



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**ACTIVIDADES LÚDICAS MEJORAN EL
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN
NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA I.E.I N°1229 “MICAELA
BASTIDAS” SECHURA – PIURA, 2021**

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

AUTORA

OSORIO AMAYA, YAJAHIRA ELIBANIA

ORCID: 0000-0001-6270-487X

ASESOR

VELÁSQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT

ORCID: 0000-0001-7881-4985

PIURA – PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo.

AUTORA

Osorio Amaya, Yajahira Elibania.

ORCID: 0000-0001-6270-487X

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, estudiante de pregrado, Piura, Perú.

ASESOR

Velásquez Castillo, Nilo Albert.

ORCID: 0000-0001-7881-4985

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, facultad de derecho y humanidades,
escuela profesional de educación, Chimbote, Perú.

JURADO

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela.

ORCID: 0000-0002-1671-5532.

Taboada Marín, Hilda Milagros.

ORCID: 0000-0002-0509-9914.

Palomino Infante, Jeaneth Magali.

ORCID: 0000-0002-0304-2244.

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mg. Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela.

PRESIDENTE

Mg. Taboada Marín, Hilda
Milagros.

MIEMBRO

Dr. Palomino Infante, Jeaneth
Magali.

MIEMBRO

Dr. Velásquez Castillo, Nilo Albert.

ASESOR

3. Dedicatoria y agradecimiento

Dedicatoria.

Este presente trabajo está dedicado en primer lugar a Dios y luego a mi familia (a mi hermosa madre y a mi precioso Hijo); porque son los únicos que me acompañaron y apoyaron de manera incondicional, dándome su amor, paciencia, apoyo moral, económico, siendo mi soporte y gracias a ellos me motivaron a dar cada paso y ayudándome a forjarme como persona, muchos de mis logros son por ellos, al formarme con reglas y con algunas libertades, pero de manera constante me motivaron a alcanzar mis anhelos.

Agradecimiento

Quiero hacer un agradecimiento especial a **Dios**, porque él me ha permitido llegar hasta aquí con su favor, dándome sabiduría, fortaleza y protección, donde recuerdo de manera permanente, en Jeremías 29:11 “Porque yo sé muy bien los planes que tengo para ustedes, afirma el SEÑOR, planes de bienestar y no de calamidad, a fin de darles un futuro y una esperanza”.

Agradecer a mi madre Lilliam Amaya Morales por su apoyo incondicional pues me forjaron de valores y me inculcaron la perseverancia para mi formación profesional. A mi hijo Thiago More Osorio, porque él es motivo muy fuerte para seguir luchando constantemente.

Agradecer a los docentes tutores, por brindarme una orientación permanente, además de su paciencia y dedicación, juntamente con su apoyo incondicional en los momentos difíciles de la investigación, ante el contexto virtual en plena pandemia”.

5. Resumen

El presente estudio surgió al observar las dificultades en la interacción con sus pares, control de emociones; dificultad en respetar normas de convivencia, y autonomía. La investigación tuvo como objetivo determinar de qué manera las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020. El tipo de investigación fue cuantitativa, nivel experimental y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por los niños y niñas del nivel inicial, y la muestra representada por 11 niños y niñas de 3 años; la técnica de muestreo fue no probabilístico por conveniencia; para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación y el instrumento de lista de cotejo que fue validado por los expertos, la prueba de hipótesis fue validada mediante la prueba de Wilcoxon y el principio ético utilizado fue libre participación y derecho a estar informado. Los resultados del pre test fueron el 41.7% de los niños manifiesta nivel proceso y logro en el aprendizaje de personal social, mientras que después de su aplicación el 75% de los niños mostraron nivel logro. Se concluye que las actividades lúdicas centradas en el aprendizaje del área de personal social, favorecen al desarrollo de las habilidades sociales en los niños que conformaron el grupo experimental.

Palabras clave

Lúdicas, estrategia, inicial, personal, social.

Abstract

The present study arose when observing the difficulties in the interaction with their peers, control of emotions; difficulty in respecting the rules of coexistence, and autonomy. The objective of the research was to determine how playful activities improved learning in the Social Personal Area in three-year-old children from I.E.I N° 1229 "Micaela Bastidas", Sechura - Piura, 2020. The type of research was quantitative, experimental level and pre-experimental design. The population was made up of children from the initial level, and the sample represented by 11 children of 3 years; the sample technique was non-probabilistic for convenience, for data collection the observation technique and the Checklist instrument were shown, which was validated by the experts, the hypothesis test was validated using the Wilcoxon test and the ethical principle used was free participation and the right to be informed. The results of the pre-test were that 41.7% of the children show a level of process and achievement in Social Personal Learning, while after its application 75% of the children showed a level of achievement. It is concluded that the recreational activities focused on the Learning of the social personnel área favor the development of social skills in the children who made up the experimental group.

Keywords

Playful, strategy, initial, social, personnel.

5. Contenido

1. Título de la tesis...	i
2. Equipo de Trabajo...	ii
3. Hoja de agradecimiento y dedicatoria.....	iv
4. Resumen y abstract...	vi
5. Contenido...	viii
6. Índice de figuras y tablas.....	xix
I. Introducción...	1
II. Revisión de literatura	
2.1 Antecedentes.....	7
2.1.1 Internacional.....	7
2.1.2 Nacional.....	9
2.1.3 Regional.....	10
2.2 Bases teóricas de la investigación.....	12
2.1 Actividades lúdicas.....	12
2.1.1 Definición de actividades lúdicas.....	12
2.1.1.1. Enfoques.....	14

a) Enfoque lúdico.....	14
b) Enfoque pedagógico.....	14
c) Enfoque psicosocial.....	15
2.1.1.2. Teorías que sustentan las actividades lúdicas.....	16
2.1.1.3. Características de las actividades lúdicas.....	19
2.1.1.4. Clasificación de las actividades lúdicas.....	21
a) Juego individual.....	21
b) Juego paralelo	21
c) Juego cooperativo.....	21
d) Juego evolutivo	21
e) Juego de ejercicio.....	21
f) Juego simbólico.....	21
g) Juego de reglas.....	22
h) Juego de construcción	22
i) Juego físico.....	22
j) Juego educativo.....	22

k) Juego sensorio – motor	23
2.2.1.6 Estrategias lúdicas.....	23
2.2.1.7 Importancia de las actividades lúdicas.....	23
2.2.1.8. Funciones de la actividades lúdicas.....	24
2.2.1.9 Dimensiones de las actividades lúdicas.....	25
a) Dimensión social.....	25
b) Dimensión pedagógica.....	25
c) Dimensión psicológica.....	26
2.1.2. Variable: El aprendizaje	
2.2.2.1 Definición del aprendizaje.....	26
2.2.2.2 Enfoques del aprendizaje.....	30
2.2.2.3 Teorías del aprendizaje.....	30
2.2.2.4 Características del aprendizaje.....	33
2.2.2.5 Clasificación del aprendizaje.....	33
a) Aprendizaje receptivo.....	33
b) Aprendizaje repetitivo.....	33

c)	Aprendizaje por descubrimiento.....	33
d)	Aprendizaje significativo.....	33
2.2.2.6	Estrategias de aprendizaje	34
2.2.2.7	Importancia del aprendizaje del área de personal social.....	34
2.2.2.8	Funciones del aprendizaje	35
2.2.2.9	Dimensiones del aprendizaje... ..	35
a)	Actitudes y percepciones.....	36
b)	Adquirir e integrar el conocimiento.....	36
c)	Uso significativo del conocimiento... ..	36
2.2.3	Relación ente actividades lúdicas y aprendizaje del área de personal social.....	36
2.3	Variables:	
	Variable independiente: Actividad lúdica.....	37
	Variable dependiente: Aprendizaje del área de personal social... ..	37
	Variable 1: Actividad lúdica	37
	Variable 2: Aprendizaje del área de personal social... ..	37
III.	Hipótesis.....	38

4.1 Metodología	40
4.1.1. Diseño de la investigación	40
4.1.2. Tipo de investigación	40
4.1.3. Nivel de investigación.....	40
4.1.4. Diseño de investigación	40
4.2 Población y muestra	41
4.2.1. Población.....	41
4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión. . .	42
4.2.3. Muestra.....	42
4.2.4. Técnica de muestreo.....	43
4.3 Definición y operacionalización de las variables	44
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	49
4.4.1. Técnica de recolección de datos.....	49
4.4.2. Instrumento de recolección de datos	49
4.4.2.1. Validez del instrumento. . .	50
4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento. . .	50
4.5 Plan de análisis	51

4.6 Matriz de consistencia	54
4.7 Principios éticos	57
IV. Resultados.....	59
5.1 Resultados	59
5.2 Análisis de los resultados	67
V. Conclusiones.....	74
Aspectos complementarios.....	75
Referencias bibliográficas.....	77
Anexos	

6. Índice de figuras y tablas

Figuras

Figura 1. Nivel de aprendizaje del área de personal social antes de la aplicación de las actividades lúdicas... ..	58
Figura 2. Aplicación las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje del área de personal social... ..	60
Figura 3. Resultados del nivel del aprendizaje del área de personal social después de la aplicación de las actividades lúdicas... ..	61
Figura 4. Comparación en el nivel del desarrollo de la aprendizaje del área de personal social, según pre test y post test... ..	63

Tablas

Tabla 1 Población de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”	42
Tabla 2. Muestra de la investigación	43
Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable... ..	44
Tabla 4. Cuadro de validación del instrumentos por juicio de expertos... ..	48
Tabla 5. Matriz de consistencia... ..	52
Tabla 6. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon sobre la significativa de las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje	56
Tabla 7. Nivel de aprendizaje del área de personal social antes de la aplicación de	

las actividades lúdicas	57
Tabla 8. Aplicación las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje del área de personal social.	58
Tabla 9. Resultados del nivel del aprendizaje del área de personal social después de la aplicación de las actividades lúdicas.....	60
Tabla 10. Comparación en el nivel del desarrollo del aprendizaje del área de personal social, según pre test y post test.....	61

I. Introducción.

En la presente tesis titulada “Actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la I.E.I N°1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2021. Forma parte del proceso para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Surgió en consecuencia de las observaciones que algunos niños presentan dificultades al no mostrar autonomía en su aprendizaje, mostrando timidez, poco interés en el aprendizaje.

El proceso madurativo-cognitivo en todo el desarrollo integral del niño, es un proceso evolutivo y progresivo que llevara a cabo el desarrollo de habilidades cognitivas, perceptivas, socioemocionales, lenguaje, autocontrol y motoras. Hay estudios donde especifica que los niños a la edad de tres años, van asimilando su entorno en su etapa sensomotora que además irá fortaleciendo el desarrollo del lenguaje que favorecerá a su comunicación, y ante ello; es necesario resaltar la importancia del aprendizaje del área de personal social. El autor Ayala (2018) indica que es “la adquisición del conocimiento en esta área pedagógica que permitirá analizar al niño en su desarrollo personal, adaptación social, identidad personal, desarrollo de sus emociones y cuidado de su entorno” (p. 30).

El área de personal social en educación inicial; es unas de las áreas pedagógicas que examina el desarrollo social y personal de los niños. Tal es así que, Bautista (2018), indica que “es un proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores que son adquiridos, retenidos y utilizados para su maduración evolutiva y adaptación en su conducta” (p. 56).

Entorno a las evaluaciones realizadas a nivel internacional, se realizaron estudios concerniente al desarrollo de personal social, realizado en Ecuador por

Aldás & Bermeo (2016) con niños de 4 y 5 años de edad del centro de educación inicial de San Miguel del Cantón Naranjal; y se pudo determinar que de los niños eran tímidos, presentando dificultades para relacionarse con sus pares, de la misma manera en cuanto a la convivencia con los demás, se observó que se negaban a prestar o compartir los juguetes, además se le hacía difícil el poder compartir su material de trabajo. Así mismo, se evaluó la capacidad del niño para organizar el juego, que implicó determinar que no mostraba indicios de relacionarse, mientras que presenta dudas al momento de tener que organizar el juego, lo que evidenciaba la problemática en cuanto al desarrollo personal y social de los niños.

Por otro lado, en el ámbito nacional, se realizaron estudios tales como el García & Salguero (2018), y hace referencia que en el Perú, en las instituciones educativas presentan niños con déficit de atención o hiperactividad, y que estas son patologías en donde el niño presenta dificultades en sus relaciones interpersonales, ya que muestran conductas agresivas, provocadoras, opositoras e impulsividad con su medio social, que ha sido muy frecuente en los años últimos en la etapa escolar. Por otro lado, hasta el momento, las investigaciones nacionales se han centrado en el conocimiento cognitivo, permitiendo como segundo plano el deterioro de las habilidades sociales.

A nivel local, se describe que durante las prácticas desempeñadas en la Institución Educativa Inicial N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura; se evidencia que los niños en el nivel inicial, expresan actitudes de poco interés en el proceso de aprendizaje, manifestando timidez, desmotivación, baja autoestima; inseguridad, pereza; donde estos comportamientos van a influir negativamente en el desempeño académico y en el proceso de adaptación escolar; siendo generados por rutinas pedagógicas carente de didácticas idóneas conforme a las dificultades e

intereses en los estudiantes

Se ha observado la ejecución de prácticas pedagógicas destinada a una metodología tradicional, siendo rutinas con falta de lúdica, innovación, participación individual y grupal; originado a que la metodología se enfatiza en una temática determinada al plan del área específico; por la cual el grado de participación del estudiante en las actividades del aula es de bajo rendimiento; ante esta realidad, obstaculiza el cumplimiento del objetivo educativo, siendo el de formar a niños participativos, autónomos y que sean constructores de su propio conocimiento.

Ante esta realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado: ¿En qué medida las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021?. Para ello se formuló el siguiente objetivo general: Determinar de qué manera las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.

Para dar respuesta al objetivo general, se formuló los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de aprendizaje del área de personal social, antes de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021. Aplicar las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje del área de personal social en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021. Estimar el nivel de aprendizaje del área de personal social, después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa

N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021. Comparar el nivel de aprendizaje del área de personal social, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Por cada objetivo se plantea hipótesis, donde se detalla la siguiente hipótesis general: Las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.

Asimismo, para dar respuesta a la hipótesis general se desprendieron las siguientes hipótesis específicas: El nivel de aprendizaje del área de personal social, se encuentra en inicio antes de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021. Las actividades lúdicas se aplica para desarrollar el aprendizaje del área de personal social en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021. El nivel de aprendizaje del área de personal social, se encuentra en logrado después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021. Existe diferencia significativa en el nivel de aprendizaje del área de personal social, al comparar los resultados del antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

La presente investigación se justificó a nivel teórico porque enmarca dentro de los propósitos del currículo nacional como de la programación del nivel inicial, MINEDU (2016), relacionado con las competencias, capacidades, desempeños (identidad y convivencia participativa y democrática en todos los ámbitos) del área

de personal social. La justificación metodológica implica que el estudio propone mejorar competencias del área de personal social, aplicándose un programa y diseñándose un instrumento (lista de cotejo) de evaluación siendo validada por medio de juicio de expertos, considerándose la planificación y desarrollo metodológico acorde al currículo nacional de la educación básica. A nivel práctico, radica en que el desarrollo de las competencias sociales que forman parte de la vida del infante, requiriendo el acompañamiento de los docentes, familia y sociedad, pues la adquisición de su identidad responde a un proceso que necesita del acompañamiento y orientación de los adultos.

En la metodología de la investigación, fue de tipo cuantitativa, nivel experimental y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por los niños y niñas del nivel inicial, y la muestra representada por 11 niños y niñas de 3 años; la técnica de muestreo fue no probabilístico por conveniencia; para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación y el instrumento de lista de cotejo que fue validado por los expertos, la prueba de hipótesis fue validada mediante la prueba de Wilcoxon y el principio ético utilizado fue libre participación y derecho a estar informado, beneficencia y no maleficiencia, justicia e integridad científica.

En relación a los resultados, determinó que el 41.7% estuvo en nivel proceso y logro simultáneamente, además un 16.6% se encuentran en nivel inicio en el pre test de los niños y niñas de 3 años; por otro lado al aplicar el post test nos muestran que el 75% se ubican en logro, mientras que un 25% está en proceso; evidenciando que la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje de personal social es efectivo, para los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura.

Se concluye que, el área de personal social busca fortalecer la autonomía, personalidad, además de un avance progresivo en el área emocional, social y cognitivo; destacando el valor de utilizar correctamente las actividad lúdicas como estrategia metodológica para que los niños y niñas construyan su propia identidad, al sentirse únicas y especiales; por otro lado, esta área curricular le permitirá a los niños y niñas desarrollar competencias tales como: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

El presente informe se organiza en seis capítulos, que se detallan de la siguiente manera; en capítulo I: introducción que incluye la interrogante de la investigación, objetivos, justificación, resultados; capítulo II: comprende los antecedentes y bases teóricas de la investigación; capítulo III: hipótesis; capítulo IV: metodología, que describe diseño de la investigación, población y muestra, matriz de operacionalización de variables, técnicas e instrumentos de recolección de datos, plan de análisis, matriz de consistencia, principios éticos; capítulo V: resultados; capítulo VI: conclusiones; y por último los aspectos complementarios, referencias bibliográficas y anexos.

II. Revisión Literaria.

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacionales

Peñañiel (2018), realizó su investigación en Ecuador, en su tesis titulada “El teatro infantil en el desarrollo personal y social en niños de 5 a 6 años en la Universidad de Guayaquil”, para optar el título de licenciada, tuvo como objetivo: determinar de qué manera el teatro infantil influye en el desarrollo personal y social de los niños del nivel inicial; su metodología es de tipo de investigación exploratoria descriptiva, de enfoque cuantitativo, dentro de las técnicas utilizaron la encuesta, observación y como instrumentos el cuestionario y la lista de cotejo, la población y muestra estuvo compuesta por 27 padres de familia, 5 docentes y un directivo. Los resultados obtenidos fueron que el 80% indicaron que el uso de estrategias influye en la formación personal y social de los niños, luego que el 60% de los docentes desarrollan estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de personal social, por otra parte fue el 80% que indicó que el teatro infantil mejora el desarrollo personal de las personas, al igual que en la buena convivencia de los niños, del mismo modo el 60% preciso que la confianza familiar y la autonomía del niño se promueve desde la casa y sobre todo desde temprana edad, así también como que el teatro infantil promueve el desarrollo de la comunicación. Se concluye que los docentes muestran poco interés por trabajar actividades de tipo artístico para la personificación, los ejercicios referidos al arte teatral, genera espacios de confianza, seguridad y motivación para las habilidades y el teatro en todas sus formas, trabajada desde la escuela promueve la participación democrática y la motivación para el aprendizaje.

Pérez & Rivera (2020) realizó su investigación en Ecuador, en tu tesis titulado “Estilos de crianza en el desarrollo personal y social en niños de 4 a 5 años en talleres de promoción de estilos de crianza saludables, ante la Universidad de Guayaquil”, para optar el título profesional de licenciado, teniendo como objetivo general: la interpretación de los estilos de crianza utilizados para desarrollar personal y socialmente al niño. Su metodología de enfoque cuantitativo, el análisis documental y trabajo de campo, como técnicas empleadas encontramos la entrevista, encuesta y la observación, siendo los instrumentos el cuestionario y la lista de cotejo, y en cuanto a la población y muestra estuvo compuesta por 12 docentes, 40 representantes legales y 40 niños. Los resultados mostraron que, de los 40 niños, eran solo el 7.5% (3 niños) presentaban actos de agresión contra sus pares, por otro lado, se identificó a un 95% (38 niños) los que ofrecían apoyo a sus compañeros cuando estos presentaban dificultades, solo a 7.5% (3 niños) se idéntico en su expresión palabras groseras, y un 92.5% (37 niños) casi siempre comparten sus juguetes y artículos de su propiedad con sus compañeros. Se concluyó que los maestros dialogan constantemente con los padres respecto a los estilos de crianza utilizados en el hogar, pues depende de ello para la formación personal y social del niño, por lo tanto se requiere promover talleres referidos a los estilos de crianza pero con la participación de todos los padres, así como en el desarrollo de actividades lúdicas en la formación personal y social, pues se debe garantizar el afecto y el buen trato hacia los niños tanto por parte de los docentes en la escuela como de la familia en el hogar.

Choez (2017), realizó su investigación en Quito – Ecuador, en su tesis titulada “lúdica en el desarrollo personal en niños de educación inicial”, para optar el título de magister en educación infantil, tuvo como objetivo: analizar la

influencia lúdica en el desarrollo personal y social de los niños en educación inicial; su metodología es de diseño cuanti-cualitativo, nivel explicativo, con una población de 92 niños y una muestra de 60 niños, con técnica de observación y escala valorativa como instrumento. Los resultados se evidencian en el Pre Test en su grupo experimental, que el manifiestan el ítems nunca (41%) y rara vez (41%), evidenciándose el 82% en un bajo nivel para el desarrollo de personal social en los niños, al ser evaluados en autoestima, emociones negativas, relaciones interpersonales, empatía y convivencia. Concluyendo que demuestran un escaso desarrollo en el área de personal social, evidenciándose baja autoestima, nulo control de sus emociones, escasa o nula relaciones interpersonales, y no muestran empatía con sus compañeros y la convivencia no es buena; siendo primordial aplicar intervención pedagógica mediante la estrategia lúdica, fortaleciendo el área de personal social en los niños.

2.1.2 Nacionales

Hidalgo (2018) realizó su investigación en la región de San Martín, Perú, en su tesis titulado “Estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años de la I.E.I N° 100, distrito de Piscoyacu, provincia de Huallaga, 2017”, presentado para optar el título profesional de licenciada en educación inicial; cuyo objetivo fue en: determinar las estrategias lúdicas desarrolla habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años. Su metodología fue de tipo descriptiva, nivel cuantitativa, diseño cuasi experimental, presentó la técnica de observación y el instrumento de la lista de cotejo, con una muestra de 20 estudiantes. Los resultados permitieron evidenciar que el 20 % de los niños y niñas de cuatro años lograron el nivel proceso, mientras el 80% presentan nivel logro al demostrar más participación e interacción mediante la expresión del lenguaje al

emplearlo para comunicar sus pensamientos, ideas, experiencias, opiniones. Se concluyó que las estrategias lúdicas permiten el desarrollo de las capacidades de personal social en los niños del nivel inicial.

Córdova (2017), realizó su investigación en Lima – Perú, en su tesis titulada “Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años”, para optar el grado de maestra en psicología educativa; tuvo como objetivo: determinar si la aplicación de talleres de actividades lúdicas mejoran el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años. Su metodología es de diseño experimental, tipo aplicada y enfoque cuantitativo con una población y muestra de 60 niños. Los resultados los resultados obtenidos en dicha investigación es que entre el grupo de control y experimental no existieron diferencias significativas antes de la aplicación de los talleres de las actividades lúdicas; por otro lado, en el post test, es decir, después de la aplicación de los talleres de las actividades lúdicas, los resultados marcaron diferencia ya que en el 70% del grupo control alcanzo el nivel de inicio y proceso, mientras que el 70% del grupo experimental alcanzo el nivel de logro. Se concluye que para favorecer el desarrollo personal y social de los niños de tres años es beneficioso la aplicación de actividades lúdicas; porque mediante a ellas, los niños fortalecen su autoestima, autonomía, relaciones con sus pares, sus emociones.

2.1.3 Regional.

Meza (2021) realizó su investigación en la región de Piura – Perú, en su investigación titulado “El aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 108 del distrito de Frías, 2019; presentado para optar el grado de bachiller en educación, se planteó como objetivo: determinar el nivel de aprendizaje en el área de personal social de los

estudiantes de inicial. El estudio se caracterizó por ser de tipo básica, de enfoque cuantitativo, de diseño no experimental de corte transeccional, contó con una población y muestra de 22 estudiantes, siendo la técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Se llegó a los resultados de que el 54.55% de los niños cuentan con un nivel de aprendizaje bajo; que evidencian los problemas en el aprendizaje de los contenidos del área de personal social, en cuanto al desarrollo personal fueron el 59.09%, los que obtuvieron un nivel de aprendizaje bajo; por lo tanto, se advierte la presencia de problemas para captar y asimilar los contenidos. Se concluyó que existía un bajo nivel de aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en el área curricular personal social.

Montalván (2018) realizó su investigación en la región de Piura – Perú, en su tesis titulado “Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular “Jardín Real” urb. Bancaria - Piura, 2015, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, cuyo objetivo general fue: demostrar cómo se presenta el efecto de un programa a base de juegos de forma cooperativos durante el desarrollo de ciertas habilidades de tipo social de los niños de inicial. La investigación fue de enfoque cuantitativo, de tipo horizontal o longitudinal, de diseño experimental de carácter pre experimental, con una población y muestra constituida por 21 niños, se utilizó un test para el recojo de información. En los resultados se obtuvo el 50% de los estudiantes cuentan con un buen desarrollo en cuanto a sus habilidades sociales, y en cuánto al cálculo del Chi Cuadrado para la validación de la hipótesis, se obtuvo como valor calculado el 72.36 y en cuanto al valor de la tabla un 3.84, por consiguiente, como 72,36 se constituye en un valor mayor que 3.84; se procedió a rechazar la hipótesis nula y de la misma manera a la

aceptación de la hipótesis general. Se concluyó que el programa que incorpora los juegos de índole cooperativo, desde luego permite la mejora de forma significativa del desarrollo social en niños, debiendo precisar que el juego cooperativo origina espacios sobre todo en los niños donde se pueden poner en práctica las habilidades sociales, como las destrezas referidas a la organización como de la mejora de los niveles comprendidos en la comunicación.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Actividades lúdicas.

2.2.1.1 Definición de actividades lúdicas.

En la educación inicial, se constituye en indispensable trabajar las actividades lúdicas en la formación de los niños, el juego es inherente a los más pequeños para el desarrollo en todos los sentidos, Ramírez, et al. (2011) al respecto indica lo siguiente:

Que la lúdica como actividad, cumple como propósito fundamental en primer lugar la estimulación en cuanto a las relaciones de tipo cognoscitivas, de la misma manera para las afectivas, incluso las verbales, psicomotoras, y desde luego las sociales, haciendo énfasis en la mediación llamada socializadora del conocimiento que implica la provocación en cuanto a las denominadas reacciones activas y críticas, reiterar que la lúdica promociona la participación y comunicación porque a través de ella, el niño interacciona con otros, ello depende también del tipo de actividad que seleccione para el aprendizaje deseado, de hecho que los estudios realizados, todos han coincidido que a través del juego los niños disfrutan, se encuentran a gusto, lo que implica el poder desenvolverse cómodamente. (p.26).

La tarea del docente en esta parte del trabajo lúdico, tiene que estar convencido y convencer a los padres que a través del juego con los niños se

desarrollan las competencias en todas las áreas, y no se trata de pérdida de tiempo, ello siempre en cuando, se llegue a seleccionar adecuadamente los tipos de juego y establecer las normas adecuadas para la participación de los estudiantes.

Desde la posición del filósofo Huizinga (1838) citado en Pérez (2016), indica que “es una actividad voluntaria o una acción realizada en determinados límites prefijados en lugar y tiempo, según las reglas propuestas y aceptadas” (p. 16). También se puede considerar que las actividades lúdicas son imperiosas y está acompañada de un sentimiento de alegría y disfrute.

Según Piaget (1965) citado en Patín (2016), indica que mediante las actividades lúdicas “se desarrolla una asimilación pura en la repetición del comportamiento o de un determinado esquema por ocasionar placer de conquistar a una meta” (p. 7). El autor pensaba que la evolución y los tipos de las actividades lúdicas que los niños eligen, reflejaran el nivel de su desarrollo cognitivo.

Por otro lado, la actividad lúdica se considera como una estrategia en el campo educativo. Según Piedra (2018) sostuvo al respecto que:

“La lúdica como estrategia para el desarrollo de las competencias ciudadana, es un proyecto pedagógico, orientado al fortalecimiento de las competencias ciudadanas en los niños desde el nivel preescolar; además ofrece estrategias didácticas a las docentes en torno a las competencias ciudadanas, las cuales hacen parte del proceso formativo integral.; lo cual se debe incluir dentro de la práctica pedagógica considerándola una estrategia para el aprendizaje significativo” (p. 102).

Es por ello que las actividades lúdicas como estrategias son consideradas en el sector educativo y sobre todo en el momento de la planificación de una actividad de aprendizaje, resaltando así su importancia.

2.2.1.2 Enfoques de las actividades lúdicas

a) Enfoque lúdico

Dentro de los enfoques de las actividades lúdicas, se evidencia el enfoque lúdico ya que son actividades placenteras, didácticas y amenas para el infante; que será primordial que sean empleadas en un ambiente implementado de manera creativa y funcional para que se logre un impacto pedagógico. Según Chacón (2011) sostuvo que: “Las actividades lúdica sostiene un enfoque lúdico porque enseñan, motivan y entretienen de manera didáctica los niños, permitiéndole explorar, descubrir, vivenciar y valorar las actividades lúdicas como parte de una enseñanza significativa” (p. 72).

Las actividades lúdicas no es tan solamente una actividad espontánea, por el contrario, requerirá la disposición de los niños para que se cumplan el propósito u objetivos porque han sido planteados.

b) Enfoque pedagógico.

El enfoque pedagógico dentro de las actividades lúdicas se va, porque estará involucrado en todo el proceso pedagógico, siendo primordial para el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos de los niños. En tal sentido los autores Garzón & Hernández (2018), indican que las actividades lúdicas con enfoque pedagógico son:

“Actividades sistemáticas que requerirán una estructuras que serán orientados a la comprensión de fenómenos educativos, a la transformación de prácticas positivas que favorezcan al cambio durante el desarrollo de los niños, ya sea en la toma de decisiones o hacia el descubrimiento y exploración de nuevos saberes” (p. 63).

En tal sentido se resalta la importancia que tienen las actividades lúdicas

dentro de la práctica pedagógica tanto para los docentes como para los niños.

c) Enfoque psicosocial.

Las actividades lúdicas, se ven muy involucradas dentro del desarrollo social y personal de cada estudiante, sobre todo de cada niño, ya que desde su infancia está en la constante búsqueda de su identidad, y es necesario que durante su proceso evolutivo en su personalidad, se le debe orientar. Por otro lado, los autores Echevarri & Gómez (2009) indica que:

“La lúdica con enfoque psicosocial; favorecerá a la adquisición de saberes, a la formación de su personalidad e identidad; que mediante el juego, no tal solamente será una actividad recreativa, sino que si fin será en entablar y establecer bases en su personalidad, al relacionarse con su entorno y con sus pares; permitiéndole expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones”. (p. 4)

Resaltando de esa manera, la aplicación de las actividades con un enfoque psico-social.

2.2.1.3 Teorías que sustentan las actividades lúdicas.

a) Teorías estructurales.

i. Teoría de la dinámica infantil.

Según Buytendijk (1935), citado en Gallardo (2018); interpreta al juego como una actividad de dinámica o actitud infantil, donde para el autor considera que es una expresión inmadura, impulsiva, desordenada, tímida de la infancia (p. 25).

El autor considera que hay 5 puntos que puedan definir al juego, tales como: es siempre jugar con algo (figurabilidad), existe un elemento sorpresa, hay aventura, demarcación, y que todo juego debe desarrollarse en un campo incluyendo reglas; teniendo la opción entre relajación y tensión. En resumen, define que el niño juega debido a su esencia infantil (porque es niño).

ii. Teoría de la estructura del pensamiento.

Según Piaget (1896-1980), citado en Ruiz (2017); toma en cuenta que el juego es el canal donde el niño desarrolla y está en contacto con su entorno para poder asimilar y comprender su realidad, incluyendo que es una actividad espontánea, subjetiva, que producirá placer y apoyará a la solución de conflictos.

b) Teorías teleológicas.

i. Teoría del ejercicio preparatorio.

Según Karl Gross (1898), citado en Gallardo (2018); resalta el valor del juego en el proceso en habilidades y capacidades que permitirán al niño expresarse con autonomía en su edad adulta. Gross considera que el juego es un pre ejercicio para las funciones mentales y de sus instintos.

ii. Teoría de la derivación por ficción.

Conforme a Edouard Claparède (1932), citado en Gallardo (2018); describe que mediante el juego los niños desarrollan sus habilidades tales como: social, intelectual, psicomotor, afectivo- emocional. El autor considera que el juego es una actitud abierta y libre a la ficción, teniendo la opción de modificarse mediante el “como si” y siendo caracterizada como función simbólica.

iii. Teoría psicoanalítica.

Según Sigmund Freud (1856-1939), citado en Gallardo (2018); relaciona al juego con la expresión de instintos que se someten al principio del placer; y el autor reconoce que a través del juego es más allá que proyecciones del inconsciente y en la solución simbólica de conflicto; donde se vincularan las experiencias reales, considerando las experiencias traumáticas en el niño; que al recordarlas en su fantasía lograra dominando su angustia producida en el principio.

c) Teorías causales.

i. Teoría de descanso y la distracción.

El Autor Lazarus (1883), citado en Gallardo (2018); nos expresa; el juego como actividad que compensa al agotamiento, o esfuerzo que genera el niño en las diversas actividades; es decir que mediante el juego, al niño se le presenta la oportunidad en relajarse y al mismo tiempo en reponer las fuerzas que fueron utilizadas laboriosamente.

ii. Teoría de la energía superflúa.

El autor Herbert Spencer (1855), citado en Gallardo (2018), sostiene que:

En las etapas de desarrollo, tales como la infancia y niñez, el niño para sobrevivir no tiene que ejecutar ningún trabajo, ya que sus necesidades son cubiertas en su totalidad por sus apoderados o padres de familia, y “elimina el excedente de la energía mediante el juego”; es decir que para el autor considera que el proceso pedagógico debe seguir y reproducir la evolución social, donde el niño en forma natural pasara por distintas etapas en la evolución de la sociedad. (p. 32)

Además, el autor aporta que el juego no solo se emplea para eliminar el excedente de la energía del niño, sino que también es útil para descansar, recuperarse, liberar las tensiones vividas o psíquicas y resume que el juego tiene en el niño un efecto catártico y recuperativo.

iii. Teoría del atavismo.

Según Granville Stanley Hall (1904), citado en Gallardo (2018), indica que esta teoría permite conocer que el juego es una de las características en el comportamiento (historia del ámbito estructural de una unidad sin que pierda su organización), que recogerá la funcionalidad en la “evolución filogenética”. (p. 43)

Es decir que mediante el juego “reproduce formas de vida de las diferentes

razas primitivas del individuo, entendiéndolo como recordar y reproducir las actividades y tareas de las antiguas generaciones (nuestros antepasados).

iv. Teoría catártica.

El autor Krauss (1990), citado en Valles (2019), plantea que a través del juego se crea un escape para las emociones, volviéndose a una opción de drenaje para las emociones antisociales como cólera, miedo; produciendo una transformación o alteración interna de cada ser humano, ante ello el juego se convierte en el catalizador que cumple con la finalidad de liberar la energía y retornar al equilibrio.

v. Teoría de Buytendijk

En esta teoría según el autor Buytendijk citado en Gallardo (2018), resaltan 4 condiciones para el juego en los niños; y estas son:

- a) Ambigüedad de los movimientos.
- b) Carácter impulsivo.
- c) Actitud emotiva frente a la realidad.
- d) Timidez y la rapidez al avergonzarse.

Punto adicional a las cuatro condiciones, el autor señala tres impulsos iniciales que dirigen al juego, entre ellos están:

- a) Impulso de libertad, satisfacción mediante el juego a la autonomía individual.
- b) Deseo de fusión, continuidad al entorno.
- c) Predisposición a la insistencia o reiteración al juego.

2.2.1.4 Características del juego.

Una de las características más importante de toda actividad lúdica es ser un medio con un rol importante en el desarrollo de la vida del niño. La importancia en que radican las actividades lúdicas, sobre todo el juego es que es innato en la vida del niño porque mediante él logra interactuar con su entorno con el mundo que le rodea, expresando sus emociones, descargando energías, favoreciendo su

lenguaje y que además según Rodríguez (2000), la actividad lúdica presenta las siguientes características:

- a) **Es libre, espontáneo y voluntario.** – Esto conlleva a decir que no está impuesto por reglas o criterios por terceras personas o personas ajenas a la actividad, teniendo la libertad de expresarse sin prejuicios conforme a su creatividad o imaginación asignando personajes, movimientos psicomotrices, exposiciones verbales o para verbales, indagación, especulación, etc.
- b) **Potencia el aprendizaje.** - Desde el punto de vista pedagógico, el juego es un formador y potencial motivador, que despierta el interés y le permite asimilar aprendizajes aumentando sus conocimientos.
- c) **Es dinámico.** - Se debe tomar en cuenta que cuando la actividad es aburrida, tediosa, deja de ser lúdica y dinámica, y ante ello no se le puede exigir al estudiante, es por ello que se resalta esta característica de la actividad lúdica siendo para que el docente obtenga el interés del niño y tenga mayor disponibilidad al integrarse en las actividades, mostrando interés en ellas.
- d) **Es ordenado.** - Se debe tomar en cuenta que se conoce que el juego es libre, pero eso no quita a que se deba desarrollar de manera ordenada, cuando se trabaje colaborativamente, al presentarle una estructura sencilla, coherente y planificada con sus objetivos y con la orientación específica.
- e) **Es facilitador de relaciones.** – Dentro de su desempeño en la función social, el juego permite ejercer ideales en la convivencia, siendo un medio fundamental en las relaciones sociales que genere el niño con sus pares o

personas que le rodean, y mediante el juego el niño aprende a conocer a las personas, ambiente y a la realidad. Cuando el niño va socializando va a fortalecer sus habilidades interpersonales e intrapersonales obteniendo un campo de experimentación único al adquirir experiencias vivenciales.

- f) **Facilita la comunicación.** - Se evidencia que en las actividades lúdicas es una forma muy natural al emplear el lenguaje y consiga el niño la habilidad de comunicarse, ya sea de manera verbal o para verbal; tomando en cuenta que para este proceso se requerirá que el niño adquiriera conocimiento de sí mismo, de su entorno social.

2.2.1.5 Clasificación de las actividades lúdicas.

Dentro de las actividades lúdicas, la más utilizada por los niños porque es parte de ello es el juego, tomando en cuenta que existen diversos tipos, según (Rodríguez, 2008, pág. 18), indica que son los siguientes:

- a) **Juego individual.** - La experiencia lúdica es privada e individualizada, se realiza el juego sin la interacción de dos o más miembros. El niño juega solo, con juguetes, o materiales concretos.
- b) **Juego paralelo.** - Es la imitación de los juegos de sus compañeros, pero sin la necesidad de integrarse a ellos y por no tanto no existe la intención social.
- c) **Juego cooperativo.** - A diferencia del juego individual, en el juego cooperativo estará organizado por un grupo ya sea a partir de dos o más integrantes, y que están estructurados para lograr la meta, además de ello fortalece la participación, interacción, socialización.
- d) **Juego evolutivo.** - La finalidad de este juego es que el niño logre conocerse a sí mismo y a su entorno, solo de esta forma iniciara su proceso evolutivo teniendo dominio de su cuerpo para luego manera las relaciones

sociales y con su entorno.

- e) **Juego de ejercicio.** En esta actividad va a requerir el ejercicio sensomotor y ejercerá un papel destacado en el desarrollo de la capacidad motriz.
- f) **Juego simbólico.** – Esta actividad lúdica predomina entre los dos y tres años de edad, ejecutándose hasta los seis y siete años y es caracterizada porque el simbolismo se manifiesta mediante la imitación al reproducir escenas de la vida real, ejecutando papeles sociales de experiencias vividas, tales como: mamá, papá, maestro, doctor, conductor, etc.
- g) **Juego de reglas.** – Esta actividad lúdica se da a partir de los seis o siete años de edad y son exclusivamente sociales y grupales, caracterizados con contener ciertas reglas ya establecidas por el juego para el grupo; ya que es una actividad mayormente grupal es necesario que exista la cooperación o participación de todos los miembros del grupo, existiendo la competencia y convirtiéndose interesante para los niños.
- h) **Juego de construcción.** - Parte de los juegos de construcción también están involucrados a participar del simbolismo lúdico, ejerciendo adaptaciones; siendo uno de los recursos de mayor importancia para la socialización, además de que le permitirá al niño aprender nuevas pautas de comportamiento, creatividad, imaginación, a resolver conflictos, liberar tensiones, en la cual conllevará para fortalecer sus capacidades.

Por otro lado, según (Huamán, 2016, pág. 19), indica que existen otros tipos de juegos, tales como:

- i) **Juego físico.** - Son actividades donde se ejercerá la acción de correr, saltar, rodar, girar, trotar, y que les permita obtener un desarrollo físico y que además al aplicarlo en la pedagógica, el niño puede obtener un aprendizaje kinestésico;

se debe tomar en cuenta que algunos objetos incentivan al juego físico, tales como las pelonas, salta soya, y otros.

- j) Juego educativo.** - Mediante esta actividad lúdica les va a favorecer a los niños en asimilar conceptos o definiciones básicas que imparten en el aula el docente, además de que al practicarlos en las situaciones concretar, mejoraran sus capacidades cognitiva o intelectuales, tales como: la memoria, concentración, orientación espacial o noción espacial.
- k) Juego sensorio-motor.** - En esta actividad se verá muy involucrado los sentidos de los niños, además de toda su estructura corporal y serán acciones repetida o de imitación sistemática, además de la exploración; que permitirá el placer para un resultado favorable.

2.2.1.6 Estrategias lúdicas.

Las estrategias lúdicas se consideran un gran elemento dentro de campo de la educación, porque favorecerá a los niños y niñas, estudiantes en general a fortalecer su creatividad, imaginación, a entablar relaciones con sus pares, y a afianzarse durante el proceso de enseñanza – aprendizaje. Es por ello, que el autor Guamán (2019), manifiesta lo siguiente “Son herramientas pedagógicas de naturaleza interactiva que desarrollara aprendizajes significativos para desarrollar habilidades, destrezas, competencias sociales, tales como valores” (p. 8). Por lo tanto, las estrategias lúdicas son el conjunto de actividades y técnicas que serán el apoyo del docente en su práctica pedagógica.

2.2.1.7 Importancia de las actividades lúdicas.

En la actualidad las actividades lúdicas y sobre todo el juego se ha convertido es una de las estrategias más utilizadas en la educación inicial y para Piaget (1956) citado en Díaz & Alberca (2017) indica: “El juego forma parte de los

aspectos esenciales dentro del desarrollo integral del niño, en sus habilidades físicas, cognitivas y sociales, siendo el entorno natural utilizado como el escenario propicio para que expresen sus sentimientos, emociones, creatividad, imaginación (p. 29) que le ayudaran a adquirir capacidades necesarias durante sus etapas de vida

En el juego también le otorga al niño descubrir su cuerpo, relacionarse con su entorno y las personas que le rodean, desarrollar su vocabulario e imitar y representar los roles de adultos o también conocido como juego de roles que forma parte del juego simbólico.

2.2.1.8 Funciones de las actividades lúdicas.

Según Rael (2009), manifiesta que “El gran aporte que otorga la actividad lúdica en el desarrollo y aprendizaje del niño es fundamental (p. 4), y para ello es necesario conocer sus funciones, detallando a continuación:

- **Lúdica, recurso del aprendizaje:** Mediante la lúdica otorga el desarrollo y dominio de las habilidades, aptitudes e intereses, teniendo, a función auto educativa, es decir que “el juego se aprende con interés”.
- **Función social:** Lúdica es un elemento para la socialización, donde se evidencia la característica de interacción con otras personas; además de la interdependencia que demandara atención, interés, gustos en común, concentración, siendo espontaneo y fluido.
- **Función intelectual:** Mediante la actividad lúdica, es de mucho beneficio porque contribuye a la abstracción, que además facilita para las definiciones, series, clasificaciones, comparaciones y que ejercen la percepción y atención de los niños
- **Función emocional y afectiva:** La lúdica es un medio y facilita el escenario

para expresar sus sentimientos, deseos, preferencias, necesidades, emociones e impulsos.

- **Función física y psicomotor:** Aquí se desarrolla las cualidades físicas y cognitivas, donde desarrollara las destrezas motrices básicas y habilidades perceptivo, teniendo un mayor control de sus movimientos.

2.2.1.9 Dimensiones de las actividades lúdicas.

2.2.1.9.1 Dimensión social.

En la presente dimensión le otorgara al niño comunicarse espontáneamente con sus compañeros y adultos, aprendiendo normas de convivencia y comportamiento, además en desarrollar su propia personalidad y de integrarse socialmente; evidenciando cooperación, solidaridad, amistad, paciencia, tolerancia, satisfacción de sus deseos. (Valles, 2019)

Encontramos en Parada & Posada (2011), citada en Tamayo & Restrepo (2017), nos manifiesta; la lúdica estará conectada con la dimensión de emociones o enlazado mediante acciones biopsicosocial, teniendo necesidad en producir, sentir, comunicar dentro de su contexto social.

2.2.1.9.2 Dimensión pedagógica.

En la presente dimensión, según Sánchez citado en Tamayo & Restrepo (2017); podemos evidenciar que los juegos proporciona los medios ideales o adecuados para poder desarrollar capacidades de nivel motriz, intelectual, equilibrio personal, inserción o vinculo social, presentándose como un reto al abordar la educación con enfoque a través de juego, en donde sus vivencias se convertirán como un

“componente lúdico”.

En esta dimensión le permitirá al niño desarrollar todas sus habilidades cognitivas; tales como: el desarrollo de la imaginación y creatividad, desarrollo del pensamiento; tomando en cuenta que el aprendizaje se origina por causa y efecto. Se tomará en cuenta su desarrollo motor, y mediante esta dimensión se evaluará si el niño establece equilibrio, controla postura, controla su cuerpo, desarrolla su motricidad fina y perceptivo (Valles, 2019).

2.2.1.9.3 Dimensión psicológica.

Se observará mediante esta dimensión que el niño aprenderá a través del juego a descargar sus temores y tensiones; controlando sus emociones y aprendiendo a descubrir satisfacción, placer y motivación, permitiéndole asimilar sus experiencias. (Valles, 2019)

Según el Autor Vygotsky (1999), citado en Tamayo & Restrepo (2017), nos indica que la actividad lúdica, específicamente el juego, se vuelve placentero cuando se ejerce la imaginación, es decir involucra y relaciona su realidad con sus emociones; llevando a la retentiva una acción creada con propias normas que el estudiante fija o plantea en los hechos y movimientos hasta conseguir una autorregulación.

2.2.2 El aprendizaje.

2.2.2.1 Definición del aprendizaje.

No podemos hablar de aprendizaje si antes no se le relaciona con la enseñanza, pues lo que pasa que el aprendizaje es el efecto de la enseñanza, entonces diríamos, a mejor enseñanza, mejores aprendizajes, García, et al. (2015), expresan o siguiente:

El aprendizaje es el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que el ser humano adquiere a lo largo de la vida y que al utilizarlos de la mejor manera para solucionar una necesidad o brindar partes se constituye en aprendizaje, sin embargo, no podemos dejar de mencionar que, en tiempos pasados, el aprendizaje era sinónimo solo de conocimiento, es decir, tenía mejores aprendizajes aquel sujeto que contaba con mucho conocimiento, de la misma manera se decía que el aprendizaje era evidente cuando la conducta humana expresaba cambios, lo que se denominaba el conductismo, versión incluso antes del que se le atribuía al conocimiento y las habilidades, por lo que podemos concluir que conforme a las concepciones del aprendizaje con el paso del tiempo, hemos pasado de un aprendizaje de tipo conductista a otro denominado cognitivista. (p.4).

Lo que, si debemos tener claro los maestros, que el aprendizaje puede ser beneficioso como no, es decir puede contribuir con la formación integral de la persona como también en sentido contrario, pues existe aprendizaje negativo y la tarea es la propuesta de actividades u experiencias que generen aprendizajes para la solución de problemas, es decir para la vida.

Según Ausubel, Novak y Hanesin (1997) citado en García et all (2015), están estrechamente relacionada con las “teorías del aprendizaje” que son interdependientes y exclusivas, permitiendo una vinculación fuerte y asociación con los aspectos teóricos y prácticos centrado en la praxis educativa. (p. 4)

Ante ello también se considera que el aprendizaje está asociado y centrado en cambios permanentes en la conducta del ser humano (conductismo), para luego centrarse en la adquisición de conocimientos y habilidades.

a) Aprendizaje del área de personal social.

El desarrollo de la persona como ser social, en todo niño se origina desde el hogar en interacción con los miembros de su familia, los padres, hermanos, tíos y quienes le rodean, el MINEDU (2016) además indica lo siguiente:

Dicho desarrollo se construye de manera positiva cuando las relaciones familiares son las más adecuada, ello brinda seguridad al niño, el sentirse querido y amado como cuidado por los que le rodean le da confianza para poder desenvolverse y expresar sus emociones sin temor, abiertamente, expresar sus inquietudes, es decir el niño cree y confía en quien le brinda afecto, al respecto se debe tomar en cuenta que, en los primeros meses de vida, para el niño la existencia está entre él y su madre, con quien se comunica por medio de gestos y señales, pero cuando crece, comienza a identificar ciertas características corporales que lo diferencian de su madre, y entonces se da cuenta que es un ser diferente con particularidades especiales, luego vienen el proceso de socialización que el resto de integrantes de la familia y los niños que le rodean hasta llegar a la escuela y relacionarse con otros niños, espacio donde de igual manera tendrá que recibir todo el afecto que le tienen en la familia, de lo contrario jugará en su contra para desarrollarse personal y socialmente. (p.70).

En el área de personal social en la escuela, el docente debe desarrollar en los estudiantes dos competencias fundamentales, primero el referido a la identidad y el segundo a la convivencia de manera participativa y democrática, tanto en el aula como en la escuela, familia y sociedad, para ello debe programar y trabajar estrategias pertinentes acordes al perfil y los propósitos de aprendizaje expresados en el currículo nacional dentro de un enfoque por competencias y la evaluación

formativa.

b) Definición de identidad personal:

El definir el término de la identidad resulta complejo pues hasta el momento no existe una idea en común, al contrario, múltiples terminologías que de alguna manera se relacionan, más aún si tratamos de referirnos a la personal, y sobre la base de que se construye la identidad personal, Bontempo et al. (2012), al respecto indica lo siguiente:

Tomaremos en cuenta aquella identidad que asume la persona luego de un análisis reflexivo de la misma persona, y sobre la realidad en la que vive, de lo que aporta y de la manera como se relaciona con los demás para contribuir con el bienestar general, de lo valioso que resultaron sus experiencias en el pasado, y de lo que tienen en mente hacer en el futuro, y en ello pasan a tomar un valor personal, las creencias y los valores que no solo se cultivan sino que se practican en el actuar del día a día, de lo que se trata es que el individuo, tenga la plena seguridad de que se ha convertido en un ser con características propias, con pensamiento en base a fundamentos y que no se deja llevar por sugerencias externas si antes no las contrastó con las ideas y pensamientos propios que le da la experiencia, en conclusión se trata no solo de asumir una identidad, que me permita decir: soy una persona con valores, honesta, trabajadora y que aporta al bien común, y otras cualidades, sino de que permita analizar lo que haremos en el mañana. (p.422).

De lo anteriormente expresado, queda claro que la identidad personal se adquiere a lo largo de la vida, pero la persona para ello debe contar con el apoyo de los demás conforme se va desarrollando, y ahí la tarea fundamental de la familia en el hogar y de los maestros en la escuela.

2.2.2.2 Enfoque del aprendizaje.

Parte del enfoque del aprendizaje, se debe resaltar la importancia del aprendizaje significativo es incorporada en el año 1963 por Ausubel al proponer su teoría referida a la psicología del aprendizaje de tipo verbal significativo, Olaya & Ramírez (2011), al respecto indican lo siguiente:

Existe una gran diferencia entre lo que entendemos por enseñanza y aprendizaje, pues de lo que se trata es de lograr buenos aprendizajes en los estudiantes a través de una adecuada enseñanza, pero dicho aprendizaje no solo debe ser memorístico o repetitivo, pues para que se convierta en significativo, se debe en primera instancia explotar todo el conocimiento que traiga consigo el niño, es decir las experiencias previas servirán para plantear nuevos retos que se constituyen en los aprendizajes significativos, (p.119).

El aprendizaje significativo lo será cuando las experiencias que el maestro propone nacen del contexto, de la realidad del estudiante, es decir de su experiencia, no es significativo cuando se recurre a proponer actividades de contextos desconocidos por los estudiantes.

2.2.2.3 Teorías del aprendizaje.

De acuerdo a la revisión bibliográfica y las múltiples concepciones del aprendizaje, debemos al menos asumir la finalidad del aprendizaje, debido a que corresponde a una actividad de carácter netamente humano, que desde luego se vincula con el pensamiento de la persona, y con las facultades con las que cuenta que le permiten conocer, representar, relacionarse con los demás, transmitir experiencias y ejecutar acciones. Conforme a Zapata (2015), para profundizar en las teorías, indica:

Tomamos en cuenta lo que expresaban Mayer en el año 1992 y Beltrán en el año 2002, acerca de la existencia de tres metáforas con la finalidad de explicar las dos corrientes que sustentan el aprendizaje. La primera que indica que el producto del aprendizaje está referida a la obtención de respuestas, la segunda acerca del aprendizaje como origen de la acumulación de conocimiento y finalmente el aprendizaje cuyo producto tiene que ser la construcción de significado. Lo que a simple vista los estudiosos han analizado y encontrado algunas limitaciones en las dos primeras metáforas y apostando por un aprendizaje que generen significado en las personas, y que aún en estos tiempos se indaga con la finalidad de mejorar en dicho propósito del aprendizaje. De las metáforas regresamos a los dos grandes enfoques del aprendizaje y lógicamente relacionamos a la primera metáfora con el enfoque conductista y en cuanto a las segunda y tercera metáfora con el enfoque cognitivo. (p.75).

Cabe indicar que si bien es cierto la que más se ha trabajado es la segunda metáfora considerada además como la transición para el enfoque cognitivo, se debe precisar que los docentes debemos poner en juego todas las capacidades para generar aprendizajes significativos.

2.2.2.9.1 Teoría cognoscitiva social

En la teoría cognoscitiva social, cabe mencionar la investigación de Bandura (1963), citado en Schunk (2012), quien indica que esta teoría:

Es desarrollada mediante un aprendizaje observacional, que abarca en la adquisición de habilidades (cognoscitivas, motoras, sociales y de autorregulación), comportamientos y estrategias, tomando en cuenta los principios cognoscitivos sociales. (p. 118)

Por otra parte esta teoría, tiene su característica principal en asignar funciones de autorregulación; siendo la conducta motivada y regulada por parámetros internos y respuestas en autorregulación de sus acciones.

2.2.2.9.2 Teoría constructivista.

El autor Soberón (2019), expresa sobre la teoría constructivista, y que es necesario considerar el aspecto sociocultural de Vygotsky (1979), quien en su teoría detalla y resalta la importancia:

“La interacción social entre dos o más personas; además que enmarca la zona del desarrollo próximo quien describe el rol que ejerce el mediador para que el niño o estudiante logre el aprendizaje esperado o aprendizaje significativo mediante la interacción” (p. 12).

Ante ello, es necesario describir que la zona de desarrollo inmediato es un rasgo esencial del aprendizaje, que desencadenara procesos evolutivos internos que estarán activos solo cuando el niño ejerce interacción con sus pares o personas de su entorno; luego de internalizar estos procesos, se convertirán en logros evolutivos.

2.2.2.9.3 Teoría del aprendizaje por descubrimiento.

El autor Soberón (2019), resalta el aporte de Bruner (1976) en la teoría del aprendizaje por descubrimiento, quien acentúa:

“El rol docente en el aprendizaje de los estudiantes; siendo mediadores culturales que de la mano de los pares, facilitaran el desarrollo de capacidades sociales (andamiaje); necesitando interacción de calidad con vínculos de apego seguro y relaciones de confianza en todo su proceso de exploración” (p. 12).

Esta teoría permitirá que los niños desarrollen sus propios conocimientos, que se llevaran a cabo mediante la interacción y exploración de su entorno, con sus pares.

Brunner, resalta el rol del adulto como mediador para que este proceso se concretice al favorecer en el aprendizaje de los niños.

2.2.2.4 Características del aprendizaje.

El autor Bautista (2018); considera que las características principales que tiene el aprendizaje son las siguientes:

- a. Genera modificaciones en el comportamiento ya sea en los procesos internos que serán inobservables y en los procesos externos que serán observables.
- b. El aprendizaje para su proceso tiene un mediador que es el docente, quien será el guía regulador hasta que se concluya con éxito el aprendizaje esperado en los niños.
- c. El aprendizaje necesita implementación, tanto como materiales, infraestructura o ambiente adecuados para ser ejercido.

2.2.2.5 Clasificación del aprendizaje.

Dentro de la clasificación del aprendizaje, el autor Ayala (2018), manifiesta que hay 4 tipos de aprendizaje, en las cuales son:

- a) **Aprendizaje receptivo.-** El estudiante asimila la información solamente, si la capacidad de analizarlo.
- b) **Aprendizaje repetitivo:** El estudiante asimila el contenido para luego reproducirlo, siendo imitador sin descubrimiento alguno.
- c) **Aprendizaje por descubrimiento:** El estudiante obtiene un aprendizaje mediante la exploración de nuevas cosas.
- d) **Aprendizaje significativo:** Se relaciona estrechamente con el conocimiento previo, que le permitirá analizarlo antes de ejercerlo.

2.2.2.6 Estrategia de aprendizaje.

Según el Autor Jones et all (1995), citado en Rosero (2018); sustenta que:

La estrategia de enseñanza será constituida por estrategias que forman parte a una intervención educativa para originar aprendizajes significativos, que serán aplicadas por los docentes en cada actividad que han planificado para otorgar el aprendizaje y para el logro de los objetivos planteados (p. 15).

Ya que, por eso, el educador tiene que tener una variedad de estrategias para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, tenemos que según Rosero (2018) considera cinco aspectos primordiales para escoger las estrategias, tales como:

Tomar en cuenta las características del estudiante (conocimientos previos nivel cognitivo, factores motivacionales, etc.); dominio del conocimiento general y contenido curricular; la intencionalidad que se desea lograr, además de las actividades cognitivas y pedagógicas; vigilancia contante del proceso de enseñanza; determinación del contexto intersubjetivo (conocimiento ya compartido) (p. 55).

Se debe considerar que las estrategias didácticas se deben seleccionar con la intención en fortalecer un aprendizaje significativo para obtener una formación integral de los niños y niñas.

Las estrategias didácticas deben adaptarse a los fundamentos de la educación inicial para ser aplicadas de manera correcta en cada actividad de cada jornada de enseñanza-aprendizaje; considerando la aplicación del conjunto de estrategias para que faciliten al aprendizaje significativo y a la labor del educador.

2.2.2.7 Importancia del aprendizaje del área de personal social.

Según Minedu (2016); resalta la importancia del aprendizaje en el área de personal social porque busca contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas del

ciclo II; al desarrollar personas autónomas capaces de desarrollar su potencial como miembros activos de la sociedad; atendiendo sus dimensiones personales y sociales; además de involucrar saberes que construye su personalidad e identidad, además de la afectividad y en el campo espiritual.

2.2.2.8 Funciones del aprendizaje.

Parte de las funciones del aprendizaje que debe ejercer el docente, los autores Domínguez & Gonzáles (2015), manifiesta que:

a) Funciones pedagógicas:

Es orientadora, diagnóstica que permitirá al docente evaluar el proceso evolutivo del niño, permitiéndole intervenir oportunamente durante el proceso.

b) Función de dirección del proceso de enseñanza – aprendizaje:

Esta función cumplirá el rol en orientar y conducir dicho proceso como un sistema que será necesario y relativas a la vez la comprobación de resultados, para su retroalimentación y aplicación del ajuste del proceso, fijando el punto inicial y el final.

c) Función de organización y gestión de la educación:

El aprendizaje permitirá establecer regulaciones de conductas, conocimientos y aptitudes, además que facilitara la organización cognoscitiva durante el proceso.

2.2.2.8 Dimensiones del aprendizaje.

Dentro de las dimensiones del aprendizaje, los autores Domínguez & Gonzáles (2015), considera que existen tres dimensiones, en las cuales son:

a) Actitudes y percepciones.

Dentro de las actitudes y percepciones en el aprendizaje, se debe valorar el impacto de ellas, tanto positivamente o negativamente hacia las actividades planteadas, siendo un elemento clave la instrucción efectiva que favorecerán a los estudiantes. (p. 13)

b) Adquirir e integrar el conocimiento.

Dentro del aprendizaje, al adquirir el nuevo conocimiento se les debe guiar adecuadamente para que relaciones el nuevo conocimiento con los saberes previos. Aplicando modelos efectivos en sus habilidades y destrezas.

c) Uso significativo del conocimiento.

Es el aprendizaje efectivo en cuanto usamos el conocimiento, y se llevara cado mediante actividades significativas; siendo el elemento importante dentro de la planeación de una unidad didáctica.

2.2.3 Relación entre las actividades lúdicas y aprendizaje del área de personal social.

El aprendizaje para el desarrollo social del niño, se constituye en prioridad para todos tomando en cuenta que las conductas que asuma el infante perdurarán para el resto de su vida, ello implica reflexionar sobre las estrategias o actividades que deben proponerse desde la escuela que conlleven a generar impacto positivo en las competencias de tipo social. Romera et all. (2008), al respecto indica lo siguiente: El propósito tanto en la familia como en la escuela, radica en trabajar estrategias que garanticen la apertura de relaciones armoniosas en los niños en todos los ámbitos, que implique la puesta en marcha de sus habilidades sociales para el manejo de conflictos que generen una convivencia armoniosa

(p. 195).

Por consiguiente, las experiencias de aprendizaje propuestas en los espacios educativos por los maestros y padres, deben promover la interacción de los niños para comunicarse, intercambiar experiencias, hacer amistad, compartir lo que tienen, y ello se logra a través de las actividades lúdicas, pues el juego permite asumir conductas de apego como de la vinculación de tipo afectivo, desarrollar las habilidades comunicativas y sobre todo el fortalecimiento de la capacidad para gestionar la libertad, por otra parte se ha demostrado que incrementa la capacidad para la toma de decisiones, y algo que resulta complicado lograr en los maestros como es el desarrollo del pensamiento creativo.

2.3 Variables.

Variable independiente: Actividad lúdica.

Variable dependiente: Aprendizaje del área de personal social.

Variable 1: Actividad lúdica.

Variable 2: Aprendizaje del área de personal social.

III. Hipótesis.

Hi: Las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura- Piura, 2021.

Ho: Las actividades lúdicas no mejoran el aprendizaje del área de personal Social en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.

H1: El nivel de aprendizaje del área de personal social, se encuentra en inicio antes de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.

Ho: El nivel de aprendizaje del área de personal social, no se encuentra en inicio antes de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

H2: Actividad lúdicas es aplicada para desarrollar el aprendizaje del área de personal social en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.

Ho: Actividad lúdicas no es aplicada para desarrollar el aprendizaje del área de personal social en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.

H3: El nivel de aprendizaje del área de personal social, se encuentra en logrado después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.

Ho: El nivel de aprendizaje del área de personal social, no se encuentra en logrado después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.

H4: Existe diferencia significativa en el nivel de aprendizaje del área de personal social, al comparar los resultados del antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.

Ho: No Existe diferencia significativa en el nivel de aprendizaje del área de personal social, al comparar los resultados del antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.

IV. Metodología.

4.1 Diseño de la investigación.

4.1.1 Tipo de investigación.

El estudio usó la metodología de tipo cuantitativa, porque es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables; estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas lo hace en contextos estructurales y situacionales. Según los autores Hernández et all. (2014), indica que: “es el conjunto de procedimiento secuencial y probatorio que se emplea para la recolección de datos y con medición numérica para su análisis estadístico con la finalidad en establecer comportamientos y probar el cumplimiento o no de la hipótesis” (p. 4). Se toma en cuenta que una investigación cuantitativa se origina al medir el comportamiento de las variables y que se comprueba mediante datos numéricos.

4.1.2 Nivel de la investigación.

El estudio responde al nivel experimental, y esto se explica al tener en cuenta el propósito en demostrar los cambios de la variable dependiente son originados por la variable independiente; pretendiendo establecer con exactitud la relación causa-efecto (Fidias, 2012, p. 34). En el proceso de la investigación se someterá a un grupo de individuos con condiciones (muestra), a estímulos o tratamientos establecidas (variable independiente), para observar las reacciones o efectos que ocasionen o produzcan (variable dependiente).

4.1.3 Diseño de la investigación.

En la investigación se asumió el diseño pre experimental, que se conoce como diseño de pre prueba/pos prueba con un solo grupo. A un grupo se le aplicó una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo.

Según Hernández et all (2014) manifiestan que los estudios pre-experimentales consisten en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables (p. 26). Con el fin de observar cual es el nivel del grupo en estas variables.

Este diseño implica un seguimiento del grupo.

Este diseño se diagrama así:

G 01 x 02

G: Muestra de estudio, estudiantes de 3 años de la I.E.I N°1229 Micaela Bastidas Sechura, 2021.

O1: (Aplicación del pre test sobre aprendizaje del área de personal social) O2:

(Aplicación del pos test sobre aprendizaje del área de personal social) X:

Aplicación de las actividades lúdicas.

4.2 Población y muestra

4.2.1 Población.

El universo constituye el objeto de la investigación, es el centro del estudio, de ella es de donde se recogerá la información requerida para el estudio propuesto.

Para esta investigación, la población está conformada por niños de 3, 4 y 5 años de la I.E.I N° 1229 Micaela Bastidas, del distrito y provincia de Sechura, región Piura.

Tabla 1.

Población de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”

Edades	Cantidad	Total
3 años	12	12
4 años	25	25
5 años	26	26
TOTAL	62	63

Fuente: Nómina de matrícula 2021.

4.2.2. Los criterios de inclusión y exclusión.

Inclusión.

- Niños de 3 años de edad cumplidos.
- Según nóminas de niños matriculados en la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”

Exclusión.

- Según nómina de matrícula, los niños no matriculados en la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas” – Sechura.
- Niños con más del 40% de inasistencia a la actividad lúdica.
- Falta de accesibilidad a las clases virtuales.
- Padres de familia que no cuenten con internet en casa.

4.2.3 Muestra.

El tipo de muestreo que se utilizó fue de tipo no probabilístico intencional; al seleccionar con intención a un sub grupo del universo o población; siendo la muestra representativa, porque refleja las características de la población tomando en cuenta la edad de los niños y niñas de tres años de la I.E.I N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura – Piura, 2021.

Tabla 2.

Muestra de estudio en niños de 3 años

Institución educativa	Ugel	Nivel/edad	Nº de niños/as
I.E.I N°1229 Micaela Bastidas, Sechura – Piura, 2021.	Sechura	Inicial/ 3 años	12
Total			12

Fuente: Nomina de matrícula 2021

4.2.4 Técnica de muestreo:

El tipo de muestro que se utilizo fue el de no probabilístico por conveniencia. El muestro por conveniencia “método de muestreo no probabilístico que permite seleccionar al individuo o sujeto de estudio, que por conveniencia el investigador escoge para la muestra, porque es sencillo para analizar al tener características particulares que necesita para la muestra de su investigación” (s.a)

<p>Dependiente: Aprendizaje del área de personal social.</p>	<p>MINEDU (2015), Adquisición de saberes de distinta índole para el desarrollo integral de la persona con autonomía para que desarrolle todo su potencial, siendo consciente y activo dentro de la sociedad.</p>	<p>La variable sobre el nivel de aprendizaje en el área de Personal Social que comprende la adquisición de la autonomía y la participación de los estudiantes en la escuela, familia y comunidad, se medirá a través de la aplicación de una Lista de cotejo</p>	<p>Juegos emocionales o afectivos.</p> <p>Aprendizajes para desarrollar la identidad personal.</p>	<p>Fomento del desarrollo del lenguaje.</p> <p>Expresión de sentimientos.</p> <p>Autonomía.</p> <p>Expresa satisfacción.</p> <p>Rasgos corporales.</p> <p>Relación asertiva y solidaria</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de personajes en el juego de roles. • Repite palabras o frases en su lenguaje al comunicarse cuando está socializando. • Se muestra amistoso con el grupo. • Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego. • Logra controlar su frustración, ira, enojo, cuando no obtiene o logra lo que quiere. • Se relaja y se tranquiliza cuando se le aconseja. <p>Ordinal.</p> <p>Inicio.</p> <p>Proceso</p> <p>Logro</p> <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante se desenvuelve con autonomía en las diferentes actividades. • El estudiante expresa satisfacción con su persona y con las cosas que hace. • El estudiante describe sus rasgos corporales. Principales. • El estudiante se relaciona de manera positiva y solidaria con los demás niños.
--	--	--	--	---	--

que considera las dimensiones de aprendizajes para desarrollar la identidad personal y aprendizajes para desarrollar la convivencia participativa y democrática; cada una con sus respectivos indicadores e ítems.

Aprendizajes para desarrollar la convivencia participativa y democrática.

Vínculos afectivos.

Normas y valores.

Actividades de integración.

Normas de convivencia

- El estudiante establece vínculos afectivos con sus compañeros y los miembros que les rodea
- El estudiante muestra respeto y se integra normas.
- Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.
- El estudiante incluye a sus amigos en las diversas actividades y juegos en los que participa.
- El estudiante participa en la elaboración de las normas de convivencia.
- El estudiante cumple con las normas establecidas.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnica de recolección de datos.

En los niños de tres años de edad de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas” Sechura - Piura; se empleó la técnica de observación, que según Campo et all (2012), indica que la técnica de la observación es un proceso donde se filtrara la información sensorial (vista) para posteriormente prosigue el proceso del pensamiento (juicio, idea, razón) (p. 50). Tomando en cuenta que todo lo observado es un hecho de la realidad observada, contemplando elementos abstractos (teoría) y prácticos (empíricos) para el observador.

Se debe considerar que el objeto de observación es conformado por todo aquel fenómeno o hecho que ayude a distinguir la esencia a observar: características y cualidades, dándole forma, prestancia y claridad a lo observado.

4.4.2 Instrumento de recolección de datos

Y como instrumento se empleó la lista de cotejo; definido por (UNED, 2016), como un mecanismo o instrumento de evaluación que será empleada para la revisión de indicadores prefijados, además de los logros obtenidos o no en el proceso de enseñanza-aprendizaje; y que el resultado de esa evaluación mediante la lista de cotejo servirá para la planificación de intervenciones oportunas. Se realizará la lista de cotejo como piloto a una muestra determinada en el grado de 3 años de edad del nivel inicial.

El instrumento es la lista de cotejo, que contiene dimensiones e indicadores que son evaluados por el investigador con una escala de valoración en función de logros de aprendizaje tomando en cuenta los dispuestos por el ministerio de educación, instrumento que será validado por medio de juicio de expertos y se aplicará el coeficiente de Alfa de Crombach, a una muestra por medio de la prueba

piloto, para hallar el valor de confiabilidad del instrumento.

4.4.2.1. Validez del instrumento.

Técnica de juicio de expertos. Se determinó que se emplea para describir un método específico al verificar la fiabilidad del instrumento de medición de determinadas variables mediante el juicio de los expertos, verificando si los ítems corresponden a la variable a emplear, evaluando la coherencia, relevancia, y claridad. (Morocco, 2021).

El instrumento de esta investigación fue validado mediante la opinión del juicio de tres expertos especializados en la investigación científica y en el área de educación; quienes evaluaron y validaron, afirmando su veracidad.

Tabla 4

Cuadro de validación del instrumento por juicio de expertos.

N°	Nombres y Apellidos	Grado de estudios	Validez de instrumento
01	Cesar Augusto Puestas Chunga	Magister educación	en Aplicable.
02	Julissa Mercedes Mercado Sandoval	Magister educación	en Aplicable.
03	Abdón Álvarez Gutiérrez	Magister educación	en Aplicable.
Total	Tres expertos		Aplicable.

Fuente: Se detalla los nombres y apellidos de los expertos que validaron el instrumento.

4.4.2.1 Confiabilidad del instrumento.

La prueba piloto no se realizó causado por COVID 19 en 2020 porque era muy difícil conectarse con la institución, pero se eligió la población y muestra para realizar la investigación bajo coordinación con la directora de la institución educativa.

Confiabilidad del instrumento implica las cualidades de estabilidad, consistencia, exactitud, tanto de los instrumentos como de los datos y las técnicas de investigación. Al igual que la validez, la confiabilidad puede ser entendida en

relación con el error, pues a mayor confiabilidad, menor error. Es la capacidad del instrumento para producir resultados congruentes cuando se aplica por segunda vez en condiciones lo más parecidas a la inicial. Se expresa en forma de correlaciones. Se presentan tres formas muy conocidas.

4.5 Plan de análisis.

Para el plan de análisis, es necesario detallar el procedimiento para la recolección de datos; dirigiéndome a la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, para solicitar la autorización de la directora; estableciendo aula, docente, horarios y todas las coordinaciones pertinentes para la aplicación de las sesiones de aprendizaje en aula virtual; contando con la autorización de los padres de familia de los niños y niñas de tres años de dicha institución educativa.

a) Recolección de Datos.

Al estar en aula virtual, se aplicó el pre test mediante una lista de cotejo para identificar dimensiones, indicadores e ítems para el área de personal social, sin aplicar la estrategia lúdica; posteriormente al ejecutar las 10 sesiones de aprendizaje, se aplicó las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje del área de personal social en niños y niñas de tres años mediante la técnica de observación e instrumento lista de cotejo; luego se estimó el nivel de aprendizaje del área de personal social, después de la aplicación de las actividades lúdicas; para finalmente comprar los resultados y llegar a las conclusiones de la investigación.

b) Codificación.

Luego de recolectar la información mediante el instrumento de evaluación; se realizó la respectiva codificación que es un proceso que nos ayudara en el análisis de resultados, identificando la información con un código específico que como autor determina.

Se utilizó la hoja de cálculo Excel; y procesadas en software estadístico SPSS 25.

Para la contrastación de la hipótesis se probó mediante la prueba de comparación de medias, que para muestras relacionadas se utilizó la prueba TStudent si en ambos grupos se cumple el supuesto de normalidad caso contrario se “utilizó la prueba de Wilcoxon si no se cumple el supuesto de normalidad en uno o ambos grupos.

La prueba de normalidad se realizó con la prueba estadística de Shapiro - Wilkxon se realizó también prueba de hipótesis utilizando prueba no paramétrica la cual fue Wilkxon.

c) Tabulación

Posterior a la codificación, se realizó la tabulación; donde se creó tablas que detallan los resultados obtenidos de la recopilación de los datos de la investigación; con la finalidad que faciliten a su lectura y comprensión del investigador.

d) Elaboración de figuras.

Luego de realizar la tabulación, se elaboró figuras; tomando en cuenta los datos de sus respectivas tablas, tanto del objetivo general como de los específicos; donde mediante las figuras ayudan en la visualización de los datos, presentando la información al lector de forma clara y precisa, además en ayudar a la comparación y comprensión de los resultados de la investigación.

e) Análisis de resultados.

Luego de realizar las tablas y gráficos; se procedió a realizar el análisis de resultados; donde se detalla, explica y resalta el significado de los valores estadísticos más representativos; que indicarán si se acepta o se rechaza la hipótesis de la investigación.

f) Interpretación de datos.

Finalmente, se hizo la interpretación de datos; donde se toma en cuenta si la hipótesis de la investigación es aceptada o rechazada; para que posteriormente a ese análisis se puedan generar las conclusiones y recomendaciones basadas al aprendizaje del área de personal social con el uso correcto de las actividades lúdicas como estrategia, en los niños y niñas de 3 años de la institución educativa N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020.

4.6 Matriz de consistencia

Tabla 5

Matriz de operacionalización.

Título	Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños y niñas de tres años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2021.	¿En qué medida las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N°1229 “Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021?.	<p>General</p> <p>Determinar de qué manera las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.</p> <p>Específicos</p> <p>Identificar el nivel de aprendizaje del área de personal social, antes de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.</p> <p>Aplicar las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje del área de personal social en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.</p>	<p>General</p> <p>Las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.</p> <p>Específico</p> <p>El nivel de aprendizaje del área de personal social, se encuentra en inicio antes de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.</p> <p>Actividad lúdicas es aplica para desarrollar el aprendizaje del área de personal social en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo.</p> <p>Nivel: Experimental.</p> <p>Diseño: Pre experimental.</p> <p>Población: 69 niños de 3,4, 5 años.</p> <p>Muestra: 12 niños y niñas de 3 años.</p> <p>Variable 1: Actividades lúdicas.</p> <p>Variable 2: Aprendizaje en el área de personal social.</p> <p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p> <p>Análisis de la información:</p> <p>Principio ético: Participación y derecho a estar informado, beneficiencia y no maleficiencia, justicia e integridad científica.</p>

Estimar el nivel de aprendizaje del área de personal social, después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.

El nivel de aprendizaje del área de personal social, se encuentra en logrado después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Comparar el nivel de aprendizaje del área de personal social, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.

Existe diferencia significativa en el nivel de aprendizaje del área de personal social, al comparar los resultados del antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.

4.7 Principios éticos.

Se tomarán en cuenta en el desarrollo de esta investigación los siguientes principios de Uladech (2021); tales como:

Protección a las personas: Esta investigación por medio de este principio buscará respetar la dignidad e identidad de los participantes involucrados de la investigación; tales como estudiantes y docente de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2020.

Libre participación y derecho a estar informado. - Se buscará en esta investigación el consentimiento de los participantes, mediante una autorización del director, docente y de los PP. FF (padres de familia), siendo necesario decir la finalidad del estudio de todas las personas involucradas.

Beneficencia no maleficencia: En esta investigación se tiene la intención en identificar las falencias o dificultades de los niños en estudio con respecto a la actividad lúdica, como estrategia metodológica; con la finalidad en promover o incentivar actividades que ayuden a mejorar su dificultad, que repercutirá en su desarrollo general y en su aprendizaje. Para obtener el objetivo se tratará en no hacer actividades que pongan en riesgo la integridad del niño.

Justicia: Al aplicar la lista de cotejo y la encuesta para evaluar la actividad lúdica, como estrategia metodológica, donde se pondrán en práctica el respeto, tolerancia, trato igualitario de todos los participantes, otorgándoles al docente los resultados de la evaluación para que los padres de familia tengan de conocimiento de sus hijos.

Integridad científica: Mediante esta investigación se aplicarán los principios deontológicos de la carrera a evaluar a los niños, siguiendo las normas APA para la creación del informe de estudio, y se respetará la autoría en las diversas teorías e información con la que se trabaja.

V. Resultados.

5.1 Resultados

5.1.1 Resultados descriptivos.

La presente investigación está organizada de manera concreta para dar respuesta al objetivo general que busca determinar de qué manera las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021. Los resultados se organizan conforme a lo planificado en el siguiente objetivo general y objetivos específicos:

Análisis descriptivo:

5.1.1 Determinar de qué manera las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Tabla 6.

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon sobre la significativa de las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje.

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test - Pretest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	5 ^b	3,00	15,00
	Empates	7 ^c		
	Total	12		

Fuente: Elaboración propia IBM SPSS versión 22.

- a. Post test < Pretest
- b. Post test > Pretest
- c. Post test = Pretest

Estadísticos de prueba

Post test - Pretest	
Z	-2,121 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,034

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba Wilcoxon muestra significancia ,034 que es menor a 0.05 por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. El uso de las actividades lúdica es eficaz para el desarrollo del aprendizaje del área de personal social en los niños de 3 años del nivel inicial de la I.E.I N° 1229, “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2021.

5.1.2 Identificar el nivel de aprendizaje del área de personal social, antes de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Tabla 7.

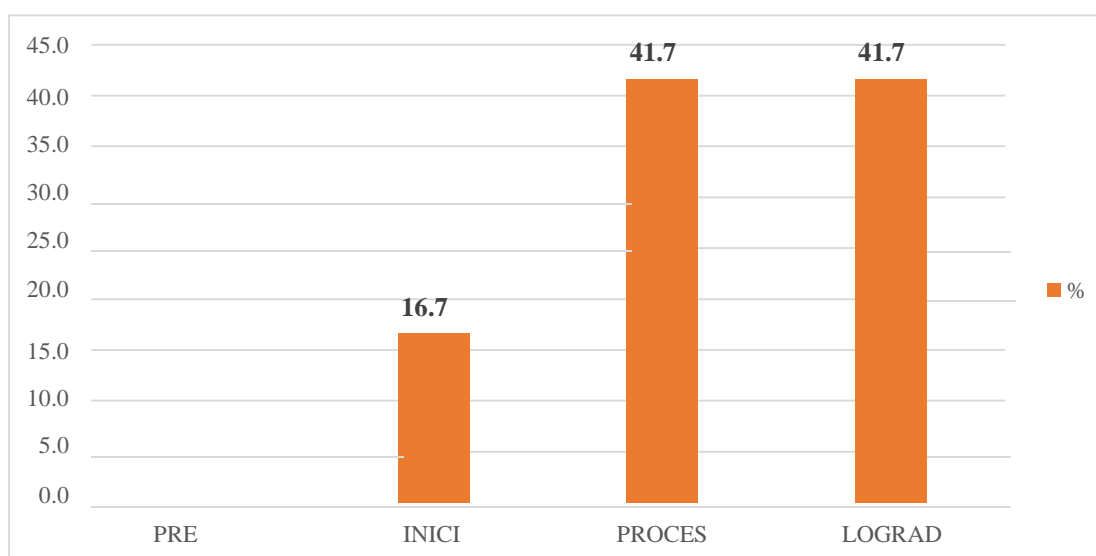
Nivel de aprendizajes del área de personal social a través del pre test

Desarrollo de aprendizaje en personal social	N	%
PRE INICIO	0	0.00%
INICIO	2	16.6%
PROCESO	5	41.7%
LOGRADO	5	41.7%
Total	12	100.00

Fuente: Aplicación de la lista de cotejo (pre test) en los niños y niñas de 3 años.

Figura 1.

Nivel de aprendizajes del área de personal social antes de la aplicación de las actividades lúdicas



Fuente: Aplicación de la lista de cotejo (pre test) en los niños y niñas de 3 años.

En la tabla 7 y figura 1 se identificaron que el 41.7% de los estudiantes se ubicaron en un desarrollo en proceso y logrado respectivamente; en tanto que, el 16.7%

se encuentra en inicio. En este sentido se evidencia todavía manifiestan dificultades en el desarrollo de aprendizajes del área de personal social como la aprendizaje para desarrollar la identidad personal con aprendizaje para desarrollar la convivencia participativa y democrática.

5.13 Segundo objetivo específico: Aplicar las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Tabla 8

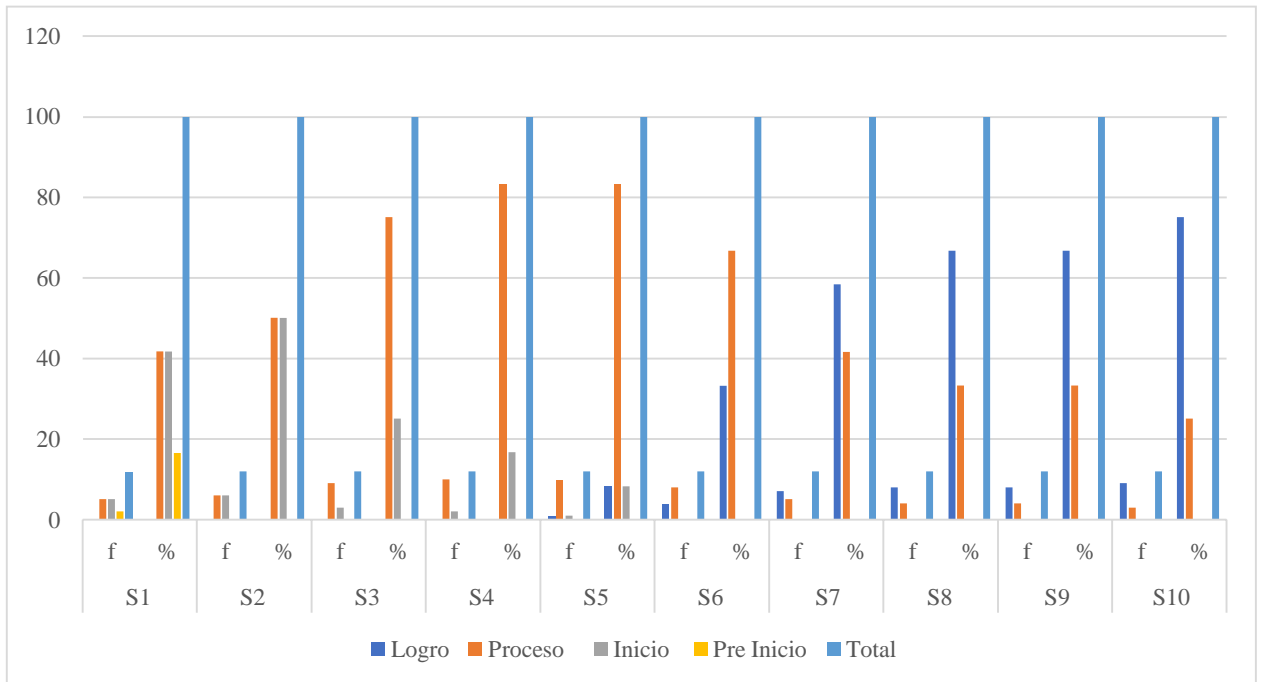
Aplicación las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje del área de personal social

	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
Niveles	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro	0	0	0	0	0	0	0	0	1	8.3	4	33.3	7	58.4	8	66.7	8	66.7	9	75.0
Proceso	5	41.7	6	50.0	9	75.0	10	83.3	10	83.4	8	66.7	5	41.6	4	33.3	4	33.3	3	25.0
Inicio	5	41.7	6	50.0	3	25.0	2	16.7	1	8.3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pre Inicio	2	16.6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100

Fuente: Aplicación de sesiones de aprendizajes que involucran las actividades lúdicas en los aprendizajes del área de personal social.

Figura 2.

Resultados del uso de la estrategia en actividades de aprendizaje.



Fuente: Aplicación de sesiones de aprendizajes que involucran las actividades lúdicas en los aprendizajes del área de personal social.

Interpretación:

En la tabla 8 y figura 2 nos muestra que en las dos primeras sesiones de aprendizaje el 16.6% se encontraban en nivel Pre Inicio y que el 41.7% se encontraba en Inicio y en Proceso; estos resultados han ido mejorando paulatinamente, en la tercera y cuarta sesión de aprendizaje nos muestra que el 16.7% se encuentran en nivel Inicio y el 83.3% en nivel proceso; a partir de la séptima sesión de aprendizaje el 41.6% se encuentra en nivel de proceso y el 58.4% en nivel logro y que al finalizar en la décima sesión de aprendizaje se evidencio que el 25% se encontró en nivel proceso y que el 75% en nivel logro al aplicar las estrategias de actividades lúdicas en el área de personal social. Ante ello se concluye que la mayoría de los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, lograron con éxito lograr el aprendizaje del área de personal social.

5.1.4 Tercer objetivo específico: Examinar el nivel de aprendizaje del área de personal social, después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021.

Tabla 9.

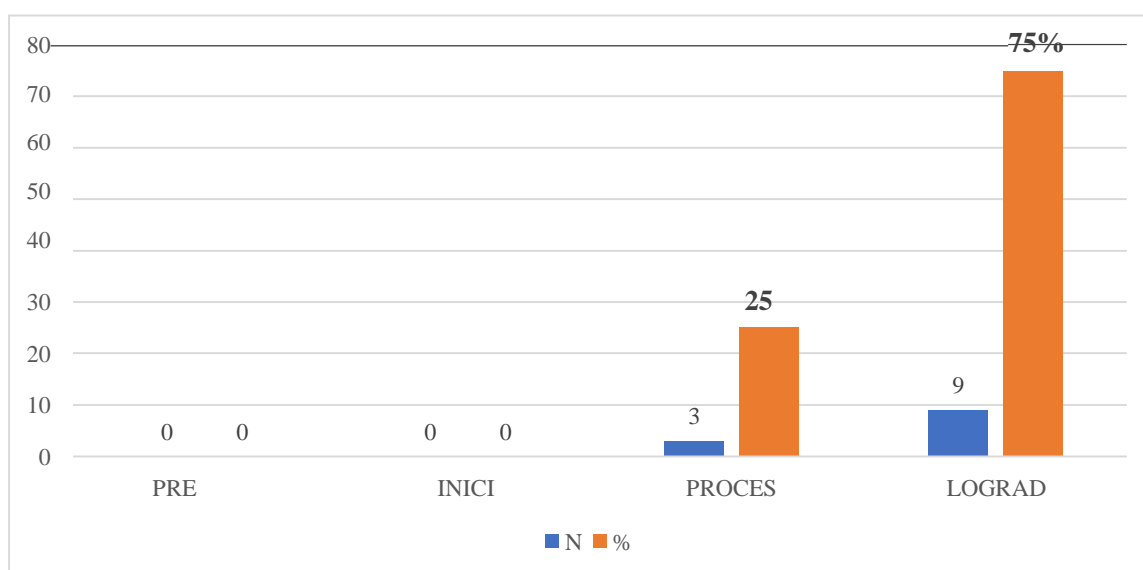
Nivel del aprendizaje del área de personal social después de la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	PRE TEST		POST TEST	
	ni	%	ni	%
Pre Inicio	0	0%	0	0%
Inicio	2	16.6%	0	0%
Proceso	5	41.7%	3	25%
Logrado	5	41.7%	9	75%
Total	12	100 %	12	100%

Fuente: Resultados de la lista de cotejo (post test) aplicada a los niños y niñas de 3 años.

Figura 3.

Resultados del nivel del aprendizaje del área de personal social después de la aplicación de las actividades lúdicas.



Fuente: Resultados de la lista de cotejo (post test) aplicada a los niños y niñas de 3 años.

En la tabla 9 y figura 3 se examinó que el 75% de los estudiantes se ubicaron en un nivel de logro; en tanto que, el 25% se encuentra en proceso. En este sentido se evidencia al comparar con el pre test, hay una notoria mejorar al realizar el post test, ya que al examinar los resultados se puede evidenciar que, al aplicar las actividades lúdicas en el desarrollo de los aprendizaje del área de personal social, los estudiantes de 3 años presentan un progreso significativo.

5.15 Cuarto objetivo específico: Comparar el nivel de aprendizaje del área de personal social, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Tabla 10.

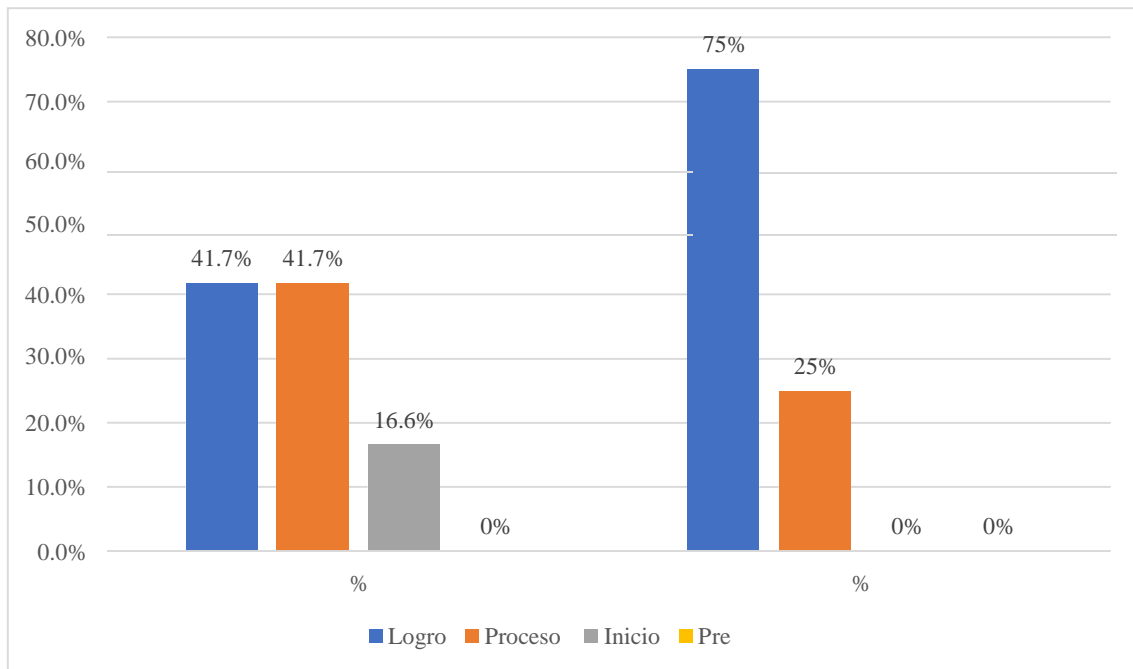
Comparación en el nivel del desarrollo del aprendizaje del área de personal social, según pre test y post test.

Niveles	PRE TEST		POS TEST	
	Fi	%	Fi	%
Logro	5	41.7 %	9	75%
Proceso	5	41.7 %	3	25%
Inicio	2	16.6 %	0	
Pre Inicio	0	0%	0	
Total	12	100%	15	100%

Fuente: Resultados de comparación del pre test y pos test.

Figura 4

Comparación en el nivel del desarrollo del aprendizaje del área de personal social, según pre test y post test.



Fuente: Resultados de comparación del pre test y pos test.

En la tabla 10 y figura 4 nos muestra un 41.7% en nivel proceso y logro, además un 16.6% se encuentran en nivel inicio en el pre test de los niños y niñas de 3 años en la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura - Piura, por otro lado al aplicar el post test nos muestran que el 75% se ubican en logro, mientras que un 25% está en proceso, evidenciando que la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje de personal social es efectivo, para los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura.

Contraste de Hipótesis.

H1: Las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura,

2021.

H0: Las actividades lúdicas no mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Nivel de Significancia:

Confianza: 95%

Significancia (ALFA): 5%

Decisión:

1. Si p-valor es MENOR O IGUAL que el ALFA, se rechaza la H0 y se acepta la H1, las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021

2. Si p-valor es MAYOR que el ALFA, se rechaza H1 y se acepta H0, las actividades lúdicas no mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Cuadro de Significancia.

Kolmogorov- Smirnov	Shapiro-Wilk
N > 50	N ≤ 50

Leyenda.-

N: Muestra.

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
VAR00001	,208	12	,161	,892	12	,124
VAR00002	,168	12	,200*	,932	12	,401

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

Tras observar los datos y dado que la muestra es menor que 50 se tendrá en consideración la prueba de Shapiro-Wilk, así mismo se observa que las variables siguen una distribución normal ya que el p-valor es $> \alpha$ (0,05).

5.1.2 Resultados inferencial.

En la presente investigación se formuló la hipótesis general con la finalidad de comprobar si la actividad influye significativamente en el aprendizaje del área de personal social en los niños de 3 años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2022. De este modo, se llevó a cabo la prueba de normalidad, lo cual para el resultado se utilizó la estadística no paramétrica, de tal modo, de acuerdo a la muestra de estudio y las características conllevó a realizar la prueba de Wilcoxon, y así se realice la comparación de medias utilizando el SPSS Vs 25.

Ha: Las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Ho: Las actividades lúdicas no mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

a). Nivel de Significancia Confianza 95%

Significancia 0.05

5.2 Análisis de Resultados.

5.2.1 Análisis del objetivo general.

Luego de la organización y representación de los resultados, se pasó al análisis de los resultados, para los cuales se consideró los objetivos del estudio, los resultados hallados, los antecedentes del estudio y la teoría existente en el marco teórico y, cuya secuencia se estableció primero el objetivo general y finalmente los objetivos específicos.

Con respecto al objetivo general. Determinar de qué manera las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021. Cuyos resultados obtenidos indican que, cuyos resultados obtenidos evidencian que, en el pre test, el 41.7% (5) en nivel proceso y logro, además un 16.6% (2) se encuentran en nivel inicio en el pre test de los niños y niñas de 3 años en la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura - Piura, por otro lado al aplicar el post test nos muestran que el 75% (9) se ubican en logro, mientras que un 25% (3) está en proceso. Estos resultados al ser evaluados en la prueba de Wilcoxon muestra una significancia de 0,034 que es menor a 0.05 por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir que uso de las actividades lúdica es eficaz para el desarrollo del aprendizaje del área de personal social en los niños de 3 años. Cuyos resultados son similares a los estudios realizados por Córdova (2017) en su investigación titulada “Talleres de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años, 2017”. Cuyo resultados muestran que en la distribución del nivel de socialización en el grupo control y experimental, se hallaron diferencias significativas entre 26,30 y 23,72 y en la suma de los rangos (385,00 y 467,00), en cuánto al contraste hay una significancia de 0,000

siendo menor a 0,05 ($\text{sig} < \alpha$) y $Z = -4,042$ siendo menor el punto crítico (-1,96), rechazándose la hipótesis nula y aceptándose la hipótesis alterna, demostrando diferencias significativas entre ambos grupos, evidenciando que hay mejoras en las habilidades sociales con la aplicación de las actividades lúdicas: talleres. Concluyendo en su investigación que existe una mejora de las habilidades sociales cuando se aplican las actividades lúdicas en talleres y de la manera correcta, mejorando significativamente el nivel de socialización.

Por otro lado, hay similitud en los resultados de Montalván (2018) sobre “Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Jardín Real urb. Bancaria Piura, 2015”. Cuyos resultados muestran que el 50% de los estudiantes cuentan con un buen desarrollo en cuanto a sus habilidades sociales, y en cuanto al cálculo del Chi Cuadrado para la validación de la hipótesis, se obtuvo como valor calculado el 72,36 y en cuanto al valor de la tabla un 3, 84, por consiguiente, como 72,36 se constituye en un valor mayor que 3, 84; se procedió a rechazar la hipótesis nula y de la misma manera a la aceptación de la hipótesis general. Finalmente en su investigación se concluyó que el programa que incorpora los juegos de índole cooperativo, desde luego permite la mejora de forma significativa del desarrollo social en niños, debiendo precisar que el juego cooperativo origina espacios que se puedan poner en práctica las habilidades sociales, como las destrezas referidas a la organización como de la mejora de los niveles comprendidos en la comunicación.

Se concluye con los resultados de ambas investigaciones que, según los datos obtenidos demuestran que la aplicación correcta de la actividad lúdica es primordial porque fortalece o refuerza la autonomía, su personalidad; permitiendo un desarrollo emocional, social y cognitivo, destacando el valor de utilizar correctamente la

actividad lúdica como estrategia metodológica para el desarrollo global e integral de los niños.

Con respecto al primer objetivo específico. Identificar el nivel de aprendizaje del área de personal social, antes de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021. Cuyos resultados obtenidos en la tabla 6 y figura 1, se identificó que el 41.7% de los estudiantes se ubicaron en un desarrollo en proceso y logrado respectivamente; en tanto que, el 16.7% se encuentra en el nivel de inicio. Cuyos resultados son similares a los estudios realizados por Choez (2017), realizado en la ciudad de Machalilla – Quito, quien contó con una muestra de 60 niños y niñas de la Unidad Educativa Fiscal Cultural Machalilla, donde aplicó lúdica como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de personal social, evidenciando en el pre test en su grupo experimental, que el manifiestan el ítems nunca (41%) y rara vez (41%), evidenciándose el 82% en un bajo nivel para el desarrollo de personal social en los niños, al ser evaluados en autoestima, emociones negativas, relaciones interpersonales, empatía y convivencia. Concluyendo que ante esta problemática en demostrar un escaso desarrollo en el área de personal social, ya que se evidencia baja autoestima, nulo control de sus emociones, escasa o nula relaciones interpersonales, y no muestran empatía con sus compañeros y la convivencia no es buena; es primordial aplicar intervención pedagógica mediante la estrategia lúdica, fortaleciendo el área de personal social en los niños.

Por otro lado, estos resultados contrastan con la investigación de Hidalgo (2018), en su tesis titulado “Estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años de la I.E.I N° 100, distrito de Piscocoyacu, provincia de

Huallaga, región de San Martín 2017". Donde en dicha investigación se concluye que antes de aplicar las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales, se pudo evidenciar que el 20 % de los niños y niñas de cuatro años lograron el nivel proceso, mientras el 80% presentan nivel logro al demostrar más participación e interacción mediante la expresión del lenguaje al emplearlo para comunicar sus pensamientos, ideas, experiencias.

De esta manera, se evidencia todavía manifiestan dificultades o limitaciones que presentan los niños y niñas del nivel inicial en el desarrollo de aprendizajes del área de personal social como la aprendizaje para desarrollar la identidad personal con el aprendizaje para desarrollar la convivencia participativa y democrática. De tal manera es necesario recalcar que se requiere una intervención pedagógica con el apoyo de una estrategia que posibilite a superar estas limitaciones, y parte de la estrategia pedagógica se propone las actividades lúdicas.

Con respecto al segundo objetivo específico. Aplicar las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje del área de personal social en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021. Cuyos resultados hallados muestran que, en las dos primeras sesiones de aprendizaje el 16.6% se encontraban en nivel pre inicio y que el 41.7% se encontraba en inicio y en proceso respectivamente; estos resultados han ido mejorando paulatinamente, en la tercera y cuarta sesión de aprendizaje nos muestra que el 16.7% se encuentran en nivel inicio y el 83.3% en nivel proceso; a partir de la séptima sesión de aprendizaje el 41.6% se encuentra en nivel de proceso y el 58.4% en nivel logro y que al finalizar en la décima sesión de aprendizaje se evidencio que el 25% se encontró en nivel proceso y que el 75% en nivel logro al aplicar las estrategias de actividades lúdicas en el área de personal social. Cuyos resultados son similares al estudio realizado por Choez (2017)

en su estudio titulado “La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultural Machalilla”, donde aplicó la lúdica como estrategia de aprendizaje en el desarrollo personal y social de los niños, evidenciando en su aplicación de su estrategia un avance significativo donde en el ítems frecuentemente (20%) y siempre (69%); Se concluye que el desarrollo de personal y social en los niños, con la correcta aplicación de las estrategias lúdicas, muestran un avance significativo, donde mantienen relaciones interpersonales, muestran empatía con los compañeros, controlan sus emociones.

En tal sentido, los resultados nos muestran que mediante las actividades lúdicas es un medio de expresión y fortalecedor en el ámbito emocional, conductual, en la socialización, que favorecerá en el desarrollo de su personalidad.

Con respecto al tercer objetivo específico. Examinar el nivel de aprendizaje del área de personal social, después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021. Los datos demuestran que en el post test el 75% de los niños y niñas se ubicaron en un nivel de logro; en tanto que, el 25% se encuentra en proceso, que al considerar comparar. A partir de estos resultados se evidencia que la mayor parte de los estudiantes de tres años está ubicado en el nivel logro, por ende, si hay mejora estadísticamente en la aprendizaje del área de personal social cuando se aplicó la estrategia de las actividades lúdicas. Se evidencia que los datos mostrados guardan relación con el estudio de Montalván (2018) titulado “Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Jardín Real urb. Bancaria Piura, 2015”, mostrando que un 50% de los niños y niñas logran un buen desarrollo en sus habilidades sociales después de aplicar el programa de los juegos cooperativos.

Se concluye que según los datos obtenidos demuestran que la aplicación correcta de la actividad lúdica es primordial porque fortalece o refuerza la autonomía, su personalidad; permitiendo un desarrollo emocional, social y cognitivo, destacando el valor de utilizar correctamente la actividad lúdica como estrategia metodológica para el desarrollo global e integral de los niños.

Con respecto al cuarto objetivo específico. Comparar el nivel de aprendizaje del área de personal social, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021. Cuyos resultados obtenidos indican que un 41.7% en nivel proceso y logro, además un 16.6% se encuentran en nivel inicio en el pre test de los niños y niñas de 3 años, por otro lado al aplicar el post test nos muestran que el 75% se ubican en logro, mientras que un 25% está en proceso, evidenciando que la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje de personal social es efectivo, para los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura. Cuyos resultados son similares al estudio realizado por Córdova (2017), en la tesis de grado denominada “Talleres de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años de la I.E.I Angelitos de María 208, Ate Vitarte, 2017”. Indicando que en el pre test, antes de la aplicación de los talleres de las actividades lúdicas, los resultados obtenidos en dicha investigación es que entre el grupo de control y experimental no existieron diferencias significativas antes de la aplicación de los talleres de las actividades lúdicas; por otro lado, en el post test, es decir, después de la aplicación de los talleres de las actividades lúdicas, los resultados marcaron diferencia ya que en el 70% del grupo control alcanzo el nivel de inicio y proceso, mientras que el 70% del grupo experimental alcanzo el nivel de logro.

Se concluye que la aplicación de las actividades lúdicas al comparar el pre test

y pos test de ambas investigaciones, indican una diferencia significativa en el desarrollo del aprendizaje de personal social siendo efectivo, para los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura.

VI. Conclusiones

En esta tesis se determinó de qué manera las actividades lúdicas mejoraron positivamente el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021, porque cuando se implementó la estrategia lúdicas pedagógicas en la práctica de la enseñanza – aprendizaje, los niños y niñas de tres años lograron obtener un aprendizaje significativo mediante el juego, trascendiendo favorablemente en el aprendizaje del área de personal social en los infantes; y que además se logró aceptar la hipótesis general.

En esta tesis se identificó el nivel de aprendizaje del área de personal social, antes de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021, porque se evidenciaron dificultades y limitaciones en los niños, tanto en su identidad como en la convivencia participativa y democrática; donde no es concordante con la primera hipótesis específica al no encontrarse en inicio antes de la aplicación de las actividades lúdicas, sino que estuvo en pre inicio (16.7%), inicio y proceso (41.7%) respectivamente.

En esta tesis se aplicó las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021; porque se evidenció la eficacia de la estrategia lúdica aplicada donde le ha permitido al docente fortalecer procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de personal social en los niños y niñas en el nivel inicial; y que además se logró aceptar la segunda hipótesis específica.

