

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2023

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTORA

GUTIERREZ AYALA, Cecilia

ASESOR

Dr. QUISPE MORALES, Rolando Alfredo

LINEA DE INVESTIGACION

Atención Integral del Infante, niño y adolescente

HUANTA – AYACUCHO – PERÚ

2025



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 000064-2025-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El Trabajo de Investigación titulado "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°414-49/MX-U DE CHALCO, CANGALLO 2023" presentado por la egresada **Gutierrez Ayala, Cecilia** del Programa de profesionalización Docente del programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **10%** de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link: https://drive.google.com/drive/folders/16aQIcZ22x00ENTRkd4wdx2U8eRbEoCv7?usp=drive_link

Por lo que, el Trabajo de Investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 10 de septiembre de 2025



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA

Te. Prof. José Luis Peceiros Pinco
Área de Validación de Originalidad



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA

M. María J. León Peraita
DIRECTORA GENERAL

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validación Josaco

GUTIERREZ AYALA, Cecilia B

- 053 GUTIERREZ AYALA, Cecilia B
- Validaciones JSCO 2025
- Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3335400898

Fecha de entrega

10 sep 2025, 4:44 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

10 sep 2025, 4:47 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

GUTIERREZ_AYALA_Cecilia_B.docx

Tamaño del archivo

75.5 KB

24 páginas

7120 palabras

39.597 caracteres




10% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 10%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 7%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

- 10% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 7% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

1	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	3%
2	Internet	hdl.handle.net	1%
3	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	1%
4	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	<1%
5	Internet	www.scribd.com	<1%
6	Internet	repositorio.upse.edu.ec	<1%
7	Internet	www.slideshare.net	<1%
8	Internet	repositorio.unprg.edu.pe	<1%
9	Internet	scholar.archive.org	<1%
10	Internet	repositorio.eesppjsco.edu.pe	<1%
11	Internet	cybertesis.unmsm.edu.pe	<1%

12

Internet

repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe

<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2023

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTORA

GUTIERREZ AYALA, Cecilia

ASESOR

Dr. QUISPE MORALES, Rolando Alfredo

LINEA DE INVESTIGACION

Atención Integral del Infante, niño y adolescente

HUANTA – AYACUCHO – PERÚ

2025

INDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	6
GENERALIDADES.....	6
Título.....	6
Autor	6
Asesor	6
Tipo de investigación.....	6
Línea de Investigación	6
Localidad	6
Duración.....	6
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	7
1.1. Descripción del Problema.....	7
1.2. Formulación del Problema	8
1.2.1. Problema General	8
1.2.2. Problemas Específicos.....	9
1.3. Justificación e Importancia de la Investigación.....	9
1.3.1. Justificación por Conveniencia.....	9
1.3.2. Justificación por Relevancia Social.....	9
1.3.3. Justificación por Implicaciones Prácticas.....	9
1.3.4. Justificación por Valor Teórico	10
1.3.5. Justificación por Utilidad Metodológica	10
1.4. Objetivos de la Investigación	11
1.4.1. Objetivo General	11
1.4.2. Objetivos Específicos	11
II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	12
2.1. Antecedentes del Problema	12

2.1.1.	A Nivel Internacional	12
2.1.2.	A Nivel Nacional	12
2.1.3.	A Nivel Local	14
2.2.	Bases Teóricas	14
2.2.1.	Definición General de las Estrategias.....	14
2.2.2.	Estrategias Lúdicas.....	14
2.2.3.	Entornos Lúdicos para la Aplicación de Estrategias Lúdicas	15
2.2.4.	Aplicación de las Estrategias Lúdicas	16
2.2.5.	Secuencia Didáctica para la Aplicación de Estrategias Lúdicas	16
2.2.6.	Importancia de la Estrategia Lúdica	17
2.2.7.	Teoría que Sustenta las Estrategias Lúdicas.....	17
2.2.8.	Dimensiones de Estrategias Lúdicas	18
2.2.9.	Habilidades Sociales.....	20
2.2.10.	Características de las Habilidades Sociales.....	21
2.2.11.	Importancia de las Habilidades Sociales	21
2.2.12.	Componentes de las Habilidades Sociales	21
2.2.13.	Dimensiones de Habilidades Sociales	22
2.3.	Definición de Términos Básicos	24
2.4.	Hipótesis de la Investigación.....	24
2.4.1.	Hipótesis General	24
2.4.2.	Hipótesis Específicas.....	24
2.5.	Variables de Investigación	24
2.5.1.	Variable Independiente: Estrategias Lúdicas	24
2.5.2.	Variable Dependiente: Habilidades Sociales.....	25
2.6.	Matriz de Operacionalización de Variables	26
III.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION.....	28
3.1.	Tipo y Nivel de Investigación	28

3.2.	Método de Estudio.....	28
3.2.1.	Método Inductivo Deductivo.....	28
3.2.2.	Método Hipotético Deductivo	28
3.3.	Diseño de Investigación	28
3.4.	Población y Muestra.....	29
3.4.1.	Población	29
3.4.2.	Muestra	29
3.5.	Técnicas de Muestreo	29
3.6.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	29
3.6.1.	Técnicas.....	29
3.6.2.	Instrumento.....	30
3.7.	Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos	30
IV.	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	31
4.1.	Recursos Humanos y Materiales	31
4.1.1.	Recursos Humanos	31
4.1.2.	Recursos Materiales.....	31
4.2.	Presupuesto.....	31
4.3.	Financiamiento	32
4.4.	Cronograma.....	32
V.	REFERENCIAS.....	33
	ANEXOS.....	40
	Anexo 1. Resolución de aprobación de proyecto de investigación.	41
	Anexo 2. Resolución de expedito.	47
	Anexo 3. Resolución de fecha de sustentación.....	49
	Anexo 4. Resolución de designación de jurados	51
	Anexo 5. Matriz de consistencia.....	53
	Anexo 6. Operacionalización de las variables en estudio.....	55

Anexo 7. Instrumento de recolección de datos	57
Anexo 8. Juicio de expertos.....	58
Anexo 9. Prueba de validez y confiabilidad del instrumento.	61
Anexo 10. Material Experimental.....	62

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

GENERALIDADES

Título

Estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/MX-U de Chalco, Cangallo 2023.

Autor

GUTIÉRREZ AYALA, Cecilia

Asesor

Dr. QUISPE MORALES, Rolando Alfredo

Tipo de investigación

Aplicada

Línea de Investigación

Atención Integral del Infante, niño y adolescente

Localidad

La presente investigación se llevará a cabo en la comunidad de Chalco, provincia de Cangallo, departamento de Ayacucho.

Duración

Inicio : julio 2022

Término : agosto 2023

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del Problema

“Las habilidades sociales (HHSS), son la capacidad de los individuos para organizar los pensamientos, sentimientos algunas y acciones, de estas son: expresar empatía, establecer y mantener relaciones interpersonales y resolución de problemas” (Esteves, 2020, p.18). En consecuencia, los niños en la educación inicial irán mostrando algunas conductas interpersonales en los diferentes momentos que se encuentre, estos pueden ser reflejados en actitudes negativas o positivas. Sin embargo, la situación por la que viene atravesando la humanidad como consecuencia de la emergencia sanitaria por el COVID 19 ha quebrado esa posibilidad de desarrollar las habilidades sociales, debido a que muchas instituciones educativas fueron obligadas a desarrollar clases virtuales distanciando de esta manera el mantenimiento de las relaciones interpersonales.

Por otro lado, diversos estudios consideran la presencia de diversos factores contribuyente al pobre desarrollo de las habilidades sociales, siendo una de ellas la presencia de la violencia escolar en los diferentes niveles educativos. Al respecto, en el último reporte de un trabajo de investigación realizado por la UNESCO (2019) precisa que:

Los resultados muestran un patrón generalizado de relaciones negativas entre la experiencia de los estudiantes víctimas de violencia escolar y la autorregulación, la apertura a la diversidad y la empatía, aunque en este último caso la asociación observada es más débil y menos consistente entre los países. (UNESCO, 2019, p. 37).

Es decir, a mayor violencia escolar menores habilidades sociales. Esto es corroborado con los resultados de un trabajo de investigación similar realizado por la UNESCO (2019) en la que muestra la ausencia de las habilidades sociales relacionada con la carencia de relaciones óptimas entre estudiantes, puesto que el 25,6% de niños sufrieron intimidación y un 22,8% recibieron diferentes tipos de agresiones.

En esta perspectiva, el ministerio de Educación (MINEDU, 2021) puntualiza que:

La I.E. cumple un rol fundamental que contribuye a la formación integral y el bienestar de los y las estudiantes. Es así que, a través del acompañamiento socioafectivo y cognitivo, brinda soporte, según las necesidades de orientación

en la dimensión personal, social y/o de aprendizaje, manifestadas por los y las estudiantes. (p. 20).

Lo anterior permite reflexionar sobre las habilidades sociales presentada por los niños y niñas de 4 años de la Inicial N°414-49//Mx-U de Chalco, distrito los Morochucos y Provincia de Cangallo, en la que se puede observar niños y niñas con voz muy baja al momento de hablar, limitadas expresiones verbales y no verbales, reflejando timidez al momento de expresar sus ideas, con mirada perdida en el espacio. Asimismo, muestran un comportamiento cambiante, puesto que en algunos momentos no son tolerantes ante sus compañeros de aula y terminan golpeando a sus pares cuando discrepan en algo, o en el otro extremo, niños que son objeto de violencia escolar de parte de sus compañeros de aula. Por otro lado, se observa que muchos de ellos son carentes de solidaridad y sentimientos amicales, puesto que no se inmutan al ver llorar a sus compañeros.

Precisamente, la realidad expuesta permite proponer un conjunto de actividades sistematizadas en estrategias lúdicas que posibiliten desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años. Al respecto, Piaget (1992) afirma que, “las estrategias lúdicas son estrategias para la enseñanza, ésta tiene forma participativa y dialógica, que permite a los estudiantes participar con creatividad, utilizando los juegos para generar aprendizajes significativos, así como habilidades sociales y desarrollo de valores” (p. 42).

En este contexto, la educación inicial es considerada de mucha importancia en el mundo, puesto que permite a los niños establecer sólidas bases para su desarrollo integral: cognitivo, afectivo, emocional, social, cultural, entre otros. Al respecto, la UNESCO, (2019), considera que “las experiencias de socialización temprana permiten a los niños salir del núcleo familiar y participar, en ambientes seguros, de la convivencia con pares diferentes, lo que les faculta a tener mayor apertura a la diversidad” (p.31). Los resultados de investigaciones permiten sostener que la concurrencia de los niños a las instituciones educativas de nivel inicial, especialmente si es de calidad, contribuye significativamente al desarrollo de las habilidades sociales.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

- ¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2023?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la asertividad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2023?
- ¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la comunicación en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2023?
- ¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la autoestima en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2023?

1.3. Justificación e Importancia de la Investigación

La realización de la investigación se justifica en los siguientes aspectos fundamentales a tener en cuenta:

1.3.1. Justificación por Conveniencia

La realización de la investigación es conveniente en la medida en que posibilita, en perspectiva, el logro de una mejor calidad de vida de los niños a partir de una mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas a través de estrategias lúdicas contextualizadas.

1.3.2. Justificación por Relevancia Social

La realización de la investigación es de trascendencia para la sociedad, debido a que como producto de la investigación, en el futuro se podrá contar con ciudadanos con habilidades sociales que les permita desenvolverse con gran capacidad ciudadana. Asimismo, los directos beneficiados con la investigación serán, en primer lugar, los estudiantes, al mejorar sus habilidades sociales que les permitirá interactuar con sus pares positivamente. Asimismo, con la investigación se beneficiarán los maestros al conocer las teorías y estrategias pertinentes para la mejora de la situación problemática.

1.3.3. Justificación por Implicaciones Prácticas

Con el desarrollo de la investigación, desde el punto de vista práctico, se contribuirá a la mejora de las habilidades sociales en niños y niñas de dicha institución, el que posibilitará en perspectiva formar ciudadanos con amplia apertura al diálogo, concertantes y con amplia iniciativa y creatividad. Asimismo, permitirá a los maestros contar con estrategias que contribuyan a la mejora de las habilidades sociales de niños y niñas, los que podrán ser replicados teniendo en cuenta el contexto social y cultural. En su conjunto, la mejora de la situación problemática descrita tiene una amplia trascendencia debido a que, al lograr superar las dificultades en las habilidades sociales, los estudiantes, podrán desenvolverse con mucha pertinencia en la vida académica y social.

1.3.4. Justificación por Valor Teórico

El problema de las habilidades sociales en niños y niñas y las estrategias lúdicas requiere ser comprendida desde el punto de vista teórico y práctico. Giménez et al (2013) considera que las habilidades sociales son las “conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (p. 33).

Por otro lado, Melendres y Tocto (2010) consideran que la Estrategia Lúdica es, “una metodología de enseñanza de carácter participativa impulsada por el uso creativo y pedagógico por medio de juegos recreativos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores” (p. 15).

Con el desarrollo de la presente investigación se busca contribuir a llenar un vacío, existe respecto a la comprensión teórica de las variables conceptualizadas teniendo en cuenta los enunciados teóricos expuestos, que a su vez serán materia de un mayor análisis y profundización basados en teorías vigentes.

1.3.5. Justificación por Utilidad Metodológica

Metodológicamente la investigación contribuye con la contextualización de instrumentos para medir la variable habilidades sociales. Asimismo, propone un conjunto de estrategias lúdicas que al ser validados en el proceso de investigación se constituirán en un aporte al conocimiento científico, los que podrán servir como referente para futuras investigaciones. Asimismo, se comprobará la pertinencia del diseño preexperimental al

realizar una investigación que permita comprobar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, provincia Cangallo.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

- Comprobar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2023.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la asertividad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2023.
- Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la comunicación en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2023.
- Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la autoestima en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2023.

II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del Problema

Para un mejor sustento de este trabajo de investigación se presenta antecedentes relacionados a las variables de estudio, las cuales han sido trabajadas a nivel internacional, nacional y local.

2.1.1. *A Nivel Internacional*

Yagual, (2019), realizó un estudio titulado: *Las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Portete de Tarqui, de la Comuna Tugaduaaja, parroquia Chanduy Cantòn Santa Elena, provincia Santa Elena periodo lectivo 2018-2019- Ecuador*. Es una investigación de enfoque cualitativo, con la modalidad de campo y documental en las que se utilizaron técnicas e instrumentos como encuestas, entrevistas y guías de observación que se realizaron a la población escogida para esta investigación con el objetivo de verificar si los profesores utilizan, en sus prácticas para el mejoramiento de las habilidades sociales. Los datos fueron analizados a través de gráficos y posteriormente, interpretados y discutidos. Se comprobó efectivamente que para que el niño tenga un mejor desarrollo de las habilidades sociales, es de mucha significancia utilizar las actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 4 años, por lo que es muy importante tomar conciencia que el aprendizaje está relacionado con el juego.

Farias, (2010), en su tesis titulada: *Las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la Matemática*. Realizada en la Universidad Simón Bolívar, Sede del Litoral (Estado Vargas, Venezuela). Se seleccionó una muestra de 127 estudiantes (62 como grupo experimental y 65 como grupo control). A ambos grupos se les administraron pruebas (pre y post) para verificar sus niveles de ingreso y culminación del curso. La conclusión principal a la que se arribó es que insertar las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza de las matemáticas produce efectos significativos. El cual fue de gran aporte para los estudiantes, por lo que se observó cambios favorables respecto a las calificaciones, pero no solo ello, sino reforzó lo aprendido e incrementando las relaciones sociales, el trabajo en equipo que hacen favorecer el aprendizaje significativo en los estudiantes. Dándoles finalmente una mejor motivación y actitud respecto a las matemáticas.

2.1.2. *A Nivel Nacional*

Corahua (2016), en su trabajo de investigación sobre: *Las estrategias lúdicas en las habilidades sociales en los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. "Angelitos de Jesús", Huachipa, 2016 - Lima*. Trabajo sustentado en la Universidad Cesar Vallejo. Esta investigación se realizó bajo el enfoque cuantitativo y el método hipotético deductivo de tipo aplicada, con un diseño cuasiexperimental, con una población de 50 estudiantes del 4to grado del nivel primario se tomó una muestra de 50 niños (25 para el grupo experimental y 25 para el grupo de control) Se aplicó como instrumento una encuesta el cual fue validado por juicio de expertos. En ella se concluye que: Al implementar las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje tuvo un resultado muy importante en la mejora de las habilidades sociales en los estudiantes del 4° de primaria de la Institución Educativa Particular Angelitos de Jesús, Huachipa.

Cano, (2022), desarrolló el trabajo de investigación: *Las estrategias lúdicas, mejoran las habilidades sociales del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 "Santa Clemencia" Chimbote, 2020*. Sustentada en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población muestral estuvo compuesta por 15 estudiantes de cinco años del aula "Los experimentores". La técnica fue la observación y el instrumento, la escala de habilidades sociales. Se llegó a la conclusión de que aplicar las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de edad fue muy enriquecedor que permitió desarrollar las habilidades sociales, por lo que se confirma la hipótesis formulada.

Cernaque y Montalvo (2021), en su investigación desarrollada sobre: *Las estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de las Habilidades sociales afectada por COVID-19 en niños de 5 años de la IE 11024, Chiclayo*. Sustentada en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. El estudio de investigación se realizó con enfoque cuantitativo y el método analítico sintético, el cual permitió analizar la realidad encontrada, de tipo no experimental, con diseño descriptivo-propositivo, con una población de 95 estudiantes del nivel inicial, cuya muestra por conveniencia fue de 25 estudiantes de 5 años de edad. Se aplicó como instrumento un cuestionario validado por juicio de expertos y el Alpha de Cronbach, para diagnosticar el Nivel de habilidades Sociales siendo los resultados siguientes: Como dimensión "Habilidades para relacionarse", los resultados en nivel de PROCESO fueron de 36%, luego un 64% en nivel de INICIO. La otra dimensión fue "Autoafirmación" llegando a un resultado de PROCESO con 20% e INICIO con 80%. Finalmente, la dimensión "Expresa sus

emociones” en PROCESO un 16% e INICIO 84%. Se constató que en los tres aspectos están en un nivel INICIO, dándole como resultado a estudiantes que no se relacionan efectivamente, tampoco muestran intereses ni expresan emociones.

2.1.3. A Nivel Local

Aucasi (2020), desarrolló la investigación titulada: “*Las estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes quechua hablantes de la Institución Educativa de Santillana, 2020*”. Desarrollada en la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga. Esta investigación es de corte cuantitativo, de tipo experimental, mediante el diseño preexperimental. Participaron como muestra 17 estudiantes, a través del instrumento escala de apreciación sobre habilidades sociales, cuyos resultados fueron procesados mediante la prueba estadística Wilcoxon. La aplicación de las estrategias lúdicas genera efectos muy significativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes quechua hablantes de la Institución Educativa de Santillana, 2020.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Definición General de las Estrategias

La palabra “estrategia” se encuentra constituida por dos palabras griegas “Atrastos” que es ejército y “Agein” que es guía. Este concepto, desde hace muchos años atrás, hace referencia a un concepto militar, dónde cada tropa tenía un estratega quien conducía las operaciones, con la finalidad de cumplir con las metas trazadas. Se relacionada con lo que es ahora un docente, el cual es visto como un estratega que tiene que buscar estrategias que ayuden al estudiante a que tenga un aprendizaje significativo.

“Una estrategia se compone de pequeños pasos mentales ordenados que permiten realizar una actividad, que a su vez conlleva la solución de un problema. Podemos decir que toda actividad escolar consta de estos elementos” (Latorre y seco, 2013, p. 15). El uso de estrategias en el ámbito educativo es apreciable cuando el educador busca diferentes modalidades de enseñanza en los estudiantes, que previamente planificó y busca lograrlas en ellos.

2.2.2. Estrategias Lúdicas

La estrategia lúdica, de acuerdo a Piaget (1992), “son estrategias para la enseñanza, ésta tiene forma participativa y dialógica, que permite a los estudiantes

participar con creatividad utilizando los juegos para generar aprendizajes significativos, así como habilidades sociales y desarrollo de valores” (p. 42).

Al utilizar e implementar las estrategias lúdicas como metodología para la enseñanza, esta hace que los estudiantes tengan una mejor relación entre ellos, la creatividad será mejor explotada y es el juego el mediador por la cual el aprendizaje será significativo, pero no solo se desarrolla la parte cognitiva, sino las habilidades sociales y el mejorar los valores como el respeto, solidaridad y la autonomía.

En esa misma línea Iztúriz, Barrientos, Ruiz, y Pinzón (2007), manifiestan que las estrategias lúdicas permiten desarrollar las habilidades mediante la simulación de ejercicios en un juego que permita reforzar los conocimientos y la calidad de los aprendizajes. Mediante las actividades lúdicas los estudiantes se sienten mejor motivados para el desarrollo de los procesos de aprendizaje de las diversas asignaturas

Zambrano y Jiménez (2019) define a las estrategias lúdicas como “un método utilizado para crear una atmosfera de armonía entre docente, educando teniendo como objetivo educar con ambientes agradables, atractivos permitiendo el desenvolvimiento de las distintas habilidades que poseen cada persona” (p.11).

Carbonero y Cañizares (2016) consideran que el juego “es una actividad fundamental para el desarrollo de las personas, ya que, además de desarrollar todos los aspectos físicos y motrices, su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para la convivencia” (p. 26).

Al respecto, y desde una postura más amplia, Melendres y Tocto (2010) consideran que, por medio de las estrategias lúdicas se busca la participación creativa y pedagógica de los estudiantes. Al utilizar los juegos, que fueron previamente sistematizados, se busca que los estudiantes logren de manera significativa los aprendizajes esperados, en este caso principalmente las habilidades sociales, sin que esto no signifique que se pueda desarrollar otras capacidades cognitivas.

Por consiguiente, se sostiene que el objetivo principal de implementar las estrategias lúdicas es estimular los aprendizajes esperados gracias a un conjunto de actividades ya ordenadas, previamente planificadas y estructuradas para la ejecución, basándose en los conocimientos pedagógicos, como también la ciencia y la tecnología.

2.2.3. Entornos Lúdicos para la Aplicación de Estrategias Lúdicas

Para Zambrano y Jiménez (2019), “el entorno educativo es el ambiente donde se experimenta, se adquiere el conocimiento y se percibe toda influencia de aprendizaje” (p.12).

En ese sentido, es indispensable ambientar el espacio previamente para trabajar actividades con los niños y esperar buenos resultados, estas acciones deben estar orientadas de manera lúdica para que así el niño tenga la iniciativa e interés de conocer nuevas experiencias, al darle disposición de formar un aprendizaje significativo (Zambrano y Jiménez, 2019).

2.2.4. Aplicación de las Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas son juegos que van a buscar desarrollar habilidades definidas. Camacho (2012) asume que el niño se siente en plena confianza de ser él mismo mediante el juego. Se sabe que el juego es propio de un niño, gracias a esto se dan a propiciar sus potencialidades de desarrollo.

Además, Ortega (1992) refiere que “el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que, por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación” (p.37). El juego posibilita la preparación para la iniciación de la personalidad y la vida.

2.2.5. Secuencia Didáctica para la Aplicación de Estrategias Lúdicas

Según Bravo (2017), la secuencia didáctica para aplicar estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje está comprendida en tres momentos importantes:

a) Planificación. Primeramente, se va a dar la planificación de qué estrategias se van a utilizar, proporcionando los mejores materiales de acuerdo a las necesidades que se planea alcanzar en el aprendizaje de los estudiantes.

b) Ejecución. Se pone en marcha las actividades que se programaron en la planificación, mediante se va a estar dando el juego o las actividades lúdicas se tiene que poner mayor énfasis en la participación activa, sin antes recordar las reglas que se dan previamente antes de empezar el juego.

c) Evaluación. La evaluación de las actividades que estuvieron presente las estrategias lúdicas, se tiene que tomar varios criterios según lo que se desea evaluar. En toda la actividad se tiene que estar evaluando, sin antes realizarlo previamente y al

finalizar la actividad para medir si se obtuvo el logro de aprendizaje esperado después de haber realizado la habilidad lúdica en los estudiantes.

2.2.6. *Importancia de la Estrategia Lúdica*

Según Gonzáles (2018) “las estrategias lúdicas son muy importantes para el docente, ya que, a través de esto, motiva la atención de los estudiantes para que así surja un mejor vínculo de interacción entre ellos y el docente durante el proceso enseñanza aprendizaje” (p.8).

El juego es la base principal para el aprendizaje de un niño, gracias al juego es que se dan los aprendizajes y la construcción de nuevos conocimientos que se observa en la vida diaria y así aplicarlos en diferentes situaciones a enfrentar el niño. El niño al practicar el juego desarrolla capacidades y habilidades para potenciar sus destrezas mentales y físicas, donde el niño es protagonista de su propio aprendizaje.

El juego engloba una extensión de aprendizajes en el niño que le favorece en todo sentido, se trabaja las relaciones de expresión comunicativa y afectiva hacia los demás, mientras que se da la diversión y está desarrollando el resolver problemas que harán que potencialice sus propias habilidades, maneja una mejor solución de problemas que se presenten, explora y conoce sus limitaciones, el juego en equipo fomenta la aceptación y junto a ello viene a practicar los valores, porque al estar en relación a los demás es donde se practica el valor del respeto, acepta las reglas previamente establecidas por el grupo, llegando a un tema de socialización y expresión al mencionar algo que no le parece justo o lo que desea cambiar.

2.2.7. *Teoría que Sustenta las Estrategias Lúdicas*

a) Paradigma Ecológico. Para el desarrollo de las estrategias lúdicas se tomó en consideración el paradigma ecológico, según Doyle (1978) citado por Pérez (1998), quien precisa que:

El modelo ecológico para la pedagogía sugiere la aplicación de tareas académicas como un eje central para la convivencia en el aula la cual va permitir un aprendizaje en armonía con la interacción de los estudiantes esto mediante una intencionalidad y constante evaluación. (p. 64)

Por lo tanto, el modelo ecológico, se fundamentan en las tareas del aula que se realizan en el contexto de un aula en el cual están involucradas las relaciones

interpersonales entre alumnos y docentes, según este modelo si no existe convivencia escolar no habría un aprendizaje significativo.

Para Doyle (1978) citado por Pérez (1998) “considera como modelo ecológico el aprendizaje en el aula que está cargado de situaciones en las cuales los estudiantes interactúan cumpliendo cada uno de ellos una función específica en su propio aprendizaje significativo” (p. 267).

En este sentido, de acuerdo con el modelo ecológico el aula como espacio ecológico brinda al aprendizaje una influencia determinante a base del cumplimiento de normas de convivencia específicas los cuales benefician en un trabajo ordenado y con participación de todos los estudiantes.

Asimismo, Doyle (1978) citado por Pérez (1998) asevera que:

Si partimos del espacio ecológico, en ella existen diferentes subcategorías que funcionan de manera independiente y con autonomía, el trabajo ecológico indica que cada subcategoría debe de cumplir una función social de manera intencional y que debería ser evaluado de forma constante la forma como van adquiriendo sus conocimientos y como las reproducen. (p. 267)

En el modelo ecológico, el estudiante, participa dentro del grupo realizando un intercambio de conocimientos imprecisos, para cambiar esto se necesita del intercambio de conocimientos que funcionan como motores como base para entender diferentes situaciones y que ese conocimiento sea más preciso.

El estudiante individualmente juega un papel muy importante en el grupo ya que su intercambio de experiencias con imperfecciones y displicencias podrán convertirse en mucho más relevantes que al inicio ya que gracias al intercambio académico estas experiencias actuarán como motores para elevar el aprendizaje y la convivencia en el aula.

2.2.8. Dimensiones de Estrategias Lúdicas

a) La Motivación. Según Tapia (2010) afirma que, la motivación es el principal recurso del día que se debe generar de mayor interés al iniciar una clase, el docente debe propiciar de la mejor manera como despertar el interés en los alumnos, es aquí donde se debe conocer con qué y cómo se debe despertar la motivación, esto se logrará si hay un

trabajo dinámico y con creatividad en el aula, utilizando diversos recursos que den sentido el espacio educativo.

b) Selección. La clasificación de los juegos nos permitirá seleccionar de la mejor manera las propuestas de juego que los docentes pueden realizar y entender los juegos que los niños realizan. La clasificación fue ser definida, por el juego puede estar en más de una categoría, porque es de carácter global.

Los criterios a utilizar para la clasificación son los siguientes:

- El espacio en que se realiza el juego.
- El papel que desempeña el adulto.
- El número de participantes.
- La actividad que realiza el niño.
- El momento en que se encuentra el grupo. (Tapia, 2010)

c) Evaluación. La evaluación está presente en cada momento del proceso de aprendizaje, como el niño se está desarrollando en cada ámbito como es: la autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación. El uso de estrategias no solo es para el conocimiento cognitivo, sino para evaluar los aspectos sociales, la relación que establece cada niño no solo en la escuela, sino en la casa. A que actividad tiene mayor inclinación que por otras no. Dándole mayor interés a su ritmo de aprendizaje relacionado a su desarrollo motriz.

La evaluación es “un proceso eficaz para conocer lo que se aprende, en el caso del alumnado; en cuanto al profesorado, algunas de las formas de autoevaluación sirven perfectamente para comprobar sus propios logros” (Córdova citado por Torres, 2005, p.118).

La evaluación sirve para intervenir de manera oportuna según a lo que el estudiante muestra, ya sea las dificultades y destrezas que presenta, para así buscar estrategias que ayuden a nivelar esos desbalances que atraviesa. Así es como se da un crecimiento académico, revalorando sus habilidades alcanzadas y por otra parte conociendo los errores que comete, dándoles una manera crítica de no volver a repetir aquellos patrones que no hicieron alcanzar su meta, evaluando su proceso de aprendizaje y evitando cometer los mismos errores.

2.2.9. *Habilidades Sociales*

En cuanto al fundamento teórico, se define la variable habilidades sociales según el aporte de Gismero (2000), quien nos dice que las “habilidades sociales son aquellas respuestas verbales o no verbales, que se presentan en situaciones específicas, mediante las cuales un individuo expresa ya sea sus necesidades, opiniones, sentimientos, estas pueden expresarse de manera conflictiva, asertiva o pasiva de acuerdo al individuo” (p. 11). Al respecto, Giménez et al (2013), considera que las habilidades sociales “son las conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (p. 33).

De igual modo, se puede precisar que las habilidades sociales son un conjunto de conductas sociales dirigidas hacia un objetivo, interrelacionadas, que pueden aprenderse y que están bajo el control del individuo.

Ricaurte (2019) define que las habilidades sociales, “como un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que 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. 26)

Las habilidades sociales son aquellas capacidades que le permiten interactuar a la persona en un determinado contexto social donde es valorado y aceptado por el grupo, sus determinadas habilidades sociales le van a permitir integrarse de manera efectiva y armoniosa

Para Cerna (2019) “las habilidades sociales son comportamientos agradables que una persona que posee y los emplea entre los sujetos de su entorno. Asimismo, estas habilidades, incitan a las personas a socializarse, ayudar a los demás para solucionar los problemas que encuentran” (p.16).

Las habilidades sociales son las actitudes que tiene una persona para resolver sus propios problemas que aprendió desde la familia y en la escuela, sin dañar o perjudicar a alguien más.

También son definidas por Monjas (2020), como “las conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Se trata de un conjunto de comportamientos aprendidos que se ponen en juego en la interacción con otras personas”, (p. 25)

2.2.10. Características de las Habilidades Sociales

Las habilidades sociales, de acuerdo a Caballo y Verdugo (2005), presentan las siguientes características:

Las conductas que el niño adopta a través del aprendizaje tienen que ver mucho el ambiente en donde está creciendo o se está desarrollando. Es ahí donde se establecerá por el entorno emocional que se le brinda al niño, gracias a ello tendrá su propia percepción social

Por otro lado, Meza en (1995, pág. 16) considera las habilidades sociales se caracterizan por que es una:

- Habilidad para entender situaciones y tener reacción a los diferentes momentos de interacción social que va a estar expuesto.
- Se requiere que se entienda y acepte a la otra persona, así como comprender los signos y símbolos asociados a sus respuestas.
- Capacidad que tiene uno de adaptarse a expectativas que tienen por ser ocupante de algún cargo importante.
- Establecer un rol desde las características que tiene cada uno.

2.2.11. Importancia de las Habilidades Sociales

Las habilidades sociales, de acuerdo con Marín (2001), Son esenciales para un niño las relaciones sociales, porque gracias a ellas es donde será uno más de la sociedad, para que pueda convivir en ella, primeramente, desde casa con las personas que está en constante relación social, esto ayudará que el niño tenga un mejor desarrollo y pueda interactuar con la sociedad al crear nuevos conocimientos.

Las habilidades sociales son conductas que una persona adopta por estar en constante relación social, si uno tiene una buena interrelación social será más gratificante la satisfacción personal. Si los ambientes académicos están bien preparados para que los estudiantes tengan un buen desempeño de participación, se establecerá también una reciprocidad de opiniones por una democracia, conlleva esto a un liderazgo estudiantil e inmersión a la comunidad. (Boqué, Alguacil y Pañellas, 2011)

2.2.12. Componentes de las Habilidades Sociales

Los componentes de las habilidades sociales, se encuentran integrados a los sistemas de repuesta: según Caballo y Verdugo (2005).

a) **Sistema Conductual.** Las habilidades o acciones que uno hace como comunicarse, hacer y hacer comprendiendo los elementos como lo establecen Caballo y Verdugo (2005) como los siguientes componentes:

Componentes no verbales. Las expresiones que no son habladas, como lo son la forma de mirar, los gestos, algunos gestos de la cara, el lenguaje corporal, el espacio, y la misma apariencia que uno demuestra a los demás.

Componentes paralingüísticos. Es como da la respuesta, el sonido de la voz, su tono de como se dice las cosas, el volumen, la fluidez con la que es expresada y el acento.

Componentes verbales. El habla: Desenvolverse en público, tener la confianza de empezar a hablar. La conversación: Utilizar un conjunto de habilidades que harán que la conversación sea fluida, mostrar amabilidad, tomar las recomendaciones como parte del crecimiento, fortalecer lazos sociales, respetar a los demás, llegar a valorar el trabajo del interlocutor, que valoren el tuyo, ser sensible a las emociones demostradas y aceptar las opiniones al estar en relación con los adultos.

b) **Sistema Fisiológico.** Este componente se expresa a través de los siguientes elementos:

Manifestaciones psicofisiológicas. Son las señales que el cuerpo va a mostrar como son la presión sanguínea, el sistema cardiaco, si uno está o no en relajación, conocer la salud de los músculos mediante las electromiografías como los cambios de resistencia eléctrica, y las respuestas que presenta el cuerpo.

Afectivos emocionales. Se refiere a un conjunto de expresiones que reflejarán las emociones, así como mantener metodologías que ayuden a que uno esté más relajado sin llegar a tener un episodio de ansiedad.

2.2.13. Dimensiones de Habilidades Sociales

a) **Asertividad.** Para la Real Academia Española, el asertividad es relacionado con afirmativo. El asertividad es una estrategia de control, mediante la comunicación, la manera de expresar lo que uno siente, está entre dos comportamientos que es la agresividad y el ser pasivo.

Alberti (2008) señala que, el asertividad es la capacidad que tiene uno de poder expresar lo que siente de manera segura, las emociones, lo que uno piensa a los demás, sin recurrir a la ofensa o cambiar su propio pensamiento, lo asertivo es no entrar en el juego de ser manipulado ni tampoco imponer tus ideas hacia los demás, más por lo contrario es saber reconocer y respetar otras opiniones, sin dejar de ser uno mismo.

b) Comunicación. La comunicación es el elemento fundamental del ser humano. “La capacidad de establecer relaciones humanas sanas depende de la capacidad de comunicarse. Sin la comunicación no existiría la sociedad, ni la familia, ni los amigos porque la comunicación crea vínculos con las personas en toda interacción hay comunicación” (Flores, 2014, p.28).

Para que haya una buena comunicación, uno tiene que tener en cuenta las ganas que tiene, si está en disposición de mantener una conversación, mostrando el tono en el que se está dando la plática, por lo cual se tienen tres tipos que se mencionan a continuación: pasivo, asertivo y agresivo.

Estilo Pasivo. Cuando uno muestra un comportamiento agresivo, no toman en serio las opiniones que esta puede dar, no defiende sus ideas y entra en ese estado de sentirse menos y claramente lo que opine serán manipuladas e impondrán sobre él, porque lo que él siente será tomado sin importancia, cayendo en burlas en ocasiones.

Estilo Agresivo. Este es el otro lado de la moneda, el estilo agresivo sin embargo es todo lo contrario al pasivo, son personas que intimidan e imponen lo que ellos quieren a su conveniencia, mayormente son personas que no tienen una buena relación social, porque no les importa el sentimiento de los demás, son visto muchas veces en problemas. Claramente uno no tiene que irse a los dos extremos de ser pasivos o agresivos, puesto que, si muestras un comportamiento pasivo, se aprovecharán de ti y al ser agresivo, vas a herir a sus semejantes. Esto mostrará que efectivamente no son personas que llevan una buena vida.

Estilo Asertivo. Ser asertivo es la mejor manera de relacionarse con los demás, así pues, vas a mostrarte tal y como tú eres, poniendo en claro tus derechos y la forma en como piensas, sin la necesidad de que entres en el sistema de que se aprovechen de ti y ciertamente tampoco uno imponer a los demás. Es que las personas reconozcan sus deseos o pensamientos. Por tanto, el ser una persona asertiva, no es maquillar tus

sentimientos, simplemente es tener una buena conversación sin hacer menos los sentimientos de los demás.

2.3. Definición de Términos Básicos

Estrategias Lúdicas. Son un conjunto de habilidades que ayudan que la enseñanza sea más participativa introduciendo el juego como forma de aprendizaje significativo, pero no solo la parte cognitiva, sino que también el mejorar las habilidades sociales y mostrar respeto hacia los demás, ser uno autónomo y ayudar a los demás.

Las Habilidades Sociales. Son un conjunto de destrezas que una persona va construyendo desde casa y la escuela para saber resolver los problemas de la vida diaria, saber cómo relacionarse con la sociedad, sin ofender a nadie y que respeten su propia opinión.

2.4. Hipótesis de la Investigación

2.4.1. Hipótesis General

- Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco Provincia Cangallo-2022.

2.4.2. Hipótesis Específicas

- Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la asertividad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco Provincia Cangallo.
- Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la comunicación en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco Provincia Cangallo.
- Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la autoestima en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco Provincia Cangallo.

2.5. Variables de Investigación

2.5.1. Variable Independiente: Estrategias Lúdicas

Definición Conceptual

Piaget (1992) afirma que, “las estrategias lúdicas son estrategias para la enseñanza, ésta tiene forma participativa y dialógica, que permite a los estudiantes participar con creatividad utilizando los juegos para generar aprendizajes significativos, así como habilidades sociales y desarrollo de valores.” (p. 42)

Definición Operacional

Se elaborará un material experimental sobre estrategias lúdicas que se aplicará en 10 sesiones experimentales.

2.5.2. Variable Dependiente: Habilidades Sociales

Definición Conceptual

Giménez et al (2013) considera que las habilidades sociales son las “conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (p. 33).

Definición Operacional

Se elaborará una ficha de observación en base a las dimensiones con un total de 15 ítems.

2.6. Matriz de Operacionalización de Variables

VARIABLES DE INVESTIGACIÓN	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Independiente: Estrategias lúdicas	Piaget (1992) afirma que: Las estrategias lúdicas son estrategias para la enseñanza, ésta tiene forma participativa y dialógica, que permite a los estudiantes participar con creatividad utilizando los juegos para generar aprendizajes significativos, así como habilidades sociales y desarrollo de valores. (p. 42)	Se elaborará un material experimental sobre estrategias lúdicas que se aplicará en 10 sesiones experimentales.	Motivación	Invitación a padres de familia. Presentación a docentes de la institución educativa	Nominal: Aplica No aplica
			Selección	Canciones infantiles Juegos tradicionales Terapia de juego Construcción de confianza Abrazos musicales Jugando al dictado	
			Evaluación	Autoevaluación heteroevaluación	
Variable Dependiente: Habilidades sociales	Giménez et al (2013) considera que las habilidades sociales son las “conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (p. 33).	Se elaborará una ficha de observación en base a las dimensiones con un total de 15 ítems.	Asertividad	Si alguien habla mal de él, reacciona mal. Si un compañero hace algo bueno le felicita. Reclama con respeto cuando alguien hace lo incorrecto para lograr algo. Pregunta cada vez que sea necesario o desconoce algo. Defiende sus ideas, cuándo el resto está equivocado.	Ordinal: 1. En inicio 2. En proceso 3. Logro previsto 4. Logro destacado
			Comunicación	Ante un problema, prefiere aclarar con respeto.	

				<p>Cuando esta triste, se lo comenta a alguien cercano.</p> <p>Pone atención cuando un niño o compañero le habla.</p> <p>Se deja entender por sus compañeros con facilidad cuando habla.</p> <p>Tiene gesto y voz adecuada para que le entiendan lo que dice.</p>
			Autoestima	<p>Agradece sinceramente cuando alguien le ayuda en alguna tarea.</p> <p>Expresa sus opiniones ante los demás cuando es necesario.</p> <p>Si está nervioso, se relaja y ordena sus pensamientos.</p> <p>Le gusta verse bien arreglado(a) por que le hace sentir bien.</p> <p>Se siente bien con su aspecto físico.</p>

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

3.1. Tipo y Nivel de Investigación

El tipo de investigación en el que se concretará la investigación es el tipo aplicada. Al respecto Cerda (2011) precisa que la investigación aplicada, “consiste en trabajos originales realizados para adquirir nuevos conocimientos; sin embargo, está dirigido fundamentalmente hacia un objetivo práctico y específico” (p.106).

Por otro lado, el nivel de investigación en el que se desarrollará la investigación es el explicativo, al respecto Hernández-Sampieri & Mendoza (2018) sostienen que “los estudios explicativos van más allá de la descripción de fenómenos, conceptos o variables o del establecimiento de relaciones entre estas; están dirigidas a responder por las causas de los eventos fenómenos de cualquier índole” (p.112).

3.2. Método de Estudio

En el desarrollo de la investigación se hará uso de los siguientes métodos teóricos:

3.2.1. Método Inductivo Deductivo

“Este método de inferencia se basa en la lógica y estudia hechos particulares, aunque es inductivo en su sentido (parte de lo particular a lo general) y deductivo en sentido contrario (va de lo general a lo particular)” (Bernal, 2016, p.71).

3.2.2. Método Hipotético Deductivo

. “Consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones generales que deben confrontarse con los hechos antes de constituirse en teoría” (Bernal, 2016, p.71).

3.3. Diseño de Investigación

El diseño de investigación en el que se concretará es el preexperimental. Al respecto Quispe (2012) afirma que:

Este diseño es aplicable a un solo grupo o aula y no requieren la presencia de grupo control. Este grupo se constituye en experimental al que se le aplica una prueba de pre test antes de la aplicación de la variable experimental, concluida ésta se le aplica la prueba de post test. (p.90).

Este diseño se puede esquematizar de la siguiente manera:

GE : 01 X 02

Donde:

GE : representa al grupo experimental.

01 : simboliza el pre test

X : representa a la variable experimental

02 : simboliza el post test

3.4. Población y Muestra**3.4.1. Población**

Ríos (2017) define a la población como el “conjunto o la totalidad de un grupo de elementos, casos u objetos que se quiere investigar. Está determinada por sus características” (p.89).

En la investigación que se desarrollará la población está compuesta por 70 estudiantes.

3.4.2. Muestra

Desde la postura de Behar (2008), “la muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Se puede decir que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus necesidades al que llamamos población” (p.51).

En el caso de la presente investigación, la muestra está constituida por 24 estudiantes.

3.5. Técnicas de Muestreo

En el desarrollo de la investigación se hará uso de la técnica muestral no probabilística e intencional. Al respecto Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) precisan que esta técnica “suponen un procedimiento de selección orientado por las características y contexto de la investigación, más que por un criterio estadístico de generalización” (p.215).

3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**3.6.1. Técnicas**

En el trabajo de investigación se hará uso de la técnica de observación, de acuerdo a Nocedo de León (2009) es una técnica que se “basa en la percepción planificada de os fenómenos con la intención de describirlos e interpretarlos científicamente” (p.20)

3.6.2. *Instrumento*

En la investigación se hará uso del instrumento denominado escala de estimación o apreciación. De acuerdo a Gil (2016) “es una relación de acontecimientos concretos o categóricos, ante los cuales la respuesta se efectúa mediante un código de valoración preestablecido, que nos indica el grado de la presencia de la conducta objeto de estudio” (p.121)

3.7. *Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos*

En la investigación se utilizará para el procesamiento de datos el paquete estadístico SPSS versión 24. Asimismo, los resultados se presentarán a nivel descriptivo e inferencial. En el primer caso se presentarán mediante tablas porcentuales los resultados del pre y post test. De igual modo, respecto a los resultados inferenciales se hallará la prueba de hipótesis mediante el estadígrafo Wilcoxon.

IV. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1. Recursos Humanos y Materiales

4.1.1. Recursos Humanos

PERSONAL INVESTIGADOR	NOMBRE
Investigador	GUTIÉRREZ AYALA, Cecilia
Asesor (1)	QUISPE MORALES, Rolando Alfredo
Personal investigador de apoyo	QUISPE MORALES, Rolando Alfredo
Estadista (1)	QUISPE MORALES, Rolando Alfredo
Corrector de estilo (1)	Mg. CÁRDENAS VILLANUEVA, Cesar
Diagramador (1)	GUTIÉRREZ AYALA, Cecilia
Tipeador (1)	GUTIÉRREZ AYALA, Cecilia

4.1.2. Recursos Materiales

- Multimedia,
- materiales de escritorio,
- textos,
- impresora
- fotocopidora
- libretas de campo.

4.2. Presupuesto

BIENES	GASTOS
- Materiales de escritorio	S/ 400.00
- Materiales de impresión	S/ 500.00
- Textos	S/ 2000.00
SUBTOTAL	S/ 2900.00
SERVICIOS	GASTOS
- Típeos	S/ 400.00
- Impresión de instrumentos	S/ 400.00
- Revisión bibliográfica	S/ 1500.00
- Pasajes y viáticos	S/ 1000.00

V. REFERENCIAS

- Abud, C. y Bojórquez, I. (1997). Efectos psicológicos: ansiedad, depresión, autoestima y relación de pareja, de la mastectomía en la mujer yucateca del Centro Anticanceroso y el Instituto Mexicano del Seguro Social. Tesis de licenciatura en Psicología. Mérida, Yuc.: Universidad del Mayab.
- Alberti, L. (2008). Con todo tu derecho: asertividad e igualdad en su vida y en sus relaciones. Estados Unidos: Obelisco
- Aretio, L. (2009) Guía metodológica para el análisis de la calidad de la información. Chile.
- Aucasi Tenorio, G. M. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana, 2020. *Horizonte de la Ciencia*, 12(22), 83–91.
<https://www.redalyc.org/journal/5709/570969250006/html/> }
- Behar, D. (2008). Introducción a la metodología de la investigación. Ediciones Shalom.
- Bernal Torres, C. A. (2016). Metodología de la investigación (4.^a ed.). Pearson Educación.
- Boqué Torremorell, M. C., Alguacil de Nicolás, M., & Pañellas Valls, M. (2011). Estrategias de comunicación interpersonal en la participación estudiantil universitaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 307–314.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832330031.pdf>
- Bravo Rojas, M. R. (2017). Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos en los estudiantes de 5 años de la I.E. N.º 126, Icamanchi, San Ignacio – 2016 (Trabajo de investigación acción, Universidad Nacional de Cajamarca, Facultad de Educación). Repositorio institucional. Universidad Nacional de Cajamarca. Recuperado de:
https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/2397/T016_44611276_S.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Caballo E., C., & Verdugo A., M. (2005). Habilidades sociales. Madrid: Organización nacional de ciegos españoles.

- Camacho Medina, L. J. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años (Tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú. Repositorio Digital de Tesis y Trabajos PUCP. Recuperado de: <https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d715f73a-cde4-4d4f-8a01-5dea03136613/content>
- Cano, K. (2022). Las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la institución educativa N° 88071 “Santa Clemencia” del distrito de Chimbote, 2020 [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
- Carbonero, C. y Cañizares, J. M. (2016). El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje en el área de educación física: adaptaciones metodológicas basadas en las características de los juegos. Wanceulen. Recuperado de: <https://elibro.net/es/ereader/unsch/63400?page=26>
- Cerda Gutiérrez, H. (2011). Los elementos de la investigación: Cómo reconocerlos, diseñarlos y construirlos (3ª ed.) [PDF]. Editorial Magisterio. <https://archive.org/details/los-elementos-de-la-investigacion-3-cerda>
- Cerna Flores, A. B. (2019). Empleo de estrategias del juego cooperativo para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Áncash, 2018 (Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote). Repositorio Institucional ULADECH Católica. Recuperado de: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11656/JUEGO_COOPERATIVO_HABILIDADES_SOCIALES_CERNA_FLORES_ANA_BELINA_.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Cernaque Sullon, M. M., & Montalvo García, V. (2021). Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales afectada por COVID-19 en niños de 5 años de la IE 11024, Chiclayo (Tesis de título profesional, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo). Repositorio Institucional, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/9958>

- Ccorahua, J. (2016) Trabajos grupales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. “Angelitos de Jesús”, Huachipa, 2016. Perú: Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo. Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/>
- Doyle, W. (1978). Content representation in teacher's definitions of academic work. *Journal of Curriculum Studies*, 18(4), 365-379. <https://doi.org/10.1080/0022027860180402>
- Esteves, A. R, Paredes, R. P., Calcina, C. R., & Yapuchura, C. R. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comunicación*, 11(1), 16-27. Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>
- Farias, D., & Rojas Velásquez, F. (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. *Paradigma*, 31(2), 53–64. Recuperado el 2 de septiembre de 2025, de https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1011-22512010000200005&script=sci_abstract
- Flores, C. (2014), “Competencia digital docente: desempeños didácticos en la formación inicial del profesorado”, en *Revista científica de educación y comunicación*. Hachetetepe, núm. 9, pp. 55-68.
- Gallego V., O. (2009). Diseño y pilotaje de un programa de entrenamiento en habilidades sociales para estudiantes de psicología de una universidad privada de Bogotá (Tesis inédita). Bogotá: Universidad de San Buenaventura. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2972/297225531003.pdf>
- Gil Pascual, J. A. (2011). Técnicas e instrumentos para la recogida de información. UNED, Servicio de Publicaciones. Publicado también en edición revisada en 2016 (ISBN 9788436269956)
- Giménez, M., Fernández Sánchez, M. y Marie-France, D. (2013). *Pensando las emociones: programa de intervención para Educación Infantil*. Madrid: Pirámide.
- Gismero E. (2000). *EHS Escala de habilidades sociales. Manual*. Madrid: TEA Publicaciones de Psicología Aplicada. Recuperado de: https://www.hogrefe-tea.com/recursos/Ejemplos/EHS_Extracto-Manual-web.pdf
- González, A. (2018). *La motivación en el aula y las estrategias de enseñanza aprendizaje*. *Revista de Investigación Académica*, 3(90), 1-11.

- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (1.ª ed.). McGraw-Hill Education. PDF recuperado de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Iztúriz, A., Tineo, A., Barrientos, Y., Ruiz, S., Pinzón, R., Montilla, J., Rojas, M., Leardi, M., & Barreto, J. (2007). El juego instruccional como estrategia de aprendizaje sobre riesgos socio-naturales. *Educere*, 11(36), 103–112. Recuperado el 2 de septiembre de 2025, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000100014&lng=en&tlng=
- Marín, M., y León, J.M., (2001) Entrenamiento en habilidades sociales: un método de enseñanza- aprendizaje para desarrollar las habilidades de comunicación interpersonal en el área de enfermería, *Psicothema*: 13(2), 247– 251.
- Melendres, N., & Tocto, A. (2010). Estrategias Lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas de tres a cuatro años del Centro de Desarrollo Infantil “Corazón de Jesús” de la Comunidad de Santa Rosa de Totoras del Cantón San Miguel, Provincia Bolívar, durante el año. Guaranda: Universidad Estatal de Bolívar
- Meza, A. (1995). Psicología de la Asertividad. *Boletín de Psicología de la Universidad Peruana Cayetano Heredia*, 1 (3), 15–19.
- Mondragón-Lasagabaster, J. (2012). Tema 7. Habilidades y estrategias de comunicación en el proceso. Recuperado el 14 de octubre de 2019, de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/25661/1/Tema_7.pdf
- Monjas, M.I. (2020). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar (12ª edición). CEPE. (Original publicado en 1993).
- Nocedo de León (2009) Metodología de la investigación educacional segunda parte. Editorial. Pueblo y Educación. La Habana.

- Hargie, O., Saunders, C. & Dickson, D. (1981). Social skills in interpersonal communication. Londres: Croom Helm. Recuperado de: <https://www.cambridge.org/core/journals/behavioural-and-cognitive-psychotherapy/article/abs/social-skills-in-interpersonal-communication-of-hargie-c-saunders-and-d-dickson-london-croom-helm-1981-pp-198-hb-1195-pb-595/F1C7361E09B98DD14878391EFC9DB513>
- Latorre y Seco. (2013, 17 de mayo). Análisis y aplicación de técnicas de aprendizaje [Resumen académico, Universidad César Vallejo]. Docsity. Recuperado de <https://www.docsity.com/es/docs/analisis-y-aplicacion-de-tecnicas-de-aprendizaje/9874791/>
- López, C. (1998). Diferencia de autoestima entre ancianos institucionalizados y no institucionalizados en la ciudad de Mérida. Tesis de licenciatura en Psicología, Mérida: Universidad del Mayab.
- Marín, I. (2008). El placer de jugar: aprende y diviértete jugando con tus hijos. Barcelona: CEAC.
- Melendres, N., & Tocto, A. (2010). Estrategias Lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas de tres a cuatro años del Centro de Desarrollo Infantil “Corazón de Jesús” de la Comunidad de Santa Rosa de Totoras del Cantón San Miguel, Provincia Bolívar, durante el año. Guaranda: Universidad Estatal de Bolívar
- Meza A. (1995). Psicología del asertividad. En M. A., Psicología del asertividad págs. 15-19). Lima: Universidad Cayetano Heredia.
- MINEDU (2021) Resolución Ministerial N° 531-2021. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2667125/Resoluci%C3%B3n%20Ministerial%20N%C2%B0%20531-2021-MINEDU.pdf>
- Monjas, I. (1992). Las habilidades sociales en el currículo. Ministerio de educación, cultura y deporte, 17-18.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla, Ediciones Alfar. España.
- Papalia, D. (2005). “Niñez Temprana”. En su: Desarrollo Humano. Novena Edición. México D.F: McGraw Hill.


- Parcerisa Aran, A. (Dir. De Colección). (2000). Evaluación como ayuda del aprendizaje. España: Graó Editorial Laboratorio Educativo.
- Peñañiel, (2010). Los tacones de Letizia. Barcelona España. La Esfera de los Libros.
- Pérez, A. (1998). La Cultura escolar en la sociedad Neoliberal. España: Ediciones Morata.
- Piaget, J. (1992). Psicología y pedagogía. Barcelona: Ariel.
- Quispe, R. (2012) Metodología de la Investigación pedagógica. UNSCH, Ayacucho.
- Ricaurte, D. (2019). Estrategias lúdico-pedagógicas para el fortalecimiento de la autonomía y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes del grado 8° de la Institución educativa Manuel Atencia Ordoñez Sede Henequén, Magangué, Bolívar. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Corozal.
- Ríos Ramírez, R. R. (2017). Metodología para la investigación y redacción (Primera edición digital). Servicios Académicos Intercontinentales S.L. Obtenido de <https://www.eumed.net/libros-gratis/2017/1662/1662.pdf>
- Tapia, J. A. (2010). Motivar para el Aprendizaje, Teoría y Estratégias. España: EDEBÉ.
- Torres Perdomo, M. E., & Torres, C. M. (2005). Formas de participación en la evaluación. Educere, 9(31), 487–496. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603109.pdf>
- UNESCO. (2019). La violencia y el acoso escolares son un problema mundial, según un nuevo informe de la UNESCO. Londres. Obtenido de <https://es.unesco.org/news/violencia-yacoso-escolares-son-problema-mundial-segun-nuevo-informe-unesco>
- Yagual González, K. L. (2019). Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Portete de Tarqui, de la comuna Tugaduaaja, parroquia Chanduy, cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, periodo lectivo 2018-2019 (Tesis de Educación Parvularia, Universidad Estatal Península de Santa Elena, La Libertad). Repositorio de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/5288>

Zambrano E. & Jiménez G. (2019) *La salud como estrategia, los menores como Target* .
Revista Inclusiones: Vol. 6 Num 4 Octubre-Diciembre 2019 Homenaje Oscar Ortega Arango

ANEXOS

Anexo 1. Resolución de aprobación de proyecto de investigación.

“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”





**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
RM.N° 267-2020-MINEDU**

**APROBACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN
DEL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
AULA 2
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**

R.D. No. 0247-2023- EESP.Púb.”JSCO”/DG.-HTA

**Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)**

HUANTA - 2023



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Resolución Directoral N° 247-023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 29 de setiembre del 2023

Visto, el **INFORME N°02-2023-ASESORDEINVESTIGACIÓN-PPD** con Expediente N° TM20232144-F de fecha 15/09/2023, presentado por el Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales, Formador del curso de Investigación II del Programa de Profesionalización Docente y los proyectos de investigación adjuntos;



CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar los Proyectos de Investigación Educativa, presentados por los/las estudiantes participantes del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2 – PPD 2022, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.



Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Formador/Asesor de Investigación Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparada en la RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - APROBAR, los *Proyectos de Investigación Educativa*, de acuerdo al siguiente detalle:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	TITULO DE TESIS
1	AGUILAR IRALA, ROCÍO MARISOL	Los cuentos infantiles en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 429-3/Mx-U de Ccatupata, Uchuraccay, Huanta 2023
2	AVILA VALDEZ, NÉLIDA	La canción como estrategia para la revitalización oral del quechua en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa N.º 429-162/Mx-U de Paquecc, Huanta 2023
3	CALIXTO DE LA CRUZ, THALÍA MARILÚ	Las canciones infantiles para el desarrollo de expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 725/Mx-P de Tununtuari, Vizcatán del Ene, Huanta 2023
4	DIAZ RIMACHI, SILVIA	Las canciones infantiles y su influencia en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial N.º 38968/Mx-U de Quisto Central, Pichari, Cusco, 2023
5	ESCAJADILLO FLOREZ, EDITH LUZ	La dramatización como estrategia en el desarrollo de la expresión corporal en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 429-120/Mx-U de Llochegua, Huanta 2023
6	ESPINOZA RICO, MARÍA SOLEDAD	Los materiales educativos contextualizados para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 429-115/Mx-U de Nueva Unión Pitec, Iguain, Huanta 2023
7	FAJARDO GUZMAN, EDA	Talles de psicomotricidad para resolver problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 356/Mx-U de Santillana, Huanta 2023



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

8	FERNANDEZ KENTE, JACKELINE ZARAUZ	La motricidad fina en el desarrollo de la pre escritura en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 753/Mx-U de Pichari, Cusco 2023
9	GARCIA HUACRE, NORMA LIDIA	Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial "San Francisco de Asís" de Huanta 2023
10	GOZME MALDONADO, NORRY	El programa de títeres para el desarrollo de las habilidades básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 37510/Mx-P "José Abelardo Quiñonez Gonzales" de Cobriza, Churcampá, Huancavelica 2023"
11	GOZME ORE, ROXANA	Los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelven problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 429-82/Mx-U de Villa Virgen, Canayre, Huanta 2023
12	GOZME RUIZ, RENEE	Actividades gráfico plásticas para el desarrollo de la coordinación motora fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 429-81/Mx-U de Villa Mejorada, Llochegua, Huanta 2023
13	GUTIERREZ AYALA, CECILIA	Estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2023.
14	MANCILLA TOMAYLLA, LUZMARIA MIRIAM	Los materiales educativos no estructurados en la resolución de problemas matemáticos de cantidad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial "Jaime Cerrón Palomino" de Puerto Ene, Satipo, Junín 2023.
15	MENDOZA QUISPE, VILMA	Las canciones infantiles en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 745/Mx-U de Otari, San Martín, Pichari, Cusco 2023.
16	ORÉ HINOSTROZA, OMAR	Talleres de danzas navideñas en el fortalecimiento de la identidad cultural en niños y niñas en la capilla Virgen de la Asunción, Huanta 2023.
17	ORE VALENCIA, JOHEL	Los juegos como estrategia en el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 312/Mx-P de Sivia, Huanta 2023.
18	PALOMINO VILLAFUERTE, NÉLIDA	Estrategias lúdicas en la iniciación de la pre escritura de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 422/Mx-P de Anchiuay, La Mar 2023.
19	PONCE HUARANCCA, LUCY CAROLINA	Los juegos didácticos contextualizados para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial N.º 137/Mx-U de Santo Tomás de Pata, Angaraes, Huancavelica 2023.
20	QUILLCA CARRANZA, JESÚS HAYDEÉ	Taller de cuenta cuentos en el desarrollo de la oralidad en castellano como segunda lengua en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 399/Mx-U de Carhuahurán, Uchuraccay, Huanta 2023.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

21	QUISPE HUAMÁN, SANDRA	Los materiales no estructurados en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 416/Mx-P “Manuel Jesús Urbina Cárdenas” de Triboline, Sivia 2023.
22	QUISPE SOTO, YUMIRA	Los cuentos infantiles para fortalecer los comportamientos pro sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 38266/Mx-P “Nuestra Señora de las Mercedes” de Huanta 2023.
23	RIMACHI PÉREZ, YESSICA	Aplicación de cuentos en el desarrollo de la comprensión de textos escritos en los niños y niñas de 3,4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N.º 429-14/Mx-U de Espíritu Santo, Huanta 2023.
24	RIVERA CRUZ, IBETH JUSARA	Las canciones infantiles en el fortalecimiento de expresión oral en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Particular Johannes Gutenberg de Huanta 2023.
25	RIVERA VALENCIA, YOVANA	Los juegos tradicionales para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial N.º 38268/Mx-U de Sivia, Huanta 2023.
26	ROJAS LOZANO, YANERY ANA	Los cuentos andinos para fortalecer la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 414-14/Mx-P “Pedro Ruiz Gallo” de Llochegua, Huanta 2023.
27	SANCHEZ FLORES, FRANSHESKA VALENTINA	Los pictogramas en la comprensión de textos en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 425-148/Mx-U “Nuevo Berlín” de Unión Progreso, La Mar, Ayacucho 2023.
28	SOTO PALOMINO, CECILIA NANCY	Desarrollo de la conciencia fonológica para la lectura de diversos tipos de textos en lengua materna en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 429-114/Mx-U de Chihua, Iguain, Huanta 2023.
29	TORRES GUERREROS, SONIA ROCÍO	El uso de las canciones infantiles en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial N.º 429-112/Mx-M de Rosario, Santillana, Llochegua 2023.
30	TORRES GUERREROS, NELLY CLAUDIA	Estrategias metodológicas en el desarrollo del lenguaje artístico en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial N.º 399/ Mx-U de Carhuahurán, Huanta 2023.
31	UGAZ SALVATIERRA, FRESIA	Estrategias metodológicas en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 104 “Simón Bolívar” de Ayacucho 2023.
32	VARGAS ALLCCA, DIONISIA	Cuentos infantiles andinos para la práctica de valores morales en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 414-24/Mx-U de Pumahuasi, Cangallo 2023.
33	VARGAS MORALES, LILIANA	Los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 38256/Mx-P “María Urribarri Gómez” de Huanta 2023.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

34	VELARDE RAMIREZ, CINTHYA SOLANCH	La musicoterapia en el desarrollo de la autoestima en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 38967/Mx-U de Nueva Maravilla, Canayre, Huanta 2023.
----	----------------------------------	--

SEGUNDO. - AUTORIZAR Y ADMITIR, a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la ejecución del Proyecto de Investigación Educativa; bajo la orientación del Formador del curso como Asesor, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados y en concordancia con los documentos normativos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a las/los interesadas (os), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.

Anexo 2. Resolución de expedito.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 “JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho

Resolución Directoral N° 0185-2024- EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA

Huanta, 20 de febrero del 2024

Visto, el **INFORME N°112y113-2024-JUFC/EESPP“JSCO”-HTA** de fecha 19/02/2024, presentado por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua y el proyecto de investigación adjunto;

CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle”.

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 “JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura R.M. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto D.S. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento D.S. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación R.M. N° 267-2020-MINEDU

Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar en calidad de expedito los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2022, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP “José Salvador Cavero Ovalle” y con las facultades en condición de Director General (e) amparada en el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-PER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2022 siguientes:

N°	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	GUTIERREZ AYALA, CECILIA	Estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
02	VARGAS ALLCCA, DIONISIA	Cuentos infantiles andinos para la práctica de valores morales en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 414-24/Mx-U de Pumahuasi, Cangallo 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados (as)
 Archivo
 WMAV/D.G.(e)
 prd/sec.



Dr. **Walter Mariano Arce Villar**
 DIRECTOR GENERAL

Anexo 3. Resolución de fecha de sustentación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N.º 0064-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 31 de enero del 2025

Visto, el Expediente *TM20250330-F* de fecha *24 de enero del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 185-2024-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *20 de febrero de 2024*;



CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER.**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 414-49/Mx-U DE CHALCO, CANGALLO 2023.	
AUTOR(A)	GUTIERREZ AYALA, CECILIA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	15 DE FEBRERO DE 2025
HORA	9.00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
 Dir. Adm. (01)
 Sec. Acad. (01)
 Archivo (01)
 WMAV/D.G. (e)
 prd/sec.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 HUANTA
 Dr. Walter Mariano Arce Villa
 DIRECTOR GENERAL

Anexo 4. Resolución de designación de jurados



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0065-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 31 de enero del 2025

Visto, el Expediente **TM20250330-F** de fecha **24 de enero del 2025** y la **Resolución Directoral de Expedito No 185-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **20 de febrero de 2024**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;**

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. MARIA JUSTINA LEON PERALTA
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 414-49/Mx-U DE CHALCO, CANGALLO 2023.	
AUTOR (A)	GUTIERREZ AYALA, CECILIA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	15 DE FEBRERO DE 2025
HORA	9.00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2023.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
 Dir. Adm. (01)
 Sec. Acad. (01)
 Archivo (01)
 WMAV/D.G. (e)
 prd/sec.



Anexo 5. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2022?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la asertividad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2022?</p> <p>¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la</p>	<p>Objetivo General: Comprobar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2022.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la asertividad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco Provincia Cangallo.</p> <p>Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la</p>	<p>Hipótesis general Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2022.</p> <p>Hipótesis específicas Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la asertividad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2022.</p>	<p>Variable independiente: Estrategias lúdicas</p> <p>Dimensiones: Motivación Selección Evaluación</p> <p>Variable dependiente: Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones: Asertividad Comunicación Autoestima</p>	<p>Tipo: Aplicada Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental Población: 15 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo. Muestra: 15 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo.</p> <p>Técnica: Observación Instrumento: escala de estimación o apreciación</p>

<p>comunicación en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2022?</p> <p>¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la autoestima en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2022?</p>	<p>comunicación en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2022.</p> <p>Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la autoestima en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2022.</p>	<p>Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la comunicación en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2022.</p> <p>Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la autoestima en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°414-49/Mx-U de Chalco, Cangallo 2022.</p>		
--	--	---	--	--

Anexo 6. Operacionalización de las variables en estudio

VARIABLES DE INVESTIGACIÓN	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Independiente: Estrategias lúdicas	Piaget (1992) afirma que: Las estrategias lúdicas son estrategias para la enseñanza, ésta tiene forma participativa y dialógica, que permite a los estudiantes participar con creatividad utilizando los juegos para generar aprendizajes significativos, así como habilidades sociales y desarrollo de valores. (p. 42)	Se elaborará un material experimental sobre estrategias lúdicas que se aplicará en 10 sesiones experimentales.	Motivación	Invitación a padres de familia. Presentación a docentes de la institución educativa	Nominal: Aplica No aplica
			Selección	Canciones infantiles Juegos tradicionales Terapia de juego Construcción de confianza Abrazos musicales Jugando al dictado	
			Evaluación	Autoevaluación heteroevaluación	
Variable Dependiente: Habilidades sociales	Giménez et al (2013) considera que las habilidades sociales son las “conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (p. 33).	Se elaborará una ficha de observación en base a las dimensiones con un total de 15 ítems.	Asertividad	Si alguien habla mal de él, reacciona mal. Si un compañero hace algo bueno le felicita. Reclama con respeto cuando alguien hace lo incorrecto para lograr algo. Pregunta cada vez que sea necesario o desconoce algo. Defiende sus ideas, cuándo el resto está equivocado.	Ordinal: 1. En inicio 2. En proceso 3. Logro previsto 4. Logro destacado
			Comunicación	Ante un problema, prefiere aclarar con respeto.	

				<p>Cuando esta triste, se lo comenta a alguien cercano.</p> <p>Pone atención cuando un niño o compañero le habla.</p> <p>Se deja entender por sus compañeros con facilidad cuando habla.</p> <p>Tiene gesto y voz adecuada para que le entiendan lo que dice.</p>
			Autoestima	<p>Agradece sinceramente cuando alguien le ayuda en alguna tarea.</p> <p>Expresa sus opiniones ante los demás cuando es necesario.</p> <p>Si está nervioso, se relaja y ordena sus pensamientos.</p> <p>Le gusta verse bien arreglado(a) por que le hace sentir bien.</p> <p>Se siente bien con su aspecto físico.</p>

Anexo 7. Instrumento de recolección de datos**FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE HABILIDADES SOCIALES**

Observadora:

Estudiante..... edad.

.....

Fecha.....Hora inicio.....Hora término

.....

Valores: 1. En inicio 2. En proceso 3. Logro previsto 4. Logro destacado

ASERTIVIDAD:	1	2	3	4
Si alguien habla mal de él, reacciona mal				
Si un compañero hace algo bueno le felicita				
Reclama con respeto cuando alguien hace lo incorrecto para lograr algo				
Pregunta cada vez que sea necesario o desconoce algo				
Defiende sus ideas, cuando el resto está equivocado				
II. COMUNICACIÓN				
Ante un problema, prefiere aclarar con respeto				
Cuando esta triste, se lo comenta a alguien cercano				
Pone atención cuando un niño o compañero le habla				
Se deja entender por sus compañeros con facilidad cuando habla				
Tiene gesto y voz adecuada para que le entiendan lo que dice				
III. AUTOESTIMA				
Agradece sinceramente cuando alguien le ayuda en alguna tarea				
Expresa sus opiniones ante los demás cuando es necesario				
Si está nervioso, se relaja y ordena sus pensamientos				
Le gusta verse bien arreglado(a) porque le hace sentir bien				
Se siente bien con su aspecto físico				



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Estrategias Lúdicas para el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°306/Mx-P de Pampa Cangallo-2022

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Ficha de Observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente			Baja				Regular				Buena				Muy buena				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al estado de la ciencia pedagógica																				✓
4. ORGANIZACIÓN	Tiene una organización lógica																				✓
5. SUFICIENCIA	Cubre los aspectos en cantidad y calidad																				✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																				✓
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				✓
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				✓

PROMEDIO DE VALORACION

90

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Nilq Tovar Gonzales		DNI	20006327
Título Profesional	Mag en Educación			
Especialidad	Educación Primaria			
Grado Académico	Magister en Educación			
Mención	Docencia en Educación Superior			

Lugar y Fecha:

Huanta, 26 de febrero del 2023.

Anexo 9. Prueba de validez y confiabilidad del instrumento.

Validez. La validez de instrumentos es una investigación educativa es requisito básico si buscamos garantizar el rigor científico del proceso investigativo. En este caso se aplicó la técnica de la validez de contenido a través del juicio de tres expertos, quienes luego de la revisión, corrección y juicio de valoración final emitieron los siguientes resultados.

Experto	ITEMS										TOTAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
2	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
3	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Promedio de Ponderación											86.6	

El promedio de los valores obtenidos por juicio de expertos, muestran un valor igual a 86.6% de validez, por, lo que se concluye el instrumento es válido para su aplicación.

Confiabilidad. El proceso de confiabilidad garantiza que los resultados obtenidos en la investigación sean confiables en relación a las variables que se investigan.

Para ello se recorrió a la prueba piloto aplicada a un grupo de 15 estudiantes.

Estos resultados posteriormente fueron sometidos a la prueba de Alpha de Cronbach, cuyos resultados fueron:

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

- a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,937	15

En la tabla se observa un valor equivalente a 0,937 el cual permite afirmar que la ficha de observación presenta una buena confiabilidad para su posterior aplicación en el proceso de investigación.

Anexo 10. Material Experimental

N°	TEMA:	RESPONSABLE	FECHA
01	PUKLLAYKUSUNCHIK LLAQTANCHIKPI UYWANCHIKKUNA YACHAPAYAYPI.	CECILIA GUTIERREZ AYALA	02-05-23
02	pukllaykusun ukuchamantawan Misimantawan (JUGUEMOS AL GATO Y AL RATON)	CECILIA GUTIERREZ AYALA	03-05-23
03	PUKLLAYKUSUN TORO PUKLLAYPI(JUEGUEMOS AL TORO PUKLLAY).	CECILIA GUTIERREZ AYALA	04-05-23
04	PUKLLAYKUSUN YANASA MASKAYPI(ESTE ES MI AMIGO)	CECILIA GUTIERREZ AYALA	05-05-23
05	JUGUEMOS A MIRARNOS EN MI ESPEJO FAVORITO.	CECILIA GUTIERREZ AYALA	08-05-23
06	JUEGO DE MATA GENTE.	CECILIA GUTIERREZ AYALA	09-05-23
07	PUKLLAYKUSUN QAYTUCHAWAN .(JUEGO DEL HILO)	CECILIA GUTIERREZ AYALA	10-05-23
08	JUGANDO CON MIS AMIGOS.	CECILIA GUTIERREZ AYALA	11-05-23
09	PUKLLAYKUSUN ÑAWINCHIKTA TAPAS (JUGAMOS A LA GALLINITA CIEGA).	CECILIA GUTIERREZ AYALA	12-05-23
10	PUKLLAYKUSUN QALLU QUIPUWAN(JUGANDO CON TRABALENGUAS)	CECILIA GUTIERREZ AYALA	15-05-23

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1.

DATOS INFORMATIVOS	:
TILO DE LA ACTIVIDAD	: PUKLLAYKUSUNCHIK LLAQTANCHIKPI UYWANCHIKKUNA YACHAPAYAYPI.
EDAD	: 4 AÑOS
FECHA	: 02-05-2023
PROPOSITO	: Que los niños y niñas jugaran imitando a los animales de su comunidad.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (EVIDENCIAS)
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo: Autoregula sus emociones: 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. 	Reconoce sus interés y las diferencia de otros a través de acciones y se reconoce como miembro de un grupo que comparte en juegos de su agrado y explica con emoción los movimientos y gestos corporales que realiza y busca la compañía de sus semejantes en la actividad.	Los niños y niñas juegan imitando a los animales de su comunidad.

ENFOQUES TRANSVERSALES: Enfoque de Derecho

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque de derechos Enfoque orientación al bien común	Respeto por las diferencias	ACTITUD: Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia. EJEMPLO: La docente propicia que los estudiantes elijan los materiales a emplear según lo que tengan a la mano y que socialicen con sus compañeros la manera en que los utilizaron.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
JUEGO Y TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACION. Dialogamos con los niños y niñas sobre el tiempo y el espacio, también se recuerdan las normas de convivencia. ORGANIZACIÓN. Los niños se distribuyen y se ubican en el sector de su agrado. EJECUCION Y DESARROLLO. Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ORDEN. Anunciaré a los niños y niñas 10 minutos antes de concluir el juego, entonaré una canción y los niños en forma armoniosa guardan los juguetes. SOCIALIZACION. Cuenta a todo el grupo a que jugaron, quienes jugaron, cómo jugaron y como se sintieron. REPRESENTACION. Los niños en forma individual o grupal presentan mediante dibujo su trabajo. Cuento Dibujo Juegos tranquilos Música Construcción.	<i>Juegos del sector</i>
ACTIVIDAD DE RUTINA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Control de tiempo. ✓ Control de calendario. ✓ Rezo. ✓ Control de asistencia. ✓ Acuerdo del día y Noticia Personal. 	<i>Carteles rutinarios</i>
PROCESOS PEDAGOGICOS	<i>PROCESOS DIDACTICOS</i>	<i>MATERIALES</i>

Inicio	<p>Invitamos a los niños en posición de asamblea Hoy día jugaremos a imitar a los animales de nuestra comunidad. La docente menciona que hoy nos han venido a visitar dos amiguitos que se han escondido ¿me ayudan a buscarlos? Invitamos a los niños a buscarlos a los amiguitos que previamente la docente a escondido En el aula en diferentes cajas se esconde a un gato y un pollito. Los niños encuentran los animalitos y seguidamente preguntamos Presentando ante ellos ¿Cuál es el nombre de los animalitos que encontramos? ¿cómo son? ¿Dónde viven? ¿qué cosas hacen? ¿cual les gusta más? ¿por qué? Alguna vez vieron en su comunidad o casa estos animalitos</p>	<p><i>Imágenes</i> <i>Papelotes</i> <i>Caja</i> <i>Gato pollito</i></p>
Desarrollo	<p>La docente invita a los niños a observar y tocar a los animalitos que se encuentra en el aula ¿Qué están observando? ¿cómo creen que lloran estos animalitos? Escuchamos sus respuestas luego la docente organiza y pregunta ¿a que animalitos quisieran imitar y en una caja sorpresa entrega las máscaras de diferentes animales y cada niño saca la máscara observan, describen que animales les ha tocado comparten sus ideas de los animales que les ha tocado ¿Dónde viven ¿de qué se alimentan? ¿de qué colores son ¿serán del mismo tamaño? ¿cómo lloran? ¿Cómo caminan? Seguidamente invitamos a los a sentarse en semi círculo para acordar las reglas del juego: luego muestra diferentes imágenes de animales y los niños juegan imitando a los animales que les gusta y así juegan cambiando a que animales quieren imitar. La docente se involucra en el juego observando ¿Qué animal es ¿Cómo camina? ¿cómo llora? Y también va observando como lo están realizando el juego, como interactúan ,que necesitan se están integrando según que necesitan. luego de terminar el juego invita a socializar el juego que realizaron a que animales imitaron y a que animal más les gusto imitar. Ahora dibujamos y pintamos al animal que nos a gustado más a su manera.</p>	<p>Imágenes mascaras Papelotes Cinta embalaje Maskin colores</p>
Cierre	<p>Al finalizar se realizan el recuento de lo aprendido preguntamos. Recordamos lo aprendido hoy ¿observamos? ¿a qué animales le imitamos? ¿cómo camina el gato? ¿qué es lo que más te gusto de la actividad que hicimos? ¿a qué animalito te gusto imitar más? Comenta a tus padres en casa de lo que has aprendido el día de hoy.</p>	<p>Diálogo</p>
salida	<p><i>Se organizan para la salida, cantan canciones de despedida, toman sus pertenencias.</i></p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2.

DATOS INFORMATIVOS :
TIPO DE LA ACTIVIDAD : pukllaykusun ukuchamantawan Misimantawan (JUGUEMOS AL GATO Y AL RATON)
EDAD : 4 AÑOS
FECHA : 03-05-2023
PROPOSITO : los niños y niñas participan activamente en grupos jugando al gato y el ratón.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (EVIDENCIAS)
CONVIVE DEMOCRATICAMENTE EN BUSQUEDA DEL BIEN COMUN	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas: Construye normas y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común: Es	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. 	conversa y juega espontáneamente con sus compañeros del grupo y respeta las normas del juego y participa en acciones que promueve el bienestar común.	Los niños juegan de manera espontánea con sus compañeros y se relacionan de manera respetuosa.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque de derechos Enfoque orientación al bien común	Respeto por las diferencias	ACTITUD: Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia. EJEMPLO: La docente propicia que los estudiantes elijan los materiales a emplear según lo que tengan a la mano y que socialicen con sus compañeros la manera en que los utilizaron.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
<i>JUEGO Y TRABAJO EN LOS SECTORES</i>	PLANIFICACION. Dialogamos con los niños y niñas sobre el tiempo y el espacio, también se recuerdan las normas de convivencia. ORGANIZACIÓN. Los niños se distribuyen y se ubican en el sector de su agrado. EJECUCION Y DESARROLLO. Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ORDEN. Anunciaré a los niños y niñas 10 minutos antes de concluir el juego, entonaré una canción y los niños en forma armoniosa guardan los juguetes. SOCIALIZACION. Cuenta a todo el grupo a que jugaron, quienes jugaron, cómo jugaron y como se sintieron. REPRESENTACION. Los niños en forma individual o grupal presentan mediante dibujo su trabajo. Cuento Dibujo Juegos tranquilos Música Construcción.	<i>Juegos del sector</i>
<i>ACTIVIDAD DE RUTINA</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Control de tiempo. ✓ Control de calendario. ✓ Rezo. ✓ Control de asistencia. ✓ Acuerdo del día y Noticia Personal. 	<i>Carteles rutinarios</i>
PROCESOS PEDAGOGICOS	<i>PROCESOS DIDACTICOS</i>	<i>MATERIALES</i>

Inicio	<p>Invitamos a los niños en posición de asamblea Hoy día jugaremos activamente en el juego el gato y el ratón. La docente motiva a través de títeres el cuento el gato y el ratón Invitamos a los niños a escuchar atentamente seguidamente preguntamos ¿les gusto el cuento? ¿Cuál es el nombre de los personajes? ¿cómo son? ¿Dónde viven? ¿Qué comen? ¿cual les gusta más? ¿por qué?</p> <p>Les gustaría jugar al ratón y el gato.</p>	Títeres
Desarrollo	<p>La docente propone jugar si les justaría jugar el gato y el ratón</p> <p>Escuchamos sus respuestas luego la docente organiza a los niños y niñas , salen del salón hacia al patio juntamente con los niños, luego pregunta ¿que animalito quisieran ser , describen que animales les ha tocado y socializan de como pueden jugar , se acercan cada vez más para preguntarse entre ellos ¿ que hace el gato? ¿de qué se alimenta' así sucesivamente y la docente va monitoreando en todo momento.</p> <p>Seguidamente en forma de círculos se ubican todo los niños y niñas , del grupo escogemos a un gato y un ratón, la docente explica en que consiste el juego.</p> <p>El grupo se agarra las manos entrelazados y formando un circulo con pequeños agujeros, cuándo el gato le persigue al ratón ustedes tendrán que cerrar los pequeños agujeros y el quien no cerro el agujero y le hace y le agarre al gato tendrá que reemplazar y así sucesivamente todo los niños participaran en el juego ,luego se colocan al medio el ratón y el gato, damos la señal contando hasta 1,2,3,4,5, damos el señal el ratón tendrá que escapar a los agujeros y el gato le perseguiría para que se lo coma, así sucesivamente se repetirá el juego hasta que todos los niños y niñas puedan participar.</p> <p>La docente se involucra en el juego observando a los niños en que medida interactúan activamente los niños ,después del juego nos sentamos inhalando y exhalando el aire, la docente realiza algunas preguntas :les gusto el juego? ¿todos participamos en el juego?¿les gustaría volver a jugar?¿como se han sentido después del juego?</p> <p>Luego pasamos al salón se entrega hojas boom para que puedan dibujar lo que mas les gusto del juego.</p> <p>Al terminar salen a socializar la actividad realizada. En casa comenta a mama y papa del juego realizado.</p>	<p>Papelotes</p> <p>Mascaras Cinta</p> <p>embalaje</p> <p>Maskin</p> <p>colores</p>
Cierre	<p>Al finalizar se realizan el recuento de lo aprendido preguntamos. Recordamos lo aprendido hoy ¿Cómo se llama el juego que realizamos? ¿lo podríamos jugar la próxima? ¿qué es lo que más te gusto del juego que hicimos? Comenta a tus padres en casa de lo que has aprendido el día de hoy.</p>	Diálogo
salida	<p>Se organizan para la salida, cantan canciones de despedida, toman sus pertenencias.</p>	

Inicio	<p>La docente motiva con una canción del toril. YERBAY SANTITAY. Realiza las siguientes preguntas: ¿les gusto la canción? ¿alguna vez escucharon la canción? ¿dónde lo cantan? ¿les gustaría cantar? ¿por qué?</p> <p>¿creen que podrían cantar todos? Hoy día jugaremos al toro pukllay</p>	<p><i>Canción Papelite</i></p>
Desarrollo	<p>La docente invita a sentarse en un círculo luego establecen las normas del juego y que todos deben respetar y participar en el juego que se va a realizar.</p> <p>La docente forma grupos de 6 a 7 niños dependiendo de la cantidad y de manera general a quien sea. Luego explica que cada grupo tendrá un rol que cumplir y todo eso respetando los acuerdos del juego que se va desarrollar.</p> <p>Un grupo hará de dueños ósea cargantes Otro grupo de músicos Otro grupo de toros Otro grupo de lanzadores de soga</p> <p>Luego la docente menciona todos debemos ir al ruedo, previo ello acomoda un lugar simulando el ruedo, el grupo de músicos tocan el arpa y violín cantando los toriles mientras bailan en una redonera todos los presentes, mientras los toreros van tirando la soga al toro que va salir al medio del ruedo y cuando entra, aparece el torero con su capa, que previo una chompa se utilizara, así cada vez más bailando cantando al compás del toril, se juntan todos simulando tomar chichita de jora. Así sucesivamente bailan cantan todos juntos.</p> <p>Cuando terminamos preguntamos ¿Qué les pareció el juego? ¿volverían a jugar? ¿Les fue difícil o fácil?</p> <p>Cada grupo expone como se han sentido en el juego y que papel les a tocado participar en el juego.</p>	<p>Vestimenta Los instrumentos musicales Poncho Cacho de toro sogas</p>
Cierre	<p>Al finalizar se realizan el recuento de lo aprendido preguntamos. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿cumplimos con toda nuestra planificación? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? Comenta a tus padres en casa de lo que has aprendido el día de hoy.</p>	<p>Diálogo</p>
salida	<p><i>Se organizan para la salida, cantan canciones de despedida, toman sus pertenencias.</i></p>	


ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4.

DATOS INFORMATIVOS	:
TIPO DE LA ACTIVIDAD	: PUKLLAYKUSUN YANASA MASKAYPI(ESTE ES MI AMIGO)
EDAD	: 4 AÑOS
FECHA	: 05-05-2023
PROPOSITO	: Los niños y niñas participan activamente en buscar amigos en el juego.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (EVIDENCIAS)
CONVIVE DEMOCRATICAMENTE EN BUSQUEDA DEL BIEN COMUN	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. 	conversa y juega espontáneamente con sus compañeros del grupo y respeta las normas del juego y participa en acciones que promueve el bienestar común.	Los niños juegan de manera activa y espontánea con sus compañeros.
ENFOQUES TRANSVERSALES		VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de derechos Enfoque orientación al bien común		Respeto por las diferencias	ACTITUD: Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia. EJEMPLO: La docente propicia que los estudiantes elijan los materiales a emplear según lo que tengan a la mano y que socialicen con sus compañeros la manera en que los utilizaron.	

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
JUEGO Y TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACION. Dialogamos con los niños y niñas sobre el tiempo y el espacio, también se recuerdan las normas de convivencia. ORGANIZACIÓN. Los niños se distribuyen y se ubican en el sector de su agrado. EJECUCION Y DESARROLLO. Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ORDEN. Anunciaré a los niños y niñas 10 minutos antes de concluir el juego, entonaré una canción y los niños en forma armoniosa guardan los juguetes. SOCIALIZACION. Cuenta a todo el grupo a que jugaron, quienes jugaron, cómo jugaron y como se sintieron. REPRESENTACION. Los niños en forma individual o grupal presentan mediante dibujo su trabajo. Cuento Dibujo Juegos tranquilos Música Construcción.	Juegos del sector
ACTIVIDAD DE RUTINA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Control de tiempo. ✓ Control de calendario. ✓ Rezo. ✓ Control de asistencia. ✓ Acuerdo del día y Noticia Personal. 	Carteles rutinarios
PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS	MATERIALES

Inicio	<p>Invitamos a los niños en posición de asamblea Hoy día jugaremos en buscar amigos. La docente motiva con una canción: COMO ESTAN: Explica que deberán responder algunas partes de la canción: Docente Cómo están los niños ,como están Niños ¿muy bien? Docente este es un saludo de amistad Niños que bien ,haremos lo posible por hacernos buenos amigos La docente pregunta:¿ les gusto la canción?¿qué buscaremos cantando ? ¿Creen que podríamos hacer más amigos?¿para qué?</p>	Títeres
Desarrollo	<p>La docente invita a los niños a observar un video donde los niños hacen amigos ¿Qué están observando? ¿cómo encontraron su amigo?¿creen que nosotros también podríamos hacer amigos? Escuchamos sus respuestas luego la docente organiza a los niños y niñas y salen a un espacio cómodo. Seguidamente invitamos a los niños a sentarse en semi circulo para acordar las reglas del juego: Seguidamente les presenta los materiales que se va a utilizar en el juego, los niños tocan cada uno, como es el material. ¿Que podríamos hacer con este material?¿para qué sirve? Seguidamente propone ¿creen que podremos jugar con este material?¿cómo daremos el uso de este material, todos responden. La docente explica en que consiste el juego, los niños y niñas se quedaran en la posición en que se encuentran en semi circulo y un niño se pone en el medio con su ovillo en la mano, luego empieza tirando hacia arriba el ovillo y el niño que lo atrapa es el amigo del que a tirado el ovilo,asi sucesivamente se repite el juego hasta terminar todos los niños y participar activamente , luego de terminar el juego ,los niños se paran cada uno con su amigo que encontró y explica ¿Cómo es que encontró su amigo?¿qué le gusta más de su amigo? Ahora que harán con el amigo Luego todos vuelven al salón y dibujan a su amigo.</p> 	Lana Niños y niñas Video
Cierre	<p>Al finalizar se realizan el recuento de lo aprendido preguntamos. Recordamos lo aprendido hoy ¿Cómo se llama el juego que realizamos? ¿lo podríamos jugar la próxima? ¿qué es lo que más te gusto del juego que hicimos? ¿a sido fácil o difícil? Comenta a tus padres en casa de lo que has aprendido el día de hoy.</p>	Diálogo
salida	<p>Se organizan para la salida, cantan canciones de despedida, toman sus pertenencias.</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5.

DATOS INFORMATIVOS	:
TIPO DE LA ACTIVIDAD	: JUGUEMOS A MIRARNOS EN MI ESPEJO FAVORITO.
EDAD	: 4 AÑOS
FECHA	: 08-05-2023
PROPOSITO	: Que los niños y niñas describen sus características físicas al mirarse en el espejo.


COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (EVIDENCIAS)
CONVIVE DEMOCRATICAMENTE EN BUSQUEDA DEL BIEN COMUN	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común: Es 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. 	conversa y juega espontáneamente con sus compañeros del grupo y respeta las normas del juego y participa en acciones que promueve el bienestar común.	Los niños juegan a mirarse en el espejo y describen sus cualidades.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque de derechos Enfoque orientación al bien común	Respeto por las diferencias	ACTITUD: Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia. EJEMPLO: La docente propicia que los estudiantes elijan los materiales a emplear según lo que tengan a la mano y que socialicen con sus compañeros la manera en que los utilizaron.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
JUEGO Y TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACION. Dialogamos con los niños y niñas sobre el tiempo y el espacio, también se recuerdan las normas de convivencia. ORGANIZACIÓN. Los niños se distribuyen y se ubican en el sector de su agrado. EJECUCION Y DESARROLLO. Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ORDEN. Anunciaré a los niños y niñas 10 minutos antes de concluir el juego, entonaré una canción y los niños en forma armoniosa guardan los juguetes. SOCIALIZACION. Cuenta a todo el grupo a que jugaron, quienes jugaron, cómo jugaron y como se sintieron. REPRESENTACION. Los niños en forma individual o grupal presentan mediante dibujo su trabajo. Cuento Dibujo Juegos tranquilos Música Construcción.	<i>Juegos del sector</i>
ACTIVIDAD DE RUTINA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Control de tiempo. ✓ Control de calendario. ✓ Rezo. ✓ Control de asistencia. ✓ Acuerdo del día y Noticia Personal. 	<i>Carteles rutinarios</i>
PROCESOS PEDAGOGICOS	<i>PROCESOS DIDACTICOS</i>	<i>MATERIALES</i>
Inicio	La docente motiva con una caja mágica dentro de ella tendrá un espejo Realizan las preguntas. ¿Qué están observando? ¿que creen que habrá dentro de la caja? ¿quisieran saber? la docente invita a que en orden se acerque a tocar lo que hay dentro de la caja así todos lo tocan. ¿Qué había dentro de la caja? Luego la docente saca de la caja	<i>Caja espejo. papelote</i>

	<p>Es un espejo ¿para qué sirve el espejo? ¿Todos quisiéramos tener el espejito? ¿Para qué? Hoy día jugaremos en mirarnos en el espejo y decir como somos.</p>	
Desarrollo	<p>La docente invita a los niños a observar el espejo manipular de cómo es es áspero o suave. ¿Qué están observando? ¿Para qué sirve el espejo? ¿todos tendrán en casa? Escuchamos sus respuestas Luego la docente organiza a los niños y niñas y salen a un espacio cómodo. Seguidamente invitamos a los niños a sentarse en semi círculo para acordar las reglas del juego: Seguidamente les propone a jugar ¿Que podríamos hacer con este material? ¿para qué sirve? Seguidamente propone ahora vamos a jugar en el juego de mirarnos en el espejo y decirnos todo lo que observamos. La docente explica en que consiste el juego que realizarán. Todos salen al patio formando en círculo de frente a frente y el otro hace de espejo y el que hace de espejo le responde todo lo que el niño quiere saber y que le pregunta Espejito espejito dime la verdad ¿Cómo soy? ¿Estaré alegre me podrías decir? Así sucesivamente lo realizan intercambiado de posición y simulando al espejo al terminar todos forman un círculo y cantan y bailan activamente, luego todos mencionan de cómo se sintieron al mirarse el espejo, le s gusto el juego de mirarse en el espejo el espejo les dijo como son ¿el espejito les dijo la verdad. Luego pasan al salón y la docente les entrega una hoja para que puedan plasmar sobre la actividad realizada. Al terminar exponen sus trabajos.</p>	Espejo
Cierre	<p>Al finalizar se realizan el recuento de lo aprendido preguntamos. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto del juego que realizaste? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el juego? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? Comenta a tus padres en casa de lo que has aprendido el día de hoy.</p>	Diálogo
salida	<p>Se organizan para la salida, cantan canciones de despedida, toman sus pertenencias.</p>	

	<p><i>Los niños lo tocan y la docente abre poco a poco causando más curiosidad ,todos participan ,otros ya están alegres ,contentos porque quieren saber</i></p> <p><i>Luego la docente lo abre y todos gritan es una pelota.</i></p> <p><i>¿Para qué sirve la pelota? ¿Qué podemos hacer con la pelota?</i></p> <p><i>¿Creen que será importante contar con una pelota?¿por qué?</i></p> <p><i>Hoy día jugaremos a un juego llamado mata gente.</i></p> 	
Desarrollo	<p>La docente organiza a los niños y salen al patio, seguidamente todos se sientan en semi círculo</p> <p>Para coordinar las normas del juego y que cada uno tiene que cumplir.</p> <p>Ponen la pelota al medio y todos lo tocan como es para que sirve ,que juegos se puede realizar</p> <p>Luego la docente pregunta, si alguna vez habían jugado al juego de mata gente y que por lo menos tenían idea del juego.</p> <p>Seguidamente les explica cómo se juega.</p> <p>Primero nos organizamos en grupos de y comunica que de 12 a más se puede jugar</p> <p>Seguidamente un niño se coloca de extremo a extremo a una distancia considerable y los otros niños se acomodaran al medio a la cuenta de tres empiezan a lanzar la pelota al grupo que se encuentra al medio, se le toca a uno de ellos muere es un decir, y se agarra en el aire van acumulando los puntos y tener vida.</p> <p>De esa manera van realizando el juego en la que los niños se socializan más teniendo contacto.</p> <p>Al finalizar el juego todos se ponen en forma de asamblea, preguntamos ¿Qué les pareció el juego?¿les a gustado?¿quiénes eran de matador?¿quién murió primero y segundo?</p> <p>¿Volverían a jugar este juego?. Seguidamente vuelven al salón y dibujan del juego que más les ha llamado la atención.</p>	pelota
Cierre	<p>¿Qué juego realizamos?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto del juego?</p> <p>¿En qué tuviste dificultad al realizar la actividad?</p> <p>¿Para qué nos servirá lo aprendido?</p> <p>Comenta a tus padres en casa de lo que has aprendido el día de hoy.</p>	Diálogo
salida	<p><i>Se organizan para la salida, cantan canciones de despedida, toman sus pertenencias.</i></p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7.

DATOS INFORMATIVOS :
TILO DE LA ACTIVIDAD : PUKLLAYKUSUN QAYTUCHAWAN .(JUEGO DEL HILO)
EDAD : 4 AÑOS
FECHA : 10-05-2023
PROPOSITO : Que los niños y niñas jugaran de manera participativa y activa al juego del hilo.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (EVIDENCIAS)
CONVIVE DEMOCRATICAMENTE EN BUSQUEDA DEL BIEN COMUN	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. 	Se relaciona con sus amigos al realizar el juego y propone ideas de juego y las normas siguiendo las reglas de los demás.	Se integran con facilidad entre niños en el juego que realizan.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque de derechos Enfoque orientación al bien común	Respeto por las diferencias	ACTITUD: Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia. EJEMPLO: La docente propicia que los estudiantes elijan los materiales a emplear según lo que tengan a la mano y que socialicen con sus compañeros la manera en que los utilizaron.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
JUEGO Y TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACION. Dialogamos con los niños y niñas sobre el tiempo y el espacio, también se recuerdan las normas de convivencia. ORGANIZACIÓN. Los niños se distribuyen y se ubican en el sector de su agrado. EJECUCION Y DESARROLLO. Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ORDEN. Anunciaré a los niños y niñas 10 minutos antes de concluir el juego, entonaré una canción y los niños en forma armoniosa guardan los juguetes. SOCIALIZACION. Cuenta a todo el grupo a que jugaron, quienes jugaron, cómo jugaron y como se sintieron. REPRESENTACION. Los niños en forma individual o grupal presentan mediante dibujo su trabajo. Cuento Dibujo Juegos tranquilos Música Construcción.	<i>Juegos del sector</i>
ACTIVIDAD DE RUTINA	✓ Control de tiempo. ✓ Control de calendario. ✓ Rezo.	<i>Carteles rutinarios</i>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Control de asistencia. ✓ Acuerdo del día y Noticia Personal. 	
PROCESOS PEDAGOGICOS	<i>PROCESOS DIDACTICOS</i>	<i>MATERIALES</i>
Inicio	<p>La docente invita a la asamblea</p> <p>La motivación será a través de una caja de sorpresa que se presentara de manera dinámica ¿Qué creen que hay en esta caja? ¿les gustaría saber? Llamamos a los niños que quieren participar de manera que puedan acercarse a tocar lo que hay en la caja de sorpresa ¿Qué sentiste? ¿que crees que es? ¿dímelo en el oído así van participando todos los niños, al final sacamos la lana de oveja .</p> <p>¿Qué será? ¿que podemos hacer con estos hilos? ¿para qué sirven?</p> <p>La docente comunica: hoy día todos jugaremos al juego del hilo.</p>	<i>Caja hilo</i>
Desarrollo	<p>La docente organiza a los niños y salen al patio, seguidamente todos se sientan en semi círculo</p> <p>Para coordinar las normas del juego y que cada uno tiene que cumplir. Todos los niños exploran el hilo y se preguntan como jugaremos con este material.</p> <p>La docente explica el procedimiento del juego que se va a realizar. Seguidamente la docente indica a que formen una fila cada este juego se realiza dependiendo de la cantidad de participantes ,luego con el hilo que tienen a la mano ,un niño que esta en el primer lugar agarra la punta y le pasa al segundo de manera zic zac hasta llegar al final casi a la altura de la cintura, luego todos simulan ser una sogá que se formó , así sucesivamente ,seguidamente se desenredan de manera cuidadosa.</p> <p>De esa manera van realizando el juego en la que los niños se socializan y entran en contacto y teniendo mas confianza entre amigos del grupo.</p> <p>Al finalizar el juego todos se ponen en forma de asamblea, preguntamos ¿Qué les pareció el juego? ¿les a gustado? ¿como se sintieron al formar solo una sogá? ¿Volverían a jugar este juego?. Seguidamente vuelven al salón y dibujan del juego que más les ha llamado la atención.</p>	Caja hilo
Cierre	<p>¿Qué juego realizamos?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto del juego?</p> <p>¿En qué tuviste dificultad al realizar la actividad?</p> <p>¿Para qué nos servirá lo aprendido?</p> <p>Comenta a tus padres en casa de lo que has aprendido el día de hoy.</p>	Diálogo
salida	<i>Se organizan para la salida, cantan canciones de despedida, toman sus pertenencias.</i>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8.


DATOS INFORMATIVOS	:
TIPO DE LA ACTIVIDAD	: JUGANDO CON MIS AMIGOS.
EDAD	: 4 AÑOS
FECHA	: 11-05-2023
PROPOSITO	: Que los niños y niñas juegan respetándose unos a otros.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (EVIDENCIAS)
CONVIVE DEMOCRATICAMENTE EN BUSQUEDA DEL BIEN COMUN	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. 	Se relaciona con sus amigos al realizar el juego y propone ideas de juego y las normas siguiendo las reglas de los demás.	Se integran con facilidad entre niños en el juego que realizan.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque de derechos Enfoque orientación al bien común	Respeto por las diferencias	ACTITUD: Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia. EJEMPLO: La docente propicia que los estudiantes elijan los materiales a emplear según lo que tengan a la mano y que socialicen con sus compañeros la manera en que los utilizaron.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
JUEGO Y TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACION. Dialogamos con los niños y niñas sobre el tiempo y el espacio, también se recuerdan las normas de convivencia. ORGANIZACIÓN. Los niños se distribuyen y se ubican en el sector de su agrado. EJECUCION Y DESARROLLO. Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ORDEN. Anunciaré a los niños y niñas 10 minutos antes de concluir el juego, entonaré una canción y los niños en forma armoniosa guardan los juguetes. SOCIALIZACION. Cuenta a todo el grupo a que jugaron, quienes jugaron, cómo jugaron y como se sintieron. REPRESENTACION. Los niños en forma individual o grupal presentan mediante dibujo su trabajo. Cuento Dibujo Juegos tranquilos Música Construcción.	<i>Juegos del sector</i>
ACTIVIDAD DE RUTINA	✓ Control de tiempo. ✓ Control de calendario. ✓ Rezo.	<i>Carteles rutinarios</i>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Control de asistencia. ✓ Acuerdo del día y Noticia Personal. 	
PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS	MATERIALES
Inicio	<p>La docente invita a los niños a realizar una actividad en el patio creando formas con nuestro cuerpo para eso se agrupan libremente en grupos de 6 a 5. la docente motiva a representar diferentes formas con su cuerpo y diferentes posiciones, parados, echados, arrodillados y a cocillitas. comentan la forma que crearon, estrellas, pelotas, carros, casas, círculos, cuadrados, triángulos etc, la docente les pregunta. ¿qué hicieron en grupo? ¿cómo se organizaron? ¿movieron su cuerpo? ¿Qué parte de su cuerpo movieron? ¿todos participaron y estuvieron de acuerdo? ¿con que otro material podemos crear nuevas formas?</p>	Niños y niñas
Desarrollo	<p>Se invita al grupo al sector de los juegos tranquilos para jugar con bloques de maderas y cada uno debe de tomar de manera libre para observarlas, explorarlas. La docente les pregunta sobre que formas tienen los materiales de que color son, cuantos lados tienen, en que se parecen, en que se diferencian, qué podemos armar con las piezas, se les propone armar lo que ellos deseen como casas, carros, animales, o cualquier otro objeto de su preferencia, luego de la socialización de sus producciones, en sus grupos ordenan y agrupan el material que tienen, conversando y escogiendo entre ellos los criterios de agrupación, por forma, color y tamaño, también hacen conteos y los registran en un papelógrafo que la docente a colocado, la docente los ayuda,</p>  <p>Luego dibujan las formas que más les llamó la atención y luego socializan de manera activa y de manera espontánea lo que realizaron.</p>	Cubitos de maderas Semilla de eucaliptos palitos
Cierre	<p>Al finalizar se realizan el recuento de lo aprendido preguntamos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿cumplimos con todo nuestra planificación ? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? <p>Comenta a tus padres en casa de lo que has aprendido el día de hoy.</p>	Diálogo
salida	Se organizan para la salida, cantan canciones de despedida, toman sus pertenencias.	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°9.

DATOS INFORMATIVOS	:	
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	:	PUKLAYKUSUN ÑAWINCHIKTA TAPAS (JUGAMOS A LA GALLINITA CIEGA).
EDAD	:	5 AÑOS
FECHA	:	12-05-2023
PROPOSITO	:	Que los niños y niñas juegan en la gallinita ciega y se integran con facilidad en el grupo.


COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (EVIDENCIAS)
CONVIVE DEMOCRATICAMENTE EN BUSQUEDA DEL BIEN COMUN	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común: Es	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. 	conversa y juega espontáneamente con sus compañeros del grupo y respeta las normas del juego y participa en acciones que promueve el bienestar común.	Los niños juegan de manera espontánea con sus compañeros.

ENFOQUES TRANSVERSALES: Enfoque de Derecho

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque de derechos Enfoque orientación al bien común	Respeto por las diferencias	ACTITUD: Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia. EJEMPLO: La docente propicia que los estudiantes elijan los materiales a emplear según lo que tengan a la mano y que socialicen con sus compañeros la manera en que los utilizaron.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
JUEGO Y TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACION. Dialogamos con los niños y niñas sobre el tiempo y el espacio, también se recuerdan las normas de convivencia. ORGANIZACIÓN. Los niños se distribuyen y se ubican en el sector de su agrado. EJECUCION Y DESARROLLO. Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. ORDEN. Anunciaré a los niños y niñas 10 minutos antes de concluir el juego, entonaré una canción y los niños en forma armoniosa guardan los juguetes. SOCIALIZACION. Cuenta a todo el grupo a que jugaron, quienes jugaron, cómo jugaron y como se sintieron. REPRESENTACION. Los niños en forma individual o grupal presentan mediante dibujo su trabajo. Cuento Dibujo Juegos tranquilos Música Construcción.	<i>Juegos del sector</i>
ACTIVIDAD DE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Control de tiempo. ✓ Control de calendario. 	

RUTINA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rezo. ✓ Control de asistencia. ✓ Acuerdo del día y Noticia Personal. 	<i>Carteles rutinarios</i>
PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS	MATERIALES
Inicio	<p><i>MOTIVACION:</i> <i>La docente organiza a los a los niños y niñas, luego motiva de manera directa con los materiales que se va utilizar en el juego como: telas, realiza las siguientes preguntas: ¿que están observando? ¿Para qué traje esta tela? ¿Ustedes saben qué haremos con esta tela? ¿Cómo se juega con esta tela? ¿Alguien sabe jugar?</i></p> 	<i>tela</i>
Desarrollo	<p>La docente pedí a los niño y niña que se forme en filas para salir al patio de la institución, luego indica el juego que se va a jugar, los niños y niñas escuchan atento para iniciar con el juego, primero se le tapa los ojos a un niño o niña para que se ha la gallinita ciega, después se le pregunta la edad y se le da un numero de vueltas, los jugadores le preguntan: ¿gallinita ciega que es lo que se te ha perdido?</p> <p>Ella o el responde una aguja o un dedal, los jugadores dicen yo lo tengo y no te lo quiero dar, todos se mueven a su alrededor y la gallinita trata de atrapar a uno, al lograrlo tiene que decir a quien le atrapo, si lo adivina, ese se convierte en la gallinita ciega, se vuelve a empezar.</p> <p>Luego con los colores y plumones dibujan en forma libre lo que han hecho en el taller y lo exponen, luego lo pegan en el pizarrón para que puedan ser apreciados de sus compañeros</p>	Telas de diferentes colores
Cierre	<p>Al finalizar se realizan el recuento de lo aprendido preguntamos.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? Comenta a tus padres en casa de lo que has aprendido el día de hoy.</p>	Diálogo
<i>salida</i>	<i>Se organizan para la salida, cantan canciones de despedida, toman sus pertenencias.</i>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10.

DATOS INFORMATIVOS	:
TIPO DE LA ACTIVIDAD	: PUKLLAYKUSUN QALLU QUIPUWAN(JUGANDO CON TRABALENGUAS) .
EDAD	: 4 AÑOS
FECHA	: 15-05-2023
PROPOSITO	: los niños y niñas jugamos a repetir a las trabalenguas.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (EVIDENCIAS)
CONVIVE DEMOCRATICAMENTE EN BUSQUEDA DEL BIEN COMUN	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas: Construye normas y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común: Es 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. 	conversa y juega espontáneamente con sus compañeros del grupo y respeta las normas del juego y participa en acciones que promueve el bienestar común.	Los niños juegan de manera espontánea con sus compañeros.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque de derechos Enfoque orientación al bien común	Respeto por las diferencias	<p>ACTITUD:</p> <p>Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.</p> <p>EJEMPLO:</p> <p>La docente propicia que los estudiantes elijan los materiales a emplear según lo que tengan a la mano y que socialicen con sus compañeros la manera en que los utilizaron.</p>

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
JUEGO Y TRABAJO EN LOS SECTORES	<p>PLANIFICACION. Dialogamos con los niños y niñas sobre el tiempo y el espacio, también se recuerdan las normas de convivencia.</p> <p>ORGANIZACIÓN. Los niños se distribuyen y se ubican en el sector de su agrado.</p> <p>EJECUCION Y DESARROLLO. Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado.</p> <p>ORDEN. Anunciaré a los niños y niñas 10 minutos antes de concluir el juego, entonaré una canción y los niños en forma armoniosa guardan los juguetes.</p> <p>SOCIALIZACION. Cuenta a todo el grupo a que jugaron, quienes jugaron, cómo jugaron y como se sintieron.</p> <p>REPRESENTACION. Los niños en forma individual o grupal presentan mediante dibujo su trabajo.</p> <p>Cuento Dibujo Juegos tranquilos Música</p> <p>Construcción.</p>	<i>Juegos del sector</i>
ACTIVIDAD DE RUTINA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Control de tiempo. ✓ Control de calendario. ✓ Rezo. ✓ Control de asistencia. ✓ Acuerdo del día y Noticia Personal. 	<i>Carteles rutinarios</i>
PROCESOS PEDAGOGICOS	<i>PROCESOS DIDACTICOS</i>	<i>MATERIALES</i>

Inicio	<p>La docente invita a la asamblea</p> <p>La docente invita a los niños a salir del aula hacia al patio para jugar, indica cada uno debe lleva su silla.</p> <p>La ponen en circulo dejando espacio entre ellos. La docente quita una silla de manera que haya una silla menos que el numero total de niños, el juego consiste en que mientras la docente canta una canción los niños corren alrededor de la silla. cuando deje de cantar todos deben sentarse, un niño se quedará sin silla y se colocara en el lugar que la docente haya señalado. Sé saca una silla mas nuevamente así sucesivamente y comienza el juego, sé ira alentando a los niños a participar y estar atentos, así transcurre el juego hasta que quede un solo niño, luego se les hace preguntas. ¿Qué paso en el juego? ¿comenzaron con muchas sillas y como termino el juego?</p> <p>Hoy día jugamos a repetir a las trabalenguas.</p>	papelotes
Desarrollo	<p>Todos vuelven al aula, la docente invita a los niños a sentarse al papelógrafo que ha preparado</p> <p>Dialoga ellos sobre que estará escrito, los orienta y hacen aproximaciones en base a sus saberes y sus experiencias, identificando que es una traba lengua.</p> <p>La docente comienza leyendo lentamente cada frase de uno de los trabalenguas. lo repite y lo hace cada vez con más rapidez. Luego hace lo mismo con el otro trabalengua. invita a los niños a seguir con ella la traba lengua que lee.</p> <p>Se organiza por grupo para realizar la actividad, un niño del grupo sale al frente y repite el trabalenguas, primero con la ayuda del docente y poco a poco solos y procurar que todos los niños participen si obligarlos.</p> <p>La docente las motiva a jugar con palabras escritas y a combinarlas y escribiendo como papa y pan combinando las dos palabras y repitiendo como suena y dando forma, ¿podría quedar así? papapan,papapan ¿Quién compra pan?, si compra pan papa? Comenzar a construir con palabras sencillas y que los niños vayan comprendiendo como se pueden crear trabalenguas y motivar a jugar repitiéndolas y así los niños se irán divirtiéndose al crear y repetir las trabalenguas. Sé entrega hojas donde dibujen las personajes del trabalenguas que mas les gusto.</p>	Papelotes Plumón colores
Cierre	<p>Al finalizar se realizan el recuento de lo aprendido preguntamos.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto del juego?</p> <p>¿En qué tuviste dificultad al realizar el juego?</p> <p>¿Cumplimos con todo nuestros acuerdos ?</p> <p>¿Para qué nos servirá lo aprendido?</p> <p>Comenta a tus padres en casa de lo que has aprendido el día de hoy.</p>	Diálogo
salida	<p>Se organizan para la salida, cantan canciones de despedida, toman sus pertenencias.</p>	