuales.
- La desviación estándar en el grupo de control es 2,33 y en el grupo experimental es de 1,42 los cuales indican que en ambos grupos los resultados obtenidos se dispersan alrededor de su media aritmética o promedio en ese valor. Es decir, los estudiantes presentan puntajes similares en ambos grupos.
- El coeficiente de variación del grupo de control es de 18,03% y el del grupo experimental es de 11,52%. Esto indica que ambos grupos son relativamente homogéneos en términos del desarrollo de la dimensión socio-afectiva, considerando el valor referencial del 33%. A pesar de esta homogeneidad, se observa que los estudiantes de ambos grupos se encuentran en el nivel de inicio en esta dimensión. Esto sugiere que, aunque los estudiantes muestran un desarrollo similar en la dimensión socio-afectiva, todavía están en las primeras etapas de su desarrollo y necesitan apoyo adicional para avanzar.

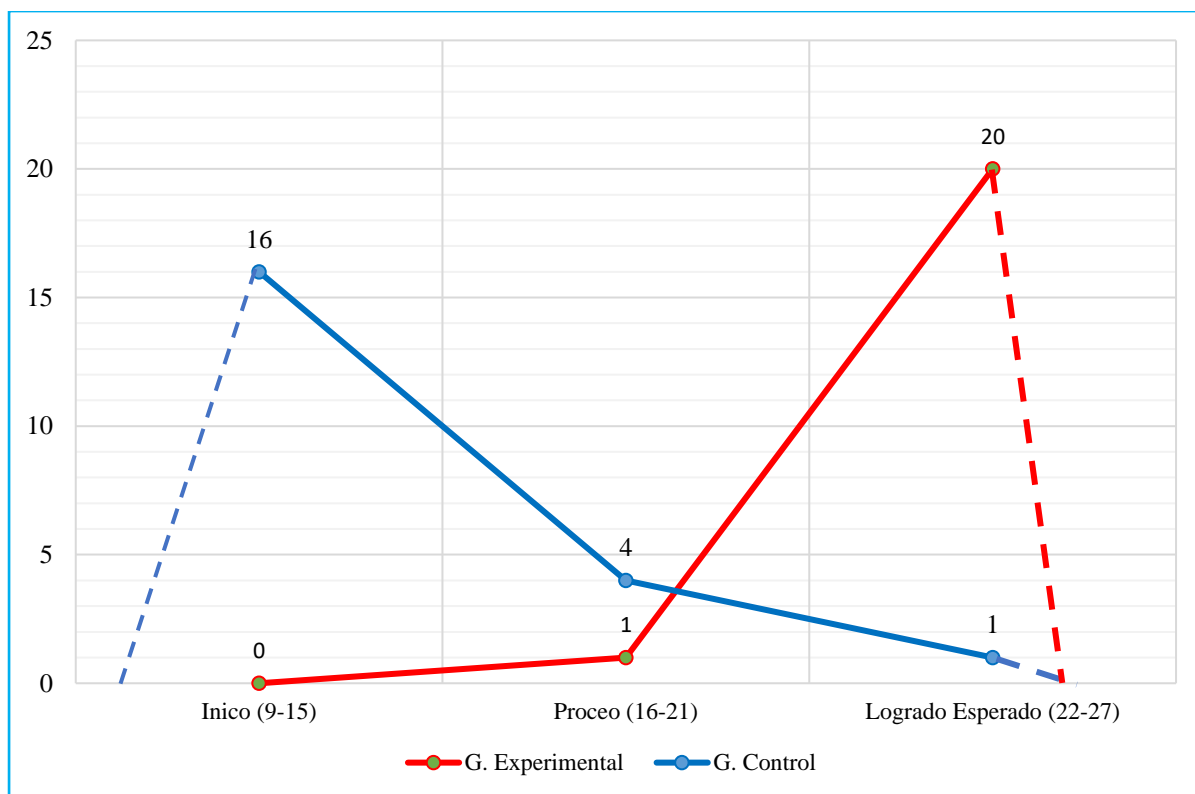
Resultados del Postest

Luego de la aplicación del Postest al grupo de control, conformado por 21 niños sección “Loritos”, y al grupo experimental, por 21 niños sección “Abejitas” tenemos los siguientes resultados:

Tabla 8. Resultados del nivel socio-emocional

Niveles	Grupo experimental				Grupo Control				xi.fi	
	xi	fi	hi%	xi.fi	xi	fi	hi%	xi.fi	xi.fi	
Inico (9-15)	12	0	0%	0	0.00	16	76.19%	192.0	53.78	
Proceo (16-21)	18.5	1	5%	18.5	32.65	4	19.05%	74.00	87.11	
Logrado (22-27)	24.5	20	95%	490	1.63	1	4.76%	24.50	113.78	
total		21	100%	508.5	34.29	21	100.00%	290.50	254.67	

Fuente: elaboración propia



Figuras 2. Resultados del Postest.

Interpretación

De acuerdo a la tabla 6 y figura 2, se tiene que:

Los resultados obtenidos con el postest en el grupo control están en inicio [9-15] con 16 estudiantes que representa el 76,19%; en proceso [16-21] con 4 estudiantes que equivale al 19,05% y en el logro destacado [22-27] un estudiante con un 4,76%. Mientras en el grupo experimental se muestra que 20 estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado con un 95% y en proceso un estudiante que equivale el 5%; es decir, este nivel obtenido en el grupo experimental en su mayoría de estudiantes (LOGRO ESPERADO), se evidencia cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la dimensión socio-afectiva, demostrando manejo satisfactorio se observa que puede compartir juguetes, expresar sus emociones de manera adecuada, formar amistades, seguir normas sociales y manejar la frustración. Estas habilidades indican un desarrollo emocional y social acorde con su edad, demostrando capacidad para interactuar positivamente con sus pares y adaptarse a diferentes situaciones sociales. Por lo tanto, estos resultados muestran diferencias significativas a favor del grupo experimental donde se aplicó las actividades lúdicas como estrategias.

Tabla 9 Análisis de variabilidad con los resultados del postest

GRUPOS	ESTADÍSTICOS		
	\bar{x}	S	CV%
CONTROL	13,83	3,57	25,80%
EXPERIMENTAL	24,21	1,31	5,41%

Nota: Datos de la tabla 6

Interpretación

En la tabla 10 se observa los estadísticos que presentan los resultados obtenidos en el posttest:

- La media aritmética o promedio del grupo de control es de 13,83 puntos en la escala de calificación establecida; lo cual indica que los estudiantes del grupo de control se encuentran EN INICIO respecto a la dimensión socio-afectiva, significa que los estudiantes aún están iniciando y tienen dificultades o comienza a desarrollar los aprendizajes previstos en el desarrollo de la dimensión socio-afectiva, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo. Mientras, que en el grupo experimental es de 24,21 lo cual indica que los estudiantes alcanzaron un LOGRO ESPERADO, cuando el estudiante demuestra que ha logrado aprender en el tiempo establecido.
- La desviación estándar en el grupo de control es 3,57 y en el grupo experimental es de 1,31 los cuales indican que en ambos grupos los resultados obtenidos son dispersos con respecto a la media aritmética o promedio, sin embargo, los puntajes del grupo de control son más dispersos que del grupo experimental.
- El coeficiente de variación del grupo de control es de 25,80% y del grupo experimental es de 5,41% indicando que ambos grupos son homogéneos; ya que el valor obtenido es inferior al valor convencional de 33%; por lo tanto, en base a lo obtenido podemos mencionar que en el grupo experimental es más homogéneo.

4.3.2. Comprobación de la Hipótesis

la efectividad de las actividades lúdicas en el fortalecimiento la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023.

Para verificar la hipótesis, se utilizó la prueba de normalidad seguida de la aplicación de la estadística inferencial mediante la prueba t para dos muestras independientes. Esta

prueba se realizó para determinar si las medias del postest entre el grupo de control y el grupo experimental difieren significativamente. Se empleó una prueba bilateral (de dos colas) con un nivel de significancia de $\alpha = 5\%$ (0,05). Este enfoque permitió evaluar si las diferencias observadas en las medias pueden atribuirse al tratamiento experimental o si son producto de la variabilidad natural en los datos. La elección de la prueba t y el nivel de significancia aseguran una evaluación rigurosa y objetiva de los resultados.

Planteamiento de la hipótesis estadística

Hipótesis nula (H_0): $H_0: \bar{U}G_{exp} = \bar{U}G_{ctr}$

Si se aplica las actividades lúdicas, entonces no influirán significativamente en la eficacia del fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023.

Hipótesis alterna (H_1): $H_1: \bar{U}G_{exp} \neq \bar{U}G_{ctr}$

Si se aplica las actividades lúdicas, entonces influirán significativamente en la eficacia del fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023.

Prueba T e IC de dos muestras: Grupo Experimental Vs Grupo Control

Método

μ_1 : media de Grupo Experimental

μ_2 : media de Grupo Control

Diferencia: $\mu_1 - \mu_2$

Se presupuso igualdad de varianzas para este análisis

Tabla 10 Estadísticas descriptivas

Muestra	N	Media	Desv.Est.	Error estándar de la media
Grupo Experimental	22	26.00	1.98	0.42
Grupo Control	22	13.73	2.62	0.56

Fuente: Minitab v 19

Tabla 11 Estimación de la diferencia

Diferencia	Desv. Est. agrupada	IC de 95% para la diferencia
12.273	2.322	(10.860; 13.685)

Fuente: Minitab v 19

Prueba

Hipótesis nula $H_0: \mu_1 - \mu_2 = 0$

Hipótesis alterna $H_1: \mu_1 - \mu_2 \neq 0$

Tabla 12 Valor de la T Student

Valor T	GL	Valor p
17.53	42	0.000

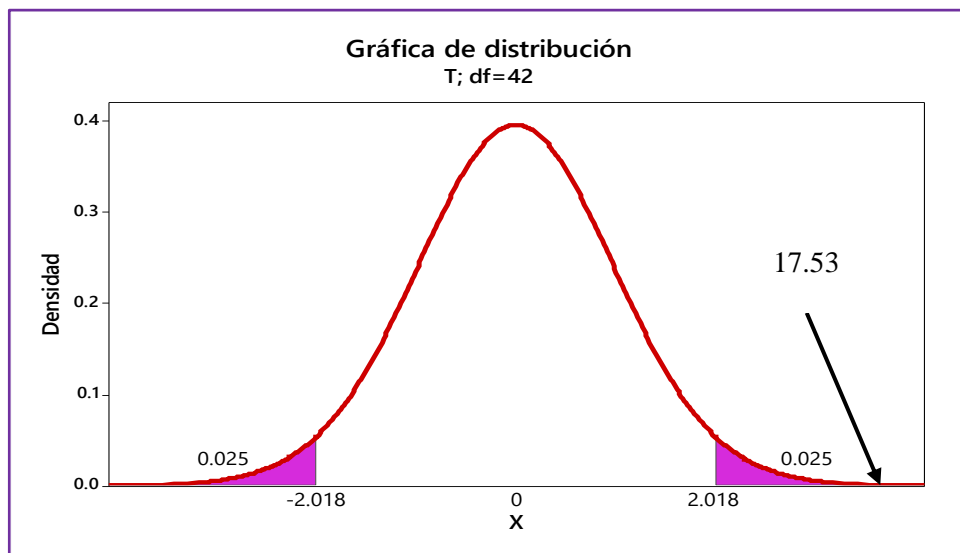
Fuente: Minitab v 19

Obtención de la “t” de la tabla de (t):

La prueba t de Student se utilizó con 42 grados de libertad, aplicando un nivel de error del 5% y un nivel de confianza del 95%. Este método implica una prueba bilateral, la cual se representa gráficamente con dos colas. Para estos parámetros, el valor crítico de t se obtiene de las tablas de distribución t. Este valor crítico nos permite determinar si las diferencias observadas entre las medias del grupo de control y el grupo experimental son estadísticamente significativas o si pueden atribuirse al azar. La precisión de estos cálculos es crucial para validar la hipótesis planteada.

$$t_t = t(0,05; 42)$$

$$t_t = \pm 2,018$$



Figuras 3. Distribución de probabilidad-campana de Gauss

Regla de decisión:

✓ Si $t_c < t_t$, entonces se acepta la H_0 y se rechaza la H_1

✓ Si $t_c > t_t$, entonces se rechaza la H_0 y se acepta la H_1

También:

✓ Si la sig $p > \alpha$, entonces se acepta la H_0 y se rechaza la H_1

✓ Si la sig $p < \alpha$, entonces se rechaza la H_0 y se acepta la H_1

Como: $t_c > t_t$ ($17.53 > 2.018$), además la sig. $p = 0,000 < 0,05$ entonces se rechaza la H_0 y se acepta la H_1

Por lo tanto: Los resultados obtenidos en el postest por el grupo de control y grupo experimental donde las actividades lúdicas, evidencian el desarrollo de la dimensión socio-emocional, debido a que $p=0,000 < 0.05$ y T calculada ($17,53$) $>$ T tabla ($2,018$), Por lo que nos permite declarar que el nivel de eficacia de la aplicación las actividades lúdicas, influyen significativamente en el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023.

4.4. Discusión de Resultados

Según López Quispe (2022), al inicio el 52% de los niños presentaban dificultades significativas en empatía, regulación emocional y expresión afectiva; tras la intervención, el 80% mejoró significativamente, con un aumento absoluto del 28%, además de una reducción del 35% en conductas agresivas y un incremento del 45% en comportamientos cooperativos, lo cual refleja un avance importante en las habilidades socioemocionales y en la convivencia escolar. En contraste, los resultados del pretest de la presente investigación muestran que, en el grupo de control, el 85.71% de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio [9-15], mientras que solo el 14.29% alcanzaba el nivel de proceso [15-21]; en el grupo experimental, el 95% estaba en nivel de inicio y solo el 5% en proceso, evidenciando que la mayoría de los niños aún enfrenta dificultades para expresar emociones y cumplir normas sociales. Por lo tanto, aunque López Quispe (2022) demostró mejoras significativas tras una intervención, los datos actuales indican que los estudiantes parten de un nivel bajo en habilidades socioemocionales, lo que subraya la necesidad de implementar intervenciones efectivas y continuas para lograr avances similares y mejorar la regulación emocional y la convivencia escolar.

Según Acar y Kaya (2024), tras una intervención de 6 semanas, el grupo experimental mostró un aumento significativo del 89.7% en inteligencia emocional, pasando de 12 niños (40%) que reconocían emociones básicas a 27 niños (90%), además de un incremento en cooperación del 47% al 85% y una disminución del 58% en conflictos por falta de comunicación. En contraste, los resultados del pretest de este estudio indican que la mayoría de los estudiantes en ambos

grupos se encuentra en el nivel de inicio, con un 85.71% en el grupo de control y un 95% en el grupo experimental, reflejando dificultades para expresar emociones, compartir y manejar la frustración. En el nivel de proceso, solo una minoría (14.29% en control y 5% en experimental) presenta un avance mínimo en la dimensión socio-afectiva. Por lo tanto, estos resultados sugieren que, aunque los estudiantes actualmente muestran un desarrollo socioemocional inicial y requieren mayor apoyo docente, la implementación de intervenciones estructuradas, como la descrita por Acar y Kaya, podría ser fundamental para mejorar significativamente la inteligencia emocional, la cooperación y la resolución de conflictos en esta población.

Por otro lado, Pereyra Yoplac (2023) demostró que la implementación de actividades lúdicas estructuradas incrementó en un 30% los comportamientos prosociales en niños de 5 años, pasando del 42% al 72% en manifestaciones de tolerancia, respeto y ayuda mutua, además de reportar una reducción del 40% en conductas disruptivas y conflictos entre pares, con un 85% de docentes observando mejoras significativas en la gestión emocional. Asimismo, el 90% de los padres percibió un progreso notable en la expresión emocional y el vínculo afectivo de sus hijos. En contraste, los resultados de este estudio, con una población menor a 50 sujetos, indicaron que tanto las variables “actividades lúdicas” como “dimensión socio-afectiva” presentan una distribución normal ($p > 0.05$, prueba de Shapiro-Wilk), y por ello se aplicó la prueba t de Student para evaluar el efecto de la intervención. Por lo tanto, considerando la evidencia previa y la validez estadística de los datos actuales, se concluye que las actividades lúdicas son efectivas para fortalecer significativamente la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años, evidenciando la necesidad de su inclusión sistemática en el proceso educativo para favorecer el desarrollo emocional y social en la etapa preescolar.

Gutiérrez Rozas y Mayhua Andrade (2024) reportaron que, antes de la intervención, el 59.3% de los niños presentaba un bajo nivel en habilidades sociales, con dificultades para compartir, expresar emociones y comunicarse asertivamente. Tras la aplicación del juego de roles, el porcentaje de niños con un nivel alto en habilidades sociales aumentó al 60.7%, mientras que aquellos con bajo nivel se redujeron al 14.9%, mostrando una mejora absoluta del 44.4%. Además, el 75% de los niños incrementó su capacidad para la resolución pacífica de conflictos y el autocontrol emocional. En contraste En la Institución Educativa N.º 00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, las actividades realizadas se enfocaron principalmente en el fortalecimiento de la dimensión emocional (40%) y social (20%), destacando la importancia de estas áreas en la etapa preescolar. Esto evidencia que las actividades recreativas, como el

juego de roles, contribuyen significativamente al desarrollo socioemocional de los niños, favoreciendo tanto la autoestima como la empatía. Por lo tanto, integrar este tipo de intervenciones lúdicas en el currículo educativo es fundamental para potenciar las habilidades socio-afectivas y mejorar el bienestar integral de los niños en edad preescolar.

CONCLUSIONES

- ❖ Se comprobó la eficacia de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la I.E. N.º 00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, fue positiva y significativo; ya que el grupo experimental mostró un avance significativo en el postest, alcanzando un 95% en el nivel de logro esperado; mientras en el grupo control 4.76%. El grupo experimental tuvo una media aritmética de 24,21 y un 5,41%, de variación, mientras que el grupo control tuvo una media de 13,83 y un 25,80% de variación. Las actividades lúdicas permitieron desarrollar habilidades emocionales y sociales. Por tanto, las actividades lúdicas contribuyen significativamente al desarrollo socio-afectivo infantil.
- ❖ El nivel socio-afectivo en niños de 5 años de la I.E. N°00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, Moyobamba, 2023, en el pretest revelaron que en el grupo control, el 85.71% de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio, el 14.29% en proceso y ninguno en el nivel de logro esperado. En el grupo experimental, el 95% estaba en nivel de inicio y solo el 5% en proceso. En el postest, el grupo control presentó un 76.19% en nivel de inicio, 19.05% en proceso y solo un 4.76% en logro esperado, mostrando avances mínimos. En cambio, el grupo experimental alcanzó un 95% en nivel de logro esperado y un 5% en proceso, sin estudiantes en nivel de inicio.
- ❖ La aplicación de actividades lúdicas para fortalecer la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”, durante el año 2023, se llevó a cabo mediante 10 sesiones estructuradas. De estas, 4 sesiones (40%) estuvieron orientadas al desarrollo emocional, 2 sesiones (20%) al aspecto social, 2 (20%) a la creatividad, mientras que las dimensiones cultural y cognitiva se trabajaron en 1 sesión cada una (10%). Los resultados obtenidos en el postest en el grupo experimental el 95% en nivel de logro esperado y un 5% en proceso lo que reflejan que, a través del juego, los niños lograron avances significativos en la dimensión socio-emocional.
- ❖ Se demostró estadísticamente la efectividad de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”. Los resultados del postest muestran que el grupo experimental, se obtuvo puntajes más altos en la dimensión socio-afectiva en

comparación con el grupo control. Esto se respalda con un valor de $p=0.000 < 0.05$ y una T calculada (17.53) $>$ T tabla (2.018), lo que permite afirmar que existe una diferencia estadísticamente significativa entre ambos grupos, se demuestra que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo y eficaz en el desarrollo emocional y social de los niños.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los docentes de educación inicial, implementar sistemáticamente actividades lúdicas orientadas al desarrollo socio-afectivo en sus sesiones, dado su impacto positivo y significativo comprobado en el progreso emocional y social de los niños.

A los especialistas de la UGEL Moyobamba y dirección regional, que impulsen a diseñar programas de intervención lúdica desde el inicio del año escolar, priorizando a los estudiantes con niveles bajos de desarrollo socio-afectivo, a fin de lograr avances significativos desde etapas tempranas.

A las instituciones educativas de formación superior, especialmente de los docentes del nivel inicial, a organizar, planificar y ejecutar capacitaciones sobre la importancia de implementar las actividades lúdicas diversificadas que aborden no solo el aspecto emocional, sino también lo social, creativo, cultural y cognitivo, para asegurar un desarrollo integral de los niños.

A los responsables de políticas educativas, promover investigaciones continuas y la capacitación docente en estrategias lúdicas, dado su efecto estadísticamente comprobado en el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva en la primera infancia.

A las docentes la Institución Educativa N.º 00491 “Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi Moyobamba que integren en sus sesiones de aprendizaje estrategias metodológicas basadas actividades lúdicas, permitiendo así que los niños desarrollen las capacidades socio-afectivo.

Referencias Bibliográficas

- Andrés, T., & De, T. (2017). *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista* ISSN: 2172-9204. Universidad Complutense Madrid. Obtenido de <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>
- Acar, Z., & Kaya, S. (2024). Effectiveness of Play-Based Intervention on Emotional Intelligence and Peer Interaction in Children. *Journal of Assessment and Research in Applied Counseling (JARAC)*, 6(3), 236–245. <https://doi.org/10.61838/kman.jarac.6.3.26>
- Banco Mundial. (2016). *Paso a Paso programa de educación socioemocional*. Obtenido de <https://documents1.worldbank.org/curated/en/612511527267846341/pdf/126567-WP-v1-P149416-spanish-PUBLIC-GD-Primaria-2o.pdf>
- Bisquerra, R. (2020). *Definición conciencia emocional*. Obtenido de <https://www.rafaelbisquerra.com/competencias-emocionales/conciencia-emocional/#:~:text=%2D%20Es%20la%20capacidad%20para%20percibir,inatenci%C3%B3n%20selectiva%20o%20din%C3%A1micas%20inconscientes>.
- Blanco Canales, A. (2019). *LA EMOCIÓN Y SUS COMPONENTES*. Universidad de Alcalá. Obtenido de <https://grupoleide.com/wp-content/uploads/2019/09/Ana-Blanco-La-emoci%C3%B3n-y-sus-componentes.pdf>
- Bartolo Hurtado, K. (2022). *El juego libre y su influencia en la regulación emocional de los niños de 3 a 5 años* (Tesis de licenciatura). Instituto Tecnológico Superior. Recuperado de https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/14/BartoloHurtado_Kelly.pdf?isAllowed=y&sequence=1
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). *Vygotskian and post-Vygotskian views on children's play*. En P. E. Smith (Ed.), *The Wiley-Blackwell Handbook of Childhood Social Development* (2.ª ed., pp. 377–396). Wiley: <https://doi.org/10.1002/9781444390933.ch18>
- Bravo Castro, M. P., & Pérez Martínez, V. (2016). *Caracterización de la esfera socio-afectiva de preescolares sin amparo filial*. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 32(3). Obtenido de <https://revmgi.sld.cu/index.php/mgi/article/view/265/81>
- Bravo Castro, M. P., & Pérez Martínez, V. T. (2016). *Caracterización de la esfera socio-afectiva de preescolares sin amparo filial*. La Habana, Cuba: *Revista Cubana de Medicina General Integral*. 2016; 32(3). Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/revcubmedgenint/cmi-2016/cmi163d.pdf>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). *ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR*. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 78-86. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Constata Barragán, M. F. (2022). *EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO EN EL NIVEL INICIAL DE EDUCACIÓN INFANTIL DEL CANTÓN LATACUNGA – ECUADOR*. Universidad de Extremadura. Obtenido de <https://hdl.handle.net/11162/223645>
- Díaz Mejía, H. A. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad Símbolica*. Bogotá: Magisterio p (aula abierta). Obtenido de

<https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=gHUUrRtu7gQC&oi=fnd&pg=PA2&dq=L%C3%BAAdica+y+recreaci%C3%B3n&ots=umIIga-lgQ&sig=8RuOtm2WbI9N4HMknger9frfG8#v=onepage&q=L%C3%BAAdica%20y%20recreaci%C3%B3n&f=false>

Díaz, H. (2008). *hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Bogotá: magisterio. Obtenido de

https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=gHUUrRtu7gQC&oi=fnd&pg=PA2&dq=L%C3%BAAdica.+Editorial+Magisterio&ots=unANbc5caT&sig=WbMc1s31bQnc9_J9IfD13VBGYQ8#v=onepage&q=L%C3%BAAdica.%20Editorial%20Magisterio&f=false

Duckworth, A. L., Peterson, C., Matthews, M. D., & Kelly, D. R. (2007). Grit: Perseverance and passion for long-term goals. *Journal of Personality and Social Psychology*, 92(6), 1087–1101. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.92.6.1087>

Fernandes Sisto, F., Marín Rueda, F. J., & Urquijo, S. (2010). *RELACIÓN ENTRE LOS CONSTRUCTOS AUTOCONTROL Y AUTOCONCEPTO EN NIÑOS Y JÓVENES*. Universidad de Mar del Plata. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v16n2/a11v16n2.pdf>

Frascati. (2015). *Medición de las actividades científicas, tecnológicas y de innovación GUÍA PARA LA RECOPIACIÓN Y PRESENTACIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE LA INVESTIGACIÓN Y EL DESARROLLO EXPERIMENTAL*. Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, FECYT, 2018. Obtenido de <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/9789264310681-es.pdf?expires=1693439543&id=id&accname=guest&checksum=375F03F79693A9978B8ED3A4A9D26F28>

Fundación Carlos Slim. (s.f.). *El juego en la Infancia*. Obtenido de <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>

Gutiérrez Rozas, K. A., & Mayhua Andrade, A. E. (2024). *Juego de roles para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la I.E. "Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría" N° 21, Cusco-2022* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco].

Repositorio

institucional.

<https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/items/005c58c6-2d4e-4251-8bf9-1fee6ed7bb18>

Gómez, M., & Hernández, L. (2019). *Comunicación asertiva y clima escolar en estudiantes de educación básica*. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 1–15. <https://doi.org/10.15359/ree.23-2.9>

Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Methodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

- Hidalgo Paredes, M. (2020). *El juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socioafectivas y favorecer el trabajo cooperativo de niños de 4 años en una institución educativa, privada del distrito de Surco*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17157/HIDALGO_PAREDES_MARIA_BELEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- INEEd. (s.f.). *ESPACIO SOCIOEMOCIONAL*. Instituto Nacional de Evaluación Educativa. Obtenido de <https://www.ineed.edu.uy/socioemocional/>
- Jaramillo Valencia, B. (2020). *La dimensión socio-afectiva y su trascendencia en la vida del niño*. Revista Aletheia Vol. 12 N.º 2 194ISSN 2145-0366 julio-diciembre 202pp. 183-196 .
- López Quispe, J. (2022). *Influencia del juego didáctico en el desarrollo socioemocional de niños de 5 años en la I.E. Villa Hermosa, Moyobamba 2021* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Recuperado de <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.12753/1599>
- Luke, J. J., Brenkert, S., & Rivera, N. (2022). Preschoolers' social emotional learning in children's museums and community playgrounds. *International Journal of Early Years Education*, 30(2), 145–160. <https://doi.org/10.1177/1476718X211059913>
- Lee, J. J., Flouri, E., & Jackson, Y. (2024). The role of timing and amount of outdoor play in emotional dysregulation in preschool children. *Child Care Health and Development*, 51(1), e70020. <https://doi.org/10.1111/cch.70020>
- Mendoza Calderón, A. (2023). *El juego simbólico como estrategia para el desarrollo socioemocional en niños de 5 años en la I.E.I. Niño Jesús de Praga, Tarapoto 2022* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de San Martín. Recuperado de <https://repositorio.unsm.edu.pe/handle/20.500.14075/3245>
- Ministerio de Educación. (2022). *GUÍA DE SOPORTE SOCIOEMOCIONAL PARA LA ATENCIÓN A LOS ESTUDIANTES, DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE LIMA METROPOLITANA*. Lima. doi:<https://www.dreim.gob.pe/dreim/wp-content/uploads/2022/03/GUIA-SOCIOEMOCIONAL.pdf>
- Muguruza Castañeda, A. (Jueves de Septiembre de 2014). *El juego y sus dimensiones*. Obtenido de https://prezi.com/jfxcw-p_-cgs/el-juego-y-sus-dimensiones/
- NeuronUP. (27 de Abril de 2022). *Habilidades sociales : definición, tipos, ejercicios y ejemplos*. Obtenido de <https://www.neuronup.com/actividades-de-neurorrehabilitacion/actividades-para-habilidades-sociales/habilidades-sociales-definicion-tipos-ejercicios-y-ejemplos/#:~:text=Las%20habilidades%20sociales%20son%20el,social%20en%20el%20que%20est%C3%A1>
- Neyra Espinoza, J. R., & Vidaurre Maco, E. F. (2018). *CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO DE LOS NIÑOS DEL PRIMER Y SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA PROVINCIA DE CHICLAYO*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1704/1/TL_NeyraEspinozaJimmy_VidaurreMacoEmely.pdf

- Ocaña & Martín. (2011). *desarrollo socioafectivo*. Madrid: educación infantil. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=PzO-NiaMNpoC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Perez Finol, A. E. (30 de Junio de 2021). *Universidad Espiritu Santo*. Obtenido de La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños: <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=Jugar%20ayuda%20a%20nuestros%20peque%C3%B1os,ayuda%20a%20generar%20resiliencia%20emocional.&text=Posibilita%20diferentes%20movimientos%20que%20ejercitan,ni%>
- Pérez, M. (2021). *El juego y su importancia en la educación infantil*. Revista Internacional de Educación Infantil, 12(3), 45-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Pereyra Yoplac, M. V. (2023). *Actividades lúdicas y socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa N°205 de Ocallí* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas]. Repositorio institucional. <https://repositorio.untrm.edu.pe/handle/20.500.14077/3890>
- Paredes, A., & Salazar, J. (2022). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales* (Tesis de licenciatura). Universidad San Ignacio de Loyola. Recuperado de <https://repositorio.usil.edu.pe/items/bd4eade2-292c-4a27-a37e-a694c4beb97c>
- Paredes Quispe, M. (2022). *Estrategias lúdicas para fortalecer la dimensión socioemocional en niños de 5 años en la I.E. Santa Teresita, Moyobamba 2021* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de San Martín. Recuperado de <https://repositorio.unsm.edu.pe/handle/20.500.14075/3236>
- Posso Restrepo, P., Sepúlveda Gutiérrez, M., Navarro Caro, N., & Laguna Moreno, C. (2015). *LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR*. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174.
- Ramírez Flores, C. (2021). *Impacto del juego estructurado en el desarrollo socioemocional de niños de 5 años en la I.E. Santa María, Tarapoto 2020* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de San Martín. Recuperado de <https://repositorio.unsm.edu.pe/handle/20.500.14075/3152>
- Rincón Gómez, S. L., Mero Bermeo, Z. M., & Ruiz Veas, N. D. (2023). *Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana*. *Revista Franz Tamayo*, 5(14), 9–28. <https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>

- Rodríguez Gómez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderón, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué: Universidad del Tolima. Obtenido de <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/c47c1612-15e4-432a-a606-2d6a1bad11f7/content>
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (Abril de 2009). *efdeportes.com Universidad Pedagógica Experimental Libertador*. Obtenido de La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial: <https://efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Russell, B. (s.f.). *LA AFECTIVIDAD*. Obtenido de https://portalacademico.cch.unam.mx/repositorio-de-sitios/experimentales/psicologia1/Ps1/MD3/MD3-L/LECTURA_AFECTIVIDAD.pdf
- RVM N° 212-2020-MINEDU. (s.f.). *Documento normativo "Lineamientos de Tutoría y Orientación Educativa para la Educación Básica"*. Obtenido de <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1439330/RVM%20N%C2%B020212-2020-MINEDU.pdf.pdf>
- Sarmiento, A., Arrieta, Y., & Escobar, S. (s.f.). *Las Actividades Lúdicas y su Importancia en el desarrollo integral del niño*. Obtenido de <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/download/3216/2857/8119>
- San, N. M. H., Myint, A. A., & Oo, C. Z. (2021). Using play to improve the social and emotional development of preschool children. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 10(2), 16–35. <https://doi.org/10.37134/saecj.vol10.2.2.2021>
- Saucedo Cubas, M. (2024). *Juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 201, Motupe, Lambayeque, 2022* (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/37715>
- Universidad Europea. (30 de Agosto de 2022). *El desarrollo socioafectivo en la Educación Infantil*. Obtenido de <https://universidadeuropea.com/blog/desarrollo-socioafectivo-educacion-infantil/#:~:text=Un%20ni%C3%B1o%20con%20un%20desarrollo,sus%20objetivos%20en%20la%20vida.>
- Villanueva Peña, J. (2023). *El juego dirigido como estrategia para el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 5 años en la I.E. Juan XXIII, Tarapoto 2022* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de San Martín. Recuperado de <https://repositorio.unsm.edu.pe/handle/20.500.14075/3302>
- Weissberg, R. P., Durlak, J. A., Domitrovich, C. E., & Gullotta, T. P. (2015). *Social and emotional learning: Past, present, and future*. In J. A. Durlak, C. E. Domitrovich, R. P. Weissberg & T. P. Gullotta (Eds.), *Handbook of social and emotional learning: Research and practice* (pp. 3–19). The Guilford Press: <https://casel.org/wp-content/uploads/2020/10/CASEL-SEL-Framework-101.pdf>

- Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. *In M. Boekaerts, P. R. Pintrich & M. Zeidner (Eds.), Handbook of self-regulation* (pp. 13–39). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-012109890-2/50031-7>
- Zúñiga, R. M. (2003). El desarrollo socioafectivo de los alumnos y alumnas con aptitudes sobresalientes en educación primaria, un desafío educativo en México. Obtenido de https://www.uaeh.edu.mx/investigacion/productos/4993/uanl_2012.pdf

ANEXOS

Instrumento de evaluación



ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN"

"ALMA MÁTER DE LA FORMACIÓN DE MAESTROS EN
LA AMAZONÍA PERUANA"

Creado por D.S. N° 025-52-ED del 05-12-1952
Licenciada por R.M. N° 245-2020-MINEDU

PRETEST

Rubrica de Evaluación de la dimensión Socio Afectiva. (Pretest)

(Autores: Centti S , Ruiz J. 2023)

Nombres y Apellidos	Grado/Sección	Edad	Fecha

Grupo Experimental

Grupo Control

Dimensiones	Puntaje		
	Inicio	Proceso	Logro esperado
Autoconciencia	Durante las actividades programadas no manifiesta seguridad frente a sus compañeros.	Durante las actividades programadas manifiesta poca seguridad frente a sus compañeros.	Durante las actividades programadas manifiesta seguridad frente a sus compañeros.
	1	2	3
Autorregulación	No controlar sus emociones negativas durante el desarrollo de los juegos lúdicos.	Presenta cierta dificultad para controlar sus emociones negativas durante el desarrollo de los juegos lúdicos.	Es capaz de controlar sus emociones negativas durante el desarrollo de los juegos lúdicos.
	1	2	3
	No muestra respeto por las normas de convivencia.	Pocas veces muestra respeto por las normas de convivencia.	Muestra Respeto por las normas de convivencia.
1	2	3	
Conciencia social	No es tolerante al esperar su turno durante el juego.	Casi siempre tolerante al esperar su turno durante el juego.	Es tolerante al esperar su turno durante el juego.
	1	2	3

	No muestra empatía en diferentes situaciones que se presentan en el juego.	Pocas veces muestra empatía en diferentes situaciones que se presentan en el juego.	Muestra empatía en diferentes situaciones que se presentan en el juego.	
	1	2	3	
Comunicación positiva	No practica el valor del respeto con sus compañeros.	Casi siempre practica el valor del respeto con sus compañeros.	Practica el valor del respeto con sus compañeros.	
	1	2	3	
	No es solidario con sus compañeros.	Pocas veces es solidario con sus compañeros.	Es solidario con sus compañeros.	
	1	2	3	
Determinación	No demuestra esfuerzo durante el desarrollo de las actividades lúdicas	Poca dificultad al demostrar esfuerzo durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	Demuestra esfuerzo durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	
	1	2	3	
Toma responsable de decisiones	Dificultad en tomar decisiones sin afectar a los demás.	Poca dificultad en tomar decisiones sin afectar a los demás.	Es capaz de tomar decisiones sin afectar a los demás.	
	1	2	3	
Niveles de la variable	Inicio (9-15)	Proceso (16-21)	Logro esperado (22-27)	

Evalutados por:

Firma:

Firma:

Nombre: **Ceniti Salas Susan Tatiana**

Nombre: **Ruiz Lozano Judith Tamar**

DNI: **43575846**

DNI: **75575885**

Juicio de expertos

Validación de Instrumento de Medición - Pretest

Nombre del experto(a)	Centro de Trabajo	Cargo
Gloria Anita Puerto Vasquez	EESP: GJSM	Docente

Título de investigación	Actividades lúdicas para fortalecer la dimensión socio-Afectiva.
Autores	Susan Tatiana Centi Salas - Judith Tamar Ruiz Logano.
Nombre del instrumento de medición	Ficha de Observación
Objetivo específico	

Indicadores y Criterios para opinión

CRITERIOS	INDICADORES	Escala de Valoración				
		Deficiente 0 - 20%	Regular 21 - 40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61 - 80%	Excelente 81 -100%
1. Claridad	Los ítems están formulados en lenguaje claro, sencillo, apropiado y específico					X
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				X	
3. Validez	El instrumento refleja un dominio específico del contenido que se pretende medir y su ítem considera a todos los indicadores de la variable dependiente.				X	
4. Confiabilidad	El instrumento mide la variable que pretende medir.				X	
5. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				X	
6. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de actualidad.				X	
8. Coherencia	Coherencia interna entre la variable, sus dimensiones (subvariables) e indicadores.				X	
9. Pertinencia	El instrumento en general es funcional para el propósito de la investigación				X	

Moyobamba, 07 de noviembre de 2023


DNI: 00831657

Validación de Instrumento de Medición - Pretest

Nombre del experto(a)	Centro de Trabajo	Cargo
Marisol Ruiz Mirano	EESPP GJSN	Docente

Título de investigación	Actividades lúdicas para fortalecer la dimensión socio-afectiva.
Autores	Susan Tatiana Centi Salas - Judith Tamar Ruiz Lozano
Nombre del instrumento de medición	Ficha de Observación
Objetivo específico	

Indicadores y Criterios para opinión

CRITERIOS	INDICADORES	Escala de Valoración				
		Deficiente 0 - 20%	Regular 21 - 40%	Bueno 41 - 60%	Muy Bueno 61 - 80%	Excelente 81 - 100%
1. Claridad	Los ítems están formulados en lenguaje claro, sencillo, apropiado y específico					X
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				X	
3. Validez	El instrumento refleja un dominio específico del contenido que se pretende medir y su ítem considera a todos los indicadores de la variable dependiente.				X	
4. Confiabilidad	El instrumento mide la variable que pretende medir.				X	
5. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				X	
6. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de actualidad.				X	
8. Coherencia	Coherencia interna entre la variable, sus dimensiones (subvariables) e indicadores.				X	
9. Pertinencia	El instrumento en general es funcional para el propósito de la investigación				X	

Moyobamba, 07 de noviembre de 2023

M. Centi

DNI: _____

Validación de Instrumento de Medición - Pretest

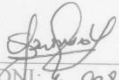
Nombre del experto(a)	Centro de Trabajo	Cargo
Sephora Yane Alvarado Yparaguine	EE SPP GJSN	Docente

Título de investigación	Actividades lúdicas para fortalecer la dimensión socio-Afectiva.
Autores	Susan Tahiana Centti Salas - Judith Tamar Ruiz Lozano
Nombre del instrumento de medición	Ficha de Observación
Objetivo específico	

Indicadores y Criterios para opinión

CRITERIOS	INDICADORES	Escala de Valoración				
		Deficiente 0 - 20%	Regular 21 - 40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61 - 80%	Excelente 81 -100%
1. Claridad	Los items están formulados en lenguaje claro, sencillo, apropiado y específico				X	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				X	
3. Validez	El instrumento refleja un dominio específico del contenido que se pretende medir y su item considera a todos los indicadores de la variable dependiente.				X	
4. Confiabilidad	El instrumento mide la variable que pretende medir.					X
5. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
6. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de actualidad.				X	
8. Coherencia	Coherencia interna entre la variable, sus dimensiones (subvariables) e indicadores.				X	
9. Pertinencia	El instrumento en general es funcional para el propósito de la investigación					X

Moyobamba, 07 de noviembre de 2023


DNI: 6 00835163

Base de datos del pretest

GRUPO CONTROL										
Nº	Items 01	Items 02	Items 03	Items 04	Items 05	Items 06	Items 07	Items 08	Items 09	Puntaje total
1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	11
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	2	1	3	1	3	3	1	2	1	17
9	1	1	1	1	1	2	1	1	1	10
10	1	2	1	3	1	3	2	2	1	16
11	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	2	1	3	2	1	2	1	3	3	18
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
14	2	1	1	1	2	1	1	1	1	11
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
16	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	1	2	1	1	2	1	1	2	1	12
18	1	1	1	1	1	2	2	1	1	11
19	1	1	2	1	2	1	1	1	1	11
20	1	1	1	1	1	1	2	1	1	10
21	1	1	1	2	1	1	1	1	1	10

GRUPO EXPERIMENTAL										
Nº	Items 01	Items 02	Items 03	Items 04	Items 05	Items 06	Items 07	Items 08	Items 09	Puntaje total
1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	11
3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	10
4	2	1	1	1	2	2	1	2	1	13
5	2	1	1	1	2	2	1	1	1	12
6	2	1	1	1	2	2	1	1	1	12
7	2	1	1	1	2	2	1	2	1	13
8	2	1	1	1	2	2	1	2	1	13
9	2	2	1	1	2	2	1	2	2	15
10	2	1	1	1	2	2	1	3	3	16
11	2	1	1	1	2	2	1	1	1	12
12	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
13	1	1	1	1	2	1	1	1	1	10
14	1	1	1	1	2	2	1	1	1	11
15	1	1	1	1	2	2	1	1	1	11
16	1	2	1	1	2	2	1	1	1	12
17	2	1	1	1	2	2	1	1	1	12
18	1	1	1	1	2	1	1	1	1	10
19	2	1	1	1	2	1	1	1	1	11
20	1	1	1	1	2	1	1	1	1	10
21	1	1	1	2	1	1	1	1	1	10

Base de datos del postest

Grupo control										
Nº	Items 01	Items 02	Items 03	Items 04	Items 05	Items 06	Items 07	Items 08	Items 09	Puntaje total
1	3	2	1	1	2	2	1	2	1	15
2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	14
3	2	2	1	1	2	2	3	2	1	16
4	2	3	3	3	2	3	3	3	1	23
5	2	1	1	1	2	2	1	1	1	12
6	2	1	1	1	2	1	1	1	1	11
7	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
8	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
9	1	1	1	3	2	1	3	3	1	16
10	2	1	1	2	1	1	2	1	1	12
11	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
12	2	2	1	1	2	2	1	3	2	16
13	2	1	1	1	2	1	1	1	1	11
14	2	2	1	1	2	2	2	1	1	14
15	2	3	1	2	1	2	2	1	2	16
16	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
17	2	2	2	1	1	1	1	2	1	13
18	2	1	1	1	2	1	1	2	1	12
19	1	2	1	2	2	1	1	2	1	13
20	2	2	1	1	1	2	1	1	1	12
21	2	1	2	1	1	1	1	2	1	12

Grupo experimental										
Nº	Items 01	Items 02	Items 03	Items 04	Items 05	Items 06	Items 07	Items 08	Items 09	Puntaje total
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	26
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	26
5	2	3	1	1	2	1	2	3	3	18
6	3	3	3	3	2	3	3	3	3	26
7	3	3	3	3	3	3	3	2	3	26
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
9	3	3	3	2	3	3	4	3	4	28
10	3	2	3	3	3	3	3	3	3	26
11	3	2	3	3	3	3	3	3	3	26
12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	26
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
17	3	2	3	3	3	3	3	3	3	26
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
19	2	3	3	3	3	2	3	3	3	25
20	3	3	3	3	2	3	3	3	3	26
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
21	3	3	3	3	3	2	3	2	2	24

Anexo sesiones de aplicadas



PERÚ

Ministerio de
EducaciónDirección Regional
de EducaciónUnidad de Gestión Educativa
Local Moyobamba

SESIÓN N° 1

(semana 1)

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.: 00491 "Martín Fulgencio Elorza Legaristi"
- 1.2. Sección: B.
- 1.3. Edad: 5 años.
- 1.4. Nombre de la profesora: Lita Pérez López.
- 1.5. Nombre de la practicante: Judith Tamar Ruiz Lozano.
- 1.6. Nombre del director: Mg. Víctor Tuesta Vela
- 1.7. Día: 27 de noviembre del 2023.



II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

"NOS DIVERTIMOS EN LA ISLA DEL TESORO TRABAJANDO EN EQUIPOS"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO	ÁREA COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
"Hoy vamos a jugar en equipo, aprenderemos que trabajando juntos nos sentimos mejor y podemos lograr más cosas."	PERSONAL SOCIAL Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Se integrarse con sus compañeros en actividades previstas, respetando normas y turnos.	En papelotes representaran en dibujos acuerdos o normas que ellos siguieron y deben seguir para lograr un trabajo en equipo.

IV. DESARROLLO DE LA JORNADA:

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Les comunicamos que hoy pasaremos una pelota de tela, y cuando la música se apague deberán contestar preguntas con ayuda de su compañero de la mano derecha: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Con quienes te gusta jugar? ❖ Recibimos sus respuestas y de manera dinámica dialogamos. <p>RESCATE DE LOS SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es trabajar en equipo? <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿por qué será importante saber trabajar en equipo? <p>PROPÓSITO:</p> <p>La maestra da a conocer el propósito del día: "Hoy vamos a jugar en equipo, aprenderemos que trabajando juntos nos sentimos mejor y podemos lograr más cosas."</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumón. • Diálogo • Propósito. • Pelota de tela. • Música. 	
DESARROLLO	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les comunica que hoy tienen un reto de piratas y que ellos deben lograrlo ya que deberán: 		08:20 09:05 AM



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyabamba



	<ul style="list-style-type: none"> - Caminar juntos sobre una cuerda. - Armar un rompecabezas sencillo. - Pasar una pelota sin que se caiga. <p>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Les brindare unos minutos para que dialoguen y vean entre todos como pueden asumir el reto, al retornar ellos me comentaran como lo piensan lograr. ❖ Los niños dicen que se formaran en grupos, y comparten sus ideas de cómo van a lograr realizar el reto de convertirse en piratas. <ul style="list-style-type: none"> - Se les permite realizar los grupos a ellos mismos. - Se dividen en grupos de 4. - Cada grupo es una "tripulación de piratas" que debe llegar a la isla del tesoro. ❖ Se les comunica que en el camino deben pasar "pruebas de equipo", por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> - Caminar juntos sobre una cuerda sin salirse del camino. - Armar un rompecabezas sencillo entre todos. - Pasar una pelota sin que se caiga, trabajando en colaboración. ❖ Se observa y guía cómo se comunican, si esperan turnos, si se ayudan entre ellos. ❖ Refuerzo verbal constante: "¡Muy bien, están ayudándose!", "Recuerden escuchar a su compañero". <p>ACUERDOS Y TOMA DE DECISIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ya en las mesas de trabajo, cada grupo tendrá un papelote donde representaran en dibujos los acuerdos o normas que siguieron y deben seguir para lograr un trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote. • Colores. • Cinta maskinging. • Rompecabezas. • Pelotas. 	
CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos sobre lo realizado ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo te sentiste durante la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? <p>TRANSFERENCIA</p> <p>En casa, los niños les cuentan a sus papás que han aprendido de lo importante que es trabajar en equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo 	



Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyobamba



FICHA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD: Nos divertimos en la isla del tesoro trabajando en equipos.

FECHA: 27 de noviembre.

ÁREA		PERSONAL SOCIAL		OBS.
COMPETENCIA		Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.		
DESEMPEÑO		Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Se integrarse con sus compañeros en actividades previstas, respetando normas y turnos.		
NIVEL DE LOGRO		PROCESO	ACTO	OBS.
N°	NOMBRES			
01	LIAM RONALDO	✓		
02	LEYSS DIDIER		✗	
03	DANA VALERIA		✗	
04	LUCAS JHAIR		✗	
05	AMIRA CORAL		✗	
06	KAROL MANDHYRA	✓		
07	AINOHA THAÍSSA		✗	
08	JESÚS MIGUEL	✓		
09	HATTICE YSAHO	✓		
10	ANDREA ELENA		✗	
11	CAMILA FERNANDA		✗	
12	CRISTIAN RICARDO	✓		
13	ZAMIR ALEXANDER		✗	
14	LUCIANO GAEL		✗	
15	ISABELLA KATHALEYA		✓	
16	THIAGO FABIÁN	✓		
17	DAMARIS XIOMARA		✗	
18	MÍA VALENTINA	✓		
19	DIAGO HEINER ROONEY		✓	
20	ALEXIA LLUNIET	✓		
21	LUANA FERNANDA	✓		
22	BRYANA MACIEL		✗	
23	AARON NATHAN		✓	



Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de
EducaciónDirección Regional
de EducaciónUnidad de Gestión Educativa
Local Moyobambas

SESIÓN N° 2

(semana 1)

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.: 00491 "Martín Fulgencio Elorza Legaristi"
- 1.2. Sección: B.
- 1.3. Edad: 5 años.
- 1.4. Nombre de la profesora: Lita Perez López.
- 1.5. Nombre de la practicante: Judith Tamar Ruiz Lozano.
- 1.6. Nombre del director: Mg. Víctor Tuesta Vela
- 1.7. Día: 28 de noviembre del 2023.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

"ES MOMENTO DE ACTUAR JUNTOS UN CUENTO"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO	ÁREA COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
"Hoy vamos hacer que todos seamos importantes en el desarrollo de la clase."	PERSONAL SOCIAL Construye su identidad	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	Participa, asume roles y hace participe a sus compañeros en diferentes contextos de la clase.	Pegar imágenes donde se evidencia participación, cumplimiento de roles y compañerismo en un papelote.

IV. DESARROLLO DE LA JORNADA:

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Reúno a los niños en la alfombra y cuenta una breve historia con títeres sobre dos personajes: Tito el Tigre y Luna la Liebre, quienes jugarán juntos, pero uno de ellos no deja participar al otro. <p>RESCATE DE LOS SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué pasó con Tito y Luna? ❖ ¿Cómo se sintió Luna? ❖ ¿Qué podríamos hacer para que todos disfruten el juego? <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿por qué será importante saber trabajar en equipo? <p>PROPÓSITO: La maestra da a conocer el propósito del día: "Hoy vamos hacer que todos seamos importantes en el desarrollo de la clase."</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento. 	
DESARROLLO	<p>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En grupos recrean el cuento, con actuaciones donde deberán organizarse y repartirse los personajes de tal manera que todos actúen. ❖ Se les brindara el espacio para que se formen y decidan que personajes representar, y se les brindara materiales y vestimentas. 		08:20 09:05 AM



PERÚ

Ministerio de
EducaciónDirección Regional
de EducaciónUnidad de Gestión Educativa
Local Moyobamba

	<p>DIALOGA A PARTIR DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En media luna, todos juntos brindamos un espacio para escuchar sus experiencias en las actuaciones: <ul style="list-style-type: none"> - ¿cómo se sintieron cumpliendo el rol de los personajes? - ¿Qué aprendizaje les dejó las actuaciones que realizaron? <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ya en las mesas de trabajo, ellos encontrarán imágenes de escenas donde se evidencia compañerismo y otras que no, ellos deberán tomar las adecuadas y pegarles en un papelote que estará en la pizarra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote. • Disfraces. • Cuento. • Imágenes. • Goma. • Cinta masking. 	
<p>CIERRE</p>	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos sobre lo realizado ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo te sentiste durante la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? <p>TRANSFERENCIA</p> <p>En casa, los niños les cuentan a sus papás que han aprendido de lo importante que es incluir a todos los compañeros en la participación de la clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo 	



Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyabamba



SESIÓN N° 3

(semana 1)

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.: 00491 "Martín Fulgencio Elorza Legaristi"
- 1.2. Sección: B.
- 1.3. Edad: 5 años.
- 1.4. Nombre de la profesora: Lita Perez López.
- 1.5. Nombre de la practicante: Judith Tamar Ruiz Lozano.
- 1.6. Nombre del director: Mg. Víctor Tuesta Vela
- 1.7. Día: 29 de noviembre del 2023.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

" EL TÚNEL QUE SANA EL TEMOR"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO	ÁREA COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
"Hoy expresamos y reconocemos en un juego lúdico la emoción del temor."	PERSONAL SOCIAL Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Expresa y reconoce sus emociones de él y sus compañeros; e identifica las causas que las originan.	Tomarán imágenes referentes a cuando sienten temor y en parejas describirán como ayudarse al enfrentar esta situación dentro del aula.

IV. DESARROLLO DE LA JORNADA:

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Les comunicamos que hoy tenemos la visita de un amigo, que está en una caja pero que tiene miedo despertarse, aquí se les realizara una pregunta: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué tendrá miedo salir? ❖ Recibimos sus respuestas y de manera dinámica dialogamos. ❖ Luego con una caricia en la caja, ellos podrán descubrir quién es. ❖ Al sacar de la caja al amigo, les diremos que es el señor emoción del miedo. <p>RESCATE DE LOS SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué el señor miedo no quiso salir de la caja? <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué podemos hacer para saber actuar cuando sentimos miedo? <p>PROPÓSITO:</p> <p>La maestra da a conocer el propósito del día: "Hoy expresamos y reconocemos en un juego lúdico la emoción del temor."</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un peluche que represente el temor. • Caja. 	
DESARROLLO	<p>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les comunica que hoy jugaremos en un túnel (para ello el túnel ya tiene que estar creado o realizado). ❖ Se les explica que ellos deberán pasar por el túnel, haciendo uso de una linterna. ❖ Dentro del túnel hay imágenes de la emoción del miedo, ellos deberán 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote. 	08:20 09:05 AM



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyobamba



	<p>tomar una imagen y pegarles en el papelote donde esta sus fotos.</p> <p>DIALOGA A PARTIR DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Al terminar el juego, ya con los niños sentados en media luna, se realizará un dialogo, donde podrán expresar sus emociones. <ul style="list-style-type: none"> • ¿cómo se sintieron al ingresar al túnel del miedo? • ¿Cuándo sienten temor, que es lo que les tranquilizan? <p>TRASFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:</p> <p>Ya en las mesas de trabajo, ellos en pareja, tomaran una imagen de temor y entre ellos crearan acuerdos de cómo ayudarse cuando sienten temor dentro del aula.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de temor. • Fotos de los niños. • Linterna. • Cueva de telas. 	
CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos sobre lo realizado ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué importancia tiene conocer cuando sentimos temor? ¿Cómo te sentiste durante la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? <p>TRANSFERENCIA</p> <p>En casa, los niños les cuentan a sus papás que han aprendido de lo importante que es vencer y reconocer cuando sentimos temor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo 	



Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyabamba



FICHA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD: El túnel que sana el temor.

FECHA: 29 de noviembre.

ÁREA		PERSONAL SOCIAL	
COMPETENCIA		Construye su identidad.	
DESEMPEÑO		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Expresa y reconoce sus emociones de él y sus compañeros; e identifica las causas que las originan.	
NIVEL DE LOGRO		PROCESO	INICIO
Nº	NOMBRES		OBS.
01	LIAM RONALDO		X
02	LEYSS DIDIER		X
03	DANA VALERIA		X
04	LUCAS JHAIR		X
05	AMIRA CORAL		
06	KAROL MANDHYRA	X	
07	AINOHA THAISSA	X	
08	JESÚS MIGUEL		X
09	HATTICE YSAHO		X
10	ANDREA ELENA		X
11	CAMILA FERNANDA	X	
12	CRISTIAN RICARDO		X
13	ZAMIR ALEXANDER	X	
14	LUCIANO GAEL	X	
15	ISABELLA KATHALEYA		X
16	THIAGO FABIÁN		X
17	DAMARIS XIOMARA	X	
18	MÍA VALENTINA		X
19	DIAGO HEINER ROONEY		X
20	ALEXIA LLUNIET		X
21	LUANA FERNANDA		X
22	BRYANA MACIEL		X
23	AARON NATHAN		X

FICHA DE OBSERVACIÓN



Mg. Victor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyobamba



SESIÓN N° 4.

(semana 1)

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.: 00491 "Martín Fulgencio Elorza Legaristi"
- 1.2. Sección: B.
- 1.3. Edad: 5 años.
- 1.4. Nombre de la profesora: Lita Perez López.
- 1.5. Nombre de la practicante: Judith Tamar Ruiz Lozano.
- 1.6. Nombre del director: Mg. Victor Tuesta Vela
- 1.7. Día: 30 de noviembre del 2023.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

"LA CHARADA DE LAS EMOCIONES"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO	ÁREA COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Los niños y niñas identificarán y representarán emociones básicas a través del cuerpo y el rostro, reconociéndolas en ellos mismos y en sus compañeros mediante un juego de charada.	PERSONAL SOCIAL Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Identifica y representa diversas emociones usando expresiones faciales, gestos o palabras.	Individual recrearan en dibujo una escena de la emoción con la que se identifican o más les gusto.

IV. DESARROLLO DE LA JORNADA:

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Debajo de sus sillas encontraran imágenes de emociones como: ira, miedo, alegría y tristeza. ❖ Se le dirá que se paren y camine por el aula, y que estén atentos a un comunicado que les brindare, cuando diga congelados. ❖ Al decir congelados, le diré que están invitados a revisar las sillas donde encontraran una sorpresa y deberán pegarlas en la pizarra. ❖ Después de pegarlas deberán volver a sus sitios. <p>RESCATE DE LOS SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué imagen encontraron? • ¿Qué emoción les identifica? <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué será importante conocer nuestras emociones? <p>PROPÓSITO: La maestra da a conocer el propósito del día: "Los niños y niñas identificarán y representarán emociones básicas a través del cuerpo y el rostro, reconociéndolas en ellos mismos y en sus compañeros mediante un juego de charada."</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Imágenes de las emociones. • Sillas. • Cinta maskinging. 	
DESARROLLO	<p>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les comunica que hoy jugaremos la charada, y que lo realizaran de uno en uno, pasaran al frente y le pondremos una imagen de emoción y sus compañeros deberán realizar gestos para que el compañero que está al 		08:20 09:05 AM



PERÚ

Ministerio de
EducaciónDirección Regional
de EducaciónUnidad de Gestión Educativa
Local Moyobamba

DESARROLLO	<p>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En la pizarra colocare imágenes de animales, y les invitamos a participar, cada niño podrá salir a sacar una imagen y con sonrisa deberá imaginar cómo bailaría, por ejemplo: Una jirafa, un pingüino, un cerdo, una rana, etc. ❖ Con ayuda de música, empezaran un corto baile. <p>DIALOGA A PARTIR DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Al terminar el juego, ya con los niños sentados en media luna, se realizará un dialogo, donde podrán expresar: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron al reír y realizar un baile, del animal que han preferido? <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:</p> <p>Ya en las mesas de trabajo, de manera individual dibujaran que les hace felices.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra. • Imágenes de animales. • Cinta maskiting. • Hojas. • Colores. 	08:20 09:05 AM
CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos sobre lo realizado ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué importancia tiene conocer, expresar y respetar nuestras emociones? ¿Cómo te sentiste durante la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? <p>TRANSFERENCIA</p> <p>En casa, los niños les cuentan a sus papás que han aprendido de lo importante que es conocer y expresar nuestras emociones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo 	



Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyobamba



FICHA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD: La charada de las emociones.

FECHA: 30 de noviembre.

ÁREA		PERSONAL SOCIAL		OBS.
COMPETENCIA		Construye su identidad.		
DESEMPEÑO		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Identifica y representa diversas emociones usando expresiones faciales, gestos o palabras.		
NIVEL DE LOGRO		PROCESO	PRODUCTO	OBS.
Nº	NOMBRES			
01	LIAM RONALDO	X		
02	LEYSS DIDIER	X		
03	DANA VALERIA	X		
04	LUCAS JHAIR	X		
05	AMIRA CORAL		X	
06	KAROL MANDHYRA		X	
07	AINOHA THAÍSSA			
08	JESÚS MIGUEL	X		
09	HATTICE YSAHO		X	
10	ANDREA ELENA		X	
11	CAMILA FERNANDA		X	
12	CRISTIAN RICARDO		X	
13	ZAMIR ALEXANDER	X		
14	LUCIANO GAEL	X		
15	ISABELLA KATHALEYA	X		
16	THIAGO FABIÁN		X	
17	DAMARIS XIOMARA		X	
18	MÍA VALENTINA		X	
19	DIAGO HEINER ROONEY		X	
20	ALEXIA LLUNIET	X		
21	LUANA FERNANDA	X		
22	BRYANA MACIEL		X	
23	AARON NATHAN		X	

Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyobamba



SESIÓN N° 5

(semana 1)

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.: 00491 "Martín Fulgencio Elorza Legaristi"
- 1.2. Sección: B.
- 1.3. Edad: 5 años.
- 1.4. Nombre de la profesora: Lita Perez López.
- 1.5. Nombre de la practicante: Judith Tamar Ruiz Lozano.
- 1.6. Nombre del director: Mg. Víctor Tuesta Vela
- 1.7. Día: 01 de diciembre del 2023.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

"CREAMOS UN CIRCUITO "

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO	ÁREA COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Hoy en un circuito dentro del aula reconoceremos y aprenderemos a manejar nuestra frustración.	PERSONAL SOCIAL Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Identifica y expresa sus emociones, durante el desarrollo de la actividad, ayudando y ayudándose en momentos de logros o frustración.	En grupos crean un circuito, plantean reglas y se ayudan a afrontar momentos de frustración.

IV. DESARROLLÓ DE LA JORNADA:

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentamos un cuento corto: "Lolo el conejo y el puente difícil", donde Lolo se frustra por no poder cruzar un puente, pero aprende a respirar y pedir ayuda para lograrlo. <p>RESCATE DE LOS SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Alguna vez te has sentido frustrado? • ¿Qué hiciste cuando algo no te salió como querías? <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué podemos hacer cuando queremos rendirnos? <p>PROPÓSITO:</p> <p>La maestra da a conocer el propósito del día: "Hoy en un circuito dentro del aula reconoceremos y aprenderemos a manejar nuestra frustración."</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento. 	



PERÚ

Ministerio de
EducaciónDirección Regional
de EducaciónUnidad de Gestión Educativa
Local Moyobamba

DESARROLLO	<p>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dividirá en dos grupos el salón y se les invita a crear pequeños circuitos donde ellos mismos deberán realizarlo. ❖ Damos tiempo para que piensen y lo creen, y puedan jugar con sus propias reglas del juego. <p>DIALOGA A PARTIR DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Al terminar el juego, ya con los niños sentados en media luna, se realizará un dialogo, donde podrán expresar como afrontaron cuando perdían, o el circuito no les salía como esperaban. <p>TRASFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:</p> <p>Ya en las mesas de trabajo, en grupos dibujaran el circuito que crearon y deberán elegir un compañero para salir a exponer y explicar como hicieron el circuito, plantearon sus reglas y se ayudaron en momentos de frustración.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra. • Objetos para circuito. • Cinta masking. • papelotes. • Colores. 	08:20 09:05 AM
CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos sobre lo realizado ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo te sentiste durante la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? <p>TRANSFERENCIA</p> <p>En casa, los niños les cuentan a sus papás que han aprendido de lo importante que es conocer y afrontar a la frustración.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo 	



Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de
EducaciónDirección Regional
de EducaciónUnidad de Gestión Educativa
Local Moyobamba

FICHA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD: Creamos un circuito.

FECHA: 01 de diciembre.

ÁREA		PERSONAL SOCIAL		
COMPETENCIA		Construye su identidad.		
DESEMPEÑO		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Identifica y expresa sus emociones, durante el desarrollo de la actividad, ayudando y ayudándose en momentos de logros o frustración.		
NIVEL DE LOGRO		LOGRO	PROCESO	DESEMPEÑO
Nº	NOMBRES			OBS.
01	LIAM RONALDO	X		
02	LEYS DIDIER		X	
03	DANA VALERIA	X		
04	LUCAS JHAIR		X	
05	AMIRA CORAL	X		
06	KAROL MANDHYRA		X	
07	AINOHA THAÍSSA		X	
08	JESÚS MIGUEL	X		
09	HATTICE YSAHO		X	
10	ANDREA ELENA		X	
11	CAMILA FERNANDA		X	
12	CRISTIAN RICARDO	X		
13	ZAMIR ALEXANDER		X	
14	LUCIANO GAEL		X	
15	ISABELLA KATHALEYA	X		
16	THIAGO FABIÁN		X	
17	DAMARIS XIOMARA		X	
18	MÍA VALENTINA	X		
19	DIAGO HEINER ROONEY		X	
20	ALEXIA LLUNIET	X		
21	LUANA FERNANDA	X		
22	BRYANA MACIEL	X		
23	AARON NATHAN		X	

Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyobamba



SESIÓN N° 6

(semana 2)

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.: 00491 "Martín Fulgencio Elorza Legaristi"
- 1.2. Sección: B.
- 1.3. Edad: 5 años.
- 1.4. Nombre de la profesora: Lita Perez López.
- 1.5. Nombre de la practicante: Judith Tamar Ruiz Lozano.
- 1.6. Nombre del director: Mg. Víctor Tuesta Vela
- 1.7. Día: 04 de diciembre del 2023.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

"RECONOZCO CUANDO ESTOY FELIZ"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO	ÁREA COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Los niños y niñas reconocerán y expresarán la emoción de la alegría durante una actividad lúdica grupal, valorando el juego compartido como una experiencia feliz.	PERSONAL SOCIAL Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Demuestra alegría al participar en actividades programadas, expresando esta emoción con sonrisas, movimientos, entusiasmo y disposición para compartir con los demás.	Dibujaran lo que ellos sienten que les causa felicidad.

IV. DESARROLLO DE LA JORNADA:

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Iniciamos cantando una canción (Si estas feliz), con entusiasmo. ❖ Se les muestra una imagen del sol con una carita sonriente. <p>RESCATE DE LOS SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuándo te sientes feliz? • ¿Qué cosas te dan alegría? <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se ve una persona cuando está alegre? <p>PROPÓSITO: La maestra da a conocer el propósito del día: "Los niños y niñas reconocerán y expresarán la emoción de la alegría durante una actividad lúdica grupal, valorando el juego compartido como una experiencia feliz."</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canción. • Sol. • Cinta maskiting. 	



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyobamba



DESARROLLO	<p>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En la pizarra colocare imágenes de animales, y les invitamos a participar, cada niño podrá salir a sacar una imagen y con sonrisa deberá imaginar cómo bailarían, por ejemplo: Una jirafa, un pingüino, un cerdo, una rana, etc. ❖ Con ayuda de música, empezaran un corto baile. 		
	<p>DIALOGA A PARTIR DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Al terminar el juego, ya con los niños sentados en media luna, se realizará un dialogo, donde podrán expresar: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron al reír y realizar un baile, del animal que han preferido? <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:</p> <p>Ya en las mesas de trabajo, de manera individual dibujaran que les hace felices.</p>		
CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos sobre lo realizado ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué importancia tiene conocer, expresar y respetar nuestras emociones? ¿Cómo te sentiste durante la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? <p>TRANSFERENCIA</p> <p>En casa, los niños les cuentan a sus papás que han aprendido de lo importante que es conocer y expresar nuestras emociones.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo

DESARROLLO	<p>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En la pizarra colocare imágenes de animales, y les invitamos a participar, cada niño podrá salir a sacar una imagen y con sonrisa deberá imaginar cómo bailarían, por ejemplo: Una jirafa, un pingüino, un cerdo, una rana, etc. ❖ Con ayuda de música, empezaran un corto baile. 		
CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos sobre lo realizado ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué importancia tiene conocer, expresar y respetar nuestras emociones? ¿Cómo te sentiste durante la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? <p>TRANSFERENCIA</p> <p>En casa, los niños les cuentan a sus papás que han aprendido de lo importante que es conocer y expresar nuestras emociones.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo



Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR

FECHA DE OBSERVACIÓN



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyobamba



FICHA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD: Reconozco cuando estoy feliz.

FECHA: 4 de diciembre.

ÁREA		PERSONAL SOCIAL	
COMPETENCIA		Construye su identidad.	
DESEMPEÑO		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Demuestra alegría al participar en actividades programadas, expresando esta emoción con sonrisas, movimientos, entusiasmo y disposición para compartir con los demás..	
NIVEL DE LOGRO			
		PROCESO	EMPEÑO
Nº	NOMBRES		OBS.
01	LIAM RONALDO	X	
02	LEYSS DIDIER	X	
03	DANA VALERIA	X	
04	LUCAS JHAIR	X	
05	AMIRA CORAL	X	
06	KAROL MANDHYRA	X	
07	AINOHA THAÍSSA	X	
08	JESÚS MIGUEL	X	
09	HATTICE YSAHO	X	
10	ANDREA ELENA	X	
11	CAMILA FERNANDA	X	
12	CRISTIAN RICARDO	X	
13	ZAMIR ALEXANDER	X	
14	LUCIANO GAEL	X	
15	ISABELLA KATHALEYA	X	
16	THIAGO FABIÁN	X	
17	DAMARIS XIOMARA	X	
18	MÍA VALENTINA	X	
19	DIAGO HEINER ROONEY	X	
20	ALEXIA LLUNIET	X	
21	LUANA FERNANDA	X	
22	BRYANA MACIEL	X	
23	AARON NATHAN	X	

Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyobamba



SESIÓN N° 7

(semana 2)

I. DATOS INFORMATIVOS:

11.	I.E.: 00491 "Martín Fulgencio Elorza Legaristi"
12.	Sección: B.
13.	Edad: 5 años.
14.	Nombre de la profesora: Lita Perez López.
15.	Nombre de la practicante: Judith Tamar Ruiz Lozano.
16.	Nombre del director: Mg. Víctor Tuesta Vela
17.	Día: 5 de diciembre del 2023.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

"JUNTOS ELEGIMOS NUESTROS JUEGOS"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO	ÁREA COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Hoy vamos a aprender a ponernos de acuerdo con nuestros amigos para elegir un juego, proponer reglas y divertirnos juntos respetándonos.	PERSONAL SOCIAL Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Demuestra alegría al participar en actividades programadas, expresando esta emoción con sonrisas, movimientos, entusiasmo y disposición para compartir con los demás.	Llegan a un acuerdo y realizan juegos, respetando normas y acuerdos.

IV. DESARROLLO DE LA JORNADA:

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente inicia la clase con una historia contada con títeres: "Luz y los juegos del parque", donde un grupo de niños quiere jugar, pero no se ponen de acuerdo. Se pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué creen que hicieron para solucionarlo? <p>RESCATE DE LOS SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Con quién te gusta jugar? ¿Cómo eligen el juego con tus amigos? ¿Qué pasa si no se ponen de acuerdo? <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué podemos hacer si todos queremos jugar algo diferente? ¿Cómo podríamos elegir un juego donde todos participen? <p>PROPÓSITO:</p> <p>La maestra da a conocer el propósito del día: "Hoy vamos a aprender a ponernos de acuerdo con nuestros amigos para elegir un juego, proponer reglas y divertirnos juntos respetándonos."</p>	<ul style="list-style-type: none"> Títeres. Imágenes de las emociones. Sillas. Cinta masking. 	



PERU

Ministerio de
EducaciónDirección Regional
de EducaciónUnidad de Gestión Educativa
Local Moyobamba

DESARROLLO	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se plantean estas situaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Ana quiere jugar a las escondidas, pero Luis quiere jugar a la pelota. - ¿Qué harían para decidir juntos? <p>BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra guía la conversación sobre la importancia de escuchar a todos y votar. Se presenta una "ruleta de juegos" (con dibujos: escondidas, la soga, carrera de sacos, etc.). ❖ Se escoge democráticamente un juego para practicar. <p>ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se elige entre todos los juegos por votación. ❖ Luego, se acuerdan las reglas con ayuda de la docente. ❖ Finalmente, se juega respetando turnos, reglas y promoviendo la inclusión de todos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruleta. • Dibujos. 	08:20 09:05 AM
CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos sobre lo realizado ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo te sentiste durante la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? <p>TRANSFERENCIA</p> <p>En casa los niños les cuentan a sus papás que han aprendido de lo importante que es poner reglas, y llegar a un acuerdo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo 	



Mg. Víctor Puesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de
EducaciónDirección Regional
de EducaciónUnidad de Gestión Educativa
Local Moyobamba

FICHA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD: Juntos elegimos nuestros juegos.

FECHA: 05 de diciembre.

ÁREA		PERSONAL SOCIAL	
COMPETENCIA		Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	
DESEMPEÑO		Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Demuestra alegría al participar en actividades programadas, expresando esta emoción con sonrisas, movimientos, entusiasmo y disposición para compartir con los demás.	
NIVEL DE LOGRO		PROCESO	LOGRO
Nº	NOMBRES		
01	LIAM RONALDO		X
02	LEYSS DIDIER	X	
03	DANA VALERIA		X
04	LUCAS JHAIR	X	
05	AMIRA CORAL	X	
06	KAROL MANDHYRA	X	
07	AINOHA THAISSA		X
08	JESÚS MIGUEL		X
09	HATTICE YSAHO	X	
10	ANDREA ELENA	X	
11	CAMILA FERNANDA	X	
12	CRISTIAN RICARDO	X	
13	ZAMIR ALEXANDER		X
14	LUCIANO GAEL		X
15	ISABELLA KATHALEYA	X	
16	THIAGO FABIÁN	X	
17	DAMARIS XIOMARA	X	
18	MÍA VALENTINA	X	
19	DIAGO HEINER ROONEY		X
20	ALEXIA LLUNIET	X	
21	LUANA FERNANDA	X	
22	BRYANA MACIEL	X	
23	AARON NATHAN	X	

Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de
EducaciónDirección Regional
de EducaciónUnidad de Gestión Educativa
Local Moyobamba

SESIÓN N° 8

(semana 2)

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.: 00491 "Martín Fulgencio Elorza Legaristi"
- 1.2. Sección: B.
- 1.3. Edad: 5 años.
- 1.4. Nombre de la profesora: Lita Perez López.
- 1.5. Nombre de la practicante: Judith Tamar Ruiz Lozano.
- 1.6. Nombre del director: Mg. Víctor Tuesta Vela
- 1.7. Día: 06 de diciembre del 2023.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

"JUGAMOS A USAR NUESTRA IMAGINACIÓN"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO	ÁREA COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Que los niños y niñas desarrollen su imaginación creando personajes, escenarios y situaciones durante un juego simbólico en grupo.	PERSONAL SOCIAL Construye su identidad	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	Participa de diferentes acciones de juego dejando fluir su imaginación.	recrearan una escena de su imaginación y finalizaran con un collage en la que podrán hacer uso de diferentes imágenes de acuerdo a lo que ellos desean crear.

IV. DESARROLLO DE LA JORNADA:

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente presenta una maleta mágica con disfraces, objetos de cartón, gorros, telas y accesorios. Dice: "Hoy viajaremos con nuestra imaginación a un mundo donde tú decides qué ser y qué hacer. ¿Qué será esta maleta mágica?" • ¿Qué será esta maleta mágica? <p>RESCATE DE LOS SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué te gusta imaginar cuando juegas? • ¿Has jugado a ser otra persona o un personaje? <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasaría si tuviéramos que inventar un mundo solo con cosas que imaginamos? ¿Cómo podríamos jugar si no tenemos juguetes, pero sí muchas ideas? <p>PROPÓSITO: La maestra da a conocer el propósito del día: "Hoy vamos a usar nuestra imaginación para crear personajes, lugares y juegos con lo que tenemos en la maleta mágica."</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maleta mágica. 	



PERÚ

Ministerio de
EducaciónDirección Regional
de EducaciónUnidad de Gestión Educativa
Local Moyobamba

DESARROLLO	<p>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En la pizarra habrá imágenes volteadas de los integrantes de una familia. ❖ Los niños deberán salir al frente tomar una imagen y recrear escenas vivenciadas o vistas en los personajes que les toco. <p>DIALOGA A PARTIR DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Al terminar el juego, ya con los niños sentados en media luna, se realizará un dialogo, donde podrán expresar: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué sintieron al usar su imaginación, y contar historias vivenciadas o creadas en el momento? <p>TRASFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:</p> <p>Ya en las mesas de trabajo, encontraran diversas imágenes y ellos podrán crear un collage de su imaginación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes. • Cinta maskinging. 	08:20 09:05 AM
CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos sobre lo realizado ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo te sentiste durante la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? <p>TRANSFERENCIA</p> <p>En casa los niños les cuentan a sus papás que han aprendido de lo importante que es poner reglas, y llegar a un acuerdo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo 	



Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de
EducaciónDirección Regional
de EducaciónUnidad de Gestión Educativa
Local Moyobamba

FICHA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD: Jugamos a usar nuestra imaginación.

FECHA: 06 de diciembre.

ÁREA		PERSONAL SOCIAL	
COMPETENCIA		Construye su identidad.	
DESEMPEÑO		Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Participa de diferentes acciones de juego dejando fluir su imaginación.	
NIVEL DE LOGRO			OBS.
N°	NOMBRES	PROCESO	PRODUCTO
01	LIAM RONALDO	X	
02	LEYSS DIDIER	X	
03	DANA VALERIA	X	
04	LUCAS JHAIR	X	
05	AMIRA CORAL	X	
06	KAROL MANDHYRA		X
07	AINOHA THAÍSSA		X
08	JESÚS MIGUEL	X	
09	HATTICE YSAHO	X	
10	ANDREA ELENA	X	
11	CAMILA FERNANDA		X
12	CRISTIAN RICARDO	X	
13	ZAMIR ALEXANDER	X	
14	LUCIANO GAEL	X	
15	ISABELLA KATHALEYA	X	
16	THIAGO FABIÁN	X	
17	DAMARIS XIOMARA		X
18	MÍA VALENTINA	X	
19	DIAGO HEINER ROONEY	X	
20	ALEXIA LLUNIET		X
21	LUANA FERNANDA	X	
22	BRYANA MACIEL	X	
23	AARON NATHAN	X	

Mg. Víctor Puesta Vela
DIRECTOR

FICHA DE OBSERVACIÓN



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyobamba



SESIÓN N° 9

(semana 2)

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.: 00491 "Martín Fulgencio Elorza Legaristi"
- 1.2. Sección: B.
- 1.3. Edad: 5 años.
- 1.4. Nombre de la profesora: Lita Perez López.
- 1.5. Nombre de la practicante: Judith Tamar Ruiz Lozano.
- 1.6. Nombre del director: Mg. Víctor Tuesta Vela
- 1.7. Día: 07 de diciembre del 2023.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

"JUGAMOS A LA RUTA DE LA CREACIÓN"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO	ÁREA COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
"Hoy vamos a jugar la ruta de la creación y vamos a usar nuestra imaginación para crear"	PERSONAL SOCIAL convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.	Realiza actividades y se interesa por compartir sus creaciones durante el juego.	Crean y comparten lo realizado.

IV. DESARROLLO DE LA JORNADA:

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente muestra una caja decorada y dice: "Esta es la Caja Creativa. Dentro guardo cosas que hice con mis manos: un dibujo, una historia, una corona... Hoy ustedes también crearán algo para compartir" <p>RESCATE DE LOS SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Has mostrado alguna vez un dibujo o un juguete hecho por ti? • ¿Cómo te sentiste? • ¿Qué te gusta crear? <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué podemos hacer para que nuestras creaciones sean especiales y todos podamos verlas? ¿Cómo podemos contar a los demás lo que hicimos? <p>PROPÓSITO:</p> <p>La maestra da a conocer el propósito del día: "Hoy vamos a jugar la ruta de la creación y vamos a usar nuestra imaginación para crear"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maleta mágica. 	



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyobamba



DESARROLLO	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se plantean estas situaciones: <ul style="list-style-type: none"> - tenemos una ruta que consta de pasar por una línea donde habrá varios objetos para crear. ¿Qué podrían crear mientras caminan por la línea y toman el objeto que ustedes desean? <p>BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> En la línea habrá unas mesas con: botellas, pañuelos, colores, papel, cajas pequeñas, siliconas, etc. Les brindamos unos minutos para que observen e imaginen que pueden crear. Se escoge democráticamente quienes van a ser los primeros 5 alumnos en participar. <p>ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se brinda las reglas y se les invita a imaginar y crear. <p>Finalmente, se juega respetando turnos, reglas, concentración y terminan con una explicación de sus creaciones. .</p>	<ul style="list-style-type: none"> Una line de cinta maskiting Papel Colores Tijeras. Botellas. Cajas pequeñas. Silicona. Cinta maskiting. 	08:20 09:05 AM
CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Dialogamos sobre lo realizado ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo te sentiste durante la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? <p>TRANSFERENCIA</p> <p>En casa los niños les cuentan a sus papás que han aprendido de lo importante que es crear y expresar lo creado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Diálogo 	

Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyobamba



FICHA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD: Jugamos a la ruta de la creación.

FECHA: 07 de Diciembre.

ÁREA		PERSONAL SOCIAL	
COMPETENCIA		Convive y participa en la búsqueda del bien común.	
DESEMPEÑO		Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.	
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Realiza actividades y se interesa por compartir sus creaciones durante el juego.	
NIVEL DE LOGRO		PROCESO	RESULTADO
N°		NOMBRES	
01	LIAM RONALDO	X	
02	LEYSS DIDIER	X	
03	DANA VALERIA	X	
04	LUCAS JHAIR	X	
05	AMIRA CORAL	X	
06	KAROL MANDHYRA		X
07	AINOHA THAÍSSA	X	
08	JESÚS MIGUEL	X	
09	HATTICE YSAHÓ	X	
10	ANDREA ELENA	X	
11	CAMILA FERNANDA	X	
12	CRISTIAN RICARDO	X	
13	ZAMIR ALEXANDER		X
14	LUCIANO GAEL	X	
15	ISABELLA KATHALEYA	X	
16	THIAGO FABIÁN	X	
17	DAMARIS XIOMARA	X	
18	MÍA VALENTINA	X	
19	DIAGO HEINER ROONEY	X	
20	ALEXIA LLUNIET	X	
21	LUANA FERNANDA	X	
22	BRYANA MACIEL	X	
23	AARON NATHAN	X	

OBS.

FICHA DE OBSERVACIÓN



Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación

Unidad de Gestión Educativa Local Moyobamba



SESIÓN N° 10

(semana 2)

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.: 00491 "Martín Fulgencio Elorza Legaristi"
- 1.2. Sección: B.
- 1.3. Edad: 5 años.
- 1.4. Nombre de la profesora: Lita Perez López.
- 1.5. Nombre de la practicante: Judith Tamar Ruiz Lozano.
- 1.6. Nombre del director: Mg. Víctor Tuesta Vela
- 1.7. Día: 11 de diciembre del 2023.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

"JUGAMOS EN EL LABERINTO DE LOS CONOCIMIENTOS"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITO	ÁREA COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
"Hoy vamos a jugar el laberinto de los conocimientos"	PERSONAL SOCIAL convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.	Realiza actividades y se interesa por compartir y expresar lo que conoce de su vida cotidiana.	En parejas correrán el laberinto y podrán avanzar solo si expresan lo que conocen de las imágenes.

IV. DESARROLLO DE LA JORNADA:

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Les mostrare un laberinto con imágenes de paisajes, culturas, etc. <p>RESCATE DE LOS SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Has jugado alguna vez en laberinto? • ¿Cómo te sentiste? <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué podemos hacer para avanzar un laberinto? <p>PROPÓSITO:</p> <p>La maestra da a conocer el propósito del día:</p> <p>"Hoy vamos a jugar el laberinto de los conocimientos "</p>	Un laberinto de ejemplo.	



PERÚ

Ministerio de
EducaciónDirección Regional
de EducaciónUnidad de Gestión Educativa
Local Moyabamba

DESARROLLO	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se plantean estas situaciones: <ul style="list-style-type: none"> - tenemos un laberinto en el patio y ustedes deberán jugar en parejas. ❖ Les realizamos una pregunta y les brindamos un tiempo para pensar y responder. ¿Cómo puedo avanzar el laberinto? ❖ Luego les invitamos salir al patio. <p>BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En el laberinto podrán observar imágenes de: Lugares, dibujos, culturas, etc. ❖ Se escoge democráticamente quienes van a ser los 2 primeros alumnos en participar. <p>ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se brinda las reglas y se les invita a pensar cómo van a llegar a salir del laberinto. <p>Finalmente, se juega respetando turnos, reglas, concentración y solo avanzan si dicen que es la imagen encontrada en sus caminos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Laberinto • Imágenes de lugares, dibujos, costumbres, etc. • Cinta masking. 	08:20 09:05 AM
CIERRE	<p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos sobre lo realizado ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo te sentiste durante la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? <p>TRANSFERENCIA</p> <p>En casa los niños les cuentan a sus papás que han aprendido de lo importante que es conocer y expresar lo que aprenden y conocen de su entorno, ya que eso les permite avanzar y llegar a la meta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo 	



Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio de
EducaciónDirección Regional
de EducaciónUnidad de Gestión Educativa
Local Moyobamba

FICHA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD: Jugamos en el laberinto de los conocimientos.

FECHA: 11 de diciembre.

ÁREA		PERSONAL SOCIAL		
COMPETENCIA		Convive y participa en la búsqueda del bien común.		
DESEMPEÑO		Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.		
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Realiza actividades y se interesa por compartir y expresar lo que conoce de su vida cotidiana.		
NIVEL DE LOGRO				
		PROCESO	INICIO	OBS.
Nº	NOMBRES			
01	LIAM RONALDO	X		
02	LEYSS DIDIER	X		
03	DANA VALERIA	X		
04	LUCAS JHAIR	X		
05	AMIRA CORAL	X		
06	KAROL MANDHYRA	X		
07	AINOHA THAÍSSA	X		
08	JESÚS MIGUEL	X		
09	HATTICE YSAHO	X		
10	ANDREA ELENA	X		
11	CAMILA FERNANDA	X		
12	CRISTIAN RICARDO	X		
13	ZAMIR ALEXANDER	X		
14	LUCIANO GAEL	X		
15	ISABELLA KATHALEYA	X		
16	THIAGO FABIÁN	X		
17	DAMARIS XIOMARA	X		
18	MÍA VALENTINA	X		
19	DIAGO HEINER ROONEY	X		
20	ALEXIA LLUNIET	X		
21	LUANA FERNANDA	X		
22	BRYANA MACIEL	X		
23	AARON NATHAN	X		



Mg. Víctor Tuesta Vela
DIRECTOR

Panel Fotográfico

Foto N° 01. Juegos colaborativos



Evidencia:

En la fotografía registrada como evidencia, se puede observar a los niños inmersos en el juego, colaborando entre ellos y explicando con entusiasmo lo que conocen. La imagen refleja un ambiente armonioso, en el que los niños participan activamente, se escuchan, se apoyan y disfrutan aprendiendo juntos.

Foto N° 2. Activación a través del Juego



Evidencia:

En la fotografía tomada como evidencia, se observa a los niños incluidos activamente en el juego elegido. Se aprecia cómo participan respetando los turnos y siguiendo las normas acordadas previamente. La imagen refleja un ambiente de cooperación, escucha y responsabilidad compartida, fortaleciendo su sentido de pertenencia y autonomía.

Foto 3. Tarjeta de las emociones



Evidencia:

La evidencia se muestra en la imagen adjunta de la actividad lúdica, donde se observa a los niños sentados en el aula, cada uno sosteniendo una tarjeta con una emoción. Los estudiantes están concentrados, imitando con gestos y expresiones faciales la emoción que tienen en la mano. Este momento refleja el nivel de compromiso y comprensión que los niños lograron durante la actividad.

Foto N° 04. Juegos grupales



Evidencia:

La fotografía tomada como evidencia muestra a los niños organizados en grupos, participando activamente en el juego y colaborando entre sí para cumplir los retos. Se aprecia un clima de entusiasmo, respeto y compañerismo. Los niños logran sus objetivos con actitud asertiva, compartiendo responsabilidades y celebrando juntos cada logro alcanzado.

Foto N° 05. Juegos de roles



Evidencia:

La fotografía registrada como evidencia muestra a los niños escuchando atentamente el cuento, y luego colaborando en grupos para repartir y asumir los distintos roles de la historia. Se evidencia concentración, participación activa y una actitud de respeto y cooperación entre ellos.