En esta tesis se estimó el nivel de aprendizaje del área de personal social, después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de tres años de la

Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021. Porque se evidencio estadísticamente que después de la correcta aplicación de las actividades lúdicas los niños se encontraron en nivel logro al fortalecer su autonomía, personalidad; permitiendo un desarrollo emocional, social y cognitivo. Ante ello se logra aceptar la tercera hipótesis específica planteada.

En esta tesis se comparó el nivel de aprendizaje del área de personal social, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura - Piura, 2021; porque se evidenció diferencias significativas del pre test y post test, que permitieron demostrar la eficacia de la estrategia lúdica implementada, en la mejora de los niveles de aprendizaje en el área de personal social, permitiendo a los niños valorarse a sí mismo, autorregular sus emociones, interactuar con las personas, construir y asumir acuerdos y normas, manejo adecuado de conflictos, mayor participación en acciones orientadas al bien común, y en valores. Ante ello se logra aceptar la cuarta hipótesis planteada.

Aspectos complementarios.

Al finalizar el presente estudio de investigación, es necesario recomendar lo siguiente:

1. Se sugiere que la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, implemente exclusivamente un ambiente o espacio específico fuera del aula, al aire libre, que sea un lugar seguro, con los materiales e implementos necesarios, acorde al nivel, para que logre desarrollar en su totalidad mediante las actividades lúdicas, el estándar de aprendizaje, competencia, desempeños y capacidades no tan solamente para el área de personal social, sino para todas las áreas curriculares que son ejercidas en el nivel inicial.

2. Se recomienda a los docentes del nivel inicial a que tengan una

capacitación constante permanente, con la finalidad que en la práctica pedagógica apliquen estrategias tales como las actividades lúdicas, para obtener un aprendizaje significativo, además de considerar talleres que incorporen estrategias lúdicas relacionadas a la maya curricular apropiada para los infantes del nivel inicial.

Referencias

- Aldás, M., & Bermeo, J. (2015). Incidencia de los juegos como estrategia pedagógica en el desarrollo personal y social de las niñas y niños de 4 a 5 años. (Tesis de licenciatura). Universidad Estatal de Milagro. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2419/1/INCIDENCIA%20DE%20LOS%20JUEGOS%20COMO%20ESTRATEGIA%20PEDAG%C3%93GICA%20EN%20EL%20DESARROLLO%20PERSONAL%20Y%20SOCIAL%20DE%20LAS%20NI%C3%91AS%20Y%20NI%C3%91OS%20DE%204%20A%205%20A%C3%91OS.pdf>
- Arriaga, F., & Colorado, M. (2016). Potenciar la autonomía a través de la lúdica. Fundación Universitaria "Los Libertadores". Bogotá.: Copyrighth. Recuperado el 21 de Abril de 2021, de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1431/coloradomari2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ayala, M. (2018). La Tutoría y las estrategias didácticas para el desarrollo Personal de los estudiantes del nivel inicial. http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/3105/TRAB.SUF.PROF_AYALA%20C%C3%81CERES%20MARILUZ%20JANET.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Ayala, L. F. (2018). *Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática y su relación con la motivación hacia el aprendizaje*. Universidad Rafael Landívar., Departamento de Humanidades. Guatemala: Copyrighth. Recuperado el 30 de Agosto de 2022, de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/09/Ayala-Luis.pdf>

Bautista Villanueva, L. E. (2018). *Relación del material didáctico y el aprendizaje en el área de Personal Social en los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria de la I.E Romeo Luna Victoria en Arequipa.*

Universidad Nacional de San Agustín, Facultad de Ciencias de la Educación. Arequipa.: Copyrigh. Recuperado el 30 de Agosto de 2022, de

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6866/EDSbavile.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bontempo, et al. (2012). La construcción de la identidad personal y el desarrollo de la auto-autoría. EL ÁGORA USB, 12 (2), 421-436.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=407736376008>

Campos et all (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad.

Revista Xihmai, Volumen VII (13), 50. Recuperado el 01 de Mayo de 2021, de <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972.pdf>

Chacón, A. Y. (1 de Enero - Junio de 2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de

Educación primaria. (C. d. Oriente., Ed.) *Revista Saber.*, Vol. 23(núm. 1),

69 - 76. Recuperado el 30 de Agosto de 2022, de

<https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739445011.pdf>

Choez, M. (2017). La lúdica en el desarrollo personal en niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa fiscal cultural Machalilla.

Universidad Central de Ecuador, Departamento de filosofía, letras y ciencias de la educación. Quito: Copyrigh. Recuperado el 18 de

Diciembre de 2022, de

[http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12585/1/T-UCE-0010-](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12585/1/T-UCE-0010-080-2017.pdf)

[080-2017.pdf](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12585/1/T-UCE-0010-080-2017.pdf)

- Córdova, R. (2017). Talleres de actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 años. *Angelitos de María* 208, Ate Vitarte, 2017. Universidad Cesar Vallejos., Departamento de Posgrado. Lima: Copyrigh. Recuperado el 18 de Diciembre de 2022, de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16219/C%
%b3rdova_SRE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16219/C%c3%b3rdova_SRE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Díaz, R., & Alberca, A. (2017). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de educación inicial. Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", Ciencias de la Educación. Trujillo: Copyrigh. Recuperado el 19 de mayo de 2021. Disponible en: [http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/320/1/014080019K_014
00000_1B_T_2018.pdf](http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/320/1/014080019K_01400000_1B_T_2018.pdf)
- Domínguez, R., & Gonzáles, M. (2015). *Las funciones y fines de la evaluación del aprendizaje*. México: Copyrigh. Recuperado el 30 de Agosto de 2022, de [http://edumed2015.sld.cu/index.php/edumed/index/manager/files/Lasfunci
onesyfinesdelaevaluacin_Conferencia_.pdf](http://edumed2015.sld.cu/index.php/edumed/index/manager/files/Lasfuncionesyfinesdelaevaluacin_Conferencia_.pdf)
- Echevarri, J. H., & Gómez, J. G. (2009). *Lo lúdico como componente de los pedagógico, la cultura y el juego y la dimensión humana*. Universidad Tecnológica del Perú, Departamento de Educación. Perú: copyrigh. Recuperado el 30 de Agosto de 2022, de [https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-
COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf](https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf)
- Fidias G, A. (2012). *El proyecto de investigación*. (Sexta edición. ed., Vol. Vol. I). (F. G. Arias., Ed.) Venezuela, Venezuela.: Editorial Episteme,C.A. Recuperado el 18 de Diciembre de 2022

- Gallardo (09 de Marzo de 2018). Researchgate. Obtenido de Researchgate:
https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorías_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil/link/5ba23731299bf13e603c1cb5/download
- García, H., & Salguero, M. (2018). Programa de habilidades sociales para niños con indicaciones del trastorno de déficit de atención e hiperactividad con presentación combinada. Universidad Nacional de San Agustín, Facultad de Psicología y Comunicación. Arequipa: Copyrigh. Recuperado el 28 de Febrero de 2022, de <http://190.119.145.154/bitstream/handle/UNSA/6953/PSgacchg.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, et al. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 15 (3), 1-26.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44741347019>
- Garzón, D., Puentes, Y., & Hernández Vargas, J. V. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de procesos de memoria, atención y percepción en estudiantes de transición*. Universidad Cooperativa de Colombia.
Bogotá: Copyrigh. Recuperado el 30 de Agosto de 2022, de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/33610/2/2018_Procesos%20psicol%C3%B3gicos_Memoria_Preescolar.pdf

Guamán, P. E. (2019). *Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la unidad educativa particular Carlos Crepi II*. Universidad Politecnica Salesiana Sede Cuenca, Departamento de Educación Básica. Cuenca: Copyrigh. Recuperado el 30 de Agosto de 2022, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf>

Hernández et all. (2014). *Metodología de la investigación*. (Sexta edición ed., Vol. I). (F. y. Hernández, Ed.) México, México: Mc Grw Hill Education. Recuperado el 18 de Diciembre de 2022, de: [https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez_R_2014_Metodologia_de_la_investigación](https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez_R_2014_Metodologia_de_la_investigaci%C3%B3n)

Hidalgo, R. (2018). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años de la I.E.I N° 100, distrito de Piscoyacu, provincia de Huallaga, región de San Martín 2017*. Universidad Los Ángeles de Chimbote., Departamento de Educación y Humanidades. Chimbote: Copyrigh. Recuperado el 16 de Junio de 2021, de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3128/LENGUAJE_ORAL_JUEGO_HIDALGO_PANDURO_ROSSANY.pdf?sequence=1&isAllo wed=y

Huamán, R. (2016). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba - 2015*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote., Facultad de Educación y

Humanidades. Trujillo: Copyrigh. Recuperado el 21 de Mayo de 2021.

Disponible en:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS_LU_DICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Meza, D. (2021). El aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 108 del distrito de Frías -2019. (Tesis de grado). Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Disponible en:http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/20370/DESARROLLO_PERSONAL_DESARROLLO_PSICOMOTOR_MEZA_ROJAS_DENISSE_ANACELY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

MINEDU. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Disponible en: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>

MINEDU (2016). Programación curricular de Educación Inicial. Ministerio de Educación. Disponible en: <https://www.slideshare.net/MarlyRc/versin-final-programa-curricular-educacin-inicial-2017>

MINEDU (2020). Proyecto Educativo Nacional al 2036. El reto de la ciudadanía plena. Disponible en: <http://www.cne.gob.pe/uploads/publicaciones/2020/proyecto-educativo-nacional-al-2036.pdf>

Montalván, J. (2018). Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular “Jardín Real” urb. Bancaria Piura, 2015. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Piura. Disponible en: <http://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/1920/EDU-MON-PE%C3%91-2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Morocco, V. (2021). *Juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 397 del distrito de Juliaca*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote., Facultad de derecho y humanidades. Lima.: Copyrigh. Recuperado el 16 de Agosto de 2022, de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26468/JUEGOS_TRADICIONALES_MOROCCO_MAMANI_VICTORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Patín, R. (2016). Manual de Estrategias Lúdicas "Jueguitos Maravillosos". Universidad Nacional de Chimborazo, Vicerrectorado de Postgrado e Investigación. Ecuador: Copyrigh. Recuperado el 04 de Abril de 2021. Disponible en: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>
- Peñañiel, P. (2018). El teatro infantil en el desarrollo personal y social en niños de 5 a 6 años. Talleres para docentes. (Tesis de licenciatura). Universidad de Guayaquil. Disponible en: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/32973/1/BPARV-PEP-18P032.pdf>
- Pérez, A. (2016). Manual de actividades lúdicas que favorecen en el desarrollo motor en los niños participantes del espacio de juegos del Programa Mínimos en el Centro de formación de la Cooperación Española en la antigua Guatemala (CFCE). Guatemala, Asunción, Asunción: Copyrigh. Recuperado el 21 de Abril de 2021. Disponible en: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/05/84/Perez-Arlin.pdf>

Pérez, A, & Rivera, A. (2020). Estilos de crianza en el desarrollo personal y social en niños de 4 a 5 años. Talleres de promoción de estilos de crianza saludables. (Tesis de licenciatura). Universidad de Guayaquil.

Disponible en:

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/48966/1/BPARV-PEP-20P004.pdf>

Piedra, S. (03 de Mayo de 2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en Contextos Educativos. *Revista Cognosis*, Vol. III (Numero 2), 102 - 106. Recuperado el 21 de Abril de 2021. Disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/230931327.pdf>

Rael Fuster, I. (15 de Febrero de 2009). El juego en el aprendizaje. *Rev. Innovación y experiencias*, Vol. I (núm. 45), 4-5. Recuperado el 30 de Agosto de 2022.

Ramírez, et al. (2011). Educación lúdica: una opción dentro de la educación ambiental en salud. Seguimiento de una experiencia rural colombiana sobre las geohelmintiasis. *Revista Med*, 19 (1), 23-36. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=91022534003>

Rodríguez (2000). El legado de Vygotsky y de Piaget a la educación. *Revista Latinoamericana de Psicología*, Vol. 31(Núm. 3), 477 - 489. Recuperado el 08 de Mayo de 2021. Disponible en: https://www.researchgate.net/profile/Wanda-Rodríguez-Arocho/publication/26595676_El_legado_de_Vygotski_y_de_Piaget_a_la_educacion/links/60402889a6fdcc9c780f7361/El-legado-de-Vygotski-y-de-Piaget-a-la-educacion.pdf

Rodríguez, C. (2008). El juego simbólico como forma de socialización en niños de Preescolar. México: Copyrigh. Recuperado el 14 de Febrero de 2022, de <http://200.23.113.51/pdf/25635.pdf>

Romera et all (2008). Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social. Universidad de Almerla. España: Copyrighth. Recuperado el 14 de Febrero de 2022, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56080205>

Rosero, C. (2018). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de las competencias integrales de los niños y niñas del centro de educación inicial "Chispitas de ternura UTN"*. Universidad Técnica del Norte., Departamento de Maestría en Gestión de la calidad en educación. Ecuador: Copyrighth. Recuperado el 25 de Agosto de 2022, de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/7955/1/PG%20614%20TE SIS.pdf>

Ruiz, E. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Inicial. Tesis para optar el grado de Maestro en Educación Infantil. Universidad de Cantabria. Copyrighth. Disponible en: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Schunk, D. H. (2012). Una perspectiva educativa. En D. H. Schunk, & E. M. Pérez (Ed.), *Teorías del Aprendizaje* (Sexta Edición ed., Vol. Vol., págs. 117 - 125). México, México: Pearson. Recuperado el 30 de Agosto de 2022, de <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/06/Teorias-del-Aprendizaje-Dale-Schunk.pdf>

Soberón, C. S. (2019). *Interacción docente - niño en aulas de aprendizaje del II ciclo de I.E Pública en nivel inicial*. Universidad Peruana Cayetano Heredia., Departamento de Educación. Lima.: Copyrighth. Recuperado el 30 de Agosto de 2022, de <https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9691/Interac>

cion_Sob eronVasquez_Cinthia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tamayo, A. & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13 (1), 105-128. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>

Uladech. (2021). Código de Ética para la Investigación. Universidad Los Ángeles de Chimbote, Departamento de Investigación. Chimbote.: Copyrigh. Recuperado el 06 de Septiembre de 2022, de <https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/código-de-ética-para-la-investigación-v004.pdf>

UNED. (15 de Mayo de 2016). UPLA.CL. Obtenido de UPLA.CL: <http://www.upla.cl/armonizacioncurricular/wp-content/uploads/2016/05/Listas-de-Cotejo-Rubricas-2016.pdf>

Valles, L. (2019). *Los juegos en Sectores*. Tumbes - Perú: Copyrigh.

Zapata, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”. *La educación en la sociedad del conocimiento*, 16 (1), 69-102. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554757006>

ANEXO

Anexo 1: Carta de autorización para ejecutar la investigación.



Carta N°002 - 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Lic. Lilliam Margot Amaya Morales Directora
de la I.E.I N° 1229 "Micaela Bastidas"
Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, **Osorio Amaya Yajahira Elibania**, con código de matrícula N° 1202100094, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, ciclo VIII, quien solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **'Actividades Lúdicas mejoran el Aprendizaje del Área de Personal Social en niños de tres años de la I.E.I N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura – Piura, 2021'**, durante los meses de Setiembre y Diciembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Segundo Artidoro Díaz Flores
Pbro. Dr. Segundo Artidoro Díaz Flores
Director



Lilliam Margot Amaya Morales
LILLIAM MARGOT AMAYA MORALES
DIRECTORA

RECEPCIONADO Y APROBADO: 03/09/2021

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos.

INSTRUMENTO PARA EVALUAR EL APRENDIZAJES DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 1229 "MICAELA BASTIDAS"

NOMBRES Y APELLIDOS: _____

AULA: _____ EDAD: _____

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN		
				INICIO	PROCESO	LOGRO
APRENDIZAJES DEL AREA DE PERSONAL SOCIAL	APRENDIZAJES PARA DESARROLLAR LA IDENTIDAD PERSONAL	AUTONOMIA	El estudiante se desenvuelve con autonomía en las diferentes actividades.			
		EXPRESA SATISFACCION	El niño expresa satisfacción con su persona y con las cosas que hace.			
		RASGOS CORPORALES	El estudiante describe sus principales rasgos corporales.			
		RELACION ASERTIVA	El estudiante se relaciona de manera positiva y solidaria con los demás niños.			
	APRENDIZAJES PARA DESARROLLAR LA CONVIVENCIA PARTICIPATIVA Y DEMOCRATICA	ACTIVIDADES DE INTEGRACIÓN	El estudiante incluye a sus amigos en las diversas actividades y juegos en los que participa.			
		VINCULOS AFECTIVOS	El estudiante establece vínculos afectivos con sus compañeros y los miembros que les rodea			
		NORMAS Y VALORES	El estudiante muestra respeto y se integra normas.			
			El estudiante respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.			
		NORMAS DE CONVIVENCIA	El estudiante participa en la elaboración de las normas de convivencia.			
			El estudiante cumple con las normas establecidas.			

Anexo N° 3: Evidencia de validación de datos.

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): CESAR AUGUSTO PUESCAS CHUNGA
- 1.2. Grado Académico: MAGISTER EN EDUCACIÓN
- 1.3. Especialidad: EDUCACIÓN SECUNDARIA EN MATEMÁTICA.
- 1.4. Institución donde labora: UGEL DE SECHURA.
- 1.5. Cargo que desempeña: JEFE DE AREA DE GESTIÓN PEDAGÓGICA
- 1.6. Denominación del instrumento: Lista de Cotejo.
- 1.7. Autor del instrumento: Osorio Amaya Yajahira Elibania.
- 1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1: Actividades Lúdicas.

N° de ítem	Pregunta	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.		
DIMENSIÓN: Actividades Cognitivas		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
INDICADOR: Actividades para la concentración		X		X		X		
1	Escucha atentamente a la narración de una historia.							
2	Desarma y arma el rompecabezas	X		X		X		
3	Participa en los juegos de construcción de torres con cubos de maderas.	X		X		X		
INDICADOR: Actividad para la memoria								
4	Memoriza la letra de las canciones.	X		X		X		
5	Participa en los juegos de memoria	X		X		X		
INDICADOR: Actividad para la creatividad.								
6	Crea y pinta dibujos según su imaginación y narra espontáneamente su creación.	X		X		X		
7	Crea personajes al moldear la plastilina.	X		X		X		
DIMENSION: Actividades Cooperativas.								
INDICADOR: Actividades de participación grupal								
8	Comparte sus materiales con sus compañeros.	X		X		X		
9	Toma decisiones de manera consensuada	X		X		X		
10	Respetar los tiempos de trabajo.	X		X		X		

11	Se socialización, con los demás.	X		X		X		
DIMENSIÓN: Juegos Simbólicos		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
INDICADOR: Internalización del Entorno								
12	Imita personajes de su entorno.	X		X		X		
13	Dialoga de los roles de las personas que lo rodean	X		X		X		
14	Representación de personajes en el juego de roles.	X		X		X		
INDICADOR: Fomento del desarrollo del lenguaje								
15	Repite palabras o frases al comunicarse	X		X		X		
DIMENSIÓN: Juegos emocionales o afectivos		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
INDICADOR: Expresión de Sentimientos.								
16	Se muestra empático al grupo.	X		X		X		
17	Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	X		X		X		
INDICADOR: Desarrollo Conductual								
18	Controla sus emociones (frustración, ira, enojo) cuando no obtiene o logra lo que quiere	X		X		X		
19	Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.	X		X		X		
20	Respeto el turno de su compañero de juego.	X		X		X		
23	Se relaja y tranquiliza cuando se le habla	X		X		X		
24	Muestra satisfacción al realizar una tarea	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2: Aprendizaje del área de Personal Social.

Nº de ítem	Pregunta	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de variable.		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.		
DIMENSIÓN: Aprendizajes para desarrollar la identidad personal		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
INDICADOR: Autonomía								
1	Se desenvuelve con autonomía en las diferentes actividades en el aula.	X		X		X		
INDICADOR: Expresa satisfacción.								
2	Muestra satisfacción al desarrollar sus actividades	X		X		X		
INDICADOR: Rasgos corporales								
3	Describe sus principales rasgos corporales y se reconoce como niño o niña.	X		X		X		
INDICADOR: Relación asertiva y solidaria.								
4	Se relaciona de manera asertiva y solidaria con los demás.	X		X		X		
INDICADOR: Vínculos afectivos.								

5	Establece vínculos afectivos con los miembros de su familia.	X		X		X		
INDICADOR: Normas y valores.								
6	Establece vínculos afectivos con sus compañeros.	X		X		X		
DIMENSIÓN: Aprendizajes para desarrollar la convivencia participativa y democrática.								
INDICADOR: Interacción.								
7	Participa con sus amigos en las diversas actividades y juegos.	X		X		X		
INDICADOR: Normas de convivencia.								
8	Participa en la elaboración de las normas de convivencia.	X		X		X		
9	Cumple con las normas establecidas.	X		X		X		
INDICADOR: Reconoce problemas.								
10	Identifica problemas, dificultades, o situaciones que alteran la armonía del grupo.	X		X		X		
INDICADOR: Presta atención.								
11	Respeto las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		
INDICADOR: Participa en soluciones								
12	Opina para dar solución a los problemas presentados.	X		X		X		
INDICADOR: Comparte.								
13	Comparte sus juguetes con sus compañeros	X		X		X		

Otras observaciones generales:

Firma:



GOBIERNO REGIONAL PIURA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD SECCIONARIA

Prof. Cesar Puentes Cruziga
JEFE AREA GESTION PEDAGOGICA

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): JULISSA MERCEDES MERCADO SANDOVAL
- 1.2. Grado Académico: MAGISTER EN EDUCACIÓN
- 1.3. Especialidad : LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
- 1.4. Institución donde labora: I.E 004 "GUILLERMO GULMAN "
- 1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE
- 1.6. Denominación del instrumento: Lista de Cotejo.
- 1.7. Autor del instrumento: Osorio Amaya Yajahira Elibania.
- 1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1: Actividades Lúdicas.

N° de ítem	Pregunta	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de variable.		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.		
DIMENSIÓN: Actividades Cognitivas		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
INDICADOR: Actividades para la concentración		X		X		X		
1	Escucha atentamente a la narración de una historia.							
2	Desarma y arma el rompecabezas	X		X		X		
3	Participa en los juegos de construcción de torres con cubos de maderas.	X		X		X		
INDICADOR: Actividad para la memoria								
4	Memoriza la letra de las canciones.	X		X		X		
5	Participa en los juegos de memoria	X		X		X		
INDICADOR: Actividad para la creatividad.								
6	Crea y pinta dibujos según su imaginación y narra espontáneamente su creación.	X		X		X		
7	Crea personajes al moldear la plastilina.	X		X		X		
DIMENSIÓN: Actividades Cooperativas.								
INDICADOR: Actividades de participación grupal								
8	Comparte sus materiales con sus compañeros.	X		X		X		
9	Toma decisiones de manera consensuada	X		X		X		
10	Respetar los tiempos de trabajo.	X		X		X		
11	Se socialización, con los demás.	X		X		X		
DIMENSIÓN: Juegos Simbólicos		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
INDICADOR: Internalización del Entorno								
12	Imita personajes de su entorno.	X		X		X		
13	Dialoga de los roles de las personas que lo rodean	X		X		X		

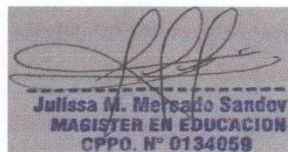
14	Representación de personajes en el juego de roles.	X		X		X	
INDICADOR: Fomento del desarrollo del lenguaje							
15	Repite palabras o frases al comunicarse	X		X		X	
DIMENSIÓN: Juegos emocionales o afectivos		SI	NO	SI	NO	SI	NO
INDICADOR: Expresión de Sentimientos.							
16	Se muestra empático al grupo.	X		X		X	
17	Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	X		X		X	
INDICADOR: Desarrollo Conductual							
18	Controla sus emociones (frustración, ira, enojo) cuando no obtiene o logra lo que quiere	X		X		X	
19	Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.	X		X		X	
20	Respeto el turno de su compañero de juego.	X		X		X	
23	Se relaja y tranquiliza cuando se le habla	X		X		X	
24	Muestra satisfacción al realizar una tarea	X		X		X	

Ítems correspondientes al Instrumento 2: Aprendizaje del área de Personal Social.

N° de ítems	Pregunta	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de variable.		El ítem contribuye a medir el indicador Planteado.		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.		
DIMENSIÓN: Aprendizajes para desarrollar la identidad personal		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
INDICADOR: Autonomía								
1	Se desenvuelve con autonomía en las diferentes actividades en el aula.	X		X		X		
INDICADOR: Expresa satisfacción.								
2	Muestra satisfacción al desarrollar sus actividades	X		X		X		
INDICADOR: Rasgos Corporales								
3	Describe sus principales rasgos corporales y se reconoce como niño o niña.	X		X		X		
INDICADOR: Relación asertiva y solidaria.								
4	Se relaciona de manera asertiva y solidaria con los demás.	X		X		X		
INDICADOR: Vínculos afectivos								
5	Establece vínculos afectivos con los miembros de su familia.	X		X		X		
INDICADOR: Normas y valores.								
6	Establece vínculos afectivos con sus compañeros	X		X		X		
DIMENSIÓN: Aprendizajes para desarrollar la convivencia participativa y democrática.		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
INDICADOR: Interacción.								

7	Participa con sus amigos en las diversas actividades y juegos	X		X		X		
INDICADOR: Normas de convivencia.								
8	Participa en la elaboración de las normas de convivencia	X		X		X		
9	Cumple con las normas establecidas	X		X		X		
INDICADOR: Reconoce problemas.								
10	Identifica problemas, dificultades, o situaciones que alteran la armonía del grupo.	X		X		X		
INDICADOR: Presta atención.								
11	Respeto las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		
INDICADOR: Participa en soluciones								
12	Opina para dar solución a los problemas presentados	X		X		X		
INDICADOR: Comparte.								
13	Comparte sus juguetes con sus compañeros	X				X		

Otras observaciones generales:



DNI: 02878266

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

Nota: se adjunta link de drive del proyecto de investigación

<https://docs.google.com/document/d/1UoVb1QN0zWaruliFLc2fmqgGEcf7e5gw/edit?usp=sharing&oid=106863915881506846869&rtpof=true&sd=true>

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

- 1.9. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** ALVAREZ GUTIERREZ ABDON
 1.10. **Grado Académico:** MAGISTER EN CC.EE CON MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA.
 1.11. **Especialidad:** DOCENTE EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
 1.12. **Institución donde labora:** UNIVERSIDAD LOS ANGELES DE CHIMBOTE.
 1.13. **Cargo que desempeña:** DOCENTE TUTOR DE LAS ASIGNATURAS DE INVESTIGACIÓN.
 1.14. **Denominación del instrumento:** Lista de Cotejo.
 1.15. **Autor del instrumento:** Osorio Amaya Yajahira Elibanía.
 1.16. **Carrera:** Educación Inicial.

IV. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1: Actividades Lúdicas.

N° de ítem	Pregunta	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de variable.		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.		
DIMENSIÓN: Actividades cognitivas								
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
INDICADOR: Actividades para la concentración								
1	Escucha atentamente a la narración de una historia.	X		X		X		
2	Desarma y arma el rompecabezas.	X		X		X		
3	Participa en los juegos de construcción de torres con cubos de maderas.	X		X		X		
INDICADOR: Actividad para la memoria								
4	Memoriza la letra de las canciones.	X		X		X		
5	Participa en los juegos de memoria.	X		X		X		
INDICADOR: Actividad para la creatividad.								
6	Crea y pinta dibujos según su imaginación y narra espontáneamente su creación.	X		X		X		
7	Crea personajes al moldear la plastilina.	X		X		X		
DIMENSION: Actividades cooperativas.								
INDICADOR: Actividades de participación grupal								
8	Comparte sus materiales con sus compañeros.	X		X		X		
9	Toma decisiones de manera consensuada.	X		X		X		
10	Respetar los tiempos de trabajo.	X		X		X		
11	Se socialización, con los demás.	X		X		X		
DIMENSIÓN: Juegos Simbólicos								
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
INDICADOR: Internalización del entorno								

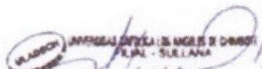
12	Imita personajes de su entorno.	X		X		X	
13	Dialoga de los roles de las personas que lo rodean	X		X		X	
14	Representación de personajes en el juego de roles.	X		X		X	
INDICADOR: Fomento del desarrollo del lenguaje							
15	Repite palabras o frases al comunicarse	X		X		X	
DIMENSIÓN: Juegos emocionales o afectivos		SI	NO	SI	NO	SI	NO
INDICADOR: Expresión de sentimientos.							
16	Se muestra empático al grupo.	X		X		X	
17	Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	X		X		X	
INDICADOR: desarrollo conductual							
18	Controla sus emociones (frustración, ira, enojo) cuando no obtiene o logra lo que quiere	X		X		X	
19	Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.	X		X		X	
20	Respeto el turno de su compañero de juego.	X		X		X	
23	Se relaja y tranquiliza cuando se le habla	X		X		X	
24	Muestra satisfacción al realizar una tarea	X		X		X	

Ítems correspondientes al Instrumento 2: Aprendizaje del área de Personal Social.

N° de ítem	Pregunta	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN: Aprendizajes para desarrollar la identidad personal		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
INDICADOR: Autonomía								
1	Se desenvuelve con autonomía en las diferentes actividades en el aula.	X		X		X		
INDICADOR: Expresa satisfacción.								
2	Muestra satisfacción al desarrollar sus actividades	X		X		X		
INDICADOR: Rasgos corporales								
3	Describe sus principales rasgos corporales y se reconoce como niño o niña.	X		X		X		
INDICADOR: Relación asertiva y solidaria.								
4	Se relaciona de manera asertiva y solidaria con los demás.	X		X		X		
INDICADOR: Vínculos afectivos								

5	Establece vínculos afectivos con los miembros de su familia.	X		X		X		
INDICADOR: Normas y valores.								
6	Establece vínculos afectivos con sus compañeros.	X		X		X		
DIMENSIÓN: Aprendizajes para desarrollar la convivencia participativa y democrática.								
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
INDICADOR: Interacción.								
7	Participa con sus amigos en las diversas actividades y juegos.	X		X		X		
INDICADOR: Normas de convivencia.								
8	Participa en la elaboración de las normas de Convivencia.	X		X		X		
9	Cumple con las normas establecidas	X		X		X		
INDICADOR: Reconoce problemas.								
10	Identifica problemas, dificultades, o situaciones que alteran la armonía del grupo.	X		X		X		
INDICADOR: Presta atención.								
11	Respeto las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		
INDICADOR: Participa en soluciones								
12	Opina para dar solución a los problemas presentados	X		X		X		
INDICADOR: Comparte.								
13	Comparte sus juguetes con sus compañeros	X		X		X		

Otras observaciones generales:


 Mgtr. Abdón Álvarez Gutiérrez
 Docente Uladech

Firma

Álvarez Gutiérrez Abdón

CIP N° 68801

Anexo 4: Excel de tabulación de datos del pre test y post test.

APRENDIZAJE DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL												
ESTUDIANTE	DIMENSIONES: Aprendizaje para desarrollar la identidad personal				DIMENSIONES: Aprendizaje para desarrollar la convivencia participativa y democrática						TOTAL	NIVELES
	El estudiante se desenvuelve con autonomía en las diferentes actividades en el aula	El estudiante expresa satisfacción con su persona y las cosas que hace	El estudiante describe sus principales rasgos corporales	El estudiante se relaciona de manera positiva y solidaria con los demás.	El estudiante establece vínculos afectivos con sus compañeros	El estudiante muestra respeto e integra normas y valores.	El estudiante respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	El estudiante incluye a sus amigos en las diversas actividades y juegos en los que participa	El estudiante participa en la elaboración de las normas de convivencia	El estudiante cumple con las normas establecidas.		
E1.	2	2	2	2	2	2		2	2	2	26	INICIO
E2.	3	3	3	3	3	3		3	3	3	36	PROCESO
E3.	2	3	3	3	3	3		3	3	3	37	PROCESO
E4.	3	2	3	3	3	3		3	3	3	38	PROCESO
E5.	3	2	3	3	3	3		3	3	3	38	PROCESO
E6.	4	4	4	4	4	3		4	4	4	49	LOGRADO
E7.	3	3	3	3	3	3		3	3	3	39	PROCESO
E8.	4	4	4	4	4	3		4	3	3	46	LOGRADO
E9.	4	3	4	3	4	3		4	3	4	46	LOGRADO
E10.	3	3	3	3	3	3		3	3	3	39	LOGRADO
E11.	3	3	3	3	3	3		3	3	3	39	LOGRADO
E12.	2	2	2	2	2	2		2	2	2	26	INICIO

Nota: Base de datos en el Pre Test.

APRENDIZAJE DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL

ESTUDIANTE	ACTIVIDAD LUDICA PARA EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL										TOTAL	NIVELES
	SESIÓN N° 01	SESIÓN N° 02	SESIÓN N° 03	SESIÓN N° 04	SESIÓN N° 05	SESIÓN N° 06	SESIÓN N° 07	SESIÓN N° 08	SESIÓN N° 09	SESIÓN N° 10		
E1	1	2	3	3	3	3	4	4	4	4	31	LOGRADO
E2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	25	PROCESO
E3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	26	PROCESO
E4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	34	LOGRADO
E5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36	LOGRADO
E6	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	31	LOGRADO
E7	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	33	LOGRADO
E8	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	LOGRADO
E9	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	33	LOGRADO
E10	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	35	LOGRADO
E11	1	2	3	3	3	3	4	4	4	4	31	LOGRADO
E12	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	30	PROCESO

Nota: Base de dato para evaluar la aplicación de las sesiones de aprendizaje.

VARIABLE: APRENDIZAJE DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL

ESTUDIANTE	DIMENSIONES: Aprendizaje para desarrollar la identidad personal				Aprendizaje para desarrollar la convivencia participativa y democrática						TOTAL	NIVELES
	El estudiante se desenvuelve con autonomía en las diferentes actividades en el aula	El estudiante expresa satisfacción con su persona y las cosas que hace	El estudiante describe sus principales rasgos corporales y se reconoce como niño o niña	El estudiante se relaciona de manera asertiva y solidaria con los demás.	El estudiante establece vínculos afectivos con sus compañeros	El estudiante muestra respeto e integra normas y valores.	El estudiante respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	El estudiante incluye a sus amigos en las diversas actividades y juegos en los que participa	El estudiante participa en la elaboración de las normas de convivencia	El estudiante cumple con las normas establecidas.		
E1.	2	4	2	4	4	4	4	4	3	3	43	LOGRADO
E2.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	PROCESO
E3.	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	39	PROCESO
E4.	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	45	LOGRADO
E5.	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	47	LOGRADO
E6.	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	49	LOGRADO
E7.	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	43	LOGRADO
E8.	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	46	LOGRADO
E9.	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	46	LOGRADO
E10.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	LOGRADO
E11.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	LOGRADO
E12.	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	30	PROCESO

Nota: Base de datos en el Pre Test.

Anexo 5: Formato de consentimiento informado.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigador principal del proyecto: Osorio Amaya Yajahira Elibania.

Consentimiento informado.

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene el objetivo: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del Área de Personal Social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Toda la información que se obtenga será confidencial y solo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. El nombre de su menor hijo no será utilizado en ningún informe. Si se decide que su hijo no participe, no se tratará de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, es libre de retirar a su hijo del estudio de investigación en cualquier momento.

Si tienen dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal: Osorio Amaya Yajahira Elibania, al celular: 917315778 o al correo electrónico: yajah_love@hotmail.com

Obtención del Consentimiento Informado:

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en este estudio.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE: *Silva Jacinto Tatiana Kaori.*

NOMBRE Y APELLIDOS DEL APODERADO: *Jacinto Vite. Rosa Margot*

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ENCUESTADOR: *Yajahira Osorio Amaya*

FIRMA DEL APODERADO

DNI: 45578936

FIRMA DEL ENCUESTADOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigador principal del proyecto: Osorio Amaya Yajahira Elibania.

Consentimiento informado.

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene el objetivo: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del Área de Personal Social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Toda la información que se obtenga será confidencial y solo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. El nombre de su menor hijo no será utilizado en ningún informe. Si se decide que su hijo no participe, no se tratara de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, es libre de retirar a su hijo del estudio de investigación en cualquier momento.

Si tienen dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal: Osorio Amaya Yajahira Elibania, al celular: 917315778 o al correo electrónico: vajah_love@hotmail.com

Obtención del Consentimiento Informado:

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en este estudio.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE: Pasache Alba Jose Said.

NOMBRE Y APELLIDOS DEL APODERADO: Alba Paiva Elizabeth Roxana.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ENCUESTADOR: Yajahir Osorio Amaya

FIRMA DEL APODERADO

DNI: 46216422

FIRMA DEL ENCUESTADOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigador principal del proyecto: Osorio Amaya Yajahira Elibania.

Consentimiento informado.

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene el objetivo: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del Área de Personal Social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Toda la información que se obtenga será confidencial y solo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. El nombre de su menor hijo no será utilizado en ningún informe. Si se decide que su hijo no participe, no se tratara de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, es libre de retirar a su hijo del estudio de investigación en cualquier momento.

Si tienen dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal: Osorio Amaya Yajahira Elibania, al celular: 917315778 o al correo electrónico: yajah_love@hotmail.com

Obtención del Consentimiento Informado:

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en este estudio.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE: Medhato Gonzales Danilo Ismael.

NOMBRE Y APELLIDOS DEL APODERADO: Gonzales Chunga Juan Martina.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ENCUESTADOR: Yajalio Osorio Juayra.

FIRMA DEL APODERADO

DNI: 41016985

FIRMA DEL ENCUESTADOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigador principal del proyecto: Osorio Amaya Yajahira Elibania.

Consentimiento informado.

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene el objetivo: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del Área de Personal Social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Toda la información que se obtenga será confidencial y solo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. El nombre de su menor hijo no será utilizado en ningún informe. Si se decide que su hijo no participe, no se tratará de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, es libre de retirar a su hijo del estudio de investigación en cualquier momento.

Si tienen dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal: Osorio Amaya Yajahira Elibania, al celular: 917315778 o al correo electrónico: yajah_love@hotmail.com

Obtención del Consentimiento Informado:

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador (a) ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en este estudio.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE: Feriche Querevalú Dolce María

NOMBRE Y APELLIDOS DEL APODERADO: Querevalú Prado Yanira Maximina.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ENCUESTADOR: Yajahira Osorio Amaya

FIRMA DEL APODERADO

DNI: 47483437

FIRMA DEL ENCUESTADOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigador principal del proyecto: Osorio Amaya Yajahira Elibania.

Consentimiento informado.

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene el objetivo: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del Área de Personal Social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Toda la información que se obtenga será confidencial y solo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. El nombre de su menor hijo no será utilizado en ningún informe. Si se decide que su hijo no participe, no se tratara de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, es libre de retirar a su hijo del estudio de investigación en cualquier momento.

Si tienen dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal: Osorio Amaya Yajahira Elibania, al celular: 917315778 o al correo electrónico: yajah_love@hotmail.com

Obtención del Consentimiento Informado:

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en este estudio.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE: *Lozada. Chunga Jeampier*

NOMBRE Y APELLIDOS DEL APODERADO: *Chunga Eche Reyna del Pilar.*

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ENCUESTADOR: *Yajahira Osorio Amaya.*

FIRMA DEL APODERADO

DNI: 76822463.

FIRMA DEL ENCUESTADOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigador principal del proyecto: Osorio Amaya Yajahira Elibania.

Consentimiento informado.

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene el objetivo: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del Área de Personal Social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Toda la información que se obtenga será confidencial y solo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. El nombre de su menor hijo no será utilizado en ningún informe. Si se decide que su hijo no participe, no se tratará de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, es libre de retirar a su hijo del estudio de investigación en cualquier momento.

Si tienen dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal: Osorio Amaya Yajahira Elibania, al celular: 917315778 o al correo electrónico: yajah_love@hotmail.com

Obtención del Consentimiento Informado:

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en este estudio.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE: Eca Rumiche Aran Emmanuel.

NOMBRE Y APELLIDOS DEL APODERADO: Rumiche Chunga Jessica Liliana.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ENCUESTADOR: Yajahira Osorio Amaya.



FIRMA DEL APODERADO

DNI: 73683061



FIRMA DEL ENCUESTADOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigador principal del proyecto: Osorio Amaya Yajahira Elibania.

Consentimiento informado.

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene el objetivo; Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del Área de Personal Social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Toda la información que se obtenga será confidencial y solo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. El nombre de su menor hijo no será utilizado en ningún informe. Si se decide que su hijo no participe, no se tratara de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, es libre de retirar a su hijo del estudio de investigación en cualquier momento.

Si tienen dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal: Osorio Amaya Yajahira Elibania, al celular: 917315778 o al correo electrónico: yajah_love@hotmail.com

Obtención del Consentimiento Informado:

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en este estudio.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE: *Acosta Rumi che Justin*
NOMBRE Y APELLIDOS DEL APODERADO: *Rumi che Namuche Cindy M. Lagros*
NOMBRES Y APELLIDOS DEL ENCUESTADOR: *Yajahira Osorio Amaya*

FIRMA DEL APODERADO

DNI: 48531797

FIRMA DEL ENCUESTADOR





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigador principal del proyecto: Osorio Amaya Yajahira Elibania.

Consentimiento informado.

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene el objetivo: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del Área de Personal Social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Toda la información que se obtenga será confidencial y solo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. El nombre de su menor hijo no será utilizado en ningún informe. Si se decide que su hijo no participe, no se tratará de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, es libre de retirar a su hijo del estudio de investigación en cualquier momento.

Si tienen dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal: Osorio Amaya Yajahira Elibania, al celular: 917315778 o al correo electrónico: yajah_love@hotmail.com

Obtención del Consentimiento Informado:

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en este estudio:

NOMBRES Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE: Amaya Garcia Fabian Gael.

NOMBRE Y APELLIDOS DEL APODERADO: Garcia Ruiz Johana Melissa.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ENCUESTADOR: Yajahira Osorio Amaya.

FIRMA DEL APODERADO

DNI: 45104853.

FIRMA DEL ENCUESTADOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigador principal del proyecto: Osorio Amaya Yajahira Elibania.

Consentimiento informado.

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene el objetivo: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del Área de Personal Social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Toda la información que se obtenga será confidencial y solo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. El nombre de su menor hijo no será utilizado en ningún informe. Si se decide que su hijo no participe, no se tratará de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, es libre de retirar a su hijo del estudio de investigación en cualquier momento.

Si tienen dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal: Osorio Amaya Yajahira Elibania, al celular: 917315778 o al correo electrónico: yajah_love@hotmail.com

Obtención del Consentimiento Informado:

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en este estudio.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE: *Alviner Bancayan Thongthan*

NOMBRE Y APELLIDOS DEL APODERADO: *Bancayan Changa Siloia Magaly*

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ENCUESTADOR: *Yajahira Osorio Amaya*

FIRMA DEL APODERADO

DNI: 44499532

FIRMA DEL ENCUESTADOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigador principal del proyecto: Osorio Amaya Yajahira Elibania.

Consentimiento informado.

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene el objetivo: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del Área de Personal Social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Toda la información que se obtenga será confidencial y solo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. El nombre de su menor hijo no será utilizado en ningún informe. Si se decide que su hijo no participe, no se tratará de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, es libre de retirar a su hijo del estudio de investigación en cualquier momento.

Si tienen dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal: Osorio Amaya Yajahira Elibania, al celular: 917315778 o al correo electrónico: yajah_love@hotmail.com

Obtención del Consentimiento Informado:

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en este estudio.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE: *Diaz Espinoza Santiago Said.*

NOMBRE Y APELLIDOS DEL APODERADO: *Espinoza Gomez Nelly Rocio.*

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ENCUESTADOR: *Yajaira Osorio Amaya.*

FIRMA DEL APODERADO

DNI: 41301240.

FIRMA DEL ENCUESTADOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigador principal del proyecto: Osorio Amaya Yajahira Elibania.

Consentimiento informado.

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene el objetivo: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del Área de Personal Social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Toda la información que se obtenga será confidencial y solo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. El nombre de su menor hijo no será utilizado en ningún informe. Si se decide que su hijo no participe, no se tratara de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, es libre de retirar a su hijo del estudio de investigación en cualquier momento.

Si tienen dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal: Osorio Amaya Yajahira Elibania, al celular: 917315778 o al correo electrónico: yajah_love@hotmail.com

Obtención del Consentimiento Informado:

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador (a) e ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en este estudio.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE: *Pauiray Payo Caon Intuave*

NOMBRE Y APELLIDOS DEL APODERADO: *Payo Chavesla Milagros del Rocío*

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ENCUESTADOR: *Yajahu Osorio Amaya*

FIRMA DEL APODERADO

DNI: 45529697

FIRMA DEL ENCUESTADOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigador principal del proyecto: Osorio Amaya Yajahira Elibania.

Consentimiento informado.

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene el objetivo: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del Área de Personal Social en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1229 Micaela Bastidas, Sechura, Piura, 2021.

Toda la información que se obtenga será confidencial y solo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. El nombre de su menor hijo no será utilizado en ningún informe. Si se decide que su hijo no participe, no se tratará de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, es libre de retirar a su hijo del estudio de investigación en cualquier momento.

Si tienen dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal: Osorio Amaya Yajahira Elibania, al celular: 917315778 o al correo electrónico: yajah_love@hotmail.com

Obtención del Consentimiento Informado:

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en este estudio.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL PARTICIPANTE:

Acosta Romiche Justin.

NOMBRE Y APELLIDOS DEL APODERADO:

Romiche Namuche Andy Milagros.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ENCUESTADOR:

Yajahir Osorio Amaya.

FIRMA DEL APODERADO

DNI: 48531797

FIRMA DEL ENCUESTADOR

ANEXO 7.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa	I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”
Docente:	Lilliam Margot Amaya Morales.
Nombre de la Actividad	“¡Creamos con nuestra imaginación!”
Propósito de la Actividad	Propiciar que las niñas y los niños dialoguen acerca de los juegos que realizan, lo que imaginan y los usos que les dan a los objetos, así como sobre las emociones vividas.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Area/ Competencia/ Capacidades	Desempeños / Criterios	Evidencias de aprendizaje	Recursos y materiales.
<p>PERSONAL SOCIAL</p> <p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMÚN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos de su entorno y e interactúa con otros niños en diferentes actividades y juegos propuestos.. • Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	Planifica actividades y los juegos que propone junto con su familia.	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta digital. - Palo de escoba. - Pelotas. - Chapas. - Cajas. - Cartilla de carita feliz. - Cartilla de carita triste. - Tempera.
Instrumento de Evaluación/	LISTA DE COTEJO		
Criterio de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Participa con su familia en conversaciones en las que comparten actividades cotidianas y lúdicas e interactúa con los niños de su entorno. - Se desenvuelve con autonomía en las diferentes actividades. - Cumple con las normas establecidas en el aula. 		

Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque de igualdad de género - Enfoque de derechos
Valor	<p>Díálogo y concertación.-</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente propicia que los niños y las niñas intercambien sus ideas de manera respetuosa sobre las actividades cotidianas y lúdicas con los miembros de su familia.

PLANIFICACION	ORGANIZACIÓN	EJECUCIÓN	ORDEN	SOCIALIZACIÓN	REPRESENTACIÓN
Se convoca a una asamblea, dialogan sobre el uso y cuidado de los materiales que utilizan.	La docente anota en la pizarra los nombres de cada niño y/o niña en cada sector que es seleccionado por ellos.	Se dirige en forma ordenada a los sectores seleccionados.	Guarda los juguetes en sus respectivos lugares	La docente interroga a los niños y/o niñas sobre el juego libre que realizo en el sector seleccionado	Opcional (dibujo libre, modelado, dialogo, etc).

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS / MATERIALES.
INICIO	<p>RUTINAS: Saludamos a los niños y de manera cordial y respetuosa; posteriormente recordamos los acuerdos de convivencia (levantar la mano para participar, respetar el turno, escuchar a sus compañeros cuando están participando, pedir permiso para ir al baño, etc). Luego la docente pide la participación de los estudiante, y cada niño/a de manera libre y espontánea quieran participar; levantan la mano, y conforme al orden; la docente los ira llamando para participar en la ruleta digital, que se asignara la participación de cada niños y niñas en la oración, cantar a Dios, ¿Cuál es la fecha del día de hoy? ¿Quién vino hoy?</p> <p>SABERES PREVIOS: En esta semana nuestra experiencia de aprendizaje es “¡Creamos con nuestra imaginación! “En esta experiencia de aprendizaje las niñas y los niños tendrán la oportunidad de poner en juego su imaginación al crear, con el acompañamiento del adulto. Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué juegos conoces? ¿Qué juego te gustaría realizar? ¿Qué personaje imaginas en tu juego? ¿Qué objetos o materiales utilizaras para tu juego? ¿Con quién te gustaría jugar?</p> <p>PROPOSITO: Propiciar que las niñas y los niños dialoguen acerca de los juegos que realizan, lo que imaginan y los usos que les dan a los objetos, así como sobre las emociones vividas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta Digital. - Voz.

DESARROLLO	<p>PROBLEMATIZACION: Se les muestra un palo de escoba, pelotas, cajas, chapas. Luego se les pregunta: ¿Qué juegos podemos crear con estos materiales? ¿Qué nombre le pondrías al juego que has creado?</p> <p>ANALISIS DE INFORMACIÓN: Actividad lúdica.- - La docente les invita a crear su juego con los materiales presentados. - Durante este momento, es preferible que el adulto se ubique a cierta distancia del espacio donde juega su niña o niño y mantener una actitud de observador sin interferir en el juego o participar solo si su niña o niño se lo propone. Algunas preguntas que pueden orientar su observación :</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué trata su juego? • ¿Qué personajes imagina? ¿Qué objetos o materiales utiliza? • ¿Qué dice mientras juega? • ¿Qué personaje imaginas en tu juego? • ¿Qué objetos o materiales utilizaras para tu juego? <p>La docente observa a cada uno de los niños y niñas, si logra desenvolverse con autonomía en las diferentes actividades, y si cumple con las normas establecidas en el aula.</p> <p>ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES: - La docente indica que cada uno en una hoja A4, dibujen el juego creado, el nombre del juego, detallando los materiales, participantes del juego.</p>	<p>Palo de escobas. Pelotas. Cajas. Chapas.</p>
CIERRE	<p>- Entregar a cada alumno una cartilla de una cara feliz, Y otra triste y pedirle que pinten con tempera como se sintieron al realizar la actividad. Finalmente, cuentan las caritas y comentan cual gano. - Preguntar a los alumnos ¿que aprendieron hoy? ¿Cómo trabajaron? ¿Qué material usaron?</p>	<p>Cartilla de carita feliz y carita triste</p>

**LISTA DE COTEJO DE APRENDIZAJES DEL AREA DE PERSONAL SOCIAL EN
LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 1229 "MICAELA BASTIDAS"**

AULA: _____

EDAD: 3 AÑOS

ESTUDIANTE	AREA DE PERSONAL SOCIAL					
	DESEMPEÑOS: - Se relaciona con adultos de su entorno y e interactúa con otros niños en diferentes actividades y juegos propuestos.			DESEMPEÑOS: - Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.		
	CRITERIO DE EVALUACIÓN. Participa con su familia en conversaciones en las que comparten actividades cotidianas y lúdicas e interactúa con los niños de su entorno.			CRITERIO DE EVALUACION El estudiante cumple con las normas establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
E 1		No		No		No
E 2		No		No		No
E 3		No		No		No
E 4		No		No		No
E 5	Si		Si		Si	
E 6		NO		NO		NO
E 7	Si		Si		Si	
E 8	Si		Si		Si	
E 9	Si		Si		Si	
E 10	Si		Si		Si	
E 11		No		No		No
E12		No		No		No

Baremo.-

			NIVELES	f	%
NO	Pre inicio	1	1 al 10	2	16.6%
	Inicio	2	11 al 20	5	41.7%
SI	Proceso	3	21 al 30	5	41.7%
	Logro	4	31 al 40	0	-
TOTAL				12	100%

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa	I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”
Docente:	Lilliam Margot Amaya Morales.
Nombre de la Actividad	“¡Un tiempo para divertirnos en familia!”
Propósito de la Actividad	Compartir espontáneamente con sus amigos y su familia todo lo que saben sobre los animales, para lo cual jugarán y dibujarán.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Area/ Competencia/ Capacidades	Desempeños / Criterios	Evidencias de aprendizaje	Recursos y materiales.
<p style="text-align: center;">PERSONAL SOCIAL</p> <p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMÚN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona y juega con otros niños de su entorno. - Propone ideas del juego y normas del mismo. - Sigue las reglas de los demás acuerdos con sus intereses. 	<p>Planifica actividades y los juegos que propone junto con su familia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Videos. - Siluetas de animales. - Hojas A4. - Cartulina. - Juego cooperativos. - Cartilla de carita Feliz. - Cartilla de carita triste. - Libro de trabajo. - Ruleta digital.
Instrumento de Evaluación/		LISTA DE COTEJO	
Criterio de evaluación		<ul style="list-style-type: none"> - El niño/a incluye a sus amigos en las diversas actividades y juegos en los que participa. - El estudiante muestra respeto y se integra a las normas - Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo. 	
Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque de igualdad de género - Enfoque de derechos 		
Valor	<p>Libertad y responsabilidad.-</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente propicia que los niños y las niñas tengan a disposición a respetar los acuerdos en situaciones de juego. 		

PLANIFICACION	ORGANIZACIÓN	EJECUCIÓN	ORDEN	SOCIALIZACIÓN	REPRESENTACIÓN
Se convoca a una asamblea, dialogan sobre el uso y cuidado de los materiales que utilizan.	La docente anota en la pizarra los nombres de cada niño y/o niña en cada sector que es seleccionado por ellos.	Se dirige en forma ordenada a los sectores seleccionados.	Guarda los juguetes en sus respectivos lugares	La docente interroga a los niños y/o niñas sobre el juego libre que realizo en el sector seleccionado	Opcional (dibujo libre, modelado, dialogo, etc).

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS / MATERIALES.
INICIO	<p>RUTINAS: Saludamos a los niños y de manera cordial y respetuosa; posteriormente recordamos los acuerdos de convivencia (levantar la mano para participar, respetar el turno, escuchar a sus compañeros cuando están participando, pedir permiso para ir al baño, etc). Luego la docente pide la participación de los estudiante, y cada niño/a de manera libre y espontánea quieran participar; levantan la mano, y conforme al orden; la docente los ira llamando para participar en la ruleta digital, que se asignara la participación de cada niños y niñas en la oración, cantar a Dios, ¿Cuál es la fecha del día de hoy? ¿Quién vino hoy?</p> <p>SABERES PREVIOS: En esta semana nuestra experiencia de aprendizaje es “¡un tiempo para divertirnos en familia!. Presentamos la canción “Muévete como los animales”: https://youtu.be/dYdEORMO65o Dialogamos sobre la experiencia y preguntamos sobre otros animales que conocen y como podrían imitar en su movimiento Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué animales hemos visto en la canción? ¿Conoces estos animales? ¿Qué animales hemos imitado? ¿Has visto a estos animales cerca de tu casa?</p> <p>PROPOSITO: Compartir espontáneamente con sus amigos y su familia todo lo que saben sobre los animales, para lo cual jugarán y dibujarán.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta Digital. - Voz. - Video.

DESARROLLO

PROBLEMATIZACION:

- Después de interactuar con el video. Se le invita al estudiante a responder las siguientes preguntas: ¿Todos los animales tendrán sus movimientos iguales? ¿Podremos imitar todos los movimientos de los animales? ¿Cómo se desplazan estos animales?

ANALISIS DE INFORMACIÓN:

Actividad lúdica.-

- La docente les invita a observar diversas siluetas de animales para que mencionen su nombre, recordamos las normas de interacción virtual para la participación.

Proponemos realizar el juego de Ritmo a gogo, diga usted, el nombre de animales, por ejemplo: ratón, caballo,..... se le invita a los estudiantes a mencionar nombres de animales mediante este juego.

Dialogamos a través de preguntas:

- ¿Qué otros animales conocen?
- ¿Dónde los han visto?
- ¿Qué pueden contar sobre esos animales a otras personas?

Escuchamos la intervención de cada estudiante: ¿De qué trata su juego?

- El docente observa con atención el niño/a incluye a sus amigos en las diversas actividades y juegos en los que participa; el estudiante muestra respeto y se integra a las normas, además de respetar el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.

ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES:

- La docente indica que cada uno en una hoja A4, dibujen a los animales que conocen o que viven cerca de su comunidad.

Siluetas de animales.
Juego Ritmo “A gogo”
Hoja A4
Lapices.
Colores.

CIERRE	<ul style="list-style-type: none">- Entregar a cada alumno una cartilla de una cara feliz, Y otra triste y pedirle que pinten con tempera como se sintieron al realizar la actividad. Finalmente, cuentan las caritas y comentan cual gano.- Preguntar a los alumnos ¿que aprendieron hoy? ¿Cómo trabajaron? ¿Qué material usaron?- Presentamos el reto a realizar que es: elaborar un álbum a través de dibujos de 5 animales que conocen.- Desarrollar la pág. 91 y 92 de su cuaderno de trabajo desafíos “Una silueta para armar” Dialogamos que hemos realizado hoy y realizamos la retroalimentación a partir de las evidencias recibidas.	- Libro de trabajo.
--------	--	---------------------

**LISTA DE COTEJO DE APRENDIZAJES DEL AREA DE PERSONAL SOCIAL EN
LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 1229 “MICAELA BASTIDAS”**

AULA: _____

EDAD: 3 AÑOS

ESTUDIANTE	DESEMPEÑOS: - Se relaciona y juega con otros niños de su entorno. - Propone ideas del juego y normas del mismo. - Sigue las reglas de los demás acuerdos con sus intereses.					
	CRITERIO DE EVALUACIÓN.				CRITERIO DE EVALUACION	
	El niño/a incluye a sus amigos en las diversas actividades y juegos en los que participa.		Muestra respeto y se integra a las normas.		Respeto el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
E 1		No		No		No
E 2		No		No		No
E 3		No		No		No
E 4	SI		SI		SI	
E 5	SI		SI		SI	
E 6		No		No		No
E 7	Si		Si		Si	
E 8	Si		Si		Si	
E 9	Si		Si		Si	
E 10	Si		Si		Si	
E 11		No		No		No
E 12		No		No		No

Baremo.-

			NIVELES	f	%
NO	Pre inicio	1	1 al 10	0	-
	Inicio	2	11 al 20	6	50.0 %
SI	Proceso	3	21 al 30	6	50.0 %
	Logro	4	31 al 40	0	-
TOTAL				12	100%

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa	I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”
Docente:	Lilliam Margot Amaya Morales.
Nombre de la Actividad	Jugando expreso mis emociones.
Propósito de la Actividad	Comunica sus ideas, opiniones, deseos, gustos, preferencias y emociones al interactuar con su familia

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Area/ Competencia/ Capacidades	Desempeños / Criterios	Evidencias de aprendizaje	Recursos y materiales.
<p style="text-align: center;">PERSONAL SOCIAL</p> <p>CONSTRUYE SU IDENTIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. • Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. 	Planifica actividades y los juegos que propone junto con su familia.	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta digital - Voz. - Tela. - Cartilla de carita Feliz. - Cartilla de Carita Triste.
Instrumento de Evaluación/		LISTA DE COTEJO	
Criterio de evaluación		<ul style="list-style-type: none"> - Expresa satisfacción con su persona y con las cosas que hace. - Establece vínculos afectivos con sus compañeros y los miembros que les rodea. 	

Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque de igualdad de género - Enfoque de derechos
Valor	<p>Diálogo y concertación.-</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente propicia que los niños y las niñas intercambien sus ideas de manera respetuosa sobre las actividades cotidianas y lúdicas con los miembros de su familia.

PLANIFICACION	ORGANIZACIÓN	EJECUCIÓN	ORDEN	SOCIALIZACIÓN	REPRESENTACIÓN
Se convoca a una asamblea, dialogan sobre el uso y cuidado de los materiales que utilizan.	La docente anota en la pizarra los nombres de cada niño y/o niña en cada sector que es seleccionado por ellos.	Se dirige en forma ordenada a los sectores seleccionados.	Guarda los juguetes en sus respectivos lugares	La docente interroga a los niños y/o niñas sobre el juego libre que realizo en el sector seleccionado	Opcional (dibujo libre, modelado, dialogo, etc).

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS / MATERIALES.
INICIO	<p>RUTINAS: Saludamos a los niños y de manera cordial y respetuosa; posteriormente recordamos los acuerdos de convivencia (levantar la mano para participar, respetar el turno, escuchar a sus compañeros cuando están participando, pedir permiso para ir al baño, etc). Luego la docente pide la participación de los estudiante, y cada niño/a de manera libre y espontánea quieran participar; levantan la mano, y conforme al orden; la docente los ira llamando para participar en la ruleta digital, que se asignara la participación de cada niños y niñas en la oración, cantar a Dios, ¿Cuál es la fecha del día de hoy? ¿Quién vino hoy?</p> <p>SABERES PREVIOS: En esta semana nuestra experiencia de aprendizaje es “¡Creamos con nuestra imaginación! “En esta experiencia de aprendizaje las niñas y los niños tendrán la oportunidad de poner en juego su imaginación al crear, con el acompañamiento del adulto. Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué juegos conoces? ¿Qué juego te gustaría realizar? ¿Qué objetos o materiales utilizaras para tu juego? ¿Con quién te gustaría jugar?</p> <p>PROPOSITO: Propiciar que las niñas y los niños dialoguen acerca de los juegos que realizan, lo que imaginan y los usos que les dan a los objetos, así como sobre las emociones vividas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta Digital. - Voz. - Tela. - Cajas. - Silueta de carita alegre. - Silueta de carita triste.

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>PROBLEMATIZACION: Se les muestra un palo de cajas, telas, pelotas, latas, conos de papel higiénico, etc. Luego se les pregunta: ¿Qué juegos podemos crear con estos materiales? ¿Qué nombre le pondrías al juego que has creado?</p> <p>ANALISIS DE INFORMACIÓN: Actividad lúdica.-</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente les invita a crear su juego con los materiales presentados. - Durante este momento, es preferible que el adulto se ubique a cierta distancia del espacio donde juega su niña o niño y mantener una actitud de observador sin interferir en el juego o participar solo si su niña o niño se lo propone. - Durante el juego reconozcan sus emociones y aquello que las origina, comentando lo que observas durante el desarrollo de la actividad “Veo que has sonreído cuando elegiste las cajas y las telas para tu juego. ¿Estas contento?. Ayudar al niño/a a clarificar sus ideas sin imponerlas tuyas. - La docente le invita al niño o niña a crear su juego con los materiales que escogieron y se sintieron feliz. <p>Algunas preguntas que pueden orientar su observación :</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué trata su juego? • ¿Qué objetos o materiales utilizaras para tu juego? • ¿Cuáles son las reglas de tu juego? <ul style="list-style-type: none"> - La docente observa con atención si el niño/a expresa satisfacción con su persona y con las cosas que hace; y si establece vínculos afectivos con sus compañeros y los miembros que les rodea. <p>ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente indica que cada uno en una hoja A4, dibujen el juego creado, el nombre del juego, detallando los materiales, participantes del juego. 	<p>Cajas. Telas</p>
---	---	-------------------------

CIERRE	<p><u>Metacognición:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué aprendí?• ¿tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?• ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? <p><u>Autoevaluación.</u></p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Participo en todo momento con mis ideas?• ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuestas?• ¿Respete los acuerdos de convivencia?	Cartilla de carita feliz y carita triste
--------	---	--

**LISTA DE COTEJO DE APRENDIZAJES DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN
LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 1229 “MICAELA BASTIDAS”**

AULA: _____

EDAD: 3 AÑOS

ESTUDIANTE	DESEMPEÑOS:			
	<ul style="list-style-type: none"> • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. • Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. 			
	CRITERIO DE EVALUACIÓN.			
	Expresa satisfacción con su persona y con las cosas que hace.		Establece vínculos afectivos con sus compañeros y los miembros que les rodea.	
	SI	NO	SI	NO
E 1	Si		Si	
E 2		No		No
E 3		No		No
E 4	Si		Si	
E 5	Si		Si	
E 6	Si		Si	
E 7	Si		Si	
E 8	SI		SI	
E 9	SI		SI	
E 10	SI		SI	
E 11	SI		SI	
E 12		NO		NO

Baremo.-

			NIVELES	f	%
NO	Pre inicio	1	1 al 10	-	-
	Inicio	2	11 al 20	3	25 %
SI	Proceso	3	21 al 30	9	75 %
	Logro	4	31 al 40	-	-
TOTAL				12	100%

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa	I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”
Docente:	Lilliam Margot Amaya Morales.
Nombre de la Actividad	¡Yo soy importante y mi voz cuenta!
Propósito de la Actividad	Que los niños y niñas expresen sus ideas, opiniones, gustos y preferencias al participar en las decisiones familiares, respetando los acuerdos que se tomen.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Area/ Competencia/ Capacidades	Desempeños / Criterios	Evidencias de aprendizaje	Recursos y materiales.
<p style="text-align: center;">PERSONAL SOCIAL</p> <p>CONSTRUYE SU IDENTIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. <p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMÚN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. • Expresa sus ideas, opiniones, gustos y preferencias al participar en las decisiones familiares 	Planifica actividades y los juegos que propone junto con su familia.	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta digital - Voz.
Instrumento de Evaluación/		LISTA DE COTEJO	
Criterio de evaluación		<ul style="list-style-type: none"> - Participa en elaboración de normas de convivencia, reglas de juego. - Se desenvuelve con autonomía en las diferentes actividades. 	

Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque de igualdad de género - Enfoque de derechos
Valor	<p>Díálogo y concertación.-</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente propicia que los niños y las niñas intercambien sus ideas de manera respetuosa.

PLANIFICACION	ORGANIZACIÓN	EJECUCIÓN	ORDEN	SOCIALIZACIÓN	REPRESENTACIÓN
Se convoca a una asamblea, dialogan sobre el uso y cuidado de los materiales que utilizan.	La docente anota en la pizarra los nombres de cada niño y/o niña en cada sector que es seleccionado por ellos.	Se dirige en forma ordenada a los sectores seleccionados.	Guarda los juguetes en sus respectivos lugares	La docente interroga a los niños y/o niñas sobre el juego libre que realizo en el sector seleccionado	Opcional (dibujo libre, modelado, dialogo, etc).

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS / MATERIALES.
INICIO	<p>RUTINAS: Saludamos a los niños y de manera cordial y respetuosa; posteriormente recordamos los acuerdos de convivencia (levantar la mano para participar, respetar el turno, escuchar a sus compañeros cuando están participando, pedir permiso para ir al baño, etc). Luego la docente pide la participación de los estudiante, y cada niño/a de manera libre y espontánea quieran participar; levantan la mano, y conforme al orden; la docente los ira llamando para participar en la ruleta digital, que se asignara la participación de cada niños y niñas en la oración, cantar a Dios, ¿Cuál es la fecha del día de hoy? ¿Quién vino hoy?</p> <p>SABERES PREVIOS: En esta semana nuestra experiencia de aprendizaje es “¡Soy importante y mi voz cuenta! En esta experiencia de aprendizaje, la docente invita a cada uno de los niños a observar el siguiente video: https://youtu.be/J_S-mMHUfn4 Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué nos narra la historia? ¿Qué le propuso Chancay a su dueño?</p> <p>PROPOSITO: Que los niños y niñas expresen sus ideas, opiniones, gustos y preferencias al participar en las decisiones familiares, respetando los acuerdos que se tomen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta Digital. - Voz. - Yaxces. - Video.

DESARROLLO

PROBLEMATIZACION:

La docente, después de interactuar con los niños mediante el video, el plantea la siguiente interrogante a los niños y niñas: ¿Algunas ves te has puesto a pensar en las cosas que haces durante el día? ¿Cuáles son? ¿Qué es lo que menos te gusta hacer? ¿Qué cosas puedes hacer solo/a? ¿En qué cosas necesitas ayuda?

ANALISIS DE INFORMACIÓN:

Actividad lúdica.

- La docente le invita al niño o niña a crear su juego con los materiales que escogieron y se sintieron feliz.

Algunas preguntas que pueden orientar su observación :

- ¿Qué es lo que más te gusta hacer en tus tiempos libres?
- ¿A qué te gusta jugar?
- ¿Qué actividades prefieres realizar solo o en familia?
- ¿Qué juegos te gustaría realizar en familia?
- ¿Qué actividades te gustaría realizar en familia?
- ¿Te gustaría hacer una lista de posibles actividades y juegos que puedes realizar en familia?
- ¿Dónde y que materiales te gustaría utilizar para tus juegos?

- La docente les comenta que cuando era niña, su juego favorito era jugar con los yaxces. Y les muestra a los niños como jugaba.

Posteriormente la docente invita a cada uno de los niños y niñas a mostrar a sus demás compañeritos su juego favorito.

- La docente observa con atención si los niños y niñas participan en elaboración de normas de convivencia, reglas de juego; además de si se desenvuelven con autonomía en las diferentes actividades.

ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES:

- La docente indica que cada uno presentara su juego favorito, ya sea jugar con las bolinchas, trompos, muñecas y otros.

Video.
Voz.
Yaxces

CIERRE	<p><u>Metacognición:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué aprendí?• ¿tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?• ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? <p><u>Autoevaluación.</u></p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Participo en todo momento con mis ideas?• ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuestas?• ¿Respete los acuerdos de convivencia?	Voz.
--------	---	------

**LISTA DE COTEJO DE APRENDIZAJES DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN
LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 1229 "MICAELA BASTIDAS"**

AULA: _____

EDAD: 3 AÑOS

ESTUDIANTE	DESEMPEÑOS: • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. • Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras.			
	CRITERIO DE EVALUACIÓN.		CRITERIO DE EVALUACION	
	Participa en elaboración de normas de convivencia, reglas de juego.		- Se desenvuelve con autonomía en las diferentes actividades.	
	SI	NO	SI	NO
E 1	SI		SI	
E 2		NO		NO
E 3		NO		NO
E 4	SI		SI	
E 5	SI		SI	
E 6	SI		SI	
E 7	SI		SI	
E 8	SI		SI	
E 9	SI		SI	
E 10	SI		SI	
E 11	SI		SI	
E 12	SI		SI	

Baremo.-

			NIVELES	f	%
NO	Pre inicio	1	1 al 10	-	-
	Inicio	2	11 al 20	2	16.7 %
SI	Proceso	3	21 al 30	10	83.3 %
	Logro	4	31 al 40	-	-
TOTAL				12	100%

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa	I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”
Docente:	Lilliam Margot Amaya Morales.
Nombre de la Actividad	Soy responsable
Propósito de la Actividad	Que los niños y niñas propongan y asuman responsabilidades vinculadas a las tareas del hogar y se reconozcan como personas capaces de realizarlas.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Area/ Competencia/ Capacidades	Desempeños / Criterios	Evidencias de aprendizaje	Recursos y materiales.
<p>PERSONAL SOCIAL</p> <p>CONSTRUYE SU IDENTIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. <p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMÚN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. • Expresa sus ideas, opiniones, gustos y preferencias al participar en las decisiones familiares 	<p>Planifica actividades y los juegos que propone junto con su familia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta digital - Voz. <p>Juego de Roles:</p> <p>escoba, plancha, juguetes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papelotes. - Plumones.
Instrumento de Evaluación/		LISTA DE COTEJO	
Criterio de evaluación		<ul style="list-style-type: none"> - Participa en elaboración de normas de convivencia y acuerdos - Cumple con los acuerdos y las normas establecidas. 	

Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque de igualdad de género - Enfoque de derechos
Valor	<p>Díálogo y concertación.-</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente propicia que los niños y las niñas intercambien sus ideas de manera respetuosa.

PLANIFICACION	ORGANIZACIÓN	EJECUCIÓN	ORDEN	SOCIALIZACIÓN	REPRESENTACIÓN
Se convoca a una asamblea, dialogan sobre el uso y cuidado de los materiales que utilizan.	La docente anota en la pizarra los nombres de cada niño y/o niña en cada sector que es seleccionado por ellos.	Se dirige en forma ordenada a los sectores seleccionados.	Guarda los juguetes en sus respectivos lugares	La docente interroga a los niños y/o niñas sobre el juego libre que realizo en el sector seleccionado	Opcional (dibujo libre, modelado, dialogo, etc).

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS / MATERIALES.
INICIO	<p>RUTINAS: Saludamos a los niños y de manera cordial y respetuosa; posteriormente recordamos los acuerdos de convivencia (levantar la mano para participar, respetar el turno, escuchar a sus compañeros cuando están participando, pedir permiso para ir al baño, etc). Luego la docente pide la participación de los estudiante, y cada niño/a de manera libre y espontánea quieran participar; levantan la mano, y conforme al orden; la docente los ira llamando para participar en la ruleta digital, que se asignara la participación de cada niños y niñas en la oración, cantar a Dios, ¿Cuál es la fecha del día de hoy? ¿Quién vino hoy?</p> <p>SABERES PREVIOS: En esta semana nuestra experiencia de aprendizaje es “¡Soy responsable! En esta experiencia de aprendizaje, la docente invita a cada uno de los niños a observar el siguiente video: “Todos colaboramos” https://youtu.be/5yqbNXPZluE Puedes preguntarle: “¿Qué nos dice la canción? ¿Cómo ayudamos en casa?</p> <p>PROPOSITO: Que los niños y niñas propongan y asuman responsabilidades vinculadas a las tareas del hogar y se reconozcan como personas capaces de realizarlas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta Digital. - Voz. - Video.

DESARROLLO

PROBLEMATIZACION:

La docente, después de interactuar con los niños mediante el video, el plantea la siguiente interrogante a los niños y niñas: ¿Cómo colaboramos nosotros para que la casa esté limpia?.

ANALISIS DE INFORMACIÓN:

Actividad lúdica

- La docente le invita al niño o niña a dirigirse al sector hogar y a participar en el “Juego de Roles”, donde propondrán mediante el juego a las tareas que realizaran para tener la casa limpia.
- Luego invitamos a los niños y niñas a observar la casa para reconocer las tareas que se requieren hacer como, por ejemplo, tender las camas, barrer, regar las plantas, ordenar los juguetes, entre otros.
- Acuerda una reunión con la familia para socializar y organizar las tareas de la casa. Pueden convocarlos diciéndoles, por ejemplo: “Familia, ¿qué les parece si nos juntamos para revisar la lista de tareas que hemos hecho y distribuimos las responsabilidades entre todos?”
- Puedes diseñar con tu niña o niño un cuadro u otro organizador gráfico que las/ los ayude a visualizar las tareas, el responsable y sí se cumplió o no con ellas.

La docente observa con atención si el niño o niña participa en elaboración de normas de convivencia y acuerdos; y si cumple con los acuerdos y las normas establecidas.

ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES:

- Usa el organizador gráfico para mencionar algunos logros de tu niña o niño en relación a las responsabilidades asumidas. Por ejemplo: “Veo que has cumplido con la responsabilidad de tender la cama, ¿cómo te sientes ahora?” o preguntarle: "¿Qué responsabilidad pudiste hacer?" "¿Cómo crees que la responsabilidad que has cumplido ayuda a nuestra familia?".
- Para finalizar, anticipa a tu niña o niño que la siguiente actividad podrá comunicar sobre lo que ha realizado a lo largo de esta experiencia.

Juego de Roles:
escoba, plancha,
juguetes.

- Papelotes.
- Plumones.

CIERRE	<p><u>Metacognición:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué aprendí?• ¿tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?• ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? <p><u>Autoevaluación.</u></p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Participo en todo momento con mis ideas?• ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuestas?• ¿Respete los acuerdos de convivencia?	Voz.
--------	---	------

**LISTA DE COTEJO DE APRENDIZAJES DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN
LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 1229 “MICAELA BASTIDAS”**

AULA: _____

EDAD: 3 AÑOS

ESTUDIANTE	DESEMPEÑOS: • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. • Expresa sus ideas, opiniones, gustos y preferencias al participar en las decisiones familiares.			
	CRITERIO DE EVALUACIÓN.		CRITERIO DE EVALUACION	
	Participa en elaboración de acuerdos y normas de convivencia.		- Cumple con los acuerdos y las normas establecidas..	
	SI	NO	SI	NO
E 1	SI		SI	
E 2		NO		NO
E 3	SI		SI	
E 4	SI		SI	
E 5	SI		SI	
E 6	SI		SI	
E 7	SI		SI	
E 8	SI		SI	
E 9	SI		SI	
E 10	SI		SI	
E 11	SI		SI	
E 12	SI		SI	

Baremo.-

			NIVELES	f	%
NO	Pre inicio	1	1 al 10	-	-
	Inicio	2	11 al 20	1	8.3 %
SI	Proceso	3	21 al 30	10	83.4 %
	Logro	4	31 al 40	1	8.3 %
TOTAL				12	100%

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa	I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”
Docente:	Lilliam Margot Amaya Morales.
Nombre de la Actividad	¡Así soy!
Propósito de la Actividad	Que los niños y niñas expresen sus gustos y preferencias a través de las palabras o gestos, reconociendo también los gustos y preferencias de los demás integrantes de la familia

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Area/ Competencia/ Capacidades	Desempeños / Criterios	Evidencias de aprendizaje	Recursos y materiales.
<p style="text-align: center;">PERSONAL SOCIAL</p> <p>CONSTRUYE SU IDENTIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencias de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos. 	<p>Planifica actividades y los juegos que propone junto con su familia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta digital - Voz. - Video - Papelógrafo. - Cartulina - Cartón. - Plumones. - Revistas. - Imágenes.
Instrumento de Evaluación/		LISTA DE COTEJO	
Criterio de evaluación		<ul style="list-style-type: none"> - Describe sus características físicas (rasgos corporales), cualidades y preferencias. - Se relaciona de manera positiva y solidaria con los demás. 	

Enfoque Transversal	- Enfoque de derechos
Valor	<p>Respeto.-</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promover que las familias brinden un trato digno, respetuoso y cariñoso a su hijo o hija, de modo a que pueda construir una imagen positiva de sí mismo.

PLANIFICACION	ORGANIZACIÓN	EJECUCIÓN	ORDEN	SOCIALIZACIÓN	REPRESENTACIÓN
Se convoca a una asamblea, dialogan sobre el uso y cuidado de los materiales que utilizan.	La docente anota en la pizarra los nombres de cada niño y/o niña en cada sector que es seleccionado por ellos.	Se dirige en forma ordenada a los sectores seleccionados.	Guarda los juguetes en sus respectivos lugares	La docente interroga a los niños y/o niñas sobre el juego libre que realizo en el sector seleccionado	Opcional (dibujo libre, modelado, dialogo, etc).

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS / MATERIALES.
INICIO	<p>RUTINAS: Saludamos a los niños y de manera cordial y respetuosa; posteriormente recordamos los acuerdos de convivencia (levantar la mano para participar, respetar el turno, escuchar a sus compañeros cuando están participando, pedir permiso para ir al baño, etc).</p> <p>Luego la docente pide la participación de los estudiante, y cada niño/a de manera libre y espontánea quieran participar; levantan la mano, y conforme al orden; la docente los ira llamando para participar en la ruleta digital, que se asignara la participación de cada niños y niñas en la oración, cantar a Dios, ¿Cuál es la fecha del día de hoy? ¿Quién vino hoy?</p> <p>SABERES PREVIOS: En esta semana nuestra experiencia de aprendizaje es “¡Así soy! En esta experiencia, podrán conversar y acordar qué actividades y juegos les gustaría hacer en familia, descubrir los juegos favoritos de mamá, papá o de los abuelos, y comentar sobre los juegos que más les gustan. El tema del día de hoy es: “Lo que me gusta y lo que no me gusta. Puedes preguntarle: “¿Qué nos dice la canción? ¿Cómo ayudamos en casa?</p> <p>PROPOSITO: Que los niños y niñas expresen sus gustos y preferencias a través de las palabras o gestos, reconociendo también los gustos y preferencias de los demás integrantes de la familia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta Digital. - Voz. - Video.

PROBLEMATIZACION:

La docente, después de interactuar con los niños mediante el video “lo que me gusta y no me gusta”: <https://youtu.be/OonqrUZCef4>

Luego, la docente plantea la siguiente interrogante a los niños y niñas: ¿Todos los alimentos te gustaran?

ANALISIS DE INFORMACIÓN:

- La docente le invita al niño o niña a realiza el juego “Caras vemos y gustos sí sabemos”. Tu niña o niño tendrá la oportunidad de identificar y conversar acerca de sus gustos y preferencias personales y reconocer las coincidencias y diferencias con los gustos y preferencias de los demás.

Actividad lúdica: ¡Cara vemos y gustos SI sabemos!

- Para empezar, todas/os las/os participantes deberán sentarse formando un círculo.

- Una/o de ellas/os explicará que el juego consiste en que cada persona podrá hacer un gesto, un sonido o un movimiento para comunicar que algo le gusta y otro gesto, sonido o movimiento para comunicar que algo no le gusta.

- Cada participante muestra el gesto, movimiento o sonido que ha creado.

- Seguidamente, cada participante seleccionará tres objetos que pueda encontrar en la casa o imágenes de una revista o periódico.

- Por turnos, mostrarán los objetos o imágenes seleccionados y los demás comunicarán si les gusta o no haciendo el movimiento, gesto o sonido que inventó. Por ejemplo: si un participante muestra una cebolla, los demás harán el gesto que comunique si les gusta o no les gusta.

- Cada participante comentará por qué le gusta o no el objeto o situación presentada. Por ejemplo: “a mí no me gusta la cebolla porque me hace llorar”, otro podría decir: “A mí sí me gusta la cebolla cuando le echan limón y sal”, y así sucesivamente.

La docente observa con atención si el niño o niña describe sus características físicas (rasgos corporales), cualidades y preferencias; y si se relaciona de manera positiva y solidaria con los demás.

ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES:

- Les sugerimos registrar durante el juego lo que le gusta y no le gusta a cada participante.

- Hacer con ayuda de papa o mama un cuadro de doble entrada. De esta manera, podrán leerlo y comparar las respuestas para usarlo cuando lo necesiten en otras actividades en familia.

- Papelógrafo.
- Cartulina
- Cartón.
- Plumones.
- Revistas.
- Imágenes.

	<p>Ejemplo:</p> <table border="1" data-bbox="445 233 1010 532"> <thead> <tr> <th data-bbox="445 233 667 293">Actividades</th> <th data-bbox="667 233 856 293">¿A quién le gusta?</th> <th data-bbox="856 233 1010 293">¿A quién no le gusta?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="445 293 667 354">Comer cebolla</td> <td data-bbox="667 293 856 354">Rosa, Juan</td> <td data-bbox="856 293 1010 354">Marco</td> </tr> <tr> <td data-bbox="445 354 667 414">Comer chocolate</td> <td data-bbox="667 354 856 414">Cielo, Juan, Marco, Rosa, Ana</td> <td data-bbox="856 354 1010 414"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="445 414 667 474">Regar las plantas</td> <td data-bbox="667 414 856 474"></td> <td data-bbox="856 414 1010 474"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="445 474 667 534">Correr</td> <td data-bbox="667 474 856 534"></td> <td data-bbox="856 474 1010 534"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="445 534 667 594">Jugar con la pelota</td> <td data-bbox="667 534 856 594"></td> <td data-bbox="856 534 1010 594"></td> </tr> </tbody> </table>	Actividades	¿A quién le gusta?	¿A quién no le gusta?	Comer cebolla	Rosa, Juan	Marco	Comer chocolate	Cielo, Juan, Marco, Rosa, Ana		Regar las plantas			Correr			Jugar con la pelota			-
Actividades	¿A quién le gusta?	¿A quién no le gusta?																		
Comer cebolla	Rosa, Juan	Marco																		
Comer chocolate	Cielo, Juan, Marco, Rosa, Ana																			
Regar las plantas																				
Correr																				
Jugar con la pelota																				
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p><u>Metacognición:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendí? • ¿tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste? • ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? <p><u>Autoevaluación.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Participo en todo momento con mis ideas? • ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuestas? • ¿Respete los acuerdos de convivencia? 	Voz.																		

**LISTA DE COTEJO DE APRENDIZAJES DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN
LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 1229 “MICAELA BASTIDAS”**

AULA: _____

EDAD: 3 AÑOS

ESTUDIANTE	DESEMPEÑOS: • Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencias de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.			
	CRITERIO DE EVALUACIÓN.		CRITERIO DE EVALUACION	
	Describe sus características físicas (rasgos corporales), cualidades y preferencias.		- Se relaciona de manera positiva y solidaria con los demás.	
	SI	NO	SI	NO
E 1	SI		SI	
E 2	SI		SI	
E 3	SI		SI	
E 4	SI		SI	
E 5	SI		SI	
E 6	SI		SI	
E 7	SI		SI	
E 8	SI		SI	
E 9	SI		SI	
E 10	SI		SI	
E 11	SI		SI	
E 12	SI		SI	

Baremo.-

			NIVELES	f	%
NO	Pre inicio	1	1 al 10	-	-
	Inicio	2	11 al 20	-	-
SI	Proceso	3	21 al 30	8	66.7 %
	Logro	4	31 al 40	4	33.3 %
TOTAL				12	100%

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa	I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”
Docente:	Lilliam Margot Amaya Morales.
Nombre de la Actividad	“Jugamos con la pelota”
Propósito de la Actividad	Propiciar que las niñas y los niños dialoguen acerca de los juegos que realizan, lo que imaginan y los usos que les dan a los objetos, así como sobre las emociones vividas.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Area/ Competencia/ Capacidades	Desempeños / Criterios	Evidencias de aprendizaje	Recursos y materiales.
<p style="text-align: center;">PERSONAL SOCIAL</p> <p>CONSTRUYE SU IDENTIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. 	<p>Planifica actividades y los juegos que propone junto con su familia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Caja sorpresa. - Pelota. - Hoja A4 - Tijera. - Goma. - Voz.
Instrumento de Evaluación/		LISTA DE COTEJO	
Criterio de evaluación		<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona de manera positiva y solidaria con los demás niños/as. - Se desenvuelve con autonomía en las diferentes actividades. - Describe sus principales rasgos principales. 	

Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque de igualdad de género - Enfoque de derechos
Valor	<p>Libertad y Responsabilidad.-</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente propicia que los niños y las niñas tengan a disposición a respetar los acuerdos en situaciones de juego

PLANIFICACION	ORGANIZACIÓN	EJECUCIÓN	ORDEN	SOCIALIZACIÓN	REPRESENTACIÓN
Se convoca a una asamblea, dialogan sobre el uso y cuidado de los materiales que utilizan.	La docente anota en la pizarra los nombres de cada niño y/o niña en cada sector que es seleccionado por ellos.	Se dirige en forma ordenada a los sectores seleccionados.	Guarda los juguetes en sus respectivos lugares	La docente interroga a los niños y/o niñas sobre el juego libre que realizo en el sector seleccionado	Opcional (dibujo libre, modelado, dialogo, etc).

III.

IV. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS / MATERIALES.
INICIO	<p>RUTINAS: Saludamos a los niños y de manera cordial y respetuosa; posteriormente recordamos los acuerdos de convivencia (levantar la mano para participar, respetar el turno, escuchar a sus compañeros cuando están participando, pedir permiso para ir al baño, etc). Luego la docente pide la participación de los estudiante, y cada niño/a de manera libre y espontánea quieran participar; levantan la mano, y conforme al orden; la docente los ira llamando para participar en la ruleta digital, que se asignara la participación de cada niños y niñas en la oración, cantar a Dios, ¿Cuál es la fecha del día de hoy? ¿Quién vino hoy?</p> <p>SABERES PREVIOS: En esta semana nuestra experiencia de aprendizaje es “¡Jugamos con la pelota! La docente muestra una caja o bolsa magina y pregunta: ¿Qué será? ¿Para que la utilizaremos? ¿Qué podremos hacer con ella? ¿Qué habrá adentro?</p> <p>PROPOSITO: Propiciar que las niñas y los niños dialoguen acerca de los juegos que realizan, lo que imaginan y los usos que les dan a los objetos, así como sobre las emociones vividas.</p>	- Caja sorpresa.

DESARROLLO	<p>PROBLEMATIZACION: ¿Qué objetos alcanzaran en la caja mágica?</p> <p>ANALISIS DE INFORMACIÓN: <u>Actividad lúdica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Para ayudarlos a adivinar, les dirá algunas pistas: Rueda, rueda sin pereza y se asemeja a una cabeza ¿Qué será?. Abre la caja y muestra la pelota y la docente le pregunta a los niños/as ¿Qué objeto es? ¿Cómo es? ¿Para qué sirve? ¿Cómo podemos jugar con ello?. - Los niños exploran libre y espontáneamente el movimiento de su cuerpo al jugar con las pelotas. - Luego la docente les preguntan: ¿Qué partes de su cuerpo utilizaron? ¿Qué movimientos hicieron? - Luego de jugar, algunos niños cuentan su experiencia de como jugaron con la pelota, mencionando las partes de su cuerpo que movieron y la ubicación de la pelota. <p>La docente observa con atención a los niños y niñas si se relaciona de manera positiva y solidaria con los demás; se desenvuelve con autonomía en las diferentes actividades; y si describe sus principales rasgos corporales.</p> <p>ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les sugerimos registrar el juego al facilitarle la ficha de trabajo e indicarle que cortaran y pegaran “pelotas” de diferentes colores alrededor del niño (a) y explicaran en qué lugar de su cuerpo están las pelotas. <p>La docente observa si los niños tienen coordinación gruesa y utilizan expresiones de posición.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Caja mágica. - Pelota. - Hoja A4. - Goma. - Tijera.
------------	---	---

CIERRE	<p><u>Metacognición:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué aprendí?• ¿tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?• ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? <p><u>Autoevaluación.</u></p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Participo en todo momento con mis ideas?• ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuestas?• ¿Respete los acuerdos de convivencia?	- Voz.
--------	---	--------

**LISTA DE COTEJO DE APRENDIZAJES DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN
LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 1229 “MICAELA BASTIDAS”**

AULA: _____

EDAD: 3 AÑOS

ESTUDIANTE	DESEMPEÑOS: • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses					
	CRITERIO DE EVALUACIÓN.					
	- Se relaciona de manera positiva y solidaria con los demás niños/as.		- Se desenvuelve con autonomía en las diferentes actividades.		- Describe sus principales rasgos principales.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
E 1	SI		SI		SI	
E 2	SI		SI		SI	
E 3	SI		SI		SI	
E 4	SI		SI		SI	
E 5	SI		SI		SI	
E 6	SI		SI		SI	
E 7	SI		SI		SI	
E 8	SI		SI		SI	
E 9	SI		SI		SI	
E 10	SI		SI		SI	
E 11	SI		SI		SI	
E 12	SI		SI		SI	

Baremo.-

			NIVELES	f	%
NO	Pre inicio	1	1 al 10	-	-
	Inicio	2	11 al 20	-	-
SI	Proceso	3	21 al 30	5	33.3 %
	Logro	4	31 al 40	7	66.7 %
TOTAL				12	100%

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa	I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”
Docente:	Lilliam Margot Amaya Morales.
Nombre de la Actividad	“Conociendo la historia de mi nombre”
Propósito de la Actividad	Que los niños y niñas conozcan más de su historia personal al escuchar relatos sobre su nombre.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Area/ Competencia/ Capacidades	Desempeños / Criterios	Evidencias de aprendizaje	Recursos y materiales.
<p style="text-align: center;">PERSONAL SOCIAL</p> <p>CONSTRUYE SU IDENTIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como parte de los miembros de su familia y de aula. 	<p>Planifica actividades y los juegos que propone junto con sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Caja mágica. - Video. - Juego Ritmo a go go. - Voz.
Instrumento de Evaluación/		LISTA DE COTEJO	
Criterio de evaluación		<ul style="list-style-type: none"> - Incluye a sus amigos en las diversas actividades y juegos en los que participa. - Disfruta la compañía de otros niños. 	

Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque de igualdad de género - Enfoque de derechos
Valor	<p>Respeto.-</p> <ul style="list-style-type: none"> - Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.

PLANIFICACION	ORGANIZACIÓN	EJECUCIÓN	ORDEN	SOCIALIZACIÓN	REPRESENTACIÓN
Se convoca a una asamblea, dialogan sobre el uso y cuidado de los materiales que utilizan.	La docente anota en la pizarra los nombres de cada niño y/o niña en cada sector que es seleccionado por ellos.	Se dirige en forma ordenada a los sectores seleccionados.	Guarda los juguetes en sus respectivos lugares	La docente interroga a los niños y/o niñas sobre el juego libre que realizo en el sector seleccionado	Opcional (dibujo libre, modelado, dialogo, etc).

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS / MATERIALES.
INICIO	<p>RUTINAS: Saludamos a los niños y de manera cordial y respetuosa; posteriormente recordamos los acuerdos de convivencia (levantar la mano para participar, respetar el turno, escuchar a sus compañeros cuando están participando, pedir permiso para ir al baño, etc). Luego la docente pide la participación de los estudiante, y cada niño/a de manera libre y espontánea quieran participar; levantan la mano, y conforme al orden; la docente los ira llamando para participar en la ruleta digital, que se asignara la participación de cada niños y niñas en la oración, cantar a Dios, ¿Cuál es la fecha del día de hoy? ¿Quién vino hoy?</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En esta semana nuestra experiencia de aprendizaje es “Conociendo la historia de mi nombre” - La docente les invita a observar el siguiente video: “Historia de mi nombre” https://youtu.be/TPWBGxqQfQk <p>La docente dialoga con los niños y niñas mediante pregunta: ¿De qué trato el video? ¿Cuál es tu nombre? ¿Quién lo eligió? ¿Qué historia tiene tu nombre?</p> <p>PROPOSITO: Que los niños y niñas conozcan más de su historia personal al escuchar relatos sobre su nombre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Voz. - Video.

DESARROLLO

PROBLEMATIZACION:

La docente le plantea a los niños y niñas la siguiente pregunta: Te has preguntado ¿Por qué te pusieron el nombre que tienes?

ANALISIS DE INFORMACIÓN:

- La docente muestra a todos los niños y niñas una caja misteriosa y les pregunta a los niños/as: ¿Qué será? ¿Qué habrá?. Estando dispuesta a escuchar sus ideas y opiniones.
- La docente revela el contenido de la caja misteriosa; y les muestra fotografías de todos los niños de aula, que han sido enviadas previamente mediante sus padres.

Actividad lúdica.

- Luego la docente inicia el juego de “Ritmo a gogo”, ritmo a gogo, diga usted, la historia del nombre, por ejemplo: Historia de Ana. La niña llamada Ana comienza a contar la historia de su nombre. Luego Ana canta el juego “A gogo” e invita a otro compañero a participar y contar la historia de su nombre y así sucesivamente, hasta lograr la participación de todos los estudiantes.
- Luego la docente les preguntan:
¿Cómo lo eligieron?
¿Quién lo eligió?
¿Por qué eligieron ese y no otro?
¿Qué significa?
- La docente registra las respuestas de cada uno de los niños y niñas.
- La docente observa con atención si el niño o niña incluye a sus amigos en las diversas actividades y juegos en los que participa; y si disfruta la compañía de otros niños.

ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES:

- La docente les invita a comentar la importancia de que cada persona tengan un nombre.
- Elaborar un cartel con tu nombre y los de tu familia.

- Caja mágica.
- Juego: Ritmo a go go.

CIERRE	<p><u>Metacognición:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué aprendí?• ¿tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?• ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? <p><u>Autoevaluación.</u></p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Participo en todo momento con mis ideas?• ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuestas?• ¿Respete los acuerdos de convivencia?	- Voz.
--------	---	--------

**LISTA DE COTEJO DE APRENDIZAJES DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LOS NIÑOS
DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 1229 "MICAELA BASTIDAS"**

AULA: _____

EDAD: 3 AÑOS

ESTUDIANTE	DESEMPEÑOS: • Se reconoce como parte de los miembros de su familia y de aula.			
	CRITERIO DE EVALUACIÓN.		CRITERIO DE EVALUACION	
	- Incluye a sus amigos en las diversas actividades y juegos en los que participa.		- Disfruta la compañía de otros niños	
	SI	NO	SI	NO
E 1	SI		SI	
E 2	SI		SI	
E 3	SI		SI	
E 4	SI		SI	
E 5	SI		SI	
E 6	SI		SI	
E 7	SI		SI	
E 8	SI		SI	
E 9	SI		SI	
E 10	SI		SI	
E 11	SI		SI	
E 12	SI		SI	

Baremo.-

			NIVELES	f	%
NO	Pre inicio	1	1 al 10	-	-
	Inicio	2	11 al 20	-	-
SI	Proceso	3	21 al 30	4	33.3 %
	Logro	4	31 al 40	8	66.7 %
TOTAL				12	100%

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa	I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”
Docente:	Lilliam Margot Amaya Morales.
Nombre de la Actividad	“Conociendo a mi familia”
Propósito de la Actividad	Que los niños y niñas se reconocen como parte de su familia, resaltando las características particulares; siendo única y especial.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Area/ Competencia/ Capacidades	Desempeños / Criterios	Evidencias de aprendizaje	Recursos y materiales.
PERSONAL SOCIAL CONSTRUYE SU IDENTIDAD. • Se valora a sí mismo.	• Nombra los miembros de su familia.	Planifica actividades y los juegos que propone junto con sus compañeros.	- Siluetas. - Laminas. - Objetos. - Ficha de trabajo. - Voz.
Instrumento de Evaluación/		LISTA DE COTEJO	
Criterio de evaluación		- Establece vínculos afectivos con los miembros de su familia y con los que les rodea. - El estudiante respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	
Enfoque Transversal	- Enfoque de igualdad de género - Enfoque de derechos		
Valor	Diálogo y concertación.- - La docente propicia que los niños y las niñas intercambien sus ideas de manera respetuosa.		

MOMEN- TOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	
INICIO	- Utilización libre de los sectores	<p>Los niños eligen libremente el sector de su preferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada. - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. 	SILUETAS
	<ul style="list-style-type: none"> - Rutinas Desarrollo UD - Motivación 		
PROCESO FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento 	<p>Actividad lúdica:</p> <p>Con títeres de una familia se realiza una dramatización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pregunto: ¿Les gusta quienes actuaron? ¿Qué hicieron? ¿Ustedes tienen una familia como esta? - Les daré la nueva información acompañada de escenas referidas a la familia, destacando el amor y sacrificio entre los miembros que lo conforman. - Los niños observan y describen láminas de una familia dialogamos y les pregunta: ¿En qué se parece esta familia la tuya? ¿Qué miembros hay en tu familia? Cada niño expresa que hace, papa, mamá, hijos, abuelos. - Manipulan diversos objetos (pantalón, correa, gorra, etc.) La docente les invita jugar libremente con los objetos y/o imitar a los integrantes de su familia: papa, mama, hermanos (lo que hacen en el hogar/ Juego de roles). - La docente observa con atención si el niño o niña establece vínculos afectivos con los miembros de su familia y con los que les rodea; y si respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo 	LAMINAS OBJETOS DIVERSOS
	- Construcción de Aprendizaje		
	- Aplicación de lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> - Menciona que es y a quien pertenece. - Nombran sus semejanzas y diferencias. - En el aula los niños trabajan en donde reconocen y relacionan figuras. 	FICHAS DE TRABAJO
	- Recuento de lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> - Consolido el tema con las fotos de la familia llevada al aula, destacando que debemos respetarse mutuamente, todos los días del año. - Comentan con su familia las actividades que les gusta hacer. - Aseo, refrigerio, recreo, aseo. 	
- Aplicación de los aprendido en ora situación	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajan pagando un cuadro de la familia, adornando el marco. 	Plumones	

	Evaluación	<p>Actividades de salida: canto, rezo, recomendaciones.</p> <p><u>Metacognición:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendí? • ¿tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste? • ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? <p><u>Autoevaluación.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Participo en todo momento con mis ideas? • ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuestas? <p>- ¿Respete los acuerdos de convivencia?</p>	VOZ
--	------------	---	-----

**LISTA DE COTEJO DE APRENDIZAJES DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LOS NIÑOS
DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 1229 "MICAELA BASTIDAS"**

AULA: _____

EDAD: 3 AÑOS

ESTUDIANTE	DESEMPEÑOS: • Se reconoce como parte de los miembros de su familia.			
	CRITERIO DE EVALUACIÓN.		CRITERIO DE EVALUACION	
	- Establece vínculos afectivos con los miembros de su familia y con los que les rodea.		- El estudiante respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	
	SI	NO	SI	NO
E 1	SI		SI	
E 2	SI		SI	
E 3	SI		SI	
E 4	SI		SI	
E 5	SI		SI	
E 6	SI		SI	
E 7	SI		SI	
E 8	SI		SI	
E 9	SI		SI	
E 10	SI		SI	
E 11	SI		SI	
E 12	SI		SI	

Baremo.-

			NIVELES	f	%
NO	Pre inicio	1	1 al 10	-	-
	Inicio	2	11 al 20	-	-
SI	Proceso	3	21 al 30	4	33.3 %
	Logro	4	31 al 40	8	66.7 %
TOTAL				12	100%

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS.

Institución Educativa	I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”
Docente:	Lilliam Margot Amaya Morales.
Nombre de la Actividad	“Conociendo mi cuerpo”
Propósito de la Actividad	Que los niños y niñas se reconocen características físicas como personas únicas y diferentes a los demás.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Area/ Competencia/ Capacidades	Desempeños / Criterios	Evidencias de aprendizaje	Recursos y materiales.
<p style="text-align: center;">PERSONAL SOCIAL</p> <p>CONSTRUYE SU IDENTIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona algunas características físicas al mirarse en el espejo. - Pide que lo miren cuando logra hacer algo nuevo o difícil: “mírame..., mírame...” etc. 	<p>Planifica actividades y los juegos que propone junto con sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Espejos. - Fotografías. - Revistas. - Voz.
Instrumento de Evaluación/		LISTA DE COTEJO	
Criterio de evaluación		<ul style="list-style-type: none"> - Describe sus rasgos principales. - El estudiante respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo. 	

Enfoque Transversal	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque de igualdad de género - Enfoque de derechos
Valor	<p>Diálogo y concertación.-</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente propicia que los niños y las niñas intercambien sus ideas de manera respetuosa.

DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	
INICIO	- Utilización libre de los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños eligen libremente al sector de su preferencia. - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada. - Guardan los materiales utilizados, comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS HH etc. - Cantamos canción “El Espejo” 	Diversos materiales
	<ul style="list-style-type: none"> - Rutinas Desarrollo UD - Motivación 		
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento 	<p>Actividad lúdica.</p> <p>“Caminando por la casa me encontré con un espejo, mira usted qué cosa rara, lo que hacía, el imitaba si muevo mi cabeza, la mueve el también. Muevo que muevo todo mi cuerpo y se refleja en el espejo”. Luego bailan al ritmo de la Canción “El espejo”.</p> <p>La docente se dirige a los niños y niñas con las siguientes preguntas: ¿Se han mirado en un espejo? ¿Qué han visto? ¿Cómo son? ¿Son iguales a otros niños? ¿A quién se parecen? ¿Díganme cómo son ustedes?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Llamaré dos niños y se dará la información los, dando a conocer sus características físicas, explicando que no somos iguales que cada niño o niña es diferente. Se les entrega a cada niño un espejo, se observan, se les pide que se toquen algunas partes de la cara, que hagan algunos gestos como: cerrar los ojos, abrir la boca, agarrarse la nariz, etc. Cada niño y niña participa con la docente, esperando su respectivo turno. - La docente observa con atención a los niños y niñas si describe sus rasgos principales y si respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo. 	Espejo Niños
	- Construcción de Aprendizaje	- Expresan si les gusto o no lo que hicieron. ¿Les gusto? ¿Qué vieron? ¿De quién eran esos ojos, boca, etc.? ¿Cómo es su cabello?	Espejos
- Aplicación de lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> - Luego observan el color de su piel, comparan con la del compañero. - Luego en parejas observan al compañero y expresan algunas características físicas de él y viceversa. (altos, bajos, gordito, delgado) - Luego en sus mesas observan sus fotografías y nombran como son (cabello largo o corto y otras características. Pegan sus fotografías en hojas) 	Fotografías	
<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Se consolida el tema con una lámina donde se observan diversos niños, - Los niños expresan como son los niños que ven en las imágenes, dándole a conocer cuan únicos e importantes Dios nos creó. <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendí? • ¿tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo 	Lamina Revistas Voz.	

		<p>superaste?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? <p>Autoevaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Participo en todo momento con mis ideas? • ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuestas? <p>¿Respete los acuerdos de convivencia?</p>	
--	--	---	--

**LISTA DE COTEJO DE APRENDIZAJES DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL
EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 1229 “MICAELA BASTIDAS”**

AULA: _____

EDAD: 3 AÑOS

ESTUDIANTE	DESEMPEÑOS: • Menciona algunas características físicas al mirarse en el espejo. - Pide que lo miren cuando logra hacer algo nuevo o difícil: “mírame, mírame...” etc.			
	CRITERIO DE EVALUACIÓN.		CRITERIO DE EVALUACION	
	-- Describe sus rasgos principales..		- El estudiante respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	
	SI	NO	SI	NO
E 1	SI		SI	
E 2	SI		SI	
E 3	SI		SI	
E 4	SI		SI	
E 5	SI		SI	
E 6	SI		SI	
E 7	SI		SI	
E 8	SI		SI	
E 9	SI		SI	
E 10	SI		SI	
E 11	SI		SI	
E 12	SI		SI	

Baremo.-

			NIVELES	f	%
NO	Pre inicio	1	1 al 10	-	-
	Inicio	2	11 al 20	-	-
SI	Proceso	3	21 al 30	3	25 %
	Logro	4	31 al 40	9	75 %
TOTAL				12	100%

informe de Tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo