



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EMPLEO DE LOS JUEGOS DE ANIMACIÓN EN EL
DESARROLLO SOCIOAFECTIVO DE LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N° 233 SEÑOR DE LA
SOLEDAD – HUARAZ, 2023.**

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

AUTORA

**PACHA DEZA, MARCELINA
ORCID. 0000-0003-1459-5423**

ASESORA

**PÉREZ MORAN, GRACIELA
ORCID. 0000-0002-8497-5686**

CHIMBOTE – PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0019-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:10** horas del día **06** de **Enero** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EMPLEO DE LOS JUEGOS DE ANIMACIÓN EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N° 233 SEÑOR DE LA SOLEDAD - HUARAZ, 2023.**

Presentada Por :
(1207152005) **PACHA DEZA MARCELINA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EMPLEO DE LOS JUEGOS DE ANIMACIÓN EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N° 233 SEÑOR DE LA SOLEDAD - HUARAZ, 2023. Del (de la) estudiante PACHA DEZA MARCELINA , asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 8% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 21 de Marzo del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mis padres por ser ejemplo de vida
y que me motivaron a seguir adelante,
hasta lograr lo propósito de
formación profesional

MARCELINA

Agradecimiento

A los niños y niñas del aula de 5 años de la institución educativa inicial N° 233, Señor de La Soledad, del distrito y provincia de Huaraz, región Ancash, por su participación activa y desinteresada que posibilitó el logro en la investigación.

Del mismo modo a la directora, docente de aula de la edad de 5 años de la institución educativa inicial N° 233, Señor de La Soledad, por su aceptación, comprensión y apoyo durante el desarrollo de la parte experimental de la investigación.

Finalmente, a las docentes de cursos de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, por su profesionalismo y entrega que posibilitaron una formación profesional adecuada.

Índice General

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Índice General.....	vi
Lista de tablas	viii
Lista de figuras	ix
Resumen	x
Abstract.....	xi
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Bases teóricas.....	11
III. METODOLOGÍA.....	24
3.1. Nivel, Tipo y diseño de investigación	24
3.2. Población y muestra.....	25
3.3. Variables: Definición y operacionalización de la variable	26
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	30
3.5. Método de análisis de datos	31
3.6. Aspectos éticos	32
IV. RESULTADOS	34
DISCUSIÓN.....	45
V. CONCLUSIONES.....	51

VI. RECOMENDACIONES	53
REFERENCIAS	54
ANEXOS	59
Anexo 1. Matriz de consistencia	59
Anexo 2. Instrumento de recolección de datos.....	60

Lista de tablas

Tabla 1: Población de niños y niñas.....	25
Tabla 2: Muestra de estudio.....	26
Tabla 3: Operacionalización de variables.....	28
Tabla 4: Distribución porcentual del nivel de desarrollo socioafectivo según pre test.....	34
Tabla 5. Distribución porcentual del nivel de desarrollo socioafectivo durante las sesiones de aprendizaje.....	36
Tabla 6: Distribución porcentual del nivel del desarrollo socio afectivo según post test....	41
Tabla 7: Distribución porcentual del nivel de significancia en el desarrollo socio afectivo..	43
Tabla 8. Distribución porcentual del nivel del desarrollo socio afectivo.....	45
Tabla 9. Prueba de normalidad.....	47
Tabla 10. Prueba de rangos de Wilcoxon.....	47

Lista de figuras

Figura 1: Distribución porcentual del nivel de desarrollo socioafectivo según pre test.....	34
Figura 2. Distribución porcentual del nivel de desarrollo socioafectivo durante las sesiones de aprendizaje.....	36
Figura 3: Distribución porcentual del nivel del desarrollo socio afectivo según post test...	41
Figura 4: Distribución porcentual del nivel de significancia en el desarrollo socio afectivo.	43
Figura 5: Distribución porcentual del nivel del desarrollo socio afectivo.....	45

Resumen

En estudio realizado surge del problema del desarrollo socioafectivo durante su interrelación con los demás que muestran los niños de educación inicial. Para orientar es estudio se propuso como objetivos, determinar de qué manera el empleo de los juegos de animación favorecen el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad, Huaraz, 2023. La metodología implementada corresponde a la investigación cuantitativa, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post test, en una muestra conformada de 20 niños, hallados mediante el muestreo no probabilístico. La técnica fue la observación y el instrumento la escala de estimación, el cual fue producto de proceso de validez y confiabilidad; el procesamiento de los datos se realizó mediante la estadística descriptiva y la prueba de hipótesis con la estadística inferencial, con el apoyo de programas estadísticos Excel y SPSS V. 24. En el recojo de datos los resultados hallados indican que, en el pre test el 60% de niños están en el nivel en inicio, pero en el post test los niños alcanzaron el nivel de logro previsto, en la prueba de rangos de Wilcoxon el $p = 0,001$ y es < 0.05 . Llegando a concluir que, se determinó que el empleo de los juegos de animación favorece de una manera significativa el desarrollo socioafectivo de los niños de 5 años, siendo la participación de los padres de familia un factor aliado en estos resultados.

Palabras clave. Animación, autonomía, desarrollo, juego, socioafectivo.

Abstract

The study carried out arises from the problem of socio-affective development during their interrelation with others that children in early education show. To guide this study, the objectives were proposed to determine how the use of animation games favors the socio-affective development of 5-year-old boys and girls of the I.E.I. No. 233 Señor de La Soledad, Huaraz, 2023. The methodology implemented corresponds to quantitative research, explanatory level, pre-experimental design with pre- and post-test, in a sample made up of 20 children, found through non-probabilistic sampling. The technique was observation and the instrument was the estimation scale, which was the product of the validity and reliability process; Data processing was carried out using descriptive statistics and hypothesis testing with inferential statistics, with the support of Excel and SPSS V statistical programs. 24. In data collection, the results found indicate that, in the pre-test, the 60% of children are at the level at the beginning, but in the post-test the children reached the expected level of achievement, in the Wilcoxon rank test $p = 0.001$ and it is < 0.05 . Concluding that, it was determined that the use of animation games significantly favors the socio-affective development of 5-year-old children, with the participation of parents being an allied factor in these results.

Key words. Animation, autonomy, development, game, socio-affective

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las personas estamos en constante interacción con los demás, generando una convivencia pacífica y democrática; donde niños y adultos interactúan en diferentes contextos sociales y culturales de acuerdo a ciertas normas establecidas. Asimismo, desarrollan actividades económicas, sociales culturales, tareas, roles, funciones, juegos, donde ponen en práctica las habilidades socio afectivas.

El desarrollo socio afectiva es un elemento fundamental para el desarrollo físico, intelectual, emocional y el aprendizaje de los estudiantes; es así que, Ángeles (2016) menciona que, “Las habilidades socio afectivas son consideradas como competencias fundamentales que es necesario desarrollarlos para la interacción con los demás o realizar trabajos e equipo o estudios académicos” (p. 21).

De manera que, el niño o niña va poder entender y regular de manera adecuada sus emociones cuando realiza juegos, ser más empáticos con los demás mejorar sus relaciones positivas, los cuales deben ser desarrolladas desde una temprana edad, lograr una maduración influenciados por factores como la familia, la escuela, los grupos de amigos, los medios de comunicación de masas; posibilitando una relación integra consigo mismo y con los que le rodean. Por lo que los padres o la docente de aula deben buscar espacios adecuados donde los niños o niñas pueden estar en interacción con los demás y poner en práctica esas habilidades socio afectivas.

Es preciso destacar que un ambiente con calidez requiere el niño para su desarrollo integral, pues su cerebro resulta moldeable y fácil de adecuarse a las circunstancias que le toca vivir. En consecuencia, si es tratada con ternura y el amor que se le prodiga, su desarrollo será muy favorable y logrará una vida con convivencia adecuada y saludable.

Sin embargo, existen ciertas limitaciones cuyos factores están relacionados al rol que cumple la familia, pues muchas veces los padres no se encuentran preparados para

ayudar al niño en el desarrollo de las habilidades socio afectivo; por otra parte, la escuela siempre aparece como una isla, lejos del apoyo de los padres de familia y la comunidad; lo que no existe un complemento adecuado para que el niño o niña siga construyendo habilidades socioemocionales en las mejores condiciones posibles.

Tal es así que, en el contexto internacional en Ecuador, según estudios realizados en los niños y niñas por Hurtado y Revelo (2020) menciona que, se puede identificar niños con problemas de una baja autoestima, por lo que se muestran tímidos, callados, su socialización es muy limitado, no se pueden involucrar en el juego o trabajos grupales con facilidad durante las sesiones de aprendizaje, a veces se muestran agresivos.

Como se puede ver, que los niños y niñas de este contexto presentan características peculiares, que no cuentan con un adecuado desarrollo socio afectiva, de manera que cuando se interrelaciona con los demás o realiza el juego presentan un cierto nivel de timidez, baja autoestima, dándose origen a la agresividad infantil. Por lo que la familia, la escuela, los medios de comunicación y otras instituciones sociales de base, deben asumir por función una adecuada socialización y el control de las emociones de los niños y niñas.

De mismo modo a nivel nacional según estudios realizados se pueden encontrar que un elevado porcentaje de niños y niñas que van carecer de un adecuado desarrollo de habilidades socioafectivo, de manera que muestran limitaciones cuando van afrontar situaciones adversas que se les presenta. Es así que, en Lima, según estudios realizados en el nivel de educación inicial por Hidalgo (2020) indica que, se observa que los niños muy limitadamente pueden compartir los materiales de trabajo con los demás, no comparten el espacio de trabajo con otros niños, así como no toman en cuenta las opiniones de los demás cuando realizan trabajos en grupo, por lo que no pueden tomar decisiones de una manera responsable.

A veces, por la propia edad los niños y niñas a esa edad todavía son muy egocéntricos, y siempre se van generando aquellas conductas de carácter agresivo, muy poco pueden compartir sus materiales, las que se pueden manifestar de manera continua en su relación con los demás; por lo que es importante el trabajo en aula con ciertas estrategias que posibilitan la expresión de sentimientos, con los demás, ser más empáticos en los juegos o trabajos grupales que realizan cuando construyen sus aprendizajes.

A nivel regional en Yungay, según estudios realizados en educación inicial por Flores (2019) menciona que, los niños muestran limitaciones, no pueden controlar sus emociones y a veces sorprenden con ciertas reacciones sin motivo alguno, no respetan las ideas de los demás, muy difícil puede mostrar un afecto al compañero por su participación o logro alcanzado cuando juegan.

Pues existen diferentes factores que hacen que se incrementen los índices de violencia en las aulas y que estas son variadas, pero si no se puede regular de una manera adecuada, puede influir en el desarrollo de la personalidad desde temprana edad, así como en su rendimiento académico.

En la institución educativa inicial N° 233 Señor de La Soledad del distrito y provincia de Huaraz, región Ancash, durante las observaciones en el desarrollo de las actividades de aprendizaje a los niños y niñas de 5 años, se pudieron identificar limitaciones en la comunicación de sus emociones y sentimientos, preferencias e intereses que muestran ante los demás; cuando reciben algunas sugerencias para mejorar y el reconocimiento del trabajo de los demás algunos no aceptan; algunos niños o niñas no demuestran perseverancia, iniciativa constancia y esfuerzo cuando realizan un trabajo grupal en la construcción de las tareas escolares. Así como cuando eligen sus

preferencias las actividades que pueden desarrollar durante el juego, el trabajo en grupo, las rutinas y el cumplimiento de responsabilidades.

Cuyas posibles causas están relacionados al descuido que muestran los padres de familia en el apoyo del desarrollo socio afectivo de sus hijos. Por otra parte, la docente de aula a veces prioriza en desarrollo de las capacidades relacionado a matemática y comunicación, pero descuida las habilidades sociales y afectivas que también son participes en la construcción de los aprendizajes en los niño y niñas. Se ha generado mayor estrés y se muestran más agresivos. Asimismo, los problemas que se presentan en la cobertura de internet, la adquisición de herramientas tecnológicas, limitan la interacción con su docente y demás compañeros.

Por lo que se propone como una alternativa pedagógica la práctica de los juegos de animación, que vienen a ser actividades físicas, psicológicas y mentales, donde los niños participantes ponen en marcha su creatividad, imaginación, y expresan emociones y sentimientos con todos los que participan en el juego; que conlleva a la maduración de su personalidad del niño.

Por lo expresado anteriormente se formuló el siguiente enunciado; ¿De qué manera el empleo de los juegos de animación favorece el desarrollo socioafectivo de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 233, Señor de La Soledad – Huaraz, 2023?

El estudio realizado justifica en lo teórico, surgió del problema socioafectivo que enfrentan los niños y niñas de 5 años, fundamentando con informaciones relevantes sobre los juegos de animación, que pueden ser considerados por los profesionales en educación en la atención a los estudiantes. En lo práctico, sirvió como una estrategia que pueden ser considerados en el trabajo pedagógico con los estudiantes del nivel de educación inicial y solucionar dificultades en el desarrollo socioafectivo de los niños.

En lo metodológico, el estudio contó con procesos e instrumentos de recolección de datos válidos y confiables, los que fueron tomados en cuenta en posteriores investigaciones en el nivel de educación inicial. En lo social, generará un impacto positivo en la docente, padres de familia y estudiantes, pues generó alegría, satisfacción, los resultados obtenidos durante la aplicación de los juegos de animación.

Para dirigir el estudio se propuso como objetivo general, determinar de qué manera el empleo de los juegos de animación favorecen el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad- Huaraz, 2023.

Asimismo, los objetivos específicos formulados fueron: identificar el nivel de desarrollo socio afectivo en el pre test en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad – Huaraz, 2023. Diseñar y aplicar los juegos de animación para mejorar el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233, Señor de La Soledad, Huaraz, 2023. Evaluar el nivel alcanzado en el desarrollo socio afectivo en el post test en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad – Huaraz, 2023. Contrastar el nivel de significancia alcanzado entre el post test y pre test en el desarrollo socio afectivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233, Señor de La Soledad, Huaraz, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Tigero (2021) en su investigación en La Libertad- Ecuador titulada, El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socio afectivo de los niños de educación inicial. Cuyo objetivo fue determinar de que manera influye en juego simbólico en el desarrollo socio afectivo de los niños de 4 a 5 años. La metodología aplicada corresponde a la investigación cuantitativa, nivel explicativo, diseño pre experimental, con pre y post test, la muestra de estudio estuvo conformada de 22 niños, la técnica aplicada fue la observación y el instrumento la Guía de observación. Los resultados hallados en el recojo de información indica que en la prueba de inicio el 85% se encuentran en el nivel bajo y en el post test se revierte siendo el 90% de niños alcanzaron el nivel bueno. Se concluye que, los juegos simbólicos aportaron de manera significativa en desarrollo socioafectivo de los niños de 4 y 5 años.

Hurtado y Revelo (2020) en su tesis sobre, “El juego en el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Alexander Von Humboldt”. Cuyo objetivo fue, determinar la incidencia del juego en el desarrollo socio- afectivo con niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa, Alexander Von Humboldt. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post test, la muestra estuvo conformado por 25 niños, la técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Cuyos resultados indican que, en el pre test un 75% están en inicio, el 25% se encuentran en proceso; pero después del desarrollo del programa, un 80% alcanzó el logro y el 20% se encuentra en proceso. Concluye que, la estrategia metodológica permite desarrollar el nivel socio afectivo de niños y niñas para un desarrollo integral es el juego que ofrece múltiples experiencias de aprendizaje a través

de la vivencia y la socialización entre pares, favoreciendo a la construcción de la identidad, autonomía y convivencia, esta actividad lúdica favorece la resolución de problemas en cada una de las etapas de la vida.

Filian y Pazmiño (2019) en su tesis en Ecuador, Recursos lúdicos digitales y su influencia en el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años. Cuyo objetivo fue determinar la influencia de los recursos digitales en el desarrollo de las habilidades socio afectivas en los niños de 5 años. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, en una muestra de estudio conformada por 25 niños, la técnica aplicada fue la observación y el instrumento de recojo de información la lista de cotejo. Los resultados encontrados en el recojo de información indican que en la prueba de entrada el 85% de niños están en un nivel bajo; pero luego de aplicar los recursos lúdicos digitales en la prueba de salida el 70% de niños alcanzaron el nivel bueno, un 30% en el nivel regular. Concluyendo que, los recursos lúdicos digitales han posibilitado la mejora de las habilidades socioafectivas de los estudiantes del nivel inicial, de modo que el aprendizaje se vuelve más cálido y seguro.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Liviapoma, (2020) en su investigación, “Dinámica de juego para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años en la institución educativa inicial N° 248 Afilador, Tingo María”, cuyo objetivo fue, determinar en qué medida la aplicación de las dinámicas de juego mejoran la socialización en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 248 de Afilador, Tingo María, Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco. La investigación fue de tipo cuantitativo, nivel aplicado, con un diseño pre experimental con pre y post evaluación, la muestra de estudio estuvo conformada por 19 niños de 5 años, la técnica fue la observación y el instrumento la guía de observación. Cuyos resultados indican que en el pre test el 80% están en el nivel

en inicio, un 10% en el nivel en proceso y 10% en el nivel previo, en el post test el 80% están en el nivel destacado y el 20% en el nivel previo. Concluye que, se determinó que la dinámica de juegos mejora significativamente ($p= 0,017$ en la socialización de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 248 Afilador, Tingo María, 2019, siendo la mejora del 24%.

Hidalgo (2020) en su investigación, “El juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socioafectivas y favorecer el trabajo cooperativo de niños de 4 años en una institución educativa privada del distrito de surco”, Cuyo objetivo fue proponer actividades basadas en juego de roles para desarrollar habilidades socio afectivas y mejorar el trabajo cooperativo en los niños de 4 años. El tipo de estudio fue cuantitativo, nivel aplicativo, diseño pre experimental con pre y post test; la muestra de estudio estuvo conformado por 24 niños y niñas, la técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejos. Cuyos resultados hallados dan cuenta que, en el pre test un 45% muestran un nivel en inicio, el 55% están en proceso, pero luego de la aplicación de los juegos de roles, en el post test el 60% están el proceso y el 40% alcanzaron el nivel de logro. Concluye que, que los juegos de roles aplicadas de manera adecuada desarrollan las habilidades socio afectivas, las relaciones entre pares y su desarrollo integral del niño o niña.

Cruzado, et al (2019) en su investigación, “Influencia del juego basado en dinámicas de animación para mejorar el proceso de socialización en estudiantes de educación inicial”. La investigación tuvo como objetivo determinar el grado de Influencia del programa de juego basado en dinámicas de animación en la mejora la socialización en estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 321 de Pueblo Nuevo, distrito Yamón, Utcubamba. El estudio es de tipo experimental y se trabajó con una población muestral constituida por 22

estudiantes de cinco años de Educación Inicial, seleccionados con un criterio de inclusión favoreciendo a todos por el programa. Se aplicó una guía de observación (pretest) para medir el nivel de socialización antes del tratamiento y otra guía para medir el nivel de la socialización luego del tratamiento. Para contrastar la hipótesis de diferencia de medias se usó la prueba t de Student para comparar las medias de los puntajes de la socialización del pre y postest, encontrándose un valor experimental igual a 6.45, mayor al valor tabular igual a 1.73 que fue obtenido teniendo en cuenta un nivel de significación de 0.05 y 19 grados de libertad, aceptándose la hipótesis de investigación y rechazándose la hipótesis nula. Estos resultados permitieron concluir que el uso del programa de juego basado en dinámicas de animación, mejora significativamente la socialización de estudiantes de Educación Inicia.

2.1.3. Antecedentes regionales o locales

Flores (2019) en su investigación, “Empleo de los juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 045 La Palma, Quillo, Yungay”, cuyo objetivo fue, determinar de qué manera el empleo de juegos cooperativos permiten el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 La Palma, Quillo, Yungay. La investigación fue de tipo cuantitativo, nivel experimental, diseño pre experimental con pre y post test, la muestra de estudio fue de 14 niños y niñas, la técnica fue la observación y el instrumento lista de cotejo. Cuyos resultados hallados indican que, en el pre test el 50% están en el nivel deficiente, el 42.8 en el nivel regular y el 7.2% en el nivel bueno y en el post test el 64% alcanzaron el nivel bueno, el 21% el nivel regular y el 14% en el nivel deficiente. Concluye que, se pudo demostrar que el empleo de juegos cooperativos mejoró el desarrollo socioafectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 045 La Palma, Quillo, Yungay.

Domínguez (2021) en su investigación, “Actividades psicomotrices como estrategia en el desarrollo socio afectivo de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 276 de Mirgas, Antonio Raimondi”; cuyo objetivo fue comprobar la influencia de las actividades psicomotrices como estrategia para desarrollar habilidades socio afectivas en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 276 Mirgas, Antonio Raimondi. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel experimental, diseño pre experimental con pre y post prueba, la muestra fue de 18 niño, se aplicó la técnica de la observación y como instrumento la escala de estimación. Los resultados indican que en el pre test el 61% se ubican en el nivel deficiente y un 39% en el nivel regular; en el post test el 44% están en el nivel regular y un 56% en el nivel bueno. Concluye que, las actividades psicomotrices como estrategia influyeron significativamente el desarrollo ocio afectivo conformada por las necesidades afectivas mutuas, las emociones empáticas e identidad personal de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 276 de Mirgas, Antonio Raimondi.

Osorio (2019) en su investigación, “Juegos cooperativos en el desarrollo socio afectivo de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 439 Catayoc- Chavin”; cuyo objetivo fue, determinar la manera en que el empleo de los juegos cooperativos permitirá el desarrollo socio afectivo de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 439 Catayoc, Chavin, 2019. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel experimental, diseño pre experimental con pre y post test, la muestra de estudio fue 14 niños y niñas, la técnica fue el test y el instrumento el test de medición del desarrollo socio afectivo. Cuyos resultados indican que, en el pre test el 50% están en el nivel deficiente el 42.8% en el nivel regular y el 7.2% en el nivel bueno y en el post test el 14% están en el nivel deficiente, el 21.5% en el nivel regular y el 64.5% en el nivel bueno. Concluye que, se pudo demostrar que existe una influencia directa del empleo de juegos cooperativos en el desarrollo socio afectivo de los niños

de 5 años de la I.E.I. N° 439 Catayon Chavín; el t calculado fue de 19, 154 y el T tabular 1,717, confirmando la hipótesis de investigación.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juego de animación

2.2.1.1. Definición

Si bien existe diferentes autores que proponen sus puntos de vista sobre los juegos de animación, los mismo que mencionan que;

Se puede conceptual al juego de animación como una acción u ocupación de manera libre, que va poder desarrollar dentro de un espacio y tiempo, con ciertas reglas establecidas, que tiene un propósito de aplicación dentro de las aulas. (Huizinga, 2000).

Por su parte, Páez (2017) considera que, “son actividades físicas que origina cambios cualitativos en la psique infantil, es de carácter semiótico y estimula el desarrollo de sus estructuras intelectuales. Permite crearse un mundo independiente semejante al del adulto y dotarse de su propia autonomía” (p. 28).

De manera que el juego de animación, son actividades lúdicas, psicológicas que va realizando los niños o niñas los mismos que van generando sentimientos o predisposiciones para asumir una tarea, o enfrentar un reto establecido. Pues impacta al aspecto social y emocional de los niños y niñas.

2.2.1.2. Teorías que fundamentan el estudio

a) La teoría de Piaget

según esta teoría, el conocimiento se construye por medio de las experiencias, los que permiten la creación de los esquemas, los que se consideran como modelos mentales, los que van cambiando gracias a los procesos de asimilación y acomodación. (Piaget, 1962).

De manera que, las experiencias que se va generando son fuente que le permite al niño o niña aprender conductas o comportamientos de como interrelacionarse con los demás; por lo que debe ir modificando hacia los más adecuados que generen una convivencia adecuada y además aceptadas por la sociedad.

2.2.1.3. Rasgos característicos de los juegos de animación

Dentro de los rasgos característicos de los juegos de animación encontramos según, Cruzado, Hernández y León (2018) consideran que, “podemos precisar un conjunto de rasgos característicos, los cuales están relacionados a: un placer, es espontaneo y libre, es dinámica, desgaste de energías, creatividad, cumplimiento de normas, conocimiento del mundo exterior e interior” (p. 42).

Por lo que, el juego de animación implica que, un placer y satisfacción como resultados de la actividad física y psicológica realizada; el juego de animación los realiza de manera espontánea, con libertad, dentro de un mundo real que es su contexto social y cultural, la participación de niño o niña debe ser dinámica, y permanente.

Además, hace uso de la imaginación, la creatividad, la fantasía, conlleva a la creación de alternativas de solución a los problemas que enfrenta, posibilita la interacción con los demás y de manera el descubrimiento de su mundo interior y exterior; no exige un alto desgaste de energías y de manera un esfuerzo; consolida el desarrollo de su personalidad y por lo tanto crecer y desarrollarse como persona humana.

2.2.1.4. Finalidad de los juegos de animación

Dentro de las finalidades de los juegos de animación encontramos, que los juegos de animación presentan una finalidad específica la de facilitar la presentación del

integrante del grupo, conocerse entre los que integran el equipo de trabajo, conocer las habilidades que pueden mostrar para ser complementadas. (Páez, 2017).

En la mayoría de los casos muchas finalidades que se les asigna a los juegos de animación están relacionados con los procesos pedagógicos, es donde mayor uso requiere, para sensibilizar, apoyar en la construcción del conocimiento o afianzar lo aprendido. De este tipo de técnicas el facilitador puede extraer mucha información sobre las características de las interacciones y de la comunicación del grupo. Pueden también ser utilizadas para animar la dinámica del grupo, crear un ambiente de relajación, aunque para este propósito existen técnicas específicas que se verán más adelante.

2.2.1.5. Importancia del juego de animación

Dentro de la importancia que reviste el juego de animación, desde el punto de vista de los autores encontramos los siguientes;

Delgado (2011) menciona que, “favorece la construcción y valoración de sí mismo, mejora la convivencia, descubre y comprende su medio natural y cultural; desarrolla la comprensión y expresión oral, desarrolla su expresión corporal y expresión artística” (p. 62).

Desde el punto de vista de Páez (2017) considera que, “sirve para explorar, refuerza la convivencia, equilibra el cuerpo y alma, produce normas, valores y actitudes, desarrolla la fantasía, induce a nuevas experiencias, vuelve a las personas más libres” (p. 48).

Por lo que el juego de animación va permitir al niño o niña conocer el mundo que le rodea, un conocimiento de sus propias habilidades, va posibilitar establecer relaciones más saludables con los demás, va permitir una actuación mucho más natural; la libertad va posibilitar que sea más creativo, haga uso de su fantasía que es propio de su edad, los errores que comete va inducir hacia nuevas experiencias de vida. No olvidar que

muchos juegos son aplicados como psicoterapias ya que muchos impulsos se mantienen muy oprimidos.

2.2.1.6. Rol de los juegos de animación

Jugar implica una serie de perspectivas que permiten desarrollar aspectos integrales del niño. Debido a que jugando el niño y niña desarrollan los mecanismos propios para la consolidación de aspectos relacionados a la actividad imaginativa, expresando su punto de vista desde diversas perspectivas. En ella apreciamos que la intención es comprender y transformar el mundo que les rodea.

Hurtado y Revelo (2020) considera que, “Jugar es clave para lograr un desarrollo armónico de la personalidad del infante. Por ello, los niños utilizan gran parte de su tiempo en la realización de juegos y dinámicas, acorde a su edad y preferencia, tanto grupal como individualmente” (p. 32).

Con un fin pedagógico o por simple deleite, en forma espontánea y libre. El fin lúdico predomina en dicha selección; pero en esencia el juego posee un fin educativo que debidamente orientado permite que se mejore la personalidad del niño.

En tal sentido el rol que desempeñan los padres es crucial en la formación integral de sus hijos. Puesto que, desde la gestación el niño recibe afecto y seguridad a través de las palabras y los gestos que le manifiestan.

Por su parte Liviapoma (2020) indica que, “Cuando los padres eligen los juguetes a través de ellos les transmiten valores, conductas, emociones y una percepción estética del mundo; los cuales le permiten realizar una comprensión del mundo, de la realidad, desarrollando las dimensiones socioemocionales y cognitivos” p. 45).

Pero es en la institución educativa, donde las actividades lúdicas son regladas y se le impone un horario y una serie de reglas que imitan si creatividad y el disfrute de esta actividad. El juego se realiza en las horas y las zonas de juego. En las cuales el infante

se permite disfrutar; pero bajo la atenta mirada de la profesora y las personas encargadas de su educación. Sin embargo, es posible algún espacio para la creatividad.

En los rincones destinados al juego se pueden hallar una serie de recursos que les permiten realizar esta actividad, a través de la simbolización de aspectos de la vida real. Existen juegos de construcción y puzles que facilitan el desarrollo de su creatividad y la lógica en la ubicación de las partes. Además, se realizan los juegos de roles, a través del cual asumen diferentes funciones que observan en la sociedad. También está los recursos para desarrollar el cuento.

También se puede realizar una serie de actividades utilizando el espacio de la biblioteca, en la cual la lectura de libros adecuados a la edad, permiten que los niños disfruten de los mismos y también puedan emplear recursos que desarrollan su dimensión artística. Se pueden realizar actividades como teatro, la expresión real y el desarrollo del lenguaje corporal desplegando una gran imaginación.

2.2.1.7. Dimensiones del juego de animación

Dentro de las dimensiones que se han establecido para el estudio encontramos los siguientes;

a) Dimensión cognitiva

Ripol (2006) considera que, “La estimulación cerebral a lo largo de la vida, el aprendizaje, la búsqueda de permanentes y continuos procesos de desarrollo se debe a la plasticidad cerebral, genera nuevas oportunidades en un proceso nunca acabado de conocer y explotar todas sus potencialidades” (p. 31).

Por lo que va generar una construcción del aprendizaje, gracias a los procesos que va realizar en la memoria, como producto de las experiencias o vivencias dentro de su entorno social.

b) Dimensión social

Ocaña (2011) considera que, “el niño socialmente hábil es más sociable, aumenta su rendimiento escolar establece más interacciones y de mejor calidad, da respuestas sociales adecuadas, obtiene más refuerzos sociales y mayor aceptación de los demás y por todo ello, mejora su autoestima” (p. 55).

De manera que el juego de animación genera procesos sociales más complejos, va posibilitar el desarrollo integral de los niños y niñas, posibilita la práctica de las tradiciones, costumbres y valores sociales, por lo que la interrelación con los demás, la práctica de las reglas posibilita la socialización adecuada.

c) Dimensión motriz

Cascón y Marin (2005) menciona que, “los juegos de animación facilitan la adquisición de elementos psicomotores básicos para su desarrollo armónico entre esos, coordinación general, viso motriz, y manual, equilibrio, ritmo, tonicidad, autocontrol” (p. 58).

Por lo que el juego posibilita el movimiento de las partes de su cuerpo, hace uso de la coordinación de esos movimientos; de manera que son controlados mediante la vista. Estas deben mantenerse por un determinado tiempo y ser repetitivos para crear autonomía y destreza.

2.2.2. Desarrollo socioafectivo

2.2.2.1. Concepto

El desarrollo socio afectivo, desde el punto de vista de los autores encontramos, los siguientes;

Ángeles (2016) indica que, "se refiere al proceso de incorporación a la sociedad donde vive; supone la formación de vínculos afectivos, valores, normas y

conocimientos sociales, el aprendizaje de costumbres, roles y conductas que la sociedad transmite y exige su cumplir "

Por su parte López (2006) menciona que, "se refiere a la incorporación del individuo que nace a la sociedad y que supone procesos de socialización tales como: la formación de vínculos afectivos, adquisición de valores, costumbres, roles, conductas que se establecen en sociedad y la construcción del ser" (p. 34).

Soler (2016) indica que, "son un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que se expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás" (p. 14).

Asimismo, Ocaña (2011) afirma que, "es una dimensión que permite al niño a socializarse progresivamente, adaptándose a los diversos contextos de los que forma parte, estableciendo relaciones con los demás, desarrollando conductas en base a las normas, valores y principios que rigen la sociedad" (p. 5).

Por lo que, está referido a la asimilación de un conjunto de normas establecidas por la sociedad y que genera una adaptación de su comportamiento para poder establecer relaciones sociales, de manera que puede expresar sus sentimientos, pensamientos, participar en cumplimiento a las normas establecidas en la sociedad; las mismas que va generar una modificación en el desarrollo de su personalidad.

2.2.2.2. Características del desarrollo socio afectivo.

Dentro de las características del desarrollo socio afectivo encontramos;

Para Papalia y Duskin (2004) consideran que las características mostradas por los niños de 4 a 5 años son: "Es cooperativo con los demás. Posee sentido del humor, en referencia a lo absurdo, lo exagerado, a caricaturas, gestos, etc. Puede tener un amigo

íntimo del mismo sexo. Rivalidad constante. Puede desplazarse en grupos: en fila, en círculo, etc.” (p. 64).

Por su parte, Delgado (2011) menciona que, “pueden nombrar sus emociones y las define, justifica su comportamiento, promueve la igualdad y bienestar común, comparte sus miedos y emociones con otros; entiende los roles de familia, enmienda daños ocasionados” (p. 65).

Por lo que son expresiones que son manifestadas por lo niños o niñas frente a ciertas situaciones, los mismos que manifiestan ciertos comportamientos como respuesta a cierto estímulo que reciben. Los mismos que pueden condicionar el proceso de construcción de sus aprendizajes.

Asimismo, en el aspecto intelectual, está relacionado con el conocimiento social de manera general que muestran los niños y niñas, como el aprendizaje del mismo lenguaje, la asimilación de las costumbres de su localidad, las normas de convivencia, entre otros.

En lo emocional, está referido a los vínculos de carácter emocional que se establecen ya sea con sus padres, los amigos, los compañeros del aula, y la misma docente del aula, por medio del cual se van desarrollar aquellas habilidades como la amistad, el apego, el trabajo en grupo, la expresión de las emociones.

En lo social, se va desarrollar la aceptación o puede ser el rechazo a los demás, esta permitirá la adquisición o aprendizaje, la imitación, o reforzamiento de conductas, actitudes o comportamientos que pueden ser considerados como los correctos e incorrectos dentro del aula, la familia o la sociedad. De manera que puede adaptarse con facilidad a los diferentes contextos con buenos resultados académicos.

2.2.2.3. Las teorías del desarrollo socio afectivo.

a) La teoría innatista de Piaget

Piaget (1962) menciona que, “sin afecto no habría interés, necesidad y motivación para el aprendizaje, ni tampoco cuestionamientos y sin estos no hay desarrollo mental; cognición y afectividad se complementan” (p. 123).

Por lo que indica que la afectividad en el niño o niña es solidaria, de manera que existe una estrecha relación entre los que es la afectividad y la inteligencia, como resultados de un proceso de maduración que enfrenta el niño o niña; por lo que pueden dar un sentido a su vida bajo ciertos patrones que se van estableciendo dentro de la interrelación con los demás.

b) Teoría ambientalista de Bandura.

Domínguez (2021) afirma que, “el desarrollo afectivo será influenciado por fuerzas externas relevantes que se debe dar la mayor relevancia dentro de los procesos de aprendizaje activo, mismo que se producen en la interrelación entre pares en contextos educativos” (p. 64).

De manera que el ambiente es un factor importante para una interrelación afectiva, de manera que el niño o niña puede asimilar y sentirse más acogido. De manera que las relaciones afectivas se muestran más fortificados.

2.2.2.4. Áreas del desarrollo socioafectivo

De acuerdo a Rashta (2018), se pueden `revisar las siguientes áreas del desarrollo socioafectivo:

a) Desarrollo social: debido a que la persona, desde su nacimiento, forma parte de un contexto sociocultural, del cual aprende las conductas, los valores, las normas de convivencia, lo cual constituye una fuente de aprendizaje que le facilita adaptarse a

la sociedad y desempeñarse adecuadamente en ella. Dicho aprendizaje va desde lo más simple a lo complejo.

El proceso de socialización constituye un aprendizaje permanente a través del cual los niños imitan comportamientos y a fuerza de repetirlos se les impregna en la mente, interiorizándolos para interrelacionarse con los demás.

- b) Desarrollo afectivo: se refiere al aspecto subjetivo y emocional que forma parte de nuestro ser. El cual se logra en base a estímulos e imitación.
- c) Desarrollo moral: a partir de la repetición de comportamientos que se van asumiendo como aceptables e inaceptables. Comprendiendo que todo lo que se hace posee esta connotación.
- d) Desarrollo sexual: asociado al desarrollo personal e individual, en concordancia con los patrones socioculturales en los que se desenvuelve. En correspondencia a los valores morales que impregna la sociedad en el futuro ciudadano.

Las áreas de desarrollo señaladas, resultan indispensables en la comprensión de las áreas socioafectivas, en concordancia al ciclo vital que experimenta el niño.

2.2.2.5. Importancia del desarrollo socioafectivo

El crecimiento socio afectivo va involucrar una serie de procedimientos en torno a su contexto y su yo personal, los mismos que va posibilitar una adaptación a su contexto.

Según, Hidalgo (2020) considera que, “es importante pues desarrolla la función adaptativa respondiendo de manera adecuada y eficaz ante las exigencias; comunicativa, facilita la interacción y la relación con el resto de personas y motivacional, que dirige las conductas, emociones y motivación hacia algo” (p. 16).

Por su parte, Fernández, Luquez y Leal (2010) afirman que, “educar las emociones de un niño, se ha convertido en una tarea importante, ya que cuando se les favorece a

los niños al desarrollo de su afectividad, aprenden a interactuar con sus pares sintiendo alegría, entusiasmo, etc” (p. 70).

En el proceso del logro de niveles adecuados de socioafectividad, se precisa que, para el niño, el adulto es un objeto más del mundo que le rodea y que le facilita atender sus necesidades primordiales de existencia. Pero la afectividad constituye una relación más íntima y privilegiada que establece el niño con los adultos que rodean de manera permanente su existencia y no resulta con todos los adultos, sino con sus padres y familiares cercanos.

2.2.2.6. El proceso de desarrollo socio afectivo en el niño de 5 años

Dentro del proceso de desarrollo socio afectivo del niño o niñas podemos encontrar los siguientes:

Hidalgo (2020) considera que, “es un proceso que da inicio cuando el niño establece sus primeras relaciones. El recién nacido utiliza el llanto como mecanismo de comunicación, y recibe atención de los padres, es decir obedecen a necesidades fisiológicas y primeras experiencias afectivas” (p. 19).

Por su parte Soler (2016) indica que, “el desarrollo socio afectivo es un proceso por el cual cada niño va conformando su mundo emocional y sentimental, que les permite a entender sus propias emociones, evocarlas y también empezar a comprender lo que le pasa al otro” (p. 38).

De manera que, el niño o niña de la edad de 5 años manifiesta actitudes tales como el querer complacer a los amigos, algunos imitan a sus amigos, acepta las reglas cuando participa en los juegos, les encanta cantar, bailar, actuar, ya se muestra más independiente; ya puede distinguir lo que es la fantasía de la realidad, es sumamente colaborador; por lo que siempre deben ir reforzándose con juegos o actividades que desarrollen habilidades sociales y emocionales.

2.2.2.7. Dimensiones del desarrollo socio afectivo

a) La autonomía.

Soler (2016) indica que, “hace referencia aquellas actividades que el niño puede hacer sin que requiere la ayuda de un adulto, sea familiares, cuidadores a cargo, compañeros de aula, etc., permitiendo reconocer sus potencialidades y ejercitándolas con el fin de desarrollar seguridad y confianza” (p. 83).

Por lo mismo que está relacionado como un conjunto de habilidades que cada niño o niña tienen para poder hacer sus propias elecciones, para tomar sus decisiones; de manera que está relacionado a la responsabilidad que asume cada niño o niña de hacer uso y control de sus decisiones; las que son adquiridas como producto de experiencias o vivencias en su contexto.

b) Habilidades sociales

Domínguez (2021) menciona que, “viene a ser el conjunto de habilidades que posibilitan una adecuada interrelación con los demás, así como la solución de problemas interpersonales.” (p. 83).

De manera que viene a ser un conjunto de habilidades que están relacionadas con la expresión de deseos, opiniones, los sentimientos, la interacción comunicativa; de manera que le permite hacer sus elecciones y decisiones dentro de sus actividades que realiza.

c) Dimensión afectiva.

Domínguez (2021) considera que, “el juego proporciona placer, gratificación y un centenar de emociones el cual le permite exteriorizar sentimientos para liberar su energía, donde tiene la posibilidad de adaptarse su realidad a situaciones ficticias generando un equilibrio mental” (p. 53).

Es aspecto afectivo es muy importante en los niños y niñas, mediante ella pueden generar el equilibrio de su estado emocional; este afecto generar empatía con los demás, posibilita un adecuado control de sus emociones y regula su estado mental.

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

HO. El empleo de los juegos de animación no favorece significativamente el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 –Señor de La Soledad – Huaraz, 2023.

HI. El empleo de los juegos de animación favorece significativamente el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad – Huaraz, 2023.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, Tipo y diseño de investigación

El tipo de estudio a realizado correspondió a la investigación Cuantitativa. Hernández, Fernández y Baptista (2016) considera que, “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p. 167).

Por lo que estuvo relacionado con la organización, representación e interpretación de datos relacionados con la variable desarrollo socio afectivo de los niños y niñas.

El nivel de estudio correspondió a la investigación explicativa. Hernández, Fernández y Baptista, (2016) menciona que, “Este nivel está dirigido a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales, centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta” (p.84).

Por lo que explicó el cambio o modificación del desarrollo socio afectivo que muestran los niños y niñas de 5 años de edad.

El diseño del estudio que asumió fue el pre experimental. Es este diseño existe un grupo de personas que se encuentra bajo la observación, y luego la aplicación del programa experimental se puede aplicar una prueba de salida para confrontar los efectos generados. (Hernández, et al. 2016). También se tomó como grupo experimental a la sección conformada por niños y niñas de 5 años; con quienes trabajamos los juegos de animación con el fin de lograr el desarrollo de lo socioafectivo.

El esquema técnico será el siguiente:

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE = Grupo de estudio

O₁= Aplicación del Pre test antes de aplicar el programa experimental

O₂= Aplicación del Post test luego de la aplicación del programa experimental

X = Fase experimental. (juegos de animación)

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Azañero (2016) menciona que, “es el conjunto de todos los elementos que tiene las mismas características que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 122).

Para la nuestra de investigación, la población estuvo integrada por 92 niños y niñas de educación inicial de la I.E.I. N° 233 Señor de la Soledad – Huaraz en el 2018.

Tabla 1

Población de niños y niñas

Grupo	Secciones	Género		TOTAL
		Varones	Mujeres	
5 años	Celeste	8	12	20
	Amarillo	11	13	24
	Verde	10	14	24
	Azul	11	13	24
TOTAL		40	52	92

Fuente: Estadística de matrícula escolar 2018.

3.2.2. Muestra.

Hernández, Fernández y Baptista (2016) indican que “la muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p. 175).

Por lo que la muestra de estudio estuvo constituida por el aula celeste conformado por 20 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad – Huaraz en el 2023.

Muestreo

El muestreo fue de tipo no probabilística de manera intencional. Carrasco (2016) menciona que, “es aquella que el investigador selecciona según su propio criterio sin ninguna regla matemática o estadística” (p.243).

Pues las aulas ya estuvieron organizadas por lo que no se realizó de manera aleatoria, de manera que se eligió por el método intencional, resultando como muestra de estudio el aula Celeste de la edad de 5 años.

Tabla 2

Muestra de estudio

Grupo	Género		TOTAL
	Varones	Mujeres	
5 años	8	12	20

Fuente: Estadística de matrícula escolar 2019.

Criterios de inclusión

- Estuvo considerado todos los niños de 5 años matriculados y que asisten normalmente.
- Los que tienen 5 años de edad

Criterios de exclusión

- Los niños y niñas que no son de la edad de 5 años
- Los que fueron matriculados y que no asistieron
- Los que no fue autorizados por sus padres para participar en la investigación.

3.3. Variables: Definición y operacionalización de la variable

Variable independiente: Juegos de animación

“ Es la realización de actividades lúdicas diseñadas para fomentar la expresión creativa, el movimiento y la participación activa a través de la animación y el juego”. (Petidier 2023).

Variable dependiente: Desarrollo socioafectivo

“Es aquella dimensión global de la persona. Permite al niño socializarse progresivamente, adaptándose a los diversos contextos de los que forma parte, estableciendo relaciones con los demás, desarrollando conductas en base a las normas, valores y principios que rigen la sociedad.” (Ocaña y Martín 2011).

	Uso de palabras adecuadas
	Pedir favores
	Ayuda al compañero
Afectividad	Muestra agrado
	Busca aprobación de otros
	Acepta responsabilidad

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica. Según Azañero (2016) indica que; “son un conjunto de procedimientos ordenados que se encargan de ayudar a los métodos de investigación, teniendo como finalidad el buen resultado de la investigación” (p.117). Por lo mismo que en este estudio se consideró como técnica la observación

La observación. - Según Azañero (2016) señala que, “es un registro visual de una persona que consiste en registrar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., respecto a determinados acontecimientos” (p. 118). Por lo que se realizó una observación de carácter estructurada el desarrollo socio afectivo con el apoyo de los instrumentos.

Instrumentos: Dentro de los instrumentos utilizado en la recolección de la información fue, la escala de estimación.

Escala de estimación. Según, Carrasco (2016) considera que; “Es un listado de frases que expresan conductas positivas o negativas, secuencias de acciones, etc., ante las cuales el observador tildará su presencia o ausencia” (p.12). Por lo que, se utilizó para obtener datos relacionados a la variable desarrollo socio afectivo, la escala de estimación del desarrollo socio afectivo fue estructurado de 15 ítems, relacionadas a las dimensiones: autonomía, autoestima y afectiva.

0 es una apreciación “Nunca”

1 es una apreciación “A veces”

2 es una apreciación “Casi siempre”

3 es una apreciación “Siempre”

Para el análisis se consideró el siguiente baremo:

Baremo del desarrollo socio afectivo

Puntuaciones	Nivel establecido
(0 – 12)	Nivel Inicio
(13 – 23)	Nivel en Proceso
(24 - 34)	Nivel Logro esperado
(35 - 45)	Nivel logro destacado

Fuente: Elaboración propia

La validación. Valderrama (2016) considera que, “se refiere a que la prueba o resultado obtenido en la aplicación del instrumento, mida lo que realmente se desea medir” (p. 193). Se realizó mediante el juicio de expertos. Para tal propósito se eligió a 03 profesionales, con estudio de alta especialización del nivel de Educación Inicial, donde evaluaron los siguientes criterios: Redacción, esencialidad y coherencia (Indicador-ítem e ítem- opción respuesta) en cada uno de los ítems. Cuya decisión indicó que el instrumento cuenta con criterios técnicos y científicos y que se debe aplicar a la muestra de estudio.

La confiabilidad. Valderrama (2016) considera que, “la confiabilidad es el grado en que el instrumento expresa el nivel real de la variable estudiada y que se manifiesta en el hecho de que la repetición de la medición al mismo sujeto produce el mismo resultado”. (p. 154). En este caso se aplicó a 5 estudiantes de la misma edad, pero de otra institución educativa. Cuyo resultado encontrado establece el valor del Alfa de Cronbach, que determinó que el instrumento es confiable.

El valor hallado mediante el Alfa de Cronbach, fue de 0. 8875, por lo que se puede indicar que el instrumento presenta un nivel de excelente confiabilidad.

3.5. Método de análisis de datos

El análisis se realizó mediante las siguientes acciones

- Se realizó la operacionalización de las variables de estudio.

- En base a la operacionalización de variables se elaboraron los instrumentos de recolección de datos y el cual fue sometido a la validación de los instrumentos.
- Se pudo recoger la información antes y después de la aplicación de los juegos de animación como estrategia. falta procesamiento de datos
- Con los datos recolectados fueron organizados y representados la información utilizando las tablas y las figuras, con el apoyo del programa Excel y SPSS, así como se realizó la prueba de rangos de Wilcoxon para la prueba de hipótesis, con el apoyo del programa SPSS. V.24.
- Seguidamente se realizó el análisis de los resultados, teniendo en cuenta los objetivos de la investigación, los resultados hallados, los antecedentes del estudio y la teoría existente.
- Finalmente se elaboraron las conclusiones del estudio en base a los objetivos y los resultados del estudio.

3.6. Aspectos éticos

Los aspectos éticos que se tuvo en cuenta estuvieron relacionado al Reglamento de Integridad Científica en la Investigación (2023) establecido por la Universidad, los que están referidos a:

Libre participación por propia voluntad, por lo que se realizó coordinación y reunión con la directora, docente de aula y los padres de familia del aula para informar referente a los objetivos de la investigación, la duración, la participación de los niños y niñas; suscribiéndose la autorización respectiva para la participación voluntaria de los niños y niñas en la investigación.

Respeto y protección a los derechos de los intervinientes, por lo que la protección a la identidad de los niños y niñas que participaron en el estudio, la confidencialidad de

las informaciones que pudo alcanzar y los derechos fundamentales durante el proceso de la investigación.

La beneficencia y no maleficencia, por lo que durante el desarrollo del recojo de información, así como la aplicación del programa experimental se debe tener en cuenta el bienestar de los niños y niñas que participan en el estudio, así como evitar los daños que pueden causarles.

La integridad y honestidad, se consideró la responsabilidad de la investigadora en el desarrollo del estudio en la confiabilidad y garantía de la información recolectada y procesada en función a los objetivos del estudio, garantizándose la validez del método aplicado y de las fuentes de información.

Justicia, en la cual se consideró el criterio de equidad y el juicio razonable en la interpretación de los resultados obtenidos, con práctica justas, sin mezclar las emociones e intereses personales y fueron los que garantizaron los datos tal cual fueron recogidos.

IV. RESULTADOS

5.1. Resultados

Del objetivo específico 1. Identificar el nivel de desarrollo socio afectivo en el pre test en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad, Huaraz, 2023.

Tabla 4

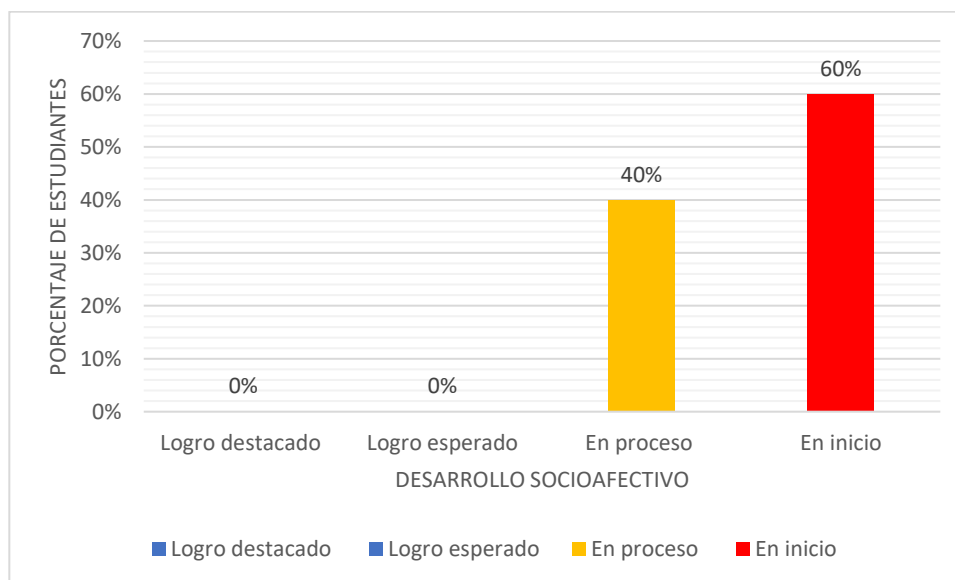
Distribución porcentual del nivel de desarrollo socioafectivo según pre test.

Niveles de logro	Pre test	
	N	%
Logro destacado	00	0%
Logro esperado	00	0%
En proceso	08	40%
En inicio	12	60%
TOTAL	20	100%

Nota. Los datos contenidos muestran un mayor porcentaje en el nivel en inicio por los estudiantes.

Figura 1

Distribución porcentual del nivel de desarrollo socio afectivo según pre test.



Nota: La barra del nivel en inicio del desarrollo socioafectivo contiene un mayor porcentaje.

Como se puede observar la tabla 4 y la figura 1, cuyos datos están relacionados al nivel alcanzado en el desarrollo socio afectivo a partir de la aplicación del pre test, se encontró los siguiente: el 60% de niños están en el nivel en inicio y un 40% en el nivel en proceso. Lo que nos permite concluir que la mayoría de los niños y niñas se encuentran con limitaciones en el desarrollo socio afectivo y que requieren de una intervención pedagógica.

Objetivo específico 2. Diseño y aplicar los juegos de animación para mejorar el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad, Huaraz, 2023.

Tabla 5

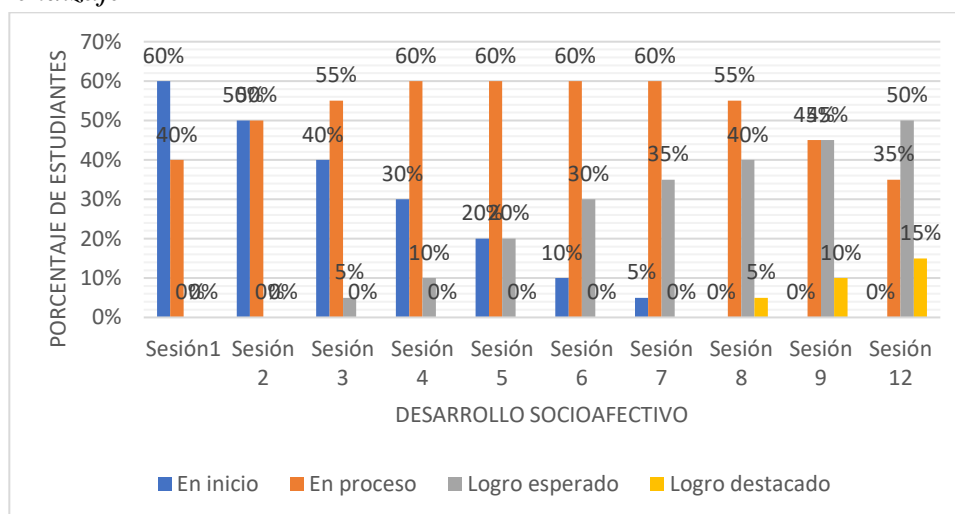
Distribución porcentual del nivel de desarrollo socioafectivo durante las sesiones de aprendizaje

Niveles de logro Sesiones	En inicio		En proceso		Logro previsto		Logro destacado	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Sesión 1	12	60%	08	40%	00	0%	00	0%
Sesión 2	10	50%	10	50%	00	0%	00	0%
Sesión 3	08	40%	11	55%	01	5%	00	0%
Sesión 4	06	30%	12	60%	02	10%	00	0%
Sesión 5	04	20%	12	60%	04	20%	00	0%
Sesión 6	02	10%	12	60%	06	30%	00	0%
Sesión 7	01	5%	12	60%	07	35%	00	0%
Sesión 8	00	0%	11	55%	08	40%	01	5%
Sesión 9	00	0%	09	45%	09	45%	02	10%
Sesión 12	00	0%	07	35%	10	50%	03	15%

Nota. Los datos hallados muestran un mayor porcentaje de logro en la sesión 10 por lo estudiantes.

Figura 2

Distribución porcentual del nivel del desarrollo socio afectivo durante las sesiones de aprendizaje



Nota: La barra del nivel en inicio del desarrollo socioafectivo contiene un mayor porcentaje en la sesión 1, y en proceso en las sesiones 4, 5, 6 y 7, en los estudiantes.

Como se puede observar los datos hallados en la tabla 5 y figura 2, en lo que respecta a los resultados de la evaluación durante las sesiones de aprendizaje en los niños de 5 años y se encontró los siguientes: en la sesión 1, un 60% de niños se ubican en el nivel en inicio. En la sesión 2, el 50% de niños se ubican en el nivel en inicio. En la sesión 7, el 60% en el nivel en proceso. En la sesión 9, el 45% están en el nivel logro previsto y en la sesión 10, el 50% en el nivel logro previsto. Como se puede ver en la sesión de inicio la mayoría de niños y niñas encontramos en el nivel en inicio, pero en la última sesión la mayoría de niños alcanzaron en nivel logro previsto, de manera que según han transcurrido el desarrollo de las sesiones de aprendizaje mediante la aplicación de los juegos de animación el desarrollo socio afectivo fue gradualmente mejorando hasta superar sus limitaciones iniciales los niños de 5 años.

Objetivo específico. 3. Evaluar el nivel alcanzado en el desarrollo socio afectivo en el post test en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233, Señor de La Soledad, Huaraz, 2023.

Tabla 6

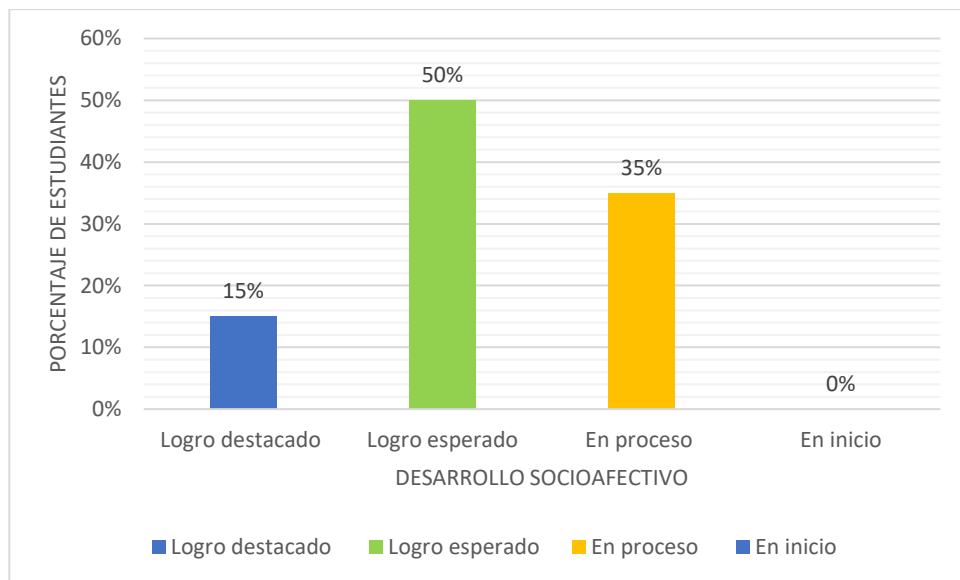
Distribución porcentual del nivel del desarrollo socio afectivo según post test.

Niveles de logro	Post test	
	N	%
Logro destacado	03	15%
Logro esperado	10	50%
En proceso	07	35%
En inicio	00	0%
TOTAL	20	100%

Nota. Los datos hallados muestran un mayor porcentaje en el nivel logro esperado en el post test por los estudiantes.

Figura 3

Distribución porcentual del desarrollo socio afectivo según post test.



Nota: La barra del nivel logro esperado del desarrollo socioafectivo contiene un mayor porcentaje.

Como se puede observar los resultados contenidos en la tabla 6 y figura 3, en lo que respecta al nivel alcanzado en el post test en el desarrollo socio afectivo en niños de 5 años, se pudo encontrar los siguientes: el 35% de niños están en el nivel en proceso, un 50% alcanzaron en nivel logro alcanzado. Como podemos observar la mayoría de los niños y niñas de 5 años han podido superar las limitaciones iniciales y alcanzaron el nivel logro alcanzado y de manera han logrado superar dificultades en el desarrollo socio afectivo.

Objetivo específico 4. Contrastar el nivel de significancia alcanzado entre el pre test y post test en el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 233, Señor de La Soledad, Huaraz, 2023.

Tabla 7

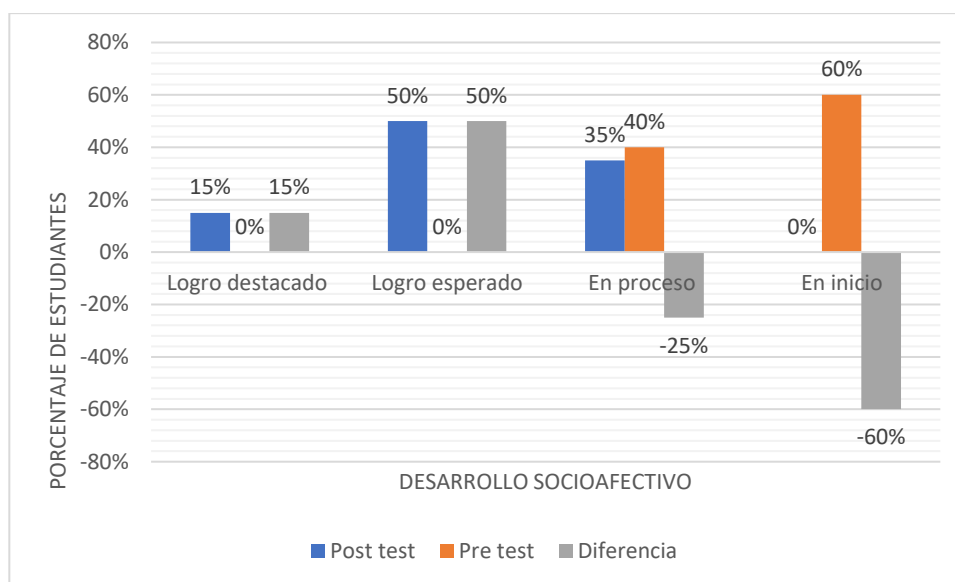
Distribución porcentual del nivel de significancia en el desarrollo socio afectivo.

Niveles de logro	Post test		Pre test		Diferencia	
	N	%	N	%	N	%
Logro destacado	03	15%	00	0%	03	15%
Logro esperado	10	50%	00	0%	10	50%
En proceso	07	35%	08	40%	-5	-25%
En inicio	00	0%	12	60%	-12	-60%
TOTAL	20	100%	20	100%	20	100%

Nota. Los datos hallados muestran un mayor porcentaje en el nivel de logro esperado y una disminución total en el nivel en inicio por los estudiantes.

Figura 4

Distribución porcentual del nivel de significancia en el desarrollo socio afectivo



Nota: La barra del nivel en inicio presenta una mayor disminución y la barra de nivel de logro esperado un mayor logro en los estudiantes.

Como se puede observar los resultados de la tabla 7 y figura 4, en lo que respecta al nivel de significancia alcanzado en el pre test y post test en el desarrollo socio afectivo en los niños de 5 años, se encontró los siguientes: en el nivel logro destacado existe un incremento positivo del 15%; en el nivel logro previsto un incremento positivo del 50% frente al pre test; en el nivel en proceso una disminución negativa del 5% y en el nivel en inicio una disminución del 60%. Por lo que luego de la aplicación de los juegos de animación se ve un alto porcentaje de ganancia pedagógica en la investigación.

Objetivo general. Determinar de qué manera el empleo de los juegos de animación favorecen el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad, Huaraz, 2023.

Tabla 8

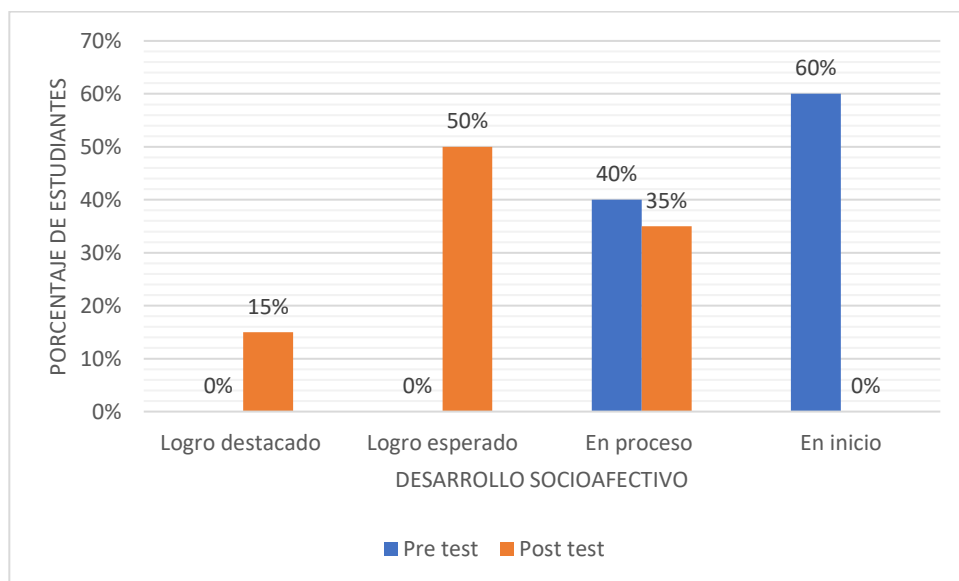
Distribución porcentual del nivel del desarrollo socio afectivo

Niveles de logro	Pre test		Post test	
	N	%	N	%
Logro destacado	00	0%	03	15%
Logro esperado	00	0%	10	50%
En proceso	08	40%	07	35%
En inicio	12	60%	00	0%
TOTAL	20	100%	20	100%

Nota: La tabla contiene los datos hallados en el pre test y post test aplicado a los niños, 2023.

Figura 5

Distribución porcentual del nivel de desarrollo socio afectivo



Nota: La barra del nivel en inicio del desarrollo socioafectivo contiene un mayor porcentaje, en el pre test, y el de logro esperado en el post test.

Como se puede observar los resultados de la tabla 8 y figura 5, en los que respecta al nivel alcanzado en el desarrollo socio afectivo en los niños de 5 años, se encontró los siguientes: en el pre test el 60% de niños se ubican en el nivel en inicio; sin embargo, luego de la aplicación de juegos de animación en 10 sesiones de aprendizaje, en el post test el 50% de niños alcanzaron en el nivel logro previsto. Lo cual indica que el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con aplicación de los juegos de animación como estrategia fueron muy significativo; por lo que se visualiza una mejora frente a la evaluación inicial.

Prueba de la hipótesis

Habiéndose formulado:

Hi. El empleo de los juegos de animación favorece significativamente en el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad- Huaraz, 2023.

Ho. El empleo de los juegos de animación no favorece significativamente en el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad, Huaraz, 2023.

Criterios establecidos

Si el nivel de significancia $p > 0,05$, entonces se acepta la hipótesis nula y si $p \leq 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general.

Estadística aplicada

Se utilizó como apoyo el software SPSS, V, 21, que genero lo siguiente

Tabla 9*Prueba de normalidad*

Pruebas de normalidad ^b							
	pretest	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		o	gl	Sig.	o	gl	Sig.
posttest	8,00	,260	2	.			
t	9,00	,492	6	,000	,496	6	,000
	10,00	,175	3	.	1,000	3	1,000
	12,00	,385	3	.	,750	3	,000

Se pudo verificar que la distribución de la normalidad para poder determinar de esta manera la fiabilidad y como la muestra de estudio presenta menor de 50 participantes, se realiza la contrastación de la normalidad con la prueba de Shapiro – Willk.

Tabla 10*Prueba de rangos de Wilcoxon*

Estadístico de prueba ^a	
	Posttest - pretest
Z	-3,943 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

Nota. Los datos contenidos son de la tabla 4.

Como se puede ver la prueba de Wilcoxon, muestra un nivel de significancia de $p = 001$ y es $< 0,05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que indica que, el empleo de los juegos de animación favorece significativamente en el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad-Huaraz, 2023.

DISCUSIÓN

Con respeto al objetivo específico 1. Identificar el nivel de desarrollo socio afectivo en el pre test en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad, Huaraz, 2023. Los datos encontrados en la aplicación de la escala de estimación muestran que, el 60% de niños se ubican en el nivel en inicio.

Lo resultados hallados son similares al estudio realizado por, Hurtado y Revelo (2020) en su tesis, “El juego en el desarrollo socioafectivo en los niños de 5 y 6 años de la Unidad Educativa Alexander Von Humboldt”. Cuyos resultados indican que 75% de niños están en inicio y el 25% en proceso, pero después de la aplicación del programa el 80% de niños alcanzaron el nivel de logro y el 20% están en proceso. Concluye que los niños y niñas mediante el juego construyen, expresan los sentimientos, desarrollan competencias intelectuales, sociales y morales, mejorando su convivencia e interrelación con los demás.

Como se puede ver que los resultados en ambas investigaciones vienen a ser similares, las habilidades socio afectivas no están bien desarrolladas por lo mismo que no existe una buena interrelación con los demás, aún hay dificultades en la expresión y control de las emociones y sentimientos, así como los comportamientos o actitudes que muestran los niños aun recién están en desarrollo, pues no fueron asimiladas las normas que establece la sociedad.

Los que son fundamentados con los aportes de, Ocaña (2011) afirma que el desarrollo socio afectivo, “es una dimensión que permite al niño a socializarse progresivamente, adaptándose a los diversos contextos de los que forma parte, estableciendo relaciones con los demás, desarrollando conductas en base a las normas, valores y principios que rigen la sociedad” (p. 5). Por lo que, el trabajo en grupo, en los juegos que realizan, el cumplimiento

de las tareas, aun no se cumplen los acuerdos falta interiorizar los acuerdos de manera los comportamientos están en proceso de autocontrol.

Referente al objetivo específico 2. Diseño y aplicar los juegos de animación para mejorar el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad, Huaraz, 2023. Los resultados encontrados en la aplicación del instrumento dan cuenta que, en la sesión 1, un 60% de niños se ubican en el nivel en inicio; y en la sesión 10, el 50% en el nivel logro previsto.

Cuyos resultados hallados son similares al estudio realizado por, Domínguez (2021) en su investigación, “Actividades psicomotrices como estrategia en el desarrollo socio afectivo de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 276 de Mirgas, Antonio Raimondi”. Los resultados indican que en el pre test el 61% se ubican en el nivel deficiente y en el post test el 56% están en el nivel bueno. Concluye que, las actividades psicomotrices como estrategia influyeron significativamente el desarrollo socio afectivo conformada por las necesidades afectivas mutuas, las emociones empáticas e identidad personal de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 276 de Mirgas, Antonio Raimondi.

Como se puede ver los resultados de las sesiones de aprendizaje, fueron muy significativos, de manera que el programa pudo regular los comportamientos sociales y afectivos por parte de los niños y niñas; haciendo que el niño o niña, pueda regular las expresiones afectivas hacia los demás, así como ha mejorado su rendimiento académico.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de, Páez (2017) considera que los juegos de animación, “son actividades físicas que origina cambios cualitativos en la psique infantil, es de carácter semiótico y estimula el desarrollo de sus estructuras intelectuales. Permite crearse un mundo independiente semejante al del adulto y dotarse de su propia

autonomía” (p. 28). Por su parte, Soler (2016) indica que el desarrollo socio afectivo, “son un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que se expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás” (p. 14).

Por lo que los juegos de animación, son los que generan estímulos o predisposiciones hacia la adecuada utilización de las habilidades sociales y emocionales, de manera los comportamientos de los niños y niñas se van regulando que posibilita el desarrollo de la personalidad de manera adecuada.

Con respecto al objetivo específico 3. Evaluar el nivel alcanzado en el desarrollo socio afectivo después de la aplicación del post test en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233, Señor de La Soledad, Huaraz, 2023. Los resultados encontrados contenidos en la tabla y figura indican que, el 50% de niños y niñas alcanzaron el nivel logro previsto.

Estos son similares al estudio realizado por, Osorio (2019) en su investigación, “Juegos cooperativos en el desarrollo socio afectivo de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 439 Catayoc-Chavin”. Cuyos resultados indican que, en el pre test el 50% están en el nivel deficiente y en el post test el 64.5% de niños alcanzaron el nivel bueno. Concluye que, se pudo demostrar que existe una influencia directa del empleo de juegos cooperativos en el desarrollo socio afectivo de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 439 Catayoc Chavín; el t calculado fue de 19, 154 y el T tabular 1,717, confirmando la hipótesis de investigación.

Como se puede ver luego de la aplicación del programa experimental en ambos estudios se ve una mejora significativa; estableciéndose que los resultados alcanzados muestran un alto porcentaje de logro, de manera que la interrelación y la convivencia se muestra adecuada en los niños y niñas de 5 años.

Los que son fundamentados con los aportes de López (2006) menciona que el desarrollo socio afectivo, “se refiere a la incorporación del individuo que nace a la sociedad y que supone procesos de socialización tales como: la formación de vínculos afectivos, adquisición de valores, costumbres, roles, conductas que se establecen en sociedad y la construcción del ser” (p. 34).

Por lo que las habilidades socio afectivas, están relacionados a la expresión de sentimientos, afectos, la práctica de valores, costumbres y actitudes, los mismos que es necesario para un trabajo en grupo, para una convivencia adecuada dentro de un contexto social.

Con respecto al objetivo específico 4. Contrastar el nivel de significancia alcanzado entre el pre test y post test en el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 233, Señor de La Soledad, Huaraz, 2023. Los datos encontrados contenidas en la tabla y gráfico indican que, en el nivel logro destacado existe un incremento positivo del 15%; y el nivel de logro previsto un incremento positivo del 50% frente al pre test.

Cuyos resultados hallados son similares al estudio realizado por, Liviapoma (2020) en su investigación, “Dinámica de juego para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años en la institución educativa inicial N° 248 Afilador, Tingo María”. Cuyos resultados indican que en el pre test el 80% están en el nivel en inicio; en el post test el 80% están en el nivel destacado. Concluye que, se determinó que la dinámica de juegos mejora significativamente ($p= 0,017$ en la socialización de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 248 Afilador, Tingo María).

Como podemos ver los resultados hallados en ambas investigaciones, evidencia la eficacia de la intervención pedagógica mediante la aplicación de un programa, por lo que las

instituciones educativas deben adoptar las más adecuadas para su contexto y poder implementar para mejorar o regular aquellas conductas que no son apropiadas y generar un desarrollo adecuado de la personalidad del niño o niña.

Fundamentado con los aportes de, Hidalgo (2020) considera que en desarrollo socio afectivo, “es importante pues desarrolla la función adaptativa respondiendo de manera adecuada y eficaz ante las exigencias; comunicativa, facilita la interacción y la relación con el resto de personas y motivacional, que dirige las conductas, emociones y motivación hacia algo” (p. 16).

Por lo que el adecuado desarrollo de las habilidades socio afectivas, van permitir en los niños y niñas una comunicación adecuada, el desarrollo de los juegos sean los más placenteros y que genere una convivencia adecuada.

Referente al objetivo general. Determinar de qué manera el empleo de los juegos de animación favorecen el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad, Huaraz, 2023. Los datos hallados que están contenidos en la tabla y gráfico indican que, en el pre test el 60% de niños se ubican en el nivel en inicio; pero en el post test el 50% de niños alcanzaron en el nivel logro previsto; en la prueba de rangos de Wilcoxon $p= 0,001$ y es < 0.05 .

Cuyos resultados son similares al estudio realizado por, Flores (2019) en su investigación, “Empleo de los juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 045 La Palma, Quillo, Yungay”. Los resultados hallados indican que, en el pre test el 50% están en el nivel deficiente, y en el post test el 64% alcanzaron el nivel bueno. Concluye que, se pudo demostrar que el empleo de juegos cooperativos mejoró el desarrollo socioafectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 045 La Palma, Quillo, Yungay.

Como se puede ver los resultados hallados en ambas investigaciones muestran que fue muy significativo, de manera que los niños y niñas han podido superar las limitaciones iniciales, de manera que pueden interrelacionarse de manera adecuada con los demás.

Fundamentado con los aportes de, Páez (2017) indica que el desarrollo socio afectivo, "se refiere al proceso de incorporación a la sociedad donde vive; supone la formación de vínculos afectivos, valores, normas y conocimientos sociales, el aprendizaje de costumbres, roles y conductas que la sociedad transmite y exige su cumplir" (p.32).

Por lo que las actividades que realiza el niño o niña requieren del desarrollo de las habilidades sociales y emocionales; lo que le permitirá realizar trabajo en equipo, juegos con reglas, construir conocimientos, por lo que mejorará su rendimiento académico.

V. CONCLUSIONES

Se determinó que el empleo de los juegos de animación favorece significativamente en el desarrollo socioafectivo generando un alto porcentaje de niños que alcanzaron el nivel de logro previsto, luego de la aplicación de los juegos de animación como estrategia, siendo la participación de los padres un factor aliado de importancia, lo cual se puede ver en la prueba de Wilcoxon $p= 0,001$ y $es < 0.05$.

Se identificó nivel de desarrollo socio afectivo antes de la aplicación del pre test muestra un alto porcentaje en el nivel en inicio, por lo que muestra limitaciones cuando participa en el juego con los demás, respeta el turno, siente seguridad de lo que hace, muestra sensibilidad de sentimientos, muestra su agrado o desagrado en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad, Huaraz.

Se diseñó y aplicó los juegos de animación y posibilitó una mejora significativa en el desarrollo socio afectivo, pues en sus inicios la mayoría mostraban un nivel en inicio en el desarrollo de sus habilidades socio afectivas; luego del desarrollo de las 10 sesiones mediante juegos de animación se ve que la mayoría alcanzó el nivel de logro previsto, lo niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad, Huaraz; mostrando que han superado sus limitaciones iniciales.

Se evaluó el nivel alcanzado en el desarrollo socio afectivo después de la aplicación del post test donde la mayoría alcanzó en nivel logro previsto, por lo que han mejorado en su autonomía, autoestima y dimensión afectiva; por lo que pueden comunicarse e interrelacionarse con los demás con facilidad los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233, Señor de La Soledad, Huaraz.

Se contrastó el nivel de significancia alcanzado entre el pre test y post test en el desarrollo socio afectivo muestra que existe un alto incremento positivo (50%) en los que corresponde logro previsto y una disminución significativa (60%) en el nivel en inicio, lo que muestra una ganancia significativa en la investigación; por lo que la expresión de sentimientos, la comunicación, el trabajo en equipos y la construcción de conocimientos mejoraron significativamente en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 233, Señor de La Soledad, Huaraz.

VI. RECOMENDACIONES

A la docente de aula de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 233 Señor de La Soledad, del distrito y provincia de Huaraz, región Ancash, continuar con el desarrollo de los juegos de animación para poder afianzar el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas del aula.

También, a la directora de la institución educativa inicial N° 233 Señor de La Soledad, considerar a los juegos de animación como un proyecto de innovación pedagógica a nivel de institución educativa, para mejorar el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas a nivel institucional.

Asimismo, a los estudiantes de formación magisterial considerar los juegos de animación como estrategia en sus prácticas pre profesionales pues proporciona excelentes resultados en el desarrollo socio afectivos en los niños del nivel de educación inicial.

REFERENCIAS

- Álvarez, M., Becerra, M. & Meneses, F. (2004). El desarrollo social y afectivo en los niños de primer ciclo básico. (Tesis de grado). Universidad Mayor. Chile
- Ángeles, Y. C. (2016). *Programa de regulación de emociones mediante actividades de movimiento para niños de 4 años*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Azañero, S. F. (2016). *Cómo elaborar proyecto y tesis universitario*. Lima: Ediciones y Publicaciones S.R.L.
- Betancourt, J. (2008) *Atmosferas creativas 2: rompiendo candados mentales*. Manual moderno. D.F., México.
- Bowlby, J. (2006). *Vínculos afectivos: formación, desarrollo pérdida*. Madrid: Morata.
- Carrasco, D. S. (2016). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Cascon, P. y Marín, C. (2005) *La alternativa del juego. Juegos y dinámicas de educación para la Paz*. Madrid: Catarata.
- Castillo, P. E. (2018). *La educación ecopedagógica y su influencia en la inteligencia emocional de los estudiantes*. Santa Matilde: Universidad de Venezuela.
- Cortes, N. y De Santiago, R. (1997) *Programa de estimulación integral para el desarrollo psicológico infantil*. Aguascalientes, México: UAA.
- Cruzado, V. M; Hernández, F. N. y León, T. E. (2018). *Influencia del juego basado en dinámicas de animación para mejorar el proceso de socialización en estudiantes de educación inicial*. Trujillo: Universidad Católica de Trujillo.
- Delgado, F. y Del Campo, P. (1993). *Sacando jugo al juego: guía para vivir jugando*. Barcelona: integral.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Ediciones paraninfo. S.A.

- Domínguez, L. E. (2021). *Actividades psicomotrices como estrategia en el desarrollo socio afectivo de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 276 de Mirgas, Antonio Raimondi*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Echeverría, P. (2009). *Psicología del Desarrollo Evolutivo*. Documento de las Etapas del Desarrollo de Jean Piaget.
- Filian, D. y Pazmiño, D. (2019). *Recursos lúdicos digitales y su influencia en el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal El Milagro].
- Fernández, O.; Luquez, P. y Leal, E. (2010). *Procesos socio efectivos asociados al aprendizaje y práctica de valores en el ámbito escolar*. Venezuela: Universidad Privada Rafael Beloso Chacin.
- Flores, L. A. (2019). *Empleo de los juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 045 La Palma, Quillo, Yungay*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Garaigordobil L. M., (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: MEC. CIDE.
- Hernández, R., Fernández, C. y Bautista, P. (2016). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.
- Hidalgo, P. M. (2020). *El juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socioafectivas y favorecer el trabajo cooperativo de niños de 4 años en una institución educativa privada del distrito de Surco*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

- Hurlock, E. (1988). *Desarrollo del niño*. México: McGraw Hill.
- Hurtado, O. M y Revelo, T. S. (2020). *El juego en el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Alexander Von Humboldt*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Huizinga J. (1968). "*Homo Ludens*". Buenos Aires: Emecé.
- INEI. (2016). *Los índices de agresión en el Perú*. Lima: Revista Educativa.
- Jares, X. (1992). *El placer de jugar juntos*. Madrid: CCS
- Liviapoma, C. J. (2020). *Dinámica de juego para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años en la institución educativa inicial N° 248 Afilador, Tingo María*. Huánuco: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- López, F. (2006). *Desarrollo afectivo y social*. Madrid: Ediciones Paraninfo
- López, F. I. y Chinchilla, M. J. L. (2008). *Los juegos y la actividad física en la formación inicial del educador social en España*. Barcelona: Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado.
- Martin, D. y Booeck, K. (2007). *Qué es la inteligencia emocional*. Madrid: Editorial EDAF.
- Maya, A. y Pavajeau, N. (2007). *Inteligencia emocional y educativa*. Bogotá: Editorial Magisterio
- Ocaña, L. y Martín, N. (2011). *Desarrollo socioafectivo*. Barcelona: Ediciones Paraninfo
https://books.google.com.pe/books?id=PzO-NiaMNpoC&newbks=1&newbks_redir=0&lpg=PP1&dq=Desarrollo%20socioafectivo%20%2B%20pdf&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q=socioafectivo&f=false
- Ortega, R (1986). Juego y pensamiento en los niños. Cuadernos de Pedagogía, 133, 33-35.

- Osorio, C. J. (2018). *Juegos cooperativos en el desarrollo socio afectivo de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 439 Catayoc- Chavín*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Petidier, P. (2023). MF 1868_2: Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre. 2da. Edición. Editorial IC Editorial.
https://books.google.com.pe/books?id=po3YEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_r edir=0&lpg=PT183&dq=Juegos%20de%20animaci%C3%B3n%20%2B%20pdf&hl=es&pg=PT2#v=onepage&q=Juegos%20de%20animaci%C3%B3n%20+%20pdf&f=false
- Papalia, E. Wendkos, S. y Duskin, R. (2004). *Psicología de desarrollo humano*. México: McGraw Hill.
- Piaget, J. (1962). *Inteligencia y afectividad*. España: Editorial ICARO.
- Rashta, L. M. (2018). *Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 – Centenario Independencia – 2017*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote
- Ripoll O. (2006). El juego como herramienta educativa. *Revista de intervención Socioeducativa. Educación Social*, 33, 11-27.
- Silvia, P.V (2004). *Sentir y Crecer. El crecimiento emocional en la infancia. Parte I*.
- Soler, V. (2016). *Desarrollo socio afectivo*. Madrid. Editorial Síntesis.
- Tigrero, Y. (2021). *El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socio afectivo de los niños de educación inicial*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena- Ecuador].
- UNICEF. (2017). *La situación de los aprendizajes de los niños y niñas en América Latina*. Suiza: Educación.

Valderrama, M. S. (2016). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*.

Lima. San Marcos.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

TÍTULO. EMPLEO DE LOS JUEGOS DE ANIMACIÓN EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N° 233 SEÑOR DE LA SOLEDAD – HUARAZ, 2023.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
<p>¿De qué manera el empleo de los juegos de animación favorece el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de la Soledad – Huaraz, 2023?</p>	<p>General: Determinar de qué manera los juegos de animación favorecen el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad, Huaraz, 2023.</p> <p>Específicos: Identificar el nivel de desarrollo socio afectivo en el pre test en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad, Huaraz, 2023.</p> <p>Diseño y aplicar los juegos de animación para mejorar el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad, Huaraz, 2023.</p> <p>Evaluar el nivel alcanzado en el desarrollo socio afectivo después de la aplicación del post test en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233, Señor de La Soledad, Huaraz, 2023.</p> <p>Contrastar el nivel de significancia alcanzado entre el post test y pre test en el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 233, Señor de La Soledad, Huaraz, 2023.</p>	<p>General</p> <p>Hi. Los juegos de animación favorecen significativamente el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad- Huaraz, 2023.</p> <p>Ho. Los juegos de animación no favorecen significativamente el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de La Soledad, Huaraz, 2023.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Juegos de animación: - Afectiva emocional - Social - Motriz</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Desarrollo socioafectivo: - Autonomía - Habilidades sociales - Afectiva</p>	<p>Nivel: Experimental</p> <p>Tipo: Aplicado.</p> <p>Diseño: pre experimental. El esquema técnico es el siguiente: GE O₁ X O₂ GE = Grupo experimental O₁= Pre test X = Fase experimental O₂= Pos test</p> <p>Método: Experimental</p> <p>Población: 60 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 – Señor de la Soledad – Huaraz, 2023.</p> <p>Muestra: 20 niños de 5 años</p> <p>Técnica: Observación Instrumento: Escala de estimación</p>

ESCALA DE ESTIMACIÓN DEL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO



I.- DATOS INFORMATIVO:

1.1. Institución educativa:..... Lugar:

1.2. Aula: **Edad:**

1.3. Investigadora: Fecha:

Instrucciones: La investigadora luego de observado el comportamiento y las actitudes que muestran los niños, podrá registrar en la escala de manera individual marcando con un aspa (X) en la valoración según corresponda.

Siempre = 3 Casi siempre = 2 A veces = 1 Nunca 0

N° ord	INDICADORES	Valoración			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
	D1: AUTONOMÍA				
1	Acepta y juega con todos los niños sin discriminar a nadie				
2	Pide las cosas por favor y da las gracias				
3	Respeto el turno en las intervenciones y escucha al que habla				
4	Adquiere hábitos alimenticios correctos				
5	Termina siempre los trabajos o actividades comenzadas				
	D2: HABILIDADES SOCIALES				
6	Sabe iniciar una conversación				
7	Agradece con palabras adecuadas frente a una ayuda				
8	Sabe pedir algún favor cuando requiere				
9	Ayuda a sus demás compañeros cuando los requiere				
10	Comprende los sentimientos ajenos				
	D3: AFECTIVA				
11	Comunica lo que siente a través del lenguaje oral o gestos				
12	Muestra tolerancia a la frustración durante el conflicto				
13	Muestra agrado al compartir con sus pares				
14	Busca aprobación de los demás cuando realiza algún bien				
15	Acepta su responsabilidad ante una situación de conflicto				

OBSERVACIONES:

.....

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Quito Maguiña, Zenaida Zenina

1.2. Grado Académico: Magister

1.3. Profesión: Licenciada en educación inicial

1.4. Institución donde labora:

1.5. Cargo que desempeña: Docente de aula

1.6. Denominación del instrumento: Escala de estimación del desarrollo socio afectivo

1.7. Autor del instrumento: Pacha Deza Marcelina

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al instrumento 2: ESCALA DE ESTIMACIÓN DEL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO

N° de Ítem	Ítems	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: AUTONOMÍA								
1	Acepta y juega con todos los niños sin discriminar a nadie	X		X		X		
2	Pide las cosas por favor y da las gracias	X		X		X		
3	Respeto el turno en las intervenciones y escucha al que habla	X		X		X		
4	Adquiere hábitos alimenticios correctos	X		X		X		
5	Termina siempre los trabajos o actividades comenzadas	X		X		X		
Dimensión 2: HABILIDADES SOCIALES								
6	Sabe iniciar una conversación	X		X		X		
7	Agradece con palabras adecuadas frente a una ayuda	X		X		X		

8	Sabe pedir algún favor cuando requiere	X		X		X		
9	Ayuda a sus demás compañeros cuando los requiere	X		X		X		
10	Comprende los sentimientos ajenos	X		X		X		
Dimensión 3: AFECTIVA								
11	Comunica lo que siente a través del lenguaje oral o gestos	X		X		X		
12	Muestra tolerancia a la frustración durante el conflicto	X		X		X		
13	Muestra agrado al compartir con sus pares	X		X		X		
14	Busca aprobación de los demás cuando realiza algún bien	X		X		X		
15	Acepta su responsabilidad ante una situación de conflicto	X		X		X		

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador: Zenaida Zenina Quito Maguiña

DNI 32607923.....

Especialidad:Educación Inicial.....

Correo electrónico:.....zenaidaquitom@hotmail.com.....

Fecha:..... Huaraz, 26 de octubre del 2023.....



 Zenaida Zenina Quito Maguiña
 Profesora de Educación Inicial

Quito Maguiña, Zenaida Zenina

DNI N° 32607923

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Gómez Osorio María Flor

1.2. Grado Académico: Magister

1.3. Profesión: Licenciada en Educación Inicial

1.4. Institución donde labora: I.E.I. de Shumay- Carhuaz

1.5. Cargo que desempeña: Docente de aula

1.6. Denominación del instrumento: Escala de estimación del desarrollo socio afectivo

1.7. Autor del instrumento: Pacha Deza Marcelina

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al instrumento 2: ESCALA DE ESTIMACIÓN DEL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO

N° de Ítem	Ítems	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: AUTONOMÍA								
1	Acepta y juega con todos los niños sin discriminar a nadie	X		X		X		
2	Pide las cosas por favor y da las gracias	X		X		X		
3	Respeto el turno en las intervenciones y escucha al que habla	X		X		X		
4	Adquiere hábitos alimenticios correctos	X		X		X		
5	Termina siempre los trabajos o actividades comenzadas	X		X		X		
Dimensión 2: HABILIDADES SOCIALES								
6	Sabe iniciar una conversación	X		X		X		
7	Agradece con palabras adecuadas frente a una ayuda	X		X		X		

8	Sabe pedir algún favor cuando requiere	X		X		X		
9	Ayuda a sus demás compañeros cuando los requiere	X		X		X		
10	Comprende los sentimientos ajenos	X		X		X		
Dimensión 3: AFECTIVA								
11	Comunica lo que siente a través del lenguaje oral o gestos	X		X		X		
12	Muestra tolerancia a la frustración durante el conflicto	X		X		X		
13	Muestra agrado al compartir con sus pares	X		X		X		
14	Busca aprobación de los demás cuando realiza algún bien	X		X		X		
15	Acepta su responsabilidad ante una situación de conflicto	X		X		X		

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable (X)
 Aplicable después de corregir ()
 No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador: María Flor Gómez Osorio

DNI 31659613.....

Especialidad:Educación Inicial.....

Correo electrónico:.....florgomezosorio@hotmail.com.....

Fecha:..... Huaraz, 26 de octubre del 2023.....



Firma

María Flor Gómez Osorio

DNI N° 31659613

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Antúñez Collas Hilda

1.2. Grado Académico: Magister en Educación

1.3. Profesión: Licenciada en educación inicial

1.4. Institución donde labora: I.E.I. 422 de Mallqui

1.5. Cargo que desempeña: Docente - Directora

1.6. Denominación del instrumento: Escala de estimación del desarrollo socioafectivo

1.7. Autor del instrumento: Pacha Deza Marcelina

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al instrumento 2: ESCALA DE ESTIMACIÓN DEL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO

N° de Ítem	Ítems	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones	
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas			
		SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Dimensión 1: AUTONOMÍA									
1	Acepta y juega con todos los niños sin discriminar a nadie	X		X		X			
2	Pide las cosas por favor y da las gracias	X		X		X			
3	Respeto el turno en las intervenciones y escucha al que habla	X		X		X			
4	Adquiere hábitos alimenticios correctos	X		X		X			
5	Termina siempre los trabajos o actividades comenzadas	X		X		X			
Dimensión 2: HABILIDADES SOCIALES									
6	Sabe iniciar una conversación	X		X		X			
7	Agradece con palabras adecuadas frente a una ayuda	X		X		X			

8	Sabe pedir algún favor cuando requiere	X		X		X		
9	Ayuda a sus demás compañeros cuando los requiere	X		X		X		
10	Comprende los sentimientos ajenos	X		X		X		
Dimensión 3: AFECTIVA								
11	Comunica lo que siente a través del lenguaje oral o gestos	X		X		X		
12	Muestra tolerancia a la frustración durante el conflicto	X		X		X		
13	Muestra agrado al compartir con sus pares	X		X		X		
14	Busca aprobación de los demás cuando realiza algún bien	X		X		X		
15	Acepta su responsabilidad ante una situación de conflicto	X		X		X		

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador: Collas Antúnez Hilda Alejandrina

DNI 00934231.....

Especialidad:Educación Inicial.....

Correo electrónico:.....hildacollasantunez@hotmail.com.....

Fecha:..... Huaraz, 26 de octubre del 2023.....



Firma

Collas Antúnez, Hilda Alejandrina

DNI N° 00934231

RESULTADO DE LA PRUEBA PILOTO

Resultado de la prueba piloto aplicada a los niños de 5 años, 2023																				
I.E.I.	Lugar	Edad	Sexo	N° Ord	D1: Autonomía						D2: Habilidades sociales						D3: Afectiva			Punt
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
N° 86093 - Cantu	Huaraz	5 años	1	1	0	0	1	1	3	2	0	0	0	0	1	1	0	0	1	10
N° 86093 - Cantu	Huaraz	5 años	2	2	1	0	2	1	2	0	0	1	2	1	3	2	1	1	1	18
N° 86093 - Cantu	Huaraz	5 años	2	3	2	2	3	2	2	3	1	1	0	1	0	0	1	1	2	21
N° 86093 - Cantu	Huaraz	5 años	2	4	1	2	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2	1	1	1	23
N° 86093 - Cantu	Huaraz	5 años	1	5	1	1	1	2	2	1	1	1	1	0	0	0	2	1	2	16
N° 86093 - Cantu	Huaraz	5 años	1	6	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	27
N° 86093 - Cantu	Huaraz	5 años	2	7	2	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	1	1	3	28
N° 86093 - Cantu	Huaraz	5 años	1	8	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	26
N° 86093 - Cantu	Huaraz	5 años	1	9	1	2	2	1	1	2	2	2	0	0	2	1	3	1	2	22
N° 86093 - Cantu	Huaraz	5 años	2	10	0	1	1	1	1	2	2	0	0	0	0	1	0	0	1	10
Varianza					0.5	0.9	0.4	0.3	0.3	0.7	0.5	0.8	0.8	0.7	1	0.6	0.8	0.2	0.4	
Suma total de la Varianza					8.57															
Varianza de la suma de total					38.29															
Cohesividad de confiabilidad					0.83162		Bueno			Intervalo al que pertenece el coeficiente alfa de Cronbach		Valoración de la fiabilidad de los ítems analizados								
Número de ítems del instrumento					15					[0 ; 0,5[Inaceptable								
Suma total de la varianza					8.57					[0,5 ; 0,6[Pobre								
Varianza de la suma total					38.29					[0,6 ; 0,7[Débil								
										[0,7 ; 0,8[Aceptable								
										[0,8 ; 0,9[Bueno								
										[0,9 ; 1]		Excelente								

BASE DE DATOS

Resultado del pre test sobre el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de la Soledad – Huaraz, 2023.																										
I.E.I.	Edad	Sexo	N° Ord.	D1: Autonomia					D2: Habilidades Sociales					D3: Afectiva					Variable							
				1	2	3	4	5	Punt	Niv	6	7	8	9	10	Punt	Niv	11	12	13	14	15	Punt	Niv	Punt	Niv
N° 233 la Soledad	5 Años	H	1	1	1	2	2	1	7		1	2	2	2	2	9		2	2	2	1	1	8		24	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	2	1	2	1	2	1	7		2	1	2	2	2	9		0	2	2	2	2	8		24	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	3	2	0	2	1	2	7		1	2	2	1	0	6		2	2	1	1	1	7		20	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	4	0	3	2	2	1	8		1	1	1	2	2	7		1	1	2	1	2	7		22	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	H	5	0	1	2	1	2	6		2	2	2	2	2	10		2	2	2	2	0	8		24	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	H	6	1	2	1	2	1	7		1	0	1	2	2	6		1	2	2	2	2	9		22	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	7	0	1	2	2	2	7		2	1	2	1	1	7		2	1	2	2	0	7		21	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	H	8	1	2	2	0	0	5		1	2	2	2	2	9		0	2	2	1	2	7		21	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	H	9	0	2	1	2	2	7		2	1	2	2	0	7		2	2	1	2	0	7		21	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	10	1	2	2	0	1	6		1	2	2	1	2	8		2	2	1	1	2	8		22	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	11	0	3	2	2	2	9		1	1	1	2	0	5		2	2	2	2	2	10		24	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	12	2	1	2	0	0	5		2	2	2	2	2	10		1	2	2	2	2	9		24	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	H	13	0	2	1	0	2	5		1	0	2	2	0	5		2	1	2	1	0	6		16	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	14	1	2	2	2	0	7		2	2	2	2	2	10		1	2	2	1	2	8		25	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	15	0	2	2	1	2	7		1	2	1	2	0	6		1	2	2	2	0	7		20	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	H	16	2	2	2	2	0	8		1	2	2	2	2	9		0	2	2	2	2	8		25	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	H	17	0	0	2	2	2	6		2	2	2	1	1	8		1	2	2	2	0	7		21	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	18	1	2	2	1	0	6		1	1	2	2	2	8		2	2	1	2	2	9		23	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	19	1	2	2	0	2	7		1	2	1	2	0	6		1	1	2	0	1	5		18	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	20	1	1	2	2	1	7		1	2	2	2	2	9		2	2	1	2	2	9		25	EP

Resultado del post test sobre el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de la Soledad – Huaraz, 2023.																										
I.E.I.	Edad	Sexo	N° Ord.	D1: Autonomia					D2: Habilidades Sociales					D3: Afectiva					Variable							
				1	2	3	4	5	Punt	Niv	6	7	8	9	10	Punt	Niv	11	12	13	14	15	Punt	Niv	Punt	Niv
N° 233 la Soledad	5 Años	H	1	2	2	3	3	2	12		2	3	3	2	2	12		3	2	2	1	1	9		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	M	2	2	3	2	3	2	12		3	2	3	2	2	12		1	2	2	2	2	9		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	M	3	3	1	3	2	2	11		2	3	3	3	1	12		3	2	1	1	1	8		31	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	4	1	3	3	3	2	12		2	2	2	2	2	10		2	1	2	1	2	8		30	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	H	5	1	2	3	2	2	10		3	3	3	2	2	13		3	2	2	2	1	10		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	H	6	2	3	2	3	2	12		2	1	2	2	2	9		2	2	2	2	2	10		31	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	7	1	2	3	3	2	11		3	2	3	3	2	13		3	1	2	2	1	9		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	H	8	2	3	3	1	1	10		2	3	3	2	2	12		1	2	1	1	2	7		29	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	H	9	1	3	2	3	2	11		3	2	3	2	1	11		3	2	2	2	2	11		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	M	10	2	3	3	3	3	14		2	3	3	3	2	13		3	2	2	2	3	12		39	LD
N° 233 la Soledad	5 Años	M	11	1	3	3	3	2	12		2	2	2	2	1	9		3	2	2	2	2	11		32	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	M	12	3	2	3	1	1	10		3	3	3	2	2	13		2	2	2	2	2	10		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	H	13	1	3	2	1	2	9		2	1	3	2	2	10		2	1	2	1	1	7		26	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	14	2	3	3	3	3	14		3	3	3	2	3	14		2	3	2	3	3	13		41	LD
N° 233 la Soledad	5 Años	M	15	1	3	3	2	2	11		2	3	2	2	2	11		2	2	2	2	1	9		31	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	H	16	3	3	3	3	1	13		2	3	3	2	2	12		1	2	2	2	2	9		34	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	H	17	1	1	3	3	2	10		3	3	3	3	2	14		2	2	2	2	1	9		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	M	18	2	3	3	2	1	11		2	2	3	2	2	11		2	2	3	2	2	11		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	M	19	2	3	3	1	2	11		2	3	2	2	2	11		2	1	2	1	2	8		30	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	20	2	3	3	3	2	13		2	3	3	3	2	13		3	2	3	2	3	13		39	LD

3. Consentimiento informado



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Empleo de los juegos de animación en el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 233 La Soledad, Huaraz, 2024.

Investigador (a): Marcelina Pacha Deza

Propósito de la investigación:

Estamos invitando a los niños y niñas bajo su cargo y responsabilidad a participar en un trabajo de investigación, cuyo objetivo es: en niños del nivel inicial I.E.I N° 233, este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que los niños (a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 998514080

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Yo en mi calidad de Directora de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 233, La Soledad, Huaraz, doy mi consentimiento, acepto libre y voluntariamente que los niños y niñas participe en este estudio, para lo cual he sido informado y he tomado conocimiento

de la misma, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. A su vez acepto que los resultados de la investigación puedan ser publicados en el país o el exterior, manteniendo anonimato de mi menor hijo.

**Nombres y Apellidos
Directora**

Fecha y Hora

**Nombres y Apellidos
investigadora**

Fecha y Hora

Anexo 5. Documento de aprobación institucional para la recolección de información

Carta de presentación de la Institución y autorización de la ejecución del proyecto de investigación



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ, Y EL DESARROLLO”

Carta N° 56- 2023- ULADECH CATÓLICA

Sra.

López Monge María Ester

Directora de la I.E. N° 233 “La Soledad”


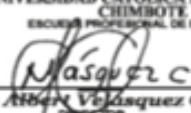
De mi consideración:

Mes es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo a la vez presentar a la estudiante Marcelina PACHA DEZA, con código de matrícula N° 1207152005, de la Escuela profesional de Educación, de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Quien solicita la autorización para ejecutar de manera presencial el proyecto de investigación titulada, “EMPLEO DE LOS JUEGOS DE ANIMACION EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N° 233 SEÑOR DE LA SOLEDAD – HUARAZ, 2023” del presente año.

por este motivo, mucho agradeceré brinde las facilidades a la estudiante de Educación Marcelina Pacha Deza, a fin de que ejecute satisfactoriamente su investigación en beneficio de su institución. En la espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente

 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Dr. Nilo Atencio Velásquez Castillo
DIRECTOR



Mg. María Esther López Monge
DIRECTORA

Anexo 6. Evidencias de ejecución

BASE DE DATOS

Resultado del pre test sobre el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de la Soledad – Huaraz, 2023.																										
I.E.I.	Edad	Sexo	N° Ord.	D1: Autonomia					D2: Habilidades Sociales					D3: Afectiva					Variable							
				1	2	3	4	5	Punt	Niv	6	7	8	9	10	Punt	Niv	11	12	13	14	15	Punt	Niv	Punt	Niv
N° 233 la Soledad	5 Años	H	1	1	1	2	2	1	7		1	2	2	2	2	9		2	2	2	1	1	8		24	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	2	1	2	1	2	1	7		2	1	2	2	2	9		0	2	2	2	2	8		24	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	3	2	0	2	1	2	7		1	2	2	1	0	6		2	2	1	1	1	7		20	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	4	0	3	2	2	1	8		1	1	1	2	2	7		1	1	2	1	2	7		22	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	H	5	0	1	2	1	2	6		2	2	2	2	2	10		2	2	2	2	0	8		24	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	H	6	1	2	1	2	1	7		1	0	1	2	2	6		1	2	2	2	2	9		22	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	7	0	1	2	2	2	7		2	1	2	1	1	7		2	1	2	2	0	7		21	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	H	8	1	2	2	0	0	5		1	2	2	2	2	9		0	2	2	1	2	7		21	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	H	9	0	2	1	2	2	7		2	1	2	2	0	7		2	2	1	2	0	7		21	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	10	1	2	2	0	1	6		1	2	2	1	2	8		2	2	1	1	2	8		22	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	11	0	3	2	2	2	9		1	1	1	2	0	5		2	2	2	2	2	10		24	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	12	2	1	2	0	0	5		2	2	2	2	2	10		1	2	2	2	2	9		24	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	H	13	0	2	1	0	2	5		1	0	2	2	0	5		2	1	2	1	0	6		16	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	14	1	2	2	2	0	7		2	2	2	2	2	10		1	2	2	1	2	8		25	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	15	0	2	2	1	2	7		1	2	1	2	0	6		1	2	2	2	0	7		20	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	H	16	2	2	2	2	0	8		1	2	2	2	2	9		0	2	2	2	2	8		25	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	H	17	0	0	2	2	2	6		2	2	2	1	1	8		1	2	2	2	0	7		21	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	18	1	2	2	1	0	6		1	1	2	2	2	8		2	2	1	2	2	9		23	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	19	1	2	2	0	2	7		1	2	1	2	0	6		1	1	2	0	1	5		18	EI
N° 233 la Soledad	5 Años	M	20	1	1	2	2	1	7		1	2	2	2	2	9		2	2	1	2	2	9		25	EP

Resultado del post test sobre el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 233 Señor de la Soledad – Huaraz, 2023.																										
I.E.I.	Edad	Sexo	N° Ord.	D1: Autonomia					D2: Habilidades Sociales					D3: Afectiva					Variable							
				1	2	3	4	5	Punt	Niv	6	7	8	9	10	Punt	Niv	11	12	13	14	15	Punt	Niv	Punt	Niv
N° 233 la Soledad	5 Años	H	1	2	2	3	3	2	12		2	3	3	2	2	12		3	2	2	1	1	9		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	M	2	2	3	2	3	2	12		3	2	3	2	2	12		1	2	2	2	2	9		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	M	3	3	1	3	2	2	11		2	3	3	3	1	12		3	2	1	1	1	8		31	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	4	1	3	3	3	2	12		2	2	2	2	2	10		2	1	2	1	2	8		30	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	H	5	1	2	3	2	2	10		3	3	3	2	2	13		3	2	2	2	1	10		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	H	6	2	3	2	3	2	12		2	1	2	2	2	9		2	2	2	2	2	10		31	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	7	1	2	3	3	2	11		3	2	3	3	2	13		3	1	2	2	1	9		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	H	8	2	3	3	1	1	10		2	3	3	2	2	12		1	2	1	1	2	7		29	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	H	9	1	3	2	3	2	11		3	2	3	2	1	11		3	2	2	2	2	11		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	M	10	2	3	3	3	3	14		2	3	3	3	2	13		3	2	2	2	3	12		39	LD
N° 233 la Soledad	5 Años	M	11	1	3	3	3	2	12		2	2	2	2	1	9		3	2	2	2	2	11		32	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	M	12	3	2	3	1	1	10		3	3	3	2	2	13		2	2	2	2	2	10		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	H	13	1	3	2	1	2	9		2	1	3	2	2	10		2	1	2	1	1	7		26	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	14	2	3	3	3	3	14		3	3	3	2	3	14		2	3	2	3	3	13		41	LD
N° 233 la Soledad	5 Años	M	15	1	3	3	2	2	11		2	3	2	2	2	11		2	2	2	2	1	9		31	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	H	16	3	3	3	3	1	13		2	3	3	2	2	12		1	2	2	2	2	9		34	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	H	17	1	1	3	3	2	10		3	3	3	3	2	14		2	2	2	2	1	9		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	M	18	2	3	3	2	1	11		2	2	3	2	2	11		2	2	3	2	2	11		33	LE
N° 233 la Soledad	5 Años	M	19	2	3	3	1	2	11		2	3	2	2	2	11		2	1	2	1	2	8		30	EP
N° 233 la Soledad	5 Años	M	20	2	3	3	3	2	13		2	3	3	3	2	13		3	2	3	2	3	13		39	LD

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Marcelina pacha deza, identificado (a) con DNI, 40854794 con domicilio real en barrio taclan alto S/N. Distrito Huaraz, Provincia Huaraz, Departamento Ancash.

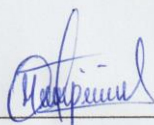
DECLARO BAJO JURAMENTO,

En mi condición de bachiller con código de estudiante 1207152005 de la Escuela Profesional de Educación Inicial Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2023-II:

Los datos consignados en la tesis titulada **"EMPLEO DE LOS JUEGOS DE ANIMACIÓN EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N° 233 SEÑOR DE LA SOLEDAD – HUARAZ, 2023"**.

Son reales y se considera las precauciones necesarias para evitar sesgos en la investigación Firmo la presente declaración y doy fe que esta declaración corresponde a la verdad.

viernes, 24 de noviembre del 2023



Firma del estudiante/bachiller

DNI: 40854794



Huella Digital

SESIONES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS INFORMATIVOS: DEL ESTUDIANTE PRACTICANTE

PROGRAMA	EDUCACION INICIAL	CICLO. II

II. DATOS INFORMATIVOS: DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

I.E.	I.E.I. N° 233, “La Soledad”, Huaraz
ESTUDIANTE	05 años, aula Los Claveles
DOCENTE DE AULA	Beatriz Marceliano Neira

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DEL DÍA	Jugamos con las sillas musicales				
PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	El propósito es el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas para aceptar y jugar con todos los niños sin discriminar a nadie mediante el juego de animación (Las Sillas Musicales).				
EDAD	5 años	Fecha	18-08-2023	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	10.00
				TERMINO	10.45

Área	Competencia/	Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
P E R S O N A L S O C I A L	Construye su identidad Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza	Se valora a sí mismo Autorregula sus emociones	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones	Acepta y juega con todos los niños sin discriminar a nadie al participar del juego de animación las sillas musicales.	Envía un video o foto del juego realizado expresando la importancia de jugar con todos sin discriminar a nadie.
			Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.		
			Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.		
			Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que		
					Instrumento
					Lista de cotejo

	<p>y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p>		<p>toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.</p> <p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</p> <p>Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	--	--	--	--	--



IV. ORGANIZACIÓN, PROPOSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoques Transversales	Valor	Actividades que Suponen
<p>Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias</p>	<p>Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos</p>	<p>La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.</p>

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
<p>En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.</p>	<p>Sillas música</p>

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

M.	ESTRATEGIAS
<p>I N I C I O</p>	<p>Bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp. Luego les menciono que continuamos con el desarrollo de las actividades educativas Dichas actividades son enviadas a su cuenta de WhatsApp Hago recordar las indicaciones establecidas para desarrollar las actividades de cada día. Indico que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías o videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión y de la Normas de Convivencia virtual:</p> <p>Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón Me identifico mediante el WhatsApp para participar Respetar el horario de clase o actividades virtuales Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp</p>

D E S A R R O L L O	<p>Se comunica a los padres de familia mediante el celular, en caso que su niña o niño necesite recibir algún tipo de ayuda en el desarrollo de las actividades, comunicarse con él o la docente, así mismo, es importante hacer el acompañamiento en el proceso de su aprendizaje y respetar su ritmo y forma de aprender. La maestra les dice el tema del día de hoy y su propósito.</p> <p>Motivación: la docente envía la imagen para que los niños y niñas observen</p>  <p>Saberes previos: ¿Qué observan en la imagen? ¿Qué están haciendo los niños? ¿es importante integrar a todos los niños en los juegos? ¿Por qué?</p> <p>Problematización: ¿Qué significara discriminar? ¿Por qué las personas discriminan? ¿estará bien discriminar a las personas? ¿Por qué?</p> <p>La maestra muestra una imagen.</p>  <p>Observa: ¿Qué juego están realizando los niños? ¿alguna vez ustedes jugaron ese juego? ¿los niños que tengan alguna discapacidad, color o lugar de procedencia y nación también pueden jugar? ¿Por qué?</p> <p>La docente les indica que el día de hoy realizaran el juego de las sillas musicales. La docente explica las reglas del juego. se deben colocar varias sillas en una habitación, respaldo con respaldo. La cantidad de sillas debe ser siempre una menos que la cantidad de jugadores. Alguien debe tocar algún instrumento o encender un equipo de sonido mientras tanto, los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas. De repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento. Luego se irán retirando las sillas. Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego.</p> <p>Socializa sus representaciones Envía un video o foto del juego realizado expresando la importancia de jugar con todos sin discriminar a nadie. La maestra les felicita y les agradece por su participación en clase.</p>
	C I E R R E

Reflexiones sobre el Aprendizaje

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Participo en todo momento con mis ideas?
- ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?
- ¿Respete los acuerdos de convivencia?

INSTRUMENTO DE EVALUACION

Apellidos y Nombres	ÁREA: Personal Social			
	Acepta y juega con todos los niños sin discriminar a nadie al participar del juego de animación las sillas musicales.			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado

VI. BIBLIOGRAFÍA/MEDIO:

1. PARA EL DOCENTE:

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 02

I. DATOS INFORMATIVOS: DEL ESTUDIANTE PRACTICANTE

PROGRAMA	EDUCACION INICIAL	CICLO : II
-----------------	--------------------------	-------------------

II. DATOS INFORMATIVOS: DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

I.E.	I.E.I. N° 233, “La Soledad”, Huaraz
ESTUDIANTE	05 años, aula Los Claveles
DOCENTE DE AULA	Beatriz Marceliano Neira

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DEL DÍA	Jugamos Poli y Ladrón				
PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	El propósito es el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas para que se sientan lo suficientemente seguros de sí mismo con el juego (Poli y Ladrón).				
EDAD	5 años	Fecha	25-08-2023	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	10.00
				TERMINO	10.45

Área	Competencia/	Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
P E R S O N A L S O C I A L	Construye su identidad Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los	Se valora a sí mismo Autorregula sus emociones	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones	Expresa cuando se siente lo suficientemente seguro de sí mismo en el juego y en diferentes contextos.	Envía un video o foto del juego realizado expresando de qué manera se sintió lo suficiente
			Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.		mente seguro de sí mismo en el juego.
			Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.		Instrumento
			Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.		Lista de cotejo

	demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. - Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención		
--	--	--	--	--	--



IV. ORGANIZACIÓN, PROPOSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoques Transversales	Valor	Actividades que Suponen
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias	Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.	Juego de animación.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

M.	ESTRATEGIAS
I N I C I O	<p>Bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp. Luego les menciono que continuamos con el desarrollo de las actividades educativas Dichas actividades son enviadas a su cuenta de WhatsApp Hago recordar las indicaciones establecidas para desarrollar las actividades de cada día. Indico que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías o videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión y de la Normas de Convivencia virtual:</p> <p>Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón Me identifico mediante el WhatsApp para participar Respetar el horario de clase o actividades virtuales Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp</p>

D E S A R R O L L O	<p>Se comunica a los padres de familia mediante el celular, en caso que su niña o niño necesite recibir algún tipo de ayuda en el desarrollo de las actividades, comunicarse con él o la docente, así mismo, es importante hacer el acompañamiento en el proceso de su aprendizaje y respetar su ritmo y forma de aprender. La maestra les dice el tema del día de hoy y su propósito.</p> <p>Motivación: la docente envía la imagen para que los niños y niñas observen</p>  <p>Saberes previos: ¿Qué observan en la imagen? ¿Cómo crees que se siente el niño?</p> <p>Problematización: ¿será importante sentirnos seguros de nosotros mismos? ¿por qué? ¿Cuándo te sientes seguro de ti mismo? La maestra muestra una imagen.</p>  <p>Observa: ¿Qué juego están realizando los niños? ¿alguna vez ustedes jugaron ese juego? La docente les indica que el día de hoy realizaran el juego de Poli y Ladrón. La docente explica las reglas del juego. Hay dos equipos, uno son los polis y el otro los ladrones. El equipo de los polis trata de coger a los miembros del equipo de los ladrones y meterlos en la cárcel. Los ladrones pueden ser salvados por sus compañeros si ellos mencionan cuando están encerrados sobre cuando se sienten seguros de sí mismo ejemplo me siento seguro cuando mama me abraza, etc., cuando uno de sus compañeros los ladrones escuchan a uno de sus compañeros realizar el reto entonces se puede acercar sin dejarse agarrar por el policía y tocar sus manos para salvarlos de la cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel. luego pueden cambiar los roles.</p> <p>Socializa sus representaciones Expresa cuando Se siente lo suficientemente seguro de sí mismo en el juego y en diferentes contextos. La maestra les felicita y les agradece por su participación en clase.</p>
C I E R R E	<p>METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p>

Reflexiones sobre el Aprendizaje

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Participo en todo momento con mis ideas?
- ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?
- ¿Respete los acuerdos de convivencia?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVOS: DEL ESTUDIANTE PRACTICANTE

PROGRAMA	EDUCACION INICIAL	CICLO: II
-----------------	--------------------------	------------------

II. DATOS INFORMATIVOS: DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

I.E.	I.E.I. N° 233, “La Soledad”, Huaraz
ESTUDIANTE	05 años, aula Los Claveles
DOCENTE DE AULA	Beatriz Marceliano Neira

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DEL DÍA	Jugamos Tres en Raya				
PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	El propósito es el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas comunicando lo que siente a través del lenguaje oral o gestos en el juego (Tres en Raya).				
EDAD	5 años	Fecha	01-09-2023	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	10.00
				TERMINO	10.45

Área	Competencia/	Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
P E R S O N A L S O C I A L	Construye su identidad Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y	Se valora a sí mismo Autorregula sus emociones	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones	Comunica lo que siente a través del lenguaje oral o gestos.	Envía un video o foto del juego realizado
			Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.		Instrumento
			Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.		Lista de cotejo
			Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.		

	considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. - Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención		
--	---	--	--	--	--


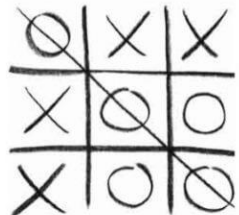
IV. ORGANIZACIÓN, PROPOSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoques Transversales	Valor	Actividades que Suponen
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias	Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.	Juego de animación.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

M.	ESTRATEGIAS
I N I C I O	<p>Bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp. Luego les menciono que continuamos con el desarrollo de las actividades educativas Dichas actividades son enviadas a su cuenta de WhatsApp Hago recordar las indicaciones establecidas para desarrollar las actividades de cada día. Indico que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías o videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión y de la Normas de Convivencia virtual:</p> <p>Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón</p> <p>Me identifico mediante el WhatsApp para participar Respetar el horario de clase o actividades virtuales</p> <p>Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp</p> <p>Se comunica a los padres de familia mediante el celular, en caso que su niña o niño necesite recibir algún tipo de ayuda en el desarrollo de las actividades, comunicarse con él o la docente, así mismo, es importante hacer el acompañamiento en el proceso de su aprendizaje y respetar su ritmo y forma de aprender.</p> <p>La maestra les dice el tema del día de hoy y su propósito.</p>

D E S A R R O L L O	<p>Motivación: la docente envía la imagen para que los niños y niñas observen</p>  <p>Saberes previos: ¿Qué observan en la imagen? ¿Qué emociones reconocen?</p> <p>Problematización: ¿alguna vez tu sentiste alguna de esas emociones? ¿por qué? La maestra muestra una imagen.</p>  <p>Observa: ¿Qué juego es? ¿alguna vez ustedes jugaron ese juego? La docente les indica que el día de hoy realizaran el juego Tres en Raya. La docente explica las reglas del juego. En un papel se hacen dos líneas horizontales y dos verticales, formando una cuadrícula de nueve espacios. Por turnos, cada jugador debe poner una X o un O, intentando hacer una línea vertical, horizontal o diagonal. Cuando todos los espacios están llenos se termina la partida, que puede terminar con un ganador o bien en empate, que suele ser lo más habitual una vez se conoce la mecánica del juego. ¿Qué emociones sentiste al realizar el juego? ¿Qué sentiste cuando perdiste el juego? ¿Cuál fue tu reacción? ¿Cómo superaste esa emoción? ¿Qué sentiste cuando ganaste? ¿Cuál fue tu reacción?</p> <p>Socializa sus representaciones Envía un video o foto del juego realizado Describiendo las emociones a partir de su experiencia y de lo que observa en los demás. La maestra les felicita y les agradece por su participación en clase.</p>
	C I E R R E

Reflexiones sobre el Aprendizaje

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Participo en todo momento con mis ideas?
- ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?
- ¿Respeto los acuerdos de convivencia?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 04

I. DATOS INFORMATIVOS: DEL ESTUDIANTE PRACTICANTE

PROGRAMA	EDUCACION INICIAL	CICLO: II
-----------------	--------------------------	------------------

II. DATOS INFORMATIVOS: DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

I.E.	I.E.I. N° 233, “La Soledad”, Huaraz
ESTUDIANTE	05 años, aula Los Claveles
DOCENTE DE AULA	Beatriz Marceliano Neira

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DEL DÍA	Jugamos Pilla-Pilla				
PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	El propósito es el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas para Pedir las cosas con palabras mágicas por favor y dar las gracias con el juego de animación del (Pilla-Pilla).				
EDAD	5 años	Fecha	08-09-2023	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	10.00
				TERMINO	10.45

Área	Competencia/	Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
P E R S O N A L S O C I A L	Construye su identidad Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo	Se valora a sí mismo Autorregula sus emociones	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones	Pide las cosas por favor y da las gracias en el juego de animación.	Envía un video o foto del juego realizado donde Pide las cosas por favor y da las gracias en la interacción con sus compañeros
			Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.		
			Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.		
			Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas		
				Instrumento	Lista de cotejo

	<p>ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p>		<p>actividades cotidianas y juegos según sus intereses. Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</p> <p>- Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	---	--	--	--	--



IV. ORGANIZACIÓN, PROPOSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoques Transversales	Valor	Actividades que Suponen
<p>Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias</p>	<p>Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos</p>	<p>La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.</p>

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
<p>En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.</p>	<p>Juego de animación.</p>

DESARROLLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

M.	ESTRATEGIAS
<p>I N I</p>	<p>Bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp. Luego les menciono que continuamos con el desarrollo de las actividades educativas Dichas actividades son enviadas a su cuenta de WhatsApp Hago recordar las indicaciones establecidas para desarrollar las actividades de cada día. Indico que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías o videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión y de la Normas de Convivencia virtual:</p>

C I O	<p>Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón</p> <p>Me identifico mediante el WhatsApp para participar Respetar el horario de clase o actividades virtuales</p> <p>Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp</p> <p>Se comunica a los padres de familia mediante el celular, en caso que su niña o niño necesite recibir algún tipo de ayuda en el desarrollo de las actividades, comunicarse con él o la docente, así mismo, es importante hacer el acompañamiento en el proceso de su aprendizaje y respetar su ritmo y forma de aprender.</p> <p>La maestra les dice el tema del día de hoy y su propósito.</p> <p>Motivación: la docente envía la imagen para que los niños y niñas observen</p>
D E S A R R O L L O	 <p>Saberes previos: ¿Qué observan en la imagen? ¿Por qué están peleando los niños? ¿alguna vez pasaste una situación similar? ¿Cómo lo solucionaste?</p> <p>Problematización: ¿alguna vez tu sentiste alguna de esas emociones? ¿será importante pedir las cosas con las palabras mágicas por favor y gracias? ¿por qué? La maestra muestra una imagen.</p>  <p>Observa: ¿Qué juego es? ¿alguna vez ustedes jugaron ese juego?</p> <p>La docente les indica que el día de hoy realizaran el juego Pilla-Pilla</p> <p>La docente explica las reglas del juego.</p> <p>Una vez que se sabe quién es el que se la queda, el resto de jugadores salen corriendo y el que se la queda deberá tocar a uno de ellos. Cuando lo hace, tiene que decirle en voz alta «Tu la», «tu la llevas», «la llevas» o «pillao».</p> <p>El jugador tocado pasa a ser el que se la queda y deberá pillar a otro jugador.</p> <p>El juego concluye cuando todos los jugadores están cansados.</p> <p>¿Qué emociones sentiste al realizar el juego? ¿utilizaron las palabras mágicas en el juego? ¿en qué momento? ¿Cómo te sentiste al expresar las palabras mágicas para pedir y agradecer por algo?</p> <p>Socializa sus representaciones</p> <p>Envía un video o foto del juego realizado donde Pide las cosas por favor y da las gracias en la interacción con sus compañeros.</p> <p>La maestra les felicita y les agradece por su participación en clase.</p>
C I E R R E	<p>METACOGNICIÓN:</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p> <p>¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p>

Reflexiones sobre el Aprendizaje

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS INFORMATIVOS: DEL ESTUDIANTE PRACTICANTE

PROGRAMA	EDUCACION INICIAL	CICLO: II
-----------------	--------------------------	------------------

II. DATOS INFORMATIVOS: DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

I.E.	I.E.I. N° 233, “La Soledad”, Huaraz
ESTUDIANTE	05 años, aula Los Claveles
DOCENTE DE AULA	Beatriz Marceliano Neira

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DEL DÍA	Jugamos Cuatro Esquinas				
PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	El propósito es el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas para Respetar el turno en las intervenciones y escucha al que habla con los juegos de animación (Cuatro Esquinas).				
EDAD	5 años	Fecha	15 -09-2023	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	10.00
				TERMINO	10.45

Área	Competencia/	Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	
P E R S O N A L S O C I A L	Construye su identidad Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de	Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones	. Respetar el turno en las intervenciones y escucha al que habla	Envía un video o foto del juego realizado Respetando las normas de convivencia	
			Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.			Instrumento
			Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.			Lista de cotejo
			Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.			

<p>manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p>		<p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención 		
---	--	--	--	--

IV. ORGANIZACIÓN, PROPOSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoques Transversales	Valor	Actividades que Suponen
<p>Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias</p>	<p>Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos</p>	<p>La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.</p>

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
<p>En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.</p>	<p>Juego Piedras, botellas</p>

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

M.	ESTRATEGIAS
	<p>Bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp. Luego les menciono que continuamos con el desarrollo de las actividades educativas Dichas actividades son enviadas a</p>

su cuenta de WhatsApp Hago recordar las indicaciones establecidas para desarrollar las actividades de cada día. Indico que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías o videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión y de la Normas de Convivencia virtual:

Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón

Me identifico mediante el WhatsApp para participar Respetar el horario de clase o actividades virtuales

Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

Se comunica a los padres de familia mediante el celular, en caso que su niña o niño necesite recibir algún tipo de ayuda en el desarrollo de las actividades, comunicarse con él o la docente, así mismo, es importante hacer el acompañamiento en el proceso de su aprendizaje y respetar su ritmo y forma de aprender.

La maestra les dice el tema del día de hoy y su propósito.

Motivación: la docente envía la imagen para que los niños y niñas observen



Saberes previos:

¿Qué observan en la imagen? ¿Qué acciones están realizando los niños?

Problematización:

¿Qué son las normas de convivencia? ¿por qué tenemos que respetar las normas de convivencias? ¿Qué pasaría si no existieran las normas de convivencias? ¿Qué otras normas de convivencia conoces?

La maestra muestra una imagen.



Observa: ¿Qué juego es? ¿alguna vez ustedes jugaron ese juego?

La docente les indica que el día de hoy realizaran el juego Cuatro Esquinas

La docente explica las reglas del juego.

Uno de los participantes se queda en el centro de las cuatro esquinas designadas, mientras el resto ocupa una esquina cada uno.

En lugar de esquinas se pueden utilizar árboles, farolas, o simples piedras para delimitar el campo de juego.

A la orden de uno o de todos los participantes, se intercambian las esquinas, muy rápidamente, para intentar así que quien se encuentra en el centro no consiga quitar "su" esquina a nadie.

Si lo consigue, pasa al centro el participante que se ha quedado sin ella.

¿Qué reglas de convivencia podemos realizar en el juego? ¿Qué reglas de convivencia debemos seguir en el juego? ¿Qué pasaría si no seguimos las reglas del juego?

La docente sugiere a los niños y niñas acordar en grupo cuáles serán las reglas y normas de convivencia para realizar el juego.

Socializa sus representaciones

Envía un video o foto del juego realizado Respetando las normas de convivencia

La maestra les felicita y les agradece por su participación en clase.

VI. BIBLIOGRAFÍA/MEDIO:

1. PARA EL DOCENTE:

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVOS: DEL ESTUDIANTE PRACTICANTE

PROGRAMA	EDUCACION INICIAL	CICLO: II
-----------------	--------------------------	------------------

II. DATOS INFORMATIVOS: DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

I.E.	I.E.I. N° 233, “La Soledad”, Huaraz
ESTUDIANTE	05 años, aula Los Claveles
DOCENTE DE AULA	Beatriz Marceliano Neira

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DEL DÍA	Jugamos La Soga o Cuerda				
PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	El propósito es el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas para Mostrar tolerancia a la frustración durante el conflicto con el juego de animación (La Soga o Cuerda).				
EDAD	5 años	Fecha	22-09-2023	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	10.00
				TERMINO	10.45

Área	Competencia/	Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
P E R S O N A L	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones	Muestra tolerancia a la frustración durante el conflicto.	Envía un video o foto del juego realizado.
					Mostrando tolerancia a la frustración durante el conflicto.
S O C I A L	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y	Autorregula sus emociones	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar. Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se		Instrumento
					Lista de cotejo

	<p>considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p>		<p>organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</p> <p>- Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	--	--	--	--	--



IV. ORGANIZACIÓN, PROPOSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoques Transversales	Valor	Actividades que Suponen
<p>Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias</p>	<p>Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos</p>	<p>La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.</p>

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
<p>En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.</p>	<p>Juego sogas</p>

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

M.	ESTRATEGIAS
	<p>Bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp. Luego les menciono que continuamos con el desarrollo de las actividades educativas Dichas actividades son enviadas a su cuenta de WhatsApp Hago recordar las indicaciones establecidas para desarrollar las actividades de cada</p>

I N I C I O	<p>día. Indico que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías o videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión y de la Normas de Convivencia virtual:</p> <p>Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón</p> <p>Me identifico mediante el WhatsApp para participar Respetar el horario de clase o actividades virtuales</p> <p>Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp</p> <p>Se comunica a los padres de familia mediante el celular, en caso que su niña o niño necesite recibir algún tipo de ayuda en el desarrollo de las actividades, comunicarse con él o la docente, así mismo, es importante hacer el acompañamiento en el proceso de su aprendizaje y respetar su ritmo y forma de aprender.</p> <p>La maestra les dice el tema del día de hoy y su propósito.</p>
D E S A R R O L L O	<p>Motivación: la docente envía la imagen para que los niños y niñas observen</p>  <p>Saberes previos: ¿Qué observan en la imagen? ¿Qué acciones están realizando los niños?</p> <p>Problematización: ¿Qué acciones consideras que son buenas para mostrar tolerancia? ¿Cuáles son? ¿por qué? ¿Por qué tenemos que ser tolerantes?</p> <p>La maestra muestra una imagen.</p>  <p>Observa: ¿Qué juego es? ¿alguna vez ustedes jugaron ese juego?</p> <p>La docente les indica que el día de hoy realizaran el juego La Soga o Cuerda</p> <p>La docente explica las reglas del juego.</p> <p>Se traza una línea divisoria en el terreno de juego y en la mitad de la cuerda se ata el pañuelo.</p> <p>A cada lado del pañuelo se ponen igual número de jugadores de los dos equipos. Se tensa la cuerda tirando de ambos lados y se coloca el pañuelo justo sobre la línea divisoria del campo de juego.</p> <p>A la señal todos los jugadores tiran de la cuerda hacia su lado y gana el equipo que consigue arrastrar a todos los jugadores del otro equipo al otro lado de la línea.</p> <p>¿Qué acciones buenas realizaste en el juego? ¿Cómo te sentiste al realizarlas? ¿Cómo toleraste tus frustraciones en el juego?</p> <p>Socializa sus representaciones</p> <p>Muestra tolerancia a la frustración durante el conflicto.</p> <p>La maestra les felicita y les agradece por su participación en clase.</p>
C I E R R E	<p>METACOGNICIÓN:</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p> <p>¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p>

Reflexiones sobre el Aprendizaje

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Participe en todo momento con mis ideas?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 07

I. DATOS INFORMATIVOS: DEL ESTUDIANTE PRACTICANTE

PROGRAMA	EDUCACION INICIAL	CICLO: II
-----------------	--------------------------	------------------

II. DATOS INFORMATIVOS: DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

I.E.	I.E.I. N° 233, “La Soledad”, Huaraz
ESTUDIANTE	05 años, aula Los Claveles
DOCENTE DE AULA	Beatriz Marceliano Neira

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DEL DÍA	Jugamos La Gallinita Ciega				
PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	El propósito es el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas Mostrando agrado al compartir con sus pares en el juego de animación				
EDAD	5 años	Fecha	29-09-2023	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	10.00
				TERMINO	10.45

Área	Competencia/	Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
P E R S O N A L S O C I A L	Construye su identidad Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus	Se valora a sí mismo Autorregula sus emociones	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones	Muestra agrado al compartir con sus pares.	Envía un video o foto del juego realizado mostrando agrado al compartir con sus pares. Instrumento Lista de cotejo
			Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.		
			Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar. Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros		

	emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		<p>y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.</p> <p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</p> <p>Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	---	--	---	--	--

IV. ORGANIZACIÓN, PROPOSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoques Transversales	Valor	Actividades que Suponen
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias	<p>Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos</p>	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.	Juego

DESARROLLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

M.	ESTRATEGIAS
I N I	<p>Bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp. Luego les menciono que continuamos con el desarrollo de las actividades educativas Dichas actividades son enviadas a su cuenta de WhatsApp Hago recordar las indicaciones establecidas para desarrollar las actividades de cada día. Indico que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías o videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión y de la Normas de Convivencia virtual:</p> <p>Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 08

I. DATOS INFORMATIVOS: DEL ESTUDIANTE PRACTICANTE

PROGRAMA	EDUCACION INICIAL	CICLO: II
-----------------	--------------------------	------------------

II. DATOS INFORMATIVOS: DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

I.E.	I.E.I. N° 233, “La Soledad”, Huaraz
ESTUDIANTE	05 años, aula Los Claveles
DOCENTE DE AULA	Beatriz Marceliano Neira

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DEL DÍA	Jugamos La Rayuela				
PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	El propósito es el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas mostrando sensibilidad a los sentimientos y necesidades de los demás en el juego de animación				
EDAD	5 años	Fecha	06-10-2023	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	10.00
				TERMINO	10.45

Área	Competencia/	Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	
P E R S O N A L S O C I A L	Construye su identidad Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma	Se valora a sí mismo Autorregula sus emociones	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones	Se muestra sensible a los sentimientos y necesidades de los demás.	Envía un video o foto expresando cuando se muestra sensible a los sentimientos de los demás.	
			Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.			Instrumento
			Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.			Lista de cotejo
			Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.			

	<p>en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p>		<p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención 		
--	---	--	--	--	--

IV. ORGANIZACIÓN, PROPOSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoques Transversales	Valor	Actividades que Suponen
<p>Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias</p>	<p>Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos</p>	<p>La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.</p>

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
<p>En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.</p>	<p>Juego</p>

DESARROLLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

M.	ESTRATEGIAS
<p>I N I C I</p>	<p>Bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp. Luego les menciono que continuamos con el desarrollo de las actividades educativas Dichas actividades son enviadas a su cuenta de WhatsApp Hago recordar las indicaciones establecidas para desarrollar las actividades de cada día. Indico que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías o videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión y de la Normas de Convivencia virtual: Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón Me identifico mediante el WhatsApp para participar Respetar el horario de clase o actividades virtuales</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 09

I. DATOS INFORMATIVOS: DEL ESTUDIANTE PRACTICANTE

PROGRAMA	EDUCACION INICIAL	CICLO: II
-----------------	--------------------------	------------------

II. DATOS INFORMATIVOS: DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

I.E.	I.E.I. N° 233, “La Soledad”, Huaraz
ESTUDIANTE	05 años, aula Los Claveles
DOCENTE DE AULA	Beatriz Marceliano Neira

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DEL DÍA	Jugamos El Juego del Pañuelo				
PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	El propósito es el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas siendo capaz de disfrutar con variedad de sentimientos en el juego de animación el Juego del Pañuelo.				
EDAD	5 años	Fecha	13-10-2023	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	10.00
				TERMINO	10.45

Área	Competencia/	Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
P E R S O N A L S O C I A L	Construye su identidad Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de	Se valora a sí mismo Autorregula sus emociones	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones	Es capaz de disfrutar con variedad de sentimientos.	Envía un video o foto del juego realizado expresando sus sentimientos Instrumento Lista de cotejo
			Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.		
			Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.		
			Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades		

<p>manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p>		<p>cotidianas y juegos según sus intereses. Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</p> <p>Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
---	--	--	--	--



IV. ORGANIZACIÓN, PROPOSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoques Transversales	Valor	Actividades que Suponen
<p>Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias</p>	<p>Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos</p>	<p>La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.</p>

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
<p>En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.</p>	<p>Juego</p>

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

M.	ESTRATEGIAS
<p>I N</p>	<p>Bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp. Luego les menciono que continuamos con el desarrollo de las actividades educativas Dichas actividades son enviadas a su cuenta de WhatsApp Hago recordar las indicaciones establecidas para desarrollar las actividades de cada</p>

I C I O	<p>día. Indico que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías o videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión y de la Normas de Convivencia virtual:</p> <p>Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón</p> <p>Me identifico mediante el WhatsApp para participar Respetar el horario de clase o actividades virtuales</p> <p>Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp</p> <p>Se comunica a los padres de familia mediante el celular, en caso que su niña o niño necesite recibir algún tipo de ayuda en el desarrollo de las actividades, comunicarse con él o la docente, así mismo, es importante hacer el acompañamiento en el proceso de su aprendizaje y respetar su ritmo y forma de aprender.</p> <p>La maestra les dice el tema del día de hoy y su propósito.</p> <p>Motivación: la docente envía la imagen para que los niños y niñas observen https://youtu.be/f3jtXdpiMqw</p> 
D E S A R R O L L O	<p>Saberes previos: ¿Qué observan en el video? ¿de qué manera podemos mostrar nuestras emociones?</p> <p>Problematización: ¿Qué son los sentimientos? ¿Cómo podemos mostrarlo? La maestra muestra una imagen.</p>  <p>Observa: ¿Qué juego es? ¿alguna vez ustedes jugaron ese juego?</p> <p>La docente les indica que el día de hoy realizaran el juego del Pañuelo</p> <p>La docente explica las reglas del juego.</p> <p>Con una tiza blanca y sobre el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez.</p> <p>Dos equipos con igual número de integrantes se situarán uno enfrente del otro y asignándose un número, mientras que otra persona se colocará entre los dos equipos.</p> <p>Esta persona tendrá que extender un pañuelo al frente y deberá gritar lo siguiente: ‘¡preparados, listos, ya! El Numero 1...’.</p> <p>En ese momento, un miembro de cada equipo con el número que se grite deberá correr para hacerse con el pañuelo antes que su oponente.</p> <p>El niño que logre coger primero el pañuelo se pone al centro</p> <p>El equipo que más veces se haga con el pañuelo es el Ganador.</p> <p>¿Cómo te sentiste realizando el juego?</p> <p>Socializa sus representaciones</p> <p>Envía un video o foto del juego realizado expresando sus sentimientos</p> <p>La maestra les felicita y les agradece por su participación en clase.</p>
C I E R R E	<p>METACOGNICIÓN:</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Cómo aprendí?</p> <p>¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p>

Reflexiones sobre el Aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS: DEL ESTUDIANTE PRACTICANTE

PROGRAMA	EDUCACION INICIAL	CICLO: II
-----------------	--------------------------	------------------

II. DATOS INFORMATIVOS: DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

I.E.	I.E.I. N° 233, “La Soledad”, Huaraz
ESTUDIANTE	05 años, aula Los Claveles
DOCENTE DE AULA	Beatriz Marceliano Neira

III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DEL DÍA	Jugamos al Gato y Ratón				
PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	El propósito es el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas al adquirir hábitos alimenticios correctos.				
EDAD	5 años	Fecha	20-10-2023	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	10.00
				TERMINO	10.45

Área	Competencia/	Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
P E R S O N A L S O C I A L	Construye su identidad Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía	Se valora a sí mismo Autorregula sus emociones	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones	Adquiere hábitos alimenticios correctos	Envía un video o foto expresando la importancia de adquirir hábitos alimenticios correctos
			Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar. Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre		Instrumento Lista de cotejo

	de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		<p>las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.</p> <p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</p> <p>- Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	---	--	---	--	--

IV. ORGANIZACIÓN, PROPOSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Enfoques Transversales	Valor	Actividades que Suponen
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias	Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.	Juego

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

M.	ESTRATEGIAS
----	--------------------

Bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp. Luego les menciono que continuamos con el desarrollo de las actividades educativas Dichas actividades son enviadas a su cuenta de WhatsApp Hago recordar las indicaciones establecidas para desarrollar las actividades de cada día. Indico que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías o videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión y de la Normas de Convivencia virtual:

Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón

Me identifico mediante el WhatsApp para participar Respetar el horario de clase o actividades virtuales

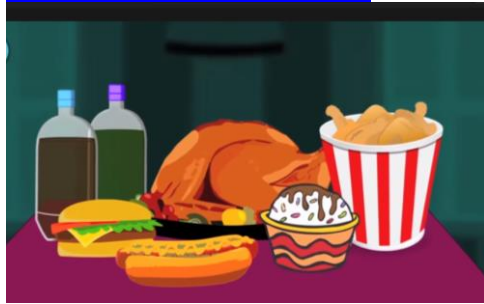
Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

Se comunica a los padres de familia mediante el celular, en caso que su niña o niño necesite recibir algún tipo de ayuda en el desarrollo de las actividades, comunicarse con él o la docente, así mismo, es importante hacer el acompañamiento en el proceso de su aprendizaje y respetar su ritmo y forma de aprender.

La maestra les dice el tema del día de hoy y su propósito.

Motivación: la docente envía la imagen para que los niños y niñas observen

<https://youtu.be/RIyqSUMSQ6I>



Saberes previos:

¿Qué observaron en el video? ¿Por qué nosotros somos lo que comemos?

Problematización:

¿Qué pasaría si siempre comemos comida chatarra? ¿Qué hábitos alimenticios tenemos que adquirir?

La maestra muestra una imagen.



Observa: ¿Qué animalitos son? ¿Qué juego es? ¿alguna vez ustedes jugaron ese juego?

La docente les indica que el día de hoy realizaran el juego del gato y ratón

La docente explica las reglas del juego.

Se eligen el «ratón» y el «gato». El resto se cogen de las manos y forman un corro. El ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores.

Después entra el gato y dice: «¿por dónde salió el ratón?». Los del corro contestan «por la puerta» y señalan por donde salió el ratón.

Por esa puerta sale el gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pasa. Si el gato pilla al ratón, se cambian los papeles entre ellos.

¿Cómo te sentiste realizando el juego?

Socializa sus representaciones

Envía un video o foto Expresando la importancia de adquirir hábitos alimenticios correctos

La maestra les felicita y les agradece por su participación en clase.

VI. BIBLIOGRAFÍA/MEDIO:

1. PARA EL DOCENTE:

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.