

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA



Actividades lúdicas como estrategia didáctica para la socialización de
los estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN; ESPECIALIDAD: EDUCACION
PRIMARIA**

Autora:

Bach. Bocanegra Valverde, Beatriz Stefany
Código ORCID: 0009-0005-6761-4597

Asesor:

Ms. Salinas Alayo, Yerson Henry
DNI N° 32952428
Código ORCID: 0000-0001-6598-1178

NUEVO CHIMBOTE – PERÚ

2025



HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

La presente tesis titulada "Actividades lúdicas como estrategia didáctica para la socialización de los estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024", ha sido elaborado según estipula el estatuto para obtener el título profesional de Licenciado en Educación Primaria, mediante la modalidad de tesis, por tal motivo firmo el presente trabajo en calidad de asesor.

Mg. Yerson Henry Salinas Alayo

Asesor

DNI: 32952428

Código ORCID: 0000-0001-6598-1178

AVAL DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

La tesis titulada " Actividades lúdicas como estrategia didáctica para la socialización de los estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024" de la bachillera Bocanegra Valverde, Beatriz Stefany, para obtener el título profesional de Licenciada en la especialidad de Educación Primaria, ha sido revisada y aprobada por el jurado evaluador quienes firman en señal de conformidad.

Presidente



.....

Dr. Juan Benito, Zavaleta Caberera

DNI: 17913120

(ORCID: 0000-0002-4520-6407)

Integrante



.....

Dra. Norma Edith, Castillo Ramos

DNI: 32820597

(ORCID: 0000-0001-9742-785X)

Integrante



.....

Ms. Salinas Alayo, Yerson Henry

DNI N° 32952428

(ORCID: 0000-0001-6598-1178)



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 10:30 am del día 13 de Agosto del 2025, se instaló en el Auditorio, de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 287 - 2025 - UNS-CFEH, integrado por los docentes:

- > Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera (Presidente)
- > Dra. Norma Edith Castillo Ramos (Secretario)
- > Mg. Yerson Henry Salinas Alayo (Integrante); para dar inicio a la Sustentación *
- > Evaluación de Tesis, titulada: "Actividades Lúdicas como estrategia didáctica para la socialización de los estudiantes de una Institución Educativa en Chimbote 2024"

....., elaborada por el(os) Bachilleres en Educación Primaria:

- > Beatriz Stefany Bocanegra Valverde
- >

Asimismo, tienen como Asesor al docente: Mg. Yerson Henry Salinas Alayo

Finalizada la sustentación, el(os) Tesisistas respondió (eron) las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes **DECLARA** Aprobada..... en concordancia con el Artículo 39° y 40° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las 11:10 am horas del mismo día, se dio por terminado dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 13 de Agosto del 2025.

Presidente

Dr. Juan Benito Zavaleta
Cabrera

Secretario

Dra. Norma Edith Castillo
Ramos

Integrante

Mg. Yerson Henry Salinas Alayo
(Asesor)



FORMATO N° 06

CONSOLIDADO DE NOTAS DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

BOCHILER: Reatriz Stefany Bocanegra Valverde

NOTA FINAL DE LA SUSTENTACIÓN

N°	JURADO EVALUADOR	NOTA
01	Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera	18
02	Dra. Norma Edith Castillo Ramos	18
03	Ms. Yerson Henry Salinas Alayo	18
PROMEDIO		18

CALIFICATIVO: Dieciocho

Nuevo Chimbote, 13. de Agosto..... del 2025

Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera
Presidente

Dra. Norma Edith Castillo Ramos
Secretario

Ms. Yerson Henry Salinas Alayo
Integrante
(AJEOR)



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	BEATRIZ STAFANY BOCANEGRA VALVERDE
Título del ejercicio:	ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA L...
Título de la entrega:	ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA L...
Nombre del archivo:	STEFANY-INFORME_FINAL_DE_TESIS-_LISTO_para_TURNITIN.pdf
Tamaño del archivo:	875.54K
Total páginas:	88
Total de palabras:	17,651
Total de caracteres:	98,840
Fecha de entrega:	02-sept-2025 10:39a.m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2740270366



ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA PARA LA SOCIALIZACIÓN

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%	25%	6%	14%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	bdigital.unal.edu.co Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	1%
9	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1%
11	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1%
12	1library.co Fuente de Internet	<1%
13	Submitted to Universidad Tecnologica de los Andes Trabajo del estudiante	<1%
14	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1%

DEDICATORIAS

A Dios por estar siempre conmigo, por darme la vida, salud y permitió que culmine mi carrera profesional como docente.

A mi familia por el apoyo incondicional brindado en cada etapa de mi vida, y todas las personas que fueron parte de este proceso.

Personalmente por el esfuerzo que he tenido durante todos estos meses, que a pesar de tantas adversidades logré terminar con éxito.

Stefany

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer enormemente a mi asesor quien estuvo presente desde un inicio y no me dejo hasta culminar con éxito, me tuvo mucha paciencia y valoro mucho el tiempo que se tomó para enseñarme cada mínimo detalle sobre el presente trabajo

Luego agradecer a todos mis docentes quienes fueron parte de mi crecimiento como docente, me siento muy contenta de pertenecer a mi universidad porque fue mi casa de estudios durante cinco maravillosos años, en donde conocí a muchas amistades que hoy en día son mis colegas.

Stefany

ÍNDICE

CARÁTULA.....	i
HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR.	ii
AVAL DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR.....	iii
RECIBO DEL TURNITIN	iv
REPORTE PORCENTUAL DEL TUNITIN	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	xiii
1.1 Descripción del problema.....	15
1.2 Formulación del problema.....	20
1.3 Objetivos de la investigación.....	21
1.4 Formulación de hipótesis.....	22
1.5 Justificación e importancia de la investigación	22
II. MARCO TEÓRICO	24
2.1 ANTECEDENTES	25
2.2 MARCO CONCEPTUAL.....	29
2.2.1 La socialización	29
A) Teorías de la socialización.....	29
B) Enfoques de la socialización.....	31
C) Características de la socialización	34
D) Objetivos de la socialización	35
E) Niveles de la socialización.....	36
F) Agentes de la socialización	37
G) Dimensiones	38
2.2.2 La actividad y la lúdica.....	40
A) La actividad lúdica desde el aspecto antropológico	42
B) La importancia de la lúdica	43

C) Las actividades lúdicas	44
D) La lúdica como juego	46
E) Características como juego espontáneo	46
F) Los juegos tradicionales	47
G) Juegos tradicionales en el Perú.....	48
H) Dimensiones de la actividad lúdica	49
I) Juegos organizados	50
III. METODOLOGÍA	52
3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	53
3.2 MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN.....	53
3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	53
3.4 POBLACIÓN	54
3.5 MUESTRA	54
3.6 OPERACIÓN DE VARIABLES.....	55
3.7 TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	58
3.8 TÉCNICA DE ANÁLISIS DE RESULTADOS	58
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	60
4.1 RESULTADOS OBTENIDOS SEGÚN LA PRUEBA DE RANGOS WILCOXON...	61
4.2 DISCUSIÓN.....	66
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	69
5.1 CONCLUSIONES.....	70
5.2 RECOMENDACIONES.....	71
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	72
VII. ANEXOS.....	81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Operacionalización de la variable actividades lúdicas.....	55
Tabla 2: Operacionalización de la variable socialización	56
Tabla 3: Comparación de socialización entre pres test y post test.....	61
Tabla 4: Comparación de la dimensión de integración entre pre test y post test... ..	62
Tabla 5: Comparación de la dimensión comunicación entre pre test y post tesr... ..	63
Tabla 6: Comparación de la dimensión autonomía entre pre test y post test.....	64
Tabla 7: Prueba de normalidad de los puntajes de la socialización y sus dimensiones en el pre test y post test.....	65
Tabla 8: Contrastación de socialización entre pre test y post test.....	65

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la socialización de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024. El tipo de investigación es descriptivo, de diseño preexperimental con la aplicación de pre test y post tests en un solo grupo. La muestra estuvo integrada por 13 niños y 8 niñas del 3do grado de educación primaria de la Institución Educativa San Vicente de Paul en el Distrito de Chimbote. La investigación demostró que la implementación de actividades lúdicas como estrategia didáctica mejoró la socialización de los estudiantes del 3° grado de primaria. Los resultados evidenciaron que la gran mayoría de los alumnos mejoraron su capacidad de integración, comunicación y autonomía en relación con sus pares, sin registrarse retrocesos en ninguno de los casos. Esto demuestra que las dinámicas lúdicas no solo favorecen un entorno educativo más participativo y motivador, sino que también promueven el fortalecimiento de los lazos sociales y la convivencia armónica entre los niños.

Palabras clave: Actividades lúdicas, socialización, integración, comunicación, autonomía.

La autora

ABSTRAC

The main objective of this research work was to determine to what extent the playful activity as a didactic strategy improves the socialization of students in the 3rd grade of primary education at the San Vicente de Paul Private Educational Institution, Chimbote, 2024. The type of research is descriptive, of pre-experimental design with the application of pre-test and post-tests in a single group. The sample consisted of 13 boys and 8 girls of the 3rd grade of primary education of the San Vicente de Paul Educational Institution in the District of Chimbote. The research showed that the implementation of play activities as a didactic strategy improved the socialization of 3rd grade students. The results showed that the great majority of the students improved their capacity for integration, communication and autonomy in relation to their peers, with no setbacks in any of the cases. This shows that playful dynamics not only favor a more participatory and motivating educational environment, but also promote the strengthening of social bonds and harmonious coexistence among children.

Key words: Play activities, socialization, integration, communication, autonomy.

The author

INTRODUCCIÓN

Señores miembros del jurado evaluador, de conformidad con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa, dejo a su consideración la evaluación y revisión del presente informe de tesis titulado: “Actividades lúdicas como estrategia didáctica para la socialización de los estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024”, para obtener el título de educación primaria.

El informe de tesis está constituido por la introducción que contiene descripción y formulación del problema, los objetivos y la formulación de hipótesis. Luego se tiene 4 capítulos. El primero capítulo aborda los antecedentes y el marco conceptual relacionado con las variables socialización y actividades lúdicas. El capítulo II tiene en su haber el marco metodológico que propone una investigación de enfoque cuantitativo, diseño preexperimental con aplicación de pre test y pos tes con un solo grupo con una muestra de 13 niños y 8 niñas del 3do grado de educación primaria. El capítulo III determina los resultados y discusión en relación con los antecedentes y las bases teóricas. El capítulo IV presenta las conclusiones y recomendaciones. Sé termina con las referencias bibliográficas y anexos respectivos.

La autora

INTRODUCCCIÓN

1.1 Descripción del problema

A nivel internacional

La socialización se puede entender como la interacción que tiene una persona con otra, el ser humano por naturaleza necesita socializar para poder vivir. Como lo indicó Yubero (2018) citado por Espinoza (2020) la socialización es un proceso lento donde la persona se relaciona con sus pares y mantienen un diálogo recíproco y pasivo. Se podía decir que el ser humano, desde que nacía, era un ser social, destinado a vivir en un mundo social y que, para ello, necesitaba la ayuda de sus semejantes. En este mismo sentido, Suárez y Muñera (2018) consideraban que el ser humano aprendía a relacionarse desde pequeño con la familia, es decir, allí se aprendían las bases para la interacción con las demás personas; también los estilos de vida, las formas de pensar, los valores y los hábitos, que servían para configurar la personalidad del individuo, que posteriormente se desenvolvería en un ambiente sociocultural.

Por otro lado, según Lucas (2011) Morales y Abad (1997), citado por Pro y Pañacoba (2021) la socialización es el proceso donde cada individuo desarrolla sus capacidades para tener una participación dentro de la sociedad, estas implicaban diversos grupos o edades, como la familia, la escuela, los amigos, los medios de comunicación y, actualmente, a través de las TIC. Estos factores eran los que intervenían en el individuo para que su primer paso en la sociedad fuera adecuado.

Sin embargo, en el desarrollo humano se evidenciaron problemas de socialización, sobre todo en los niños, siendo causados por diversos factores, como el Covid-19, que según el reporte anual del UNICEF (2021) paralizó los sistemas educativos de todo el mundo con el cierre de escuelas y el distanciamiento social, afectando los espacios para el desarrollo social de los estudiantes en todos los niveles educativos, además de la salud, el crecimiento y su desarrollo personal. En el caso particular de los estudiantes

de primaria, al no asistir a la escuela, se vieron privados de algo más que su educación; sin un horario escolar estructurado, se afectó su rutina, además de no socializar con sus amigos. Según Asbury, Fox, Deniz, Code, Toseeb (2020), otro factor relacionado con el Covid-19 y los problemas de socialización fue la ansiedad y el estrés. El aumento de la ansiedad fue del 44% y el estrés del 12%, tanto en padres como en los niños en Reino Unido.

La socialización en el entorno familiar juega un papel crucial, ya que es el contexto donde se aprende a interactuar y se inicia el desarrollo social. La familia está compuesta por personas que tienen un vínculo sanguíneo y comparten una convivencia diaria, asignando roles, funciones y relaciones entre sus miembros. Según Gutiérrez (2016), citado por Constante (2022), la familia es un espacio donde se establecen relaciones sociales íntimas, se vive y se interactúa con personas cercanas, creando sólidos lazos de solidaridad. En este ámbito, se ejercen roles de poder y autoridad, se distribuyen recursos para cubrir las necesidades básicas de los integrantes, y se asignan obligaciones, responsabilidades y derechos conforme a las normas establecidas.

Dentro de cada familia se produce la primera relación social con sus mismos integrantes. De Castro (2016) señalaba que la influencia de la familia era importante porque ejercía la primera socialización en el niño y dependía de las circunstancias su equilibrio afectivo y su buen rendimiento escolar. La familia es un agente principal y natural para la formación de actitudes y valores.

Sin embargo, se observó problemas de socialización de los niños y niñas en el contexto familiar. Gonzales (2022) dijo que hoy en día es muy sencillo identificar aquellos niños y niñas que tienen dificultades para socializar, estos presentan timidez, baja autoestima, miedos e inseguridades al ambiente social, dificultades a la hora de controlar sus emociones como la ira y ansiedad, sumisión frente a otros niños, al no saber defender

sus propios derechos, agresividad respecto a otros niños, al no respetar los derechos ajenos, dificultades comunicativas a la hora de hablar con otros niños, esto se debía a problemas familiares o con el entorno que rodea al niño.

En el contexto de la Educación Básica, la pandemia también trajo consecuencias. Los niños y niñas tuvieron que adaptarse a los cambios que trajo consigo el Covid-19, tal como lo indicaba la publicación de Azteca Noticias (2021). Las clases a distancia causaron en los niños mucha irritabilidad, dificultad para concentrarse y serios problemas emocionales, así como también problemas de salud por la falta de ejercicio.

Se logró entender que la escuela es un lugar de formación fundamental para la socialización de los niños y niñas, en ese espacio se logra las relaciones sociales, como lo señala Flores (2010) citado por Porras (2022):

La escuela es el segundo espacio más importante para la socialización del niño, sin olvidar la influencia que tuvo el hogar en el desarrollo del niño de forma integral. La Institución Educativa toma el papel del hogar. En este espacio se encuentra una gran variedad de diferentes costumbres, cultura, valores y tradiciones, que representan a otros grupos de la sociedad y que de igual forma reproducirán lo aprendido en su contexto familiar. (p. 18)

Esto indicó que dentro de la Institución Educativa se desarrollarían socialmente con lo aprendido en casa, asimismo se encontrarían con diferentes realidades que los ayudarían a desenvolverse en la sociedad.

La escuela era el lugar que determinaba que los niños edificaran sus primeras relaciones sociales entre sus mismos compañeros y compañeras de aula. Según Aldaz (2016):

La misma institución o la escuela modificaba el proceso de socialización de los niños, mediante las experiencias que le acercaban a una realidad social diferente a la de su núcleo familiar. Es ahí donde el niño se relaciona lo aprendido en el hogar y lo que aprende en la institución educativa. Entonces el niño empezará a socializar de forma natural. (p. 38)

Con lo referido, la autora daba a entender que, con cada experiencia vivida en la etapa escolar, el niño empezaba a crear su propia identidad y manera de socializar con los demás.

Sin embargo, debido al cierre de las escuelas por el Covid-19, los niños habían atravesado por problemas de socialización, como lo mencionaba Mayo (2017), citado por Pérez y Janes (2022):

El impedimento de la socialización del niño/a favorecía el desencadenamiento de secuelas que dificultarían el establecimiento de relaciones sociales futuras con sus iguales. Algunos ejemplos eran la dificultad de la manifestación de los propios sentimientos y opiniones, inadaptación social, aspecto triste y desganado, y complejidad para emprender vínculos de amistad. (p. 22).

A nivel Nacional

En el Perú también se registraron problemas de socialización como consecuencia del Covid 19, generando cambios abruptos en toda la población peruana, a raíz del confinamiento se impuso el aislamiento social causando diferentes problemas en los ciudadanos, tal como señala el informe del ONFPA (2021) se reportó que el 27 % sentía ansiedad; mientras que el 15 %, sufrió depresión en los últimos siete días; y el 46 %, tenía cada vez menos motivación para realizar actividades que normalmente disfrutaban hacer.

Respecto a las normas que se estableció el Ministerio de Salud (MINSA) por el COVID 19, en el Perú, el 16 de marzo del 2019 se declaró cuarentena general, prohibiéndose saludar con un beso, ser sociable, compartir con los amigos, visitar a los parientes y departir en reuniones, lo cual obligó a los menores de edad mantenerse en casa durante toda la pandemia. En el caso de los niños y niñas, según Chávez (2021) dijo que durante el tiempo que las familias pasaron confinadas, dejaron de ejercitar habilidades sociales cotidianas, que tienen que ver con la interacción con los demás niños, habilidades como saludar, conversar, ponerse de acuerdo, jugar o dirigir, todo aquello que indica tener contacto con la otra persona, además de dejar de realizar actividades que solían ser parte de su día a día, como el deporte y las caminatas. Asimismo, también se vieron obligados a interactuar a través de las pantallas, dejando de lado los juegos tradicionales al aire libre, movimiento, exploración y la interacción con sus compañeros.

En el entorno familiar también se registraron algunos problemas en las familias. Según el UNICEF (2021) en el Perú a raíz de la pandemia algunas familias presentaban signos de depresión y baja resiliencia, eso es debido no solo a la falta de interacción entre los mismos, sino también por la frustración de no tener un trabajo estable, entre otros factores. Por otro lado, se registró una entrevista en RPP (2021) durante el tiempo de llamadas por enlace telefónico, algunas de las familias expresaron cómo estaban atravesando ese momento, una de ellas expresó que ella y su familia sentían estrés, dolores de cabeza y cierto temor a salir e interactuar con otras personas, otra señora manifestó con lágrimas que se sentía muy triste por la pérdida de su hijo, como también mucho temor de salir a la calle y que era inevitable no tener un trauma por todo lo que estaba aconteciendo.

A nivel local

La Institución Educativa San Vicente de Paul está ubicada en la Región Áncash – Provincia del Santa, Ciudad de Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558. Cuenta

con los niveles, inicial y primaria, teniendo una población estudiantil de 218 alumnos, 84 en el nivel inicial y 134 en el nivel primario.

En la investigación participaron 13 niños y 8 niñas del 3er grado de primaria, provenientes de familias de clase media. Sus padres suelen desempeñarse en profesiones como comercio, medicina, enfermería, ingeniería, entre otras. En cuanto a la socialización de los niños y niñas, las observaciones en aula indicaron que los estudiantes tienen dificultades para interactuar adecuadamente con sus compañeros y para cumplir con los acuerdos de convivencia establecidos. Además, presentan problemas para trabajar de manera cooperativa. Es importante destacar que cuando los niños se sintieron motivados y apoyados sus experiencias de aprendizaje fueron más efectivas. En cambio, el miedo o la ansiedad pueden afectar negativamente su aprendizaje. Las dificultades en la socialización llevaron a que los estudiantes tengan problemas en la organización del trabajo en el aula, ya que tienen problemas para seguir instrucciones, practicar habilidades sociales, trabajar de forma autónoma y en equipo, y muestran temor durante las exposiciones individuales.

1.2 Formulación del problema

¿En qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la socialización de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024?

Problemas específicos:

¿En qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la integración de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024?

¿En qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la comunicación de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024?

¿En qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la autonomía de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024?

1.3 Objetivos de la investigación

Determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la socialización de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024.

Objetivos específicos:

Medir el nivel de integración antes y después de la actividad lúdica como estrategia didáctica, en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024.

Medir el nivel de comunicación antes y después de la actividad lúdica como estrategia didáctica, en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024.

Medir el nivel de autonomía antes y después de la actividad lúdica como estrategia didáctica, en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024.

1.4 Formulación de hipótesis

La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la socialización de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024.

Hipótesis específicas:

La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la integración de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024.

La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la comunicación de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024.

La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la autonomía de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024.

1.5 Justificación e importancia de la investigación

- Justificación teórica

El presente proyecto buscó presentar las actividades lúdicas como estrategias pedagógicas, con el objetivo de generar conocimientos nuevos sobre la socialización en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa San Vicente de Paul en Chimbote. Así, este trabajo se constituyó en una fuente bibliográfica valiosa, proporcionando un marco teórico que enriqueció futuros estudios sobre el tema en cuestión.

- Justificación práctica

El objetivo de la investigación fue resaltar la relevancia de las actividades recreativas como una estrategia eficaz para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes en edad escolar. En tal sentido, las actividades lúdicas fueron vistas como una fuente de satisfacción personal que promovió un crecimiento equilibrado y facilitó el proceso de socialización. Estas actividades se consideraron un método de enseñanza que estimuló el pensamiento crítico y reflexivo, además de fomentar la creatividad en los estudiantes. En consecuencia, el análisis pretendió demostrar que el juego fue esencial para mejorar las competencias y capacidades sociales de los alumnos.

- Justificación metodológica

Fue relevante mencionar que en la investigación se desarrolló utilizando una metodología cuantitativa. Para alcanzar los objetivos planteados, se aplicó la técnica de observación mediante una ficha de observación dirigida a 21 estudiantes del tercer grado de primaria. Posteriormente, los resultados obtenidos fueron analizados de manera descriptiva. Este estudio fue de gran importancia ya que permitió identificar las dificultades y debilidades en cuanto a la socialización dentro de la institución educativa.

II. MARCO TEÓRICO

II. Marco Teórico

2.1 Antecedentes

A nivel internacional

Lara Otalora, Montenegro Barreto y Ríos Alaya (2022) desarrollaron su tesis sobre los juegos tradicionales como medios de socialización e interacción en niños y niñas de poblaciones vulnerables, a través del arte, en Bogotá. El objetivo de su estudio fue analizar cómo se da la socialización e interacción entre los niños y niñas de grado preescolar del I.E.D Arborizadora Alta, utilizando juegos tradicionales realizados con material reciclable en el ámbito artístico. El tipo de investigación fue de enfoque cualitativo, aplicada, experimental. La técnica aplicada fue la entrevista y la observación, los instrumentos fueron la guía de entrevista semiestructurada y el diario de campo, la muestra estuvo integrada por 13 niñas y 11 niños, entre edades de 5 y 6 años con un nivel socioeconómico medio bajo. Los resultados mostraron que, tras la pandemia, al regresar a la Institución Educativa, muchos niños y niñas presentaron afectaciones emocionales, especialmente en forma de impulsividad, timidez e incluso agresividad, debido a que el cambio de la modalidad virtual a la presencial redujo la interacción entre los compañeros. Se concluyó que los juegos tradicionales juegan un papel fundamental, no solo en el desarrollo social y emocional de los niños y niñas, sino también en su desarrollo cognitivo, psicomotriz y lingüístico.

Quishpe Álvarez, (2021) sustentó en su tesis El juego infantil y la socialización en los niños y niñas de primero de Educación general básica de la unidad educativa “Dr. Ricardo Cornejo Rosales” Latacunga - Ecuador. El propósito fue ofrecer una guía de actividades recreativas que facilite la socialización de los niños a través de juegos infantiles. La investigación adoptó un enfoque cualitativo dentro del paradigma interpretativo, utilizando métodos, técnicas e instrumentos como entrevistas, cuestionarios y fichas de observación. La muestra consistió en 29 estudiantes de primer grado, con edades promedio entre 6 y 7 años, de los cuales 17 eran niñas y 12 niños, en su mayoría residentes de los barrios Torices, Petares, Nariño y Santa Rita. Durante la propuesta, se llevaron a cabo actividades basadas

en juegos que ayudaron a los niños a mejorar su actitud al interactuar con los demás. Se concluyó que, a través del juego, se logró una mejora en la socialización de los niños, quienes mostraron una actitud positiva ante cada actividad lúdica, lo que evidencia que, si los niños se mantienen motivados constantemente, se puede generar un cambio en su comportamiento. Además, se encontró una relación estadísticamente significativa entre las variables comunicación y los procesos de interacción social grupal de los niños del I.E.I. Niño Divino, Los Pinos-Santa María, 2021.

Montalvo Valencia (2021) basó su tesis en actividades lúdicas que utilizaban recursos recreativos con el fin de mejorar los patrones de comportamiento en niños de primer grado en la unidad educativa privada San Francisco de Sales, ubicada en Cuenca, Ecuador. Su objetivo fue desarrollar 15 estrategias fundamentadas en juegos recreativos, como canciones, horarios, carteles, láminas y videos. La investigación fue de enfoque cualitativo, empleando técnicas como encuestas a los padres de los estudiantes, observación de la población en estudio y entrevistas con la docente encargada del aula. La muestra estuvo compuesta por estudiantes de primer grado de primaria.

Resultados: Los estudiantes consiguieron mejorar su disposición durante el proceso de enseñanza-aprendizaje gracias a las actividades lúdicas. Se concluyó que la implementación de estrategias metodológicas basadas en juegos recreativos favorecía la predisposición de los estudiantes a lo largo del proceso educativo en la educación básica. A nivel nacional.

Quispe Guevara (2022) fundamentó su tesis en las Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación primaria, específicamente en el área de matemáticas, en Puno, Perú. Su objetivo fue determinar cómo las actividades lúdicas influían en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto grado de primaria en matemáticas. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, no correlacional, empírico-descriptivo, y la técnica empleada para la recolección de datos

fue el cuestionario. La muestra estuvo compuesta por los estudiantes de cuarto año de primaria de una institución educativa en Puno. Según los resultados, el 66,7% de los estudiantes calificaron positivamente en los juegos de acción, mientras que el 33,3% los calificaron como normales. El 91,7% calificaron como buenos en el aprendizaje a través del juego, el 8,3% lo calificaron como regular, y el 75,0% de los estudiantes calificaron como bueno en el desarrollo motor, mientras que el 25,0% se ubicaron en un nivel normal. Se concluyó que el uso de actividades lúdicas en la enseñanza de matemáticas en cuarto grado en la institución educativa de Puno permitió que los estudiantes percibieran las matemáticas como una materia importante y útil en su vida cotidiana.

Meléndez Rosales (2021) desarrolló su tesis sobre la Socialización e interacción social grupal de los niños en la Institución Educativa Inicial Niño Divino, ubicada en Los Pinos – Santa María, Huacho – Perú. El objetivo de su investigación fue determinar la relación entre la socialización primaria y los procesos de interacción social grupal de los niños en dicho establecimiento. La investigación fue de tipo social básica o teórica, con enfoque cuantitativo, diseño descriptivo, correlacional y transversal. La muestra estuvo compuesta por 50 niños y niñas de la Institución Educativa. En los resultados, se concluyó que existe una relación estadísticamente significativa entre las variables libertad, participación y comunicación con los procesos de interacción social grupal de los niños del I.E.I. Niño Divino, Los Pinos-Santa María, 2021.

Rengifo Vásquez (2019) basó su tesis en la Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali. Su objetivo fue describir el proceso de socialización mediante los juegos en los niños y niñas de una escuela primaria y en la comunidad del distrito de Iparía. La investigación fue de enfoque cualitativo y de tipo etnográfico. Para la recolección de datos, se utilizó la observación con una guía de observación y entrevistas con una guía de entrevista semiestructurada. La muestra estuvo compuesta por 36 participantes de 2º y 6º grado de primaria.

Se observó en la escuela de Nuevo Ahuaypa que los niños y niñas socializaban mediante diversos juegos que ellos mismos conocían y creaban. Durante el recreo, los niños se sentían libres al jugar lo que más les gustaba, lo que les permitía aprender a compartir, dialogar e interactuar. Asimismo, se concluyó que, en general, los niños y niñas de la escuela Nuevo Ahuaypa se socializaban a través de juegos que ellos conocían y practicaban en su comunidad, los cuales eran creados principalmente por ellos mismos (como el juego de la pesca), utilizando materiales locales y relacionados con la naturaleza y las actividades cotidianas de sus padres.

Zuloeta Solano (2018) basó su tesis en la Estrategia lúdica de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E. Manuel Antonio Rivas, Chiclayo – Perú. El objetivo de su investigación fue abordar la insuficiencia en los conocimientos de los estudiantes de primaria en el colegio Manuel Antonio Rivas, utilizando estrategias lúdicas para mejorar su concentración y dinamismo. La investigación fue de tipo descriptiva y positiva, y se comenzó con un diagnóstico para caracterizar el estado actual de la dinámica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. Además, se utilizaron encuestas, cuestionarios aplicados como pretest y posttest, y listas de cotejo para llevar a cabo la investigación.

La muestra estuvo compuesta por 20 alumnos de primer grado de primaria, de los cuales 15 eran hombres y 5 eran mujeres. Según los análisis realizados en la investigación, se constató que los estudiantes mostraban un manejo deficiente de la atención y concentración durante sus clases y al realizar sus actividades escolares. Se concluyó que la estrategia lúdica era efectiva para mejorar la atención y concentración de los estudiantes de primaria. Además, se llevaron a cabo talleres de socialización en el área de comunicación, los cuales resultaron ser de gran ayuda.

2.2 Marco conceptual

2.2.1. La socialización

De acuerdo con Serrano (1986), la socialización consiste en que las personas adquieran y asimilen los patrones culturales, valores y roles esperados en su contexto social. Este proceso facilita la integración de los individuos en la sociedad, mejorando su capacidad para adaptarse y participar activamente en ella.

Según Vygotsky (1978), la socialización es el proceso por el cual las personas internalizan las normas culturales, valores y conductas sociales a través de la interacción con otros miembros de la sociedad. Vygotsky subraya que este proceso es clave para el desarrollo de habilidades cognitivas complejas y para la formación de la identidad individual dentro de una cultura específica.

A) Teorías de la socialización

- Teoría de Aprendizaje Social

Según Bandura (1977), la socialización es un proceso mediante el cual los individuos aprenden comportamientos, actitudes y normas sociales a través de la observación, imitación y modelado de otros. El autor destaca que este aprendizaje ocurre cuando las personas observan a modelos relevantes en su entorno, especialmente aquellos cuyas acciones reciben refuerzo positivo. Asimismo, Bandura subraya que este proceso no se reduce a una mera imitación, sino que también involucra la capacidad de los individuos para procesar cognitivamente la información observada y adaptarla a su propio comportamiento y contexto social.

- Teoría del Desarrollo Cognitivo

Según Piaget (1996), los procesos cognitivos son fundamentales en el desarrollo moral de los niños, ya que interactúan de forma compleja con su entorno social. Su teoría examina cómo los individuos procesan información durante la socialización, lo que incluye la interpretación, categorización, recuerdo y transformación de eventos relacionados con este

proceso. También se reconoce que las personas realizan actividades cognitivas como el análisis, la comprensión, la predicción y la imitación de aspectos específicos de las interacciones sociales en el contexto de la socialización. Además, se entiende que las percepciones de estos procesos no solo implican la simple reproducción de lo aprendido, sino también una evaluación activa que promueve la iniciativa y la creatividad al seleccionar entre diversas alternativas y opciones.

- Teoría del Desarrollo Psicosocial (Erik Erikson)

Según Erikson (1950), el desarrollo humano avanza a través de diversas etapas. En la etapa de industria versus inferioridad, que corresponde a la edad escolar y al aprendizaje sistemático de los niños de 8 a 10 años, tanto los padres como los maestros tienen un papel esencial en promover el desarrollo de habilidades con precisión, dedicación, autonomía, libertad y creatividad. La principal fuerza dinámica en esta etapa es el sentimiento de inadecuación o inferioridad, que influye en el aprendizaje cognitivo, el comportamiento y la productividad. Superar esta crisis favorece el desarrollo de competencias tanto personales como profesionales, lo que facilita la incursión en áreas científico-tecnológicas y la construcción de una identidad profesional futura, tal como se expresa en la frase: "Yo soy capaz de aprender para desempeñar un trabajo".

- Teoría del Interaccionismo Simbólico (George Herbert Mead)

La teoría de Mead (1934) subraya cómo los individuos construyen su identidad a través de la interacción social y el intercambio de símbolos con significados comunes. Según Mead, la socialización es un proceso esencial en el que los individuos asimilan roles y normas sociales mediante la comunicación simbólica. Desde esta perspectiva, las personas aprenden a interpretar y otorgar significados a los símbolos compartidos en su entorno, lo que les permite desarrollar y ajustar sus identidades de manera continua en respuesta a las interacciones sociales. Además, Mead sostiene que la socialización no solo se limita a la

adquisición de habilidades y normas culturalmente aceptadas, sino que también implica la capacidad de adoptar las perspectivas de otros y ajustar el comportamiento de acuerdo con estas interacciones simbólicas. Este proceso dinámico de interpretación mutua y adaptación constante de roles juega un papel clave en la formación del yo social y en el desarrollo de una identidad que cambia a lo largo de la vida.

- Teoría del Constructivismo Social (Lev Vygotsky)

Según Vygotsky (1978), desde su enfoque sociocultural, resalta la importancia de la interacción social y cultural en el desarrollo cognitivo, poniendo especial énfasis en la zona de desarrollo próximo. El autor sostiene que la socialización y el aprendizaje son procesos estrechamente relacionados, mediadores por la cultura y la interacción social. En este contexto, los niños interiorizan las normas y valores de su entorno cultural a través de su participación en actividades socialmente organizadas, lo que favorece el desarrollo de funciones psicológicas superiores.

B) Enfoques de la socialización

Los enfoques de socialización según Diaz (1988) comprende los siguientes aspectos:

Enfoque psicológico. Se desatacan tres grandes tendencias en el estudio de la socialización: los conductuales, los estructurales cognoscitivos y psicoanalíticos.

- Enfoque Conductual:

El objetivo es que el individuo adopte, mediante estímulos y refuerzos, las normas, valores y costumbres proporcionados por su entorno social, con el fin de facilitar su adaptación a este. Se reconocen indicadores clave del proceso de socialización, como la imitación, la adaptación de comportamientos a las expectativas sociales predominantes, el uso del castigo como medio para regular comportamientos indeseados y el control gradual sobre la conducta.

- Enfoque Estructural Cognoscitivo:

Aquí el niño cumple un papel de sujeto activo en el proceso de socialización, en la medida en que se le reconoce como poseedor de estructuras cognitivas que le permiten

"comprender y explicarse" el mundo adulto con el fin de adquirir un "rol" dentro de él.

- Enfoque psicoanalítico:

El proceso de socialización, por lo tanto, es el resultado de un conflicto. A medida que el individuo enfrenta relaciones que lo han llevado a la desadaptación en el entorno social, también deberá buscar su resolución de manera individual.

- Enfoque psicoanálisis crítico:

En este proceso se establecen diversas formas de interacción que posibilitan en el individuo la internalización del mundo social, y le permiten una reflexión crítica. al tiempo que éste puede proponer alternativas de transformación de esa realidad. Es por tanto un proceso en el cual el individuo se transforma en la relación socializadora.

- Enfoque sociológico

Desde la Sociología, la cuestión central de la socialización radica en la relación entre el individuo y la sociedad. Dado que el ser humano es un ser social, el proceso de socialización le permite integrarse y vivir dentro de una sociedad. El individuo se socializa al interiorizar los elementos que conforman su sociedad. Desde esta perspectiva, el sujeto tiene la capacidad de influir sobre el mundo social en el que habita.

Talcott Parsons (1951) enfoca su estudio en el equilibrio del sistema social, en el que los participantes desempeñan dos funciones principales: una como actores individuales y otra como actores sociales. El proceso de socialización ocurre a través de la asimilación de los "roles socialmente establecidos", lo que permite al individuo desenvolverse en cada uno de estos espacios.

- Enfoque antropológico

La antropología ha enfocado el estudio de la socialización en la transmisión de normas de comportamiento cultural. Se concibe como el proceso mediante el cual el individuo desarrolla sensibilidad hacia la existencia social, hacia las responsabilidades y presiones de la vida en grupo, y aprende a adaptarse a las condiciones culturales de la sociedad en la que vive.

Desde una perspectiva antropológica, también es relevante considerar los conceptos de enculturación y endoculturación.

- Enculturación:

El proceso de condicionamiento, ya sea consciente o inconsciente, por el cual el individuo, a lo largo de su vida, asimila las tradiciones (patrones de comportamiento) de su grupo y actúa conforme a ellas, se ha considerado como un fenómeno autónomo, a través del cual la cultura se manifiesta en el comportamiento del individuo. Este término se utiliza a menudo como sinónimo de socialización o de "internalización de la cultura", aunque varios autores han intentado diferenciar el significado de cada uno de estos términos. Algunos autores incluyen dentro del concepto de enculturación tanto el proceso de transmisión cultural como los fenómenos de innovación o invención cultural. Bastide (1971), Benedict (1934), Her Kovitz (1948), Kroeber (1948) y Mead (1964) son algunos de los que han abordado este enfoque.

- Endoculturación

Es el proceso mediante el cual la cultura de las generaciones anteriores se transmite a las más jóvenes, de los adultos a los niños. Este constituye la primera fase del proceso de enculturación. Según Roig y Birulés (2012), la endoculturación se refiere a la transmisión cultural que ocurre de manera inconsciente y cotidiana, a través de la observación, la imitación y la participación en actividades culturales. Este proceso no solo incluye el aprendizaje de comportamientos y prácticas visibles, sino también la internalización de valores y normas subyacentes que fundamentan la cohesión social y cultural.

C) Características de la socialización:

Según Zanden citado por Pazuña y Tenorio (2020) las características del proceso de socialización son:

- La socialización como capacidad para relacionarse:

El desarrollo humano no se da de manera aislada, sino a través de la interacción con otros individuos de la misma especie. Sin estas relaciones durante las etapas clave de su evolución, una persona no podría integrarse ni desempeñarse adecuadamente en la sociedad.

La socialización como medio de adaptación a las instituciones:

Para evitar desentonar considerablemente en la comunidad, es crucial tener en cuenta que, según la psicología social, la estructura de los grupos no es uniforme en todos los casos, sino que se ajusta a las demandas sociales específicas.

- La socialización es una inserción social:

Integra al individuo en el grupo, transformándolo en un miembro del colectivo, siempre y cuando su comportamiento no se aparte de manera significativa de las conductas más frecuentes entre los integrantes o se mantenga el respeto por las normas de convivencia y tolerancia.

- La socialización es convivencia con los demás:

La socialización conlleva la interacción con otros, y sin ella, el ser humano experimentaría una carencia que afectaría su bienestar mental. Esta convivencia tiene como objetivo satisfacer necesidades esenciales como el afecto, la protección y el apoyo. Además, la calidad de la convivencia actúa como un indicador de que el proceso de socialización está funcionando correctamente y de que el individuo está dispuesto a establecer relaciones con los demás.

- La socialización cooperativa para el proceso de personalización:

La socialización contribuye al proceso de formación de la identidad, ya que el «yo» se redefine a través de la interacción con los demás y desarrolla la «personalidad

social» al asumir roles dentro del grupo. En los estudios clínicos para evaluar la estructura y el desarrollo personal, se considera la adaptación social y familiar, dado que cualquier alteración en esta área puede señalar problemas en las dimensiones individuales.

- La socialización es aprendizaje:

Compartir y comunicar lo aprendido, como elemento que refuerza y enriquece el aprendizaje, facilita la mejora y consolidación de ese conocimiento. Además, en términos de objetivo, se busca promover una convivencia respetuosa y solidaria, así como otros valores relacionados con la función social del ser humano.

D) Los objetivos de la socialización

Según Durkheim (1902), la socialización tiene cuatro objetivos principales:

- Facilitar la convivencia y el desarrollo personal: Esto implica que el individuo debe adquirir las habilidades necesarias para comportarse y adaptarse a diversos contextos sociales. Es fundamental que aprenda el lenguaje, la cultura y las normas de su entorno.
- Facilitar la comunicación y fomentar la solidaridad: La socialización establece las bases para la cohesión entre los miembros de una comunidad al hacer que acepten roles sociales específicos.
- Transformar al individuo biológico en un ser social: Este proceso ocurre al enseñar y permitir que el individuo aprenda la cultura de su sociedad, integrándose a la comunidad y convirtiéndose en un miembro activo del grupo mediante un aprendizaje continuo.
- Integrar las normas de comportamiento del grupo: Se trata de enseñar y orientar al individuo a lo largo de su vida para asegurar una integración social exitosa, incorporando las normas, valores y actitudes del grupo.

E) Niveles de socialización

Según Alanya (2007), los niveles de socialización se dividen en primaria, secundaria y terciaria, cada uno de los cuales sigue al anterior en una secuencia. Todos estos niveles están interconectados dentro de un único proceso denominado socialización.

- Socialización primaria:

La socialización primaria es el primer proceso que el individuo experimenta durante la niñez, a través del cual se integra como miembro de la sociedad. Este proceso tiene lugar en los primeros años de vida y está centrado en el núcleo familiar. Se caracteriza por su fuerte carga afectiva y depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía según su desarrollo psicoevolutivo. En general, la socialización primaria es la etapa más importante y suele ocurrir en el entorno familiar, dentro del hogar, y con los familiares.

- Socialización secundaria:

Este proceso introduce al individuo a nuevos ámbitos dentro de la sociedad. Aunque la socialización es un proceso continuo a lo largo de la vida, al alcanzar la adultez, el individuo ha completado las etapas más fundamentales y determinantes de este proceso y entra en la fase adulta. Durante esta etapa, el individuo se da cuenta de que el mundo de sus padres no es el único, y las relaciones se organizan según jerarquías.

- Socialización terciaria:

La socialización terciaria comienza en la vejez, iniciándose con una crisis personal debido a que el entorno social del individuo se reduce y se vuelve monótono. La persona se ve obligada a abandonar comportamientos previamente adquiridos y a dejar grupos a los que había pertenecido. Su percepción de las cosas cambia, y se enfrenta a un proceso de socialización. El individuo debe comenzar un nuevo proceso de aprendizaje para adaptarse a un entorno social distinto, lo que se denomina resocialización.

F) Agentes de la socialización

- La Familia

La familia es el primer espacio donde comienza el proceso de socialización. Según Terceros (2002), es en este entorno donde "los niños se convierten en miembros competentes social y culturalmente dentro del grupo social en el que viven". La familia se considera "el mundo humano" que rodea al niño pequeño. Tiene un impacto significativo en el desarrollo de la socialización, ya que su estructura interna juega un papel crucial. Una base sólida en términos ideológicos y emocionales facilita la creación de hábitos y la formación del pensamiento.

- Grupo de Pares

El grupo de pares es aquel círculo de amigos con los que cada persona interactúa en su vida cotidiana. Este grupo se forma a partir de afinidades y vínculos que surgen de gustos, necesidades, parentescos, entre otros aspectos que caracterizan al grupo.

- La Escuela

La educación juega un papel importante en el proceso de socialización, aunque su grado de influencia y características específicas pueden variar según la sociedad y la cultura (Arnett, 1995). En este sentido, Wentzel y Looney (2007) afirman que la escuela tiene como objetivo ayudar en el aprendizaje de habilidades necesarias para que los individuos se responsabilicen y se adapten a los objetivos grupales, se comporten de manera pro-social y cooperativa con sus pares, se desarrollen académicamente en áreas de interés para su futuro desempeño laboral y adquieran los valores esperados socialmente para ejercer la ciudadanía.

- Internet como agente en el proceso de socialización

Las nuevas generaciones de jóvenes experimentan un proceso de socialización distinto al de las anteriores, debido a un uso particular de la tecnología que les permite acceder a nuevos mundos de experiencia, los cuales modifican la forma en que se construyen las relaciones sociales y qué tipo de competencias sociales se adquieren. En el contexto

local, Galera (2010) menciona que, a través del chat, está surgiendo una subcultura que incorpora nuevas formas de expresión, fusionando diferentes estilos de comunicación.

G) Dimensiones de la socialización

- Integración:

La integración se refiere al proceso mediante el cual individuos de diferentes grupos étnicos o culturales interactúan de manera cercana y continua, lo que resulta en la fusión de sus identidades individuales y la creación de nuevas identidades culturales compartidas (Berry, 2006).

Este fenómeno ocurre cuando un grupo de personas acepta a quienes están fuera de él, sin importar sus características ni enfocándose en las diferencias. La integración es un acto crucial para todas las sociedades. Pellegrini y Smith (2005) estudiaron cómo el juego entre niños contribuye significativamente a su integración social, mejorando sus habilidades sociales y promoviendo la cohesión dentro del grupo.

Vygotsky (1978) afirmó que las interacciones sociales durante la infancia son fundamentales para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, facilitando la integración de los niños en su entorno social. Según Putnam (2000), la participación temprana en actividades comunitarias puede tener un impacto positivo en la integración social de los niños, fortaleciendo la cohesión dentro de la comunidad.

Según Putnam (2000), la participación temprana en actividades comunitarias puede tener un impacto positivo en la integración social de los niños, fortaleciendo la cohesión dentro de la comunidad. Los autores mencionados subrayan que el juego entre niños no es solo una actividad recreativa, sino un mecanismo esencial para la integración social, contribuyendo al desarrollo de relaciones positivas y la formación de identidades grupales.

- Comunicación:

Según Watzlawick, Beavin y Jackson (1967), la comunicación es un proceso que involucra interacciones complejas entre personas, en el que no solo se transmite información, sino que también se crean significados compartidos que influyen en la realidad social.

Martín-Barbero (1987) define la comunicación como un proceso que va más allá de la simple transmisión de mensajes, involucrando prácticas culturales y simbólicas que constituyen y transforman las relaciones sociales y culturales.

Rosa María Alfaro (2009) examina cómo la comunicación en contextos familiares y educativos moldea las habilidades sociales y la integración de los niños en la sociedad, destacando que la interacción comunicativa ofrece modelos de comportamiento y normas sociales que los niños internalizan y aplican en su desarrollo.

Eva María Olmedo Moreno (2007) analiza cómo el lenguaje y la comunicación son fundamentales para el desarrollo emocional y la integración social de los niños desde temprana edad, pues a través de la comunicación, los niños aprenden a regular sus emociones y establecer vínculos con los demás.

A partir de las investigaciones de Alfaro (2009) y Olmedo Moreno (2007), se concluye que la comunicación juega un papel crucial en la socialización de los niños al facilitar el aprendizaje de normas sociales, el desarrollo de habilidades emocionales y la integración en distintos contextos sociales. Esto resalta la importancia de fomentar entornos comunicativos ricos y afectivos desde la infancia para un desarrollo socioemocional saludable.

- Autonomía:

Según Paulo Freire (1970), la autonomía se refiere a la capacidad de los individuos para pensar críticamente, tomar decisiones informadas y actuar de manera autónoma en la búsqueda de sus propios objetivos y valores.

Marina Garcés (2015) define la autonomía como la capacidad de los individuos para resistir las influencias externas y tomar decisiones basadas en sus propios principios y valores, promoviendo así una vida auténtica y coherente (Garcés, 2015).

Según Jean Piaget (1932), la autonomía en los niños es crucial para su desarrollo moral y social, ya que les permite aprender a tomar decisiones y resolver problemas de manera independiente, lo cual facilita su integración en grupos sociales y la internalización de normas y valores (Piaget, 1932).

Marina Garcés (2015) analiza cómo la autonomía en la infancia no solo facilita que los niños sean capaces de resistir influencias externas y tomar decisiones basadas en sus propios valores, sino que también refuerza su habilidad para participar de manera activa en la sociedad y contribuir a la creación de comunidades más justas y democráticas.

Basándose en las ideas de Piaget (1932) y Garcés (2015), se puede concluir que fomentar la autonomía en los niños es esencial para una socialización efectiva. La habilidad para tomar decisiones informadas y la autonomía moral les permite ser participantes activos en la vida comunitaria, lo que contribuye a la construcción de sociedades más inclusivas y democráticas. Esto subraya la importancia de promover entornos educativos y familiares que respalden el desarrollo de la autonomía infantil desde una edad temprana.

2.2.2 La actividad y la lúdica

- Actividad

Alegsa, (2010) citado por Cuji (2020) define la palabra actividad a partir del latín, *activitas* – *activas* = actuar, básicamente el término indica la actividad mantiene activos y en movimiento a las personas.

Para, Merani, (2017) citado por Cuji (2020), El individuo con su ámbito real participa más en las actividades. En tal sentido, el término "actividad" se refiere al factor responsable del reflejo psicológico. Por lo tanto, comprende el conjunto de fenómenos de la vida activa que llevan las personas, como los instintos, hábitos, tendencias, voluntad y otros.

Cuji (2020) considera que las actividades de aprendizaje son aquellas que realiza el maestro como parte de su enseñanza, dependiendo del espacio donde se encuentre, ya sea en una clase o en cualquier otro lugar, como su casa, un parque, un espacio público, entre

otros. Además, conocer los intereses y el entorno de cada estudiante es crucial. Por ejemplo, la manera en que cada estudiante retendrá los temas y actitudes donde se desarrollará, no solo en un aula de clase sino también en su entorno. También se debe tener en cuenta que cada estudiante tiene un ritmo diferente de captación.

La lúdica:

Según Gómez, Patricia y Rodríguez (2015), la lúdica es crucial para el desarrollo humano, siendo una parte intrínseca de nuestra naturaleza. Esta abarca todo aquello que genera placer, alegría y diversión, incluyendo actividades de entretenimiento como la danza, el teatro, la música, los deportes, los juegos infantiles, las celebraciones, la pintura, la narrativa, la poesía y otras formas de recreación.

Motta (2004), citado por Noy, M. y Jaimes, G. (2019), considera que la lúdica es una excelente herramienta pedagógica para promover la convivencia entre los estudiantes, subrayando la importancia de la psicomotricidad. Es fundamental que los niños se adapten a su entorno para que puedan "moverse para aprender y aprender para moverse". Este enfoque no depende de la edad, sino que se ve enriquecido por el apoyo de la familia y la comunidad escolar, quienes transmiten valores como el respeto y el cuidado del medio ambiente. Así, se facilita una convivencia armoniosa entre los compañeros.

En este contexto, según los autores mencionados, la lúdica se define como las actividades recreativas y de placer que realizan los estudiantes, las cuales están presentes a lo largo de toda la infancia, permitiendo que los niños se relacionen e interactúen, favoreciendo su autoconfianza, autonomía y el desarrollo de su personalidad en relación con la sociedad y su entorno. La lúdica es esencial en los espacios escolares, ya que a través del juego se logran experiencias positivas, la adquisición de nuevos conocimientos, el fomento de la creatividad y un aprendizaje mucho más cautivador y significativo para los estudiantes.

A) La lúdica desde el aspecto antropológico

Desde una perspectiva antropológica, la lúdica se refiere a las actividades de juego y entretenimiento que son una parte fundamental de la cultura humana. Estas actividades no solo proporcionan diversión, sino que también tienen funciones sociales, educativas y psicológicas importantes. Aunque se ha estudiado desde diversas disciplinas, la antropología ofrece una visión única al resaltar su relevancia cultural y su evolución a lo largo del tiempo.

La lúdica es vista como un componente esencial de la cultura, influenciado por las normas, valores y estructuras sociales de cada comunidad. Geertz (1973) describe la cultura como "un sistema de símbolos y significados", y en este contexto, las actividades lúdicas funcionan como una forma de expresión y comunicación cultural. Según Geertz, los juegos permiten a los individuos y a las comunidades explorar y reforzar sus identidades culturales.

Aunque el juego surge de manera natural, se ha demostrado que facilita el desarrollo de habilidades tanto sociales como culturales. A través del juego, el individuo se integra en su entorno cultural, aprendiendo y respetando normas y objetivos fundamentales para su desarrollo social (Máxima Uriarte, 2020).

Por otro lado, Huizinga (2012), citado por Achavar (2019), argumenta que el juego, desde una perspectiva antropológica, es parte de la cultura, ya que no solo satisface una necesidad, sino que también conecta al ser humano con el conocimiento y la tradición cultural. Según Huizinga, el juego tiene una función humana tan esencial como la reflexión, ya que la cultura se origina a través del juego en sus fases iniciales, desarrollándose en sus formas y espíritu.

Desde una perspectiva evolucionista sobre el desarrollo humano, Huizinga (1955), en su obra *Homo Ludens*, afirma que el juego es una actividad clave en la evolución de la humanidad, ya que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Según

Huizinga, el juego precede a la cultura y muchas formas culturales, como el derecho, la guerra y la poesía, tienen sus raíces en actividades lúdicas.

En resumen, la lúdica es un fenómeno complejo y multifacético que desempeña un papel crucial en la vida humana desde una perspectiva antropológica. A través de estudios etnográficos y análisis teóricos, se puede observar cómo las actividades lúdicas reflejan y moldean las culturas y sociedades en las que se desarrollan.

B) La importancia de la lúdica

La lúdica, entendida como el conjunto de actividades recreativas y juegos, juega un papel crucial en la formación educativa de niños y niñas. Piaget (1962) señala que el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo, ya que permite a los niños explorar y entender el mundo que los rodea de manera activa. A través del juego, no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades como la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Los objetivos específicos de cada juego fomentan el desarrollo de competencias como la planificación y la interpretación de eventos, lo que favorece el pensamiento lógico y reflexivo (Máxima Uriarte, 2020).

Vygotsky (1978) destaca la relevancia del juego en el desarrollo social de los niños. Para él, el juego facilita la internalización de normas y reglas sociales, promoviendo habilidades como la cooperación, el trabajo en equipo y la empatía. Gracias al juego, los niños aprenden a interactuar con sus compañeros y a construir relaciones interpersonales saludables.

Erikson (1950) subraya que el juego es esencial para el desarrollo emocional de los niños, permitiéndoles expresar y procesar sus emociones. El juego simbólico, en particular, ofrece a los niños una vía para explorar diferentes roles y escenarios, lo que contribuye a su autoconocimiento y regulación emocional. El valor terapéutico del juego no solo radica en el disfrute que proporciona, sino también en su capacidad para liberar tensiones y

energía acumulada. Para niños y adultos, el juego se convierte en una vía de expresión y exploración de emociones; sin embargo, en el caso de los niños, puede ser la única forma de comunicarse y manifestarse (Máxima Uriarte, 2020).

La lúdica también ha mostrado ser eficaz en el ámbito educativo formal. Según Saracho y Spodek (1998), integrar actividades lúdicas en el currículo escolar puede incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje de conceptos complejos sea más accesible y atractivo.

En este contexto, la lúdica se entiende como una disposición natural del ser humano hacia la vida cotidiana. Es una forma de existir e interactuar con el entorno. Aquí es donde el docente introduce el enfoque lúdico como metodología para enseñar contenidos. El niño participa activamente en el juego, asimilando los contenidos escolares mediante un proceso de aprendizaje que, aunque parece espontáneo, es el resultado de una enseñanza planificada y deliberada, conocida como aprendizaje escolar (Gómez, Molano, & Rodríguez, 2015).

C) Las actividades lúdicas

El primer teórico destacado de las actividades lúdicas fue Friedrich Froebel, pedagogo alemán del siglo XIX. Froebel (1826) afirmaba que el juego representaba la forma más elevada del desarrollo infantil y la expresión de la actividad espiritual libre de los niños.

En esta línea, Guzmán y Zambrano (2017), citados por Candela y Benavides (2020), sostienen que el juego es fundamental en la vida de las personas, ya que facilita el desarrollo de habilidades y destrezas necesarias para el aprendizaje significativo de los estudiantes. Por lo tanto, las actividades recreativas son estrategias esenciales en el proceso de aprendizaje, ya que su ausencia puede resultar en un bajo rendimiento académico de los estudiantes.

Agallo (2003) explica que las actividades lúdicas “son impulsos o fuerzas vitales de los seres humanos, tal como se manifiestan en las actividades colectivas de los grupos, y constituyen el sistema de los intereses humanos implicados en el desempeño de las funciones sociales” (p. 38).

Solórzano y Tariguano (citados por Posada, 2014) destacan que el juego es una actividad inherente a la vida humana. Desde el nacimiento y a lo largo de todas las etapas del desarrollo, tanto hombres como mujeres tienen una inclinación natural hacia las actividades lúdicas como una forma de expresión. Por ello, su inclusión en el proceso de aprendizaje es crucial.

Rodríguez (2012) define las actividades lúdicas como aquellas que reflejan la necesidad humana de comunicarse, expresarse y experimentar una gama de emociones relacionadas con el entretenimiento, la diversión y el recreo. Estas actividades permiten disfrutar, reír, gritar e incluso llorar, funcionando como una auténtica fuente de emociones.

Las actividades lúdicas están orientadas a la formación integral de los individuos, rompiendo los esquemas conductistas del proceso de enseñanza-aprendizaje y dando paso a una nueva era en los espacios educativos, generando motivación intelectual que favorece el desarrollo personal de los estudiantes.

Según Paredes (2020), las actividades lúdicas generan motivación, despiertan la creatividad y facilitan el aprendizaje espontáneo y libre.

Candela y Benavides (2017) afirman que las actividades lúdicas son estrategias sumamente importantes que deben ser aplicadas en el proceso de aprendizaje, ya que, sin ellas, se observa un bajo rendimiento en los estudiantes. El juego desempeña un papel crucial en la vida humana, ayudando al desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas que favorecen un aprendizaje significativo.

Gómez, Patricia y Rodríguez (2015) sostienen que las actividades lúdicas favorecen la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad en la infancia, convirtiéndolas en actividades recreativas esenciales y educativas. El juego es una actividad orientada al disfrute y el entretenimiento, y en muchas ocasiones, también se usa como una herramienta educativa. A través del juego, los niños comprenden mejor la realidad, favorecen su proceso de socialización, cumplen funciones integradoras y

participativas, y se desarrollan dentro de un marco de reglas que deben respetar, lo cual lo convierte en una actividad aplicable en cualquier contexto.

D) La lúdica como juego

El juego es una actividad esencial durante la infancia, en la que los niños participan de forma libre, voluntaria y espontánea, aceptando reglas y enfrentando desafíos. Su función principal es proporcionar al niño el disfrute del propio juego, siendo una actividad autotélica, es decir, que se satisface por sí misma.

Según Gallardo López (2018), el juego es crucial para el desarrollo integral del ser humano, ya que favorece la adquisición de valores, normas y actitudes necesarias para vivir en armonía dentro de la sociedad.

E) Características del juego Espontáneo:

Para que una actividad sea considerada un juego, debe llevarse a cabo de manera voluntaria y espontánea. Este fenómeno está presente en todas las culturas y civilizaciones, siendo una constante en el desarrollo humano infantil, tanto en tiempos antiguos como en la actualidad (Máxima Uriarte, 2020).

En cuanto a sus límites, el juego no es una actividad continua ni interminable; se realiza en momentos y espacios específicos. Estos límites permiten que las conductas de los individuos se rijan por normas diferentes a las que siguen en su vida diaria (Máxima Uriarte, 2020).

Tiene reglas:

Las reglas de un juego pueden ser explícitas o implícitas, pero en su mayoría crean una realidad diferente a la cotidiana. El orden dentro del juego se basa en normas propias, que se establecen a través de un acuerdo entre los participantes. Aunque un juego pueda parecerse a una actividad no lúdica, la forma en que se desarrolla lo distingue claramente. Por ejemplo, jugar a pelear no es lo mismo que una pelea real (Máxima Uriarte, 2020).

Tienen una finalidad:

A diferencia de los deportes, el juego no implica una competencia para sobresalir sobre los demás. Aunque un juego pueda estar diseñado con un propósito específico, como educativo, científico o de otro tipo, para los jugadores ese objetivo no tiene relevancia (Máxima Uriarte, 2020).

Interactúan con la realidad:

El juego es una actividad mediante la cual se interactúa con la realidad que está disponible para el jugador. Esta interacción puede ser simbólica, representando situaciones u objetos ajenos al juego, o concreta, implicando contacto con el propio cuerpo, otros jugadores, objetos y el entorno del juego. Ambas formas de interacción pueden ocurrir al mismo tiempo (Máxima Uriarte, 2020).

F) Los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades originarias de las comunidades, que se han transmitido de generación en generación. Estos juegos son creados por los habitantes utilizando los recursos disponibles en su entorno. Según Camacho (2014), los juegos "tradicionales son aquellos que nacieron de nuestros antepasados y han perdurado hasta el

presente gracias a la labor de las generaciones que los han transmitido y difundido, manteniendo su origen y características" (p. 11).

Según Díaz (2016), los juegos tradicionales se “siguen manteniendo de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos, sufriendo algunos cambios, pero manteniendo su esencia” (p.9).

G) Juegos tradicionales en el Perú

Según Ortiz (1995), en el Perú se desarrollaron los siguientes juegos tradicionales:

- Sapo

El juego del sapo no solo es un pasatiempo, sino que también promueve la socialización al reunir a los participantes en un entorno competitivo y recreativo. Los jugadores deben lanzar fichas metálicas a una mesa con agujeros, incluyendo uno en forma de sapo, para acumular puntos. Este juego fomenta la interacción y el trabajo en equipo.

- Trompo

El trompo es un juego que se realiza en grupo, donde los niños compiten para mantener sus trompos girando durante el mayor tiempo posible o para realizar trucos. La competencia sana y el aprendizaje mutuo durante el juego contribuyen significativamente a la socialización.

- Rayuela

La rayuela, conocida localmente como "avioncito", es un juego en el que los niños dibujan cuadros numerados en el suelo y lanzan una piedra para saltar de un cuadro a otro. Este juego requiere turnos y coordinación, lo que ayuda a los niños a aprender a esperar, respetar las reglas y colaborar con sus compañeros.

- Palito mantequillero

Este juego involucra hacer girar un palito pequeño con destreza. Los niños participan juntos, observan y aprenden de los trucos de sus compañeros, promoviendo la interacción social y el desarrollo de habilidades motoras finas.

- Yaces

También conocidos como jacks o canicas, los yaces implican lanzar y recoger pequeños objetos del suelo. Este juego es típicamente jugado en grupo, fomentando la competencia amistosa y la cooperación entre los jugadores.

H) Dimensiones de la actividad lúdica

- Juegos Sensoriales

Según Piaget (1962), los juegos sensoriales son cruciales para el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permiten explorar y entender el mundo que los rodea a través de sus sentidos. Los juegos sensoriales están diseñados para estimular los sentidos de los niños, incluyendo la vista, el oído, el tacto, el gusto y el olfato. Estos juegos son fundamentales para el desarrollo cognitivo y perceptivo.

Ejemplo:

- El Juego del Gel Sensitivo:

Los niños deben meter las manos en el gel, encontrar los objetos y describir lo que sienten. También pueden hablar sobre los objetos que encuentran.

- El Juego de los Sonidos Ocultos:

Los demás niños deben adivinar qué material están en las cajas basándose en el sonido.

- El Juego de los Aromas:

Los niños deben oler cada frasco y describir el aroma.

- Juegos Motrices

De acuerdo con Gallahue y Ozmun (2006), los juegos motrices son esenciales para el desarrollo físico y motor de los niños, ya que promueven el movimiento y la actividad física regular. Estos juegos se centran en el desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas, mejorando la coordinación, el equilibrio y la fuerza física.

Ejemplos:

- La Ronda de Obstáculos en Equipo:

Divide a los niños en equipos y cada equipo debe completar el circuito de obstáculos (saltar, gatear, balancearse), utilizando diferentes materiales como conos, uñas y pelota.

El Juego de las Cadenas de Nombres:

Un niño comienza diciendo su nombre y hace un movimiento específico (por ejemplo, un salto).

El siguiente niño dice el nombre del niño anterior, repite su movimiento, y añade su propio nombre y un nuevo movimiento y así deben recordar todos los nombres y movimientos de sus compañeros.

- La Carrera de Sacos en Parejas:

Los niños deben meterse en el saco y trabajar juntos saltando hasta la línea de meta. Deben coordinar sus movimientos y comunicarse constantemente para avanzar sin caer.

I) Juegos Organizados

Según Vygotsky (1978), los juegos organizados son cruciales para el desarrollo social y emocional, ya que ayudan a los niños a internalizar las reglas sociales y a trabajar en equipo.

Los juegos organizados tienen reglas claras y estructuradas, fomentando el desarrollo de habilidades sociales, la cooperación y la comprensión de normas.

Ejemplo:

La Telaraña de Lana:

Un estudiante sostiene un ovillo de lana y comparte algo sobre sí misma. Luego, tira el ovillo a otro compañero, mientras mantiene su extremo de la lana y así sucesivamente, hasta formar la telaraña.

Completando la historia:

Los estudiantes inician diciendo una frase y continúan dando pase a su compañero para

continuar el relato y así completan creando una historia.

El Juego de los Títeres:

Cada niño usa un títere para representar una pequeña escena o diálogo. Los otros niños deben adivinar el tema o la historia detrás de la actuación de los títeres.

La Ronda de la Amistad:

Cada niño debe decir algo positivo o una cualidad que aprecie en el niño a su lado (por ejemplo, "Me gusta cómo siempre ayudas a los demás"). Este proceso continúa alrededor del círculo hasta que todos hayan sido elogiados

III. METODOLOGÍA

III. METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE:

La investigación es de enfoque cuantitativo. Según Arispe (2020), el enfoque cuantitativo se basaba en el paradigma positivista, le interesaba la medición y la cuantificación. A través de la medición se podían plantear hipótesis y de esa manera construir teorías. En tal sentido la investigación es cuantitativa porque la recolección de datos se realizó en términos cuantificables.

3.2.MÉTODO

Inductivo. Se hizo uso del razonamiento para alcanzar conclusiones, partiendo de observaciones de aprendizajes específicos hasta llegar a generalizaciones más amplias.

Deductivo. Este método parte de teorías generales para explicar y resolver casos específicos. En la tesis, se aplica a través del uso de fundamentos teóricos sobre actividades lúdicas para favorecer la socialización de los estudiantes en la institución educativa de Chimbote.

Hipotético-deductivo: Este método se basa en la formulación de una hipótesis que se pone a prueba con el propósito de verificar su validez o refutarla, permitiendo así llegar a conclusiones que deben contrastarse con la realidad observada. En la presente tesis, se plantea una hipótesis sobre la efectividad de las actividades lúdicas como estrategia didáctica para mejorar la socialización de los estudiantes.

3.3 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:

El diseño planteado fue preexperimental. Según Tamayo (2003) el diseño pre experimental también comprende la aplicación de pre test y post tests con un solo grupo. Considerando a Sampiere (2018) el diagrama correspondiente sería:

G M1 X M2

Donde:

Grupo experimental: G

Evaluación pre-test M1:

Evaluación post-test M2:

Condición experimental: Actividades lúdicas: X

3.4 POBLACIÓN

Tal como lo indica Vara (2012) la población es un conjunto de personas, sujetos o cosas que tienen propiedades en común, se ubican en un espacio geográfico y varían en el transcurso del tiempo. La población del presente estudio de investigación está formada por 21 estudiantes del tercer grado del nivel primaria de la I.E.P. San Vicente de Paul en el distrito de Chimbote.

3.5 MUESTRA – MUESTREO

La muestra del presente proyecto de investigación estuvo formada por 13 niños y 8 niñas del 3do grado de educación primaria de la Institución Educativa San Vicente de Paul en el Distrito de Chimbote. El muestreo comprendió es de tipo no probabilístico, intencional, basado en la experiencia con la población (Arispe, 2020).

3.6 OPERACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Las actividades lúdicas Variable

Variable dependiente: La socialización

Tabla 1.

Operacionalización de la variable actividades lúdicas

Concepto	Dimensiones	Indicadores	Técnica e instrumento
Las actividades lúdicas son aquellas que reflejan la necesidad humana de comunicarse, sentir, expresarse y generar una variedad de emociones dirigidas al entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, lo que permite experimentar emociones como la alegría, el llanto, la risa y el gritar, constituyendo una verdadera fuente de generación emocional (Rodríguez, 2012).	- Juegos Sensoriales	Juego del gel sensitivo Juego de los sonidos ocultos Juego de los aromas	Ficha de Observación sobre la socialización
	-Juegos Motrices	La ronda de obstáculos en equipo Juego de las cadenas de	
	- Juegos Organizados	nombres La carrera de sacos en parejas La telaraña de lana Completando la historia El juego de los títeres La ronda de la amistad	

Tabla 2.

Operacionalización de la variable socialización

Concepto	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumento
La socialización es el proceso mediante el cual las personas incorporan en su interior las normas culturales, valores y comportamientos sociales a través de la interacción con otros miembros de la sociedad. Vygotsky destaca que este proceso es esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas avanzadas y la construcción de la identidad individual	-Integración	-Respeto y amistad. -Alegría y ayuda. -Integra al grupo. -Motivación y colaboración.	01,02,03,04,05,06,07,08,09,10	Ficha de Observación sobre la socialización
	-Comunicación	-Espontaneo. -Respeta opiniones -Dialoga con los demás. -Expresa sus opiniones.	11,12,13,14,15,16,17,18,19,29,21,22	
	-Autonomía	-Participación en cualquier actividad. -Cumple las reglas. -Manifiesta seguridad.	23,24,25,26,27,28,29	

en el marco de una cultura particular (Vygotsky, 1978)				
---	--	--	--	--

		-Tiene iniciativa y comparte.		
--	--	--------------------------------------	--	--

3.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnicas

La observación, según Hernández y Mendoza (2018), es una técnica para recolectar datos que implica el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, utilizando un conjunto de categorías y subcategorías (p. 290).

Instrumento

La ficha de observación de socialización es una herramienta utilizada para recolectar información sobre una situación específica, el comportamiento o las características de un individuo o un grupo de personas (Arispe, 2020). En el caso de la ficha de observación de socialización de los estudiantes de 3er grado de educación primaria en la Institución Educativa San Vicente de Paul, esta constaba de 29 ítems divididos en tres dimensiones: Integración, comunicación y autonomía.

Procedimiento de recolección de datos

- Se determinó la población y muestra.
- Se solicitó el permiso correspondiente a la I.E. San Vicente de Paul.
- Se estableció el tipo y diseño de investigación.
- Se elaboró y validó el instrumento para la recolección de datos, denominado ficha de socialización.
- Se aplicó el instrumento a los estudiantes del 3er grado de educación primaria.

3.8 Técnica de análisis de resultados

Codificación de datos: Se organizó la información obtenida a través del instrumento de recolección (ficha de observación), asignando códigos a cada respuesta dentro de la muestra de estudio.

Calificación: Se asignaron puntuaciones conforme a los criterios establecidos en la matriz del instrumento utilizado, evaluando cada ítem según lo correspondiente.

Tabulación estadística: Los datos recolectados fueron agrupados y organizados en tablas y gráficos estadísticos, de acuerdo con las dimensiones de la variable estudiada. Se realizó la Prueba de rangos con signo de Wilcoxon. El software de análisis estadístico usado fue el SPSS versión 27.

Interpretación: Finalmente, los datos organizados fueron analizados cualitativamente, interpretándolos en función de las categorías definidas previamente.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

IV. Resultados

4.1 Resultados obtenidos según la prueba de rangos Wilcoxon.

Tabla 03

Comparación de socialización entre el pre test y pos test.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
v.s.	Socialización Pos test	Rangos negativos	0	0,00
		Rangos positivos	20	210,00
	Socialización Pre test	Empates	1	
		Total	21	
Estadísticos de prueba				
Socialización Pos test – Socialización Pre test				
Z		-3,924		
Valor-p		,000		

En la tabla 03 se presenta la comparación de la socialización entre el pre test y el pos test de 21 alumnos. En este sentido, no se observaron rangos negativos ($\text{Pos} < \text{Pre}$), lo que significa que no hubo casos en los que la socialización disminuyera después de aplicar la actividad lúdica. Se registraron veinte rangos positivos ($\text{Pos} > \text{Pre}$), lo que indica que todos los casos mostraron una mejora en la socialización tras la estrategia didáctica. Además, hubo un empate ($\text{Pos} = \text{Pre}$), en el que un alumno no presentó cambios entre las dos mediciones. Por otro lado, el valor $p = 0.000 < 0,05$ sugiere que la actividad lúdica como estrategia didáctica mejoró significativamente la socialización.

Tabla 04

Comparación de la dimensión de integración entre el pre test y pos test.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Integración Pos test v.s. Integración Pre test	Rangos negativos	0	0,00	0,00
	Rangos positivos	18	9,50	171,00
	Empates	3		
	Total	21		
Estadísticos de prueba				
Integración Pos test – Integración Pre test				
Z		-3,753		
Valor-p		,000		

En la tabla 04 se presenta la comparación de la integración entre el pre test y el pos test de 21 alumnos. En este caso, no se registraron rangos negativos ($\text{Pos} < \text{Pre}$), lo que significa que no hubo casos en los que la integración disminuyera después de aplicar la actividad lúdica. Se observaron dieciocho rangos positivos ($\text{Pos} > \text{Pre}$), lo que indica que todos los casos evidencian una mejora en la integración tras la estrategia didáctica. Además, hubo tres empates ($\text{Pos} = \text{Pre}$), donde tres alumnos no mostraron cambios entre las dos mediciones. Por otro lado, el valor $p = 0.000 < 0,05$ sugiere que la actividad lúdica, como estrategia didáctica, mejoró significativamente la integración.

Tabla 05

Comparación de la dimensión comunicación entre el pre test y pos test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Comunicación Pos test	Rangos negativos	0	0,00	0,00
v.s.	Rangos positivos	19	10,00	190,00
Comunicación Pre test	Empates	2		
	Total	21		
Estadísticos de prueba				
Comunicación Pos test – Comunicación Pre test				
Z		-3,838		
Valor-p		,000		

En la tabla 05 se muestra la comparación de la comunicación entre el pre test y el pos test de 21 alumnos. En este sentido, no se registraron rangos negativos (Pos < Pre), lo que significa que no hubo casos en los que la comunicación haya disminuido después de aplicar la actividad lúdica. Se obtuvieron diecinueve rangos positivos (Pos > Pre), lo que indica que todos los casos evidencian una mejora en la comunicación tras la estrategia didáctica. Además, hubo dos empates (Pos = Pre), donde dos alumnos no mostraron cambios entre las dos mediciones. Por otro lado, el valor $p = 0.000 < 0,05$ indica que la actividad lúdica, como estrategia didáctica, mejoró significativamente la comunicación.

Tabla 06

Comparación de la dimensión autonomía entre el pre test y pos test.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Autonomía Pos test	Rangos negativos	0	0,00	0,00
v.s.	Rangos positivos	19	10,00	190,00
Autonomía Pre test	Empates	2		
	Total	21		
Estadísticos de prueba				
Autonomía Pos test – Autonomía Pre test				
Z		-3,835		
Valor-p		,000		

En la tabla 06 se detalla la comparación de la autonomía entre el pre test y el pos test de 21 alumnos. En este caso, no se observaron rangos negativos (Pos < Pre), lo que significa que no hubo casos en los que la autonomía disminuyera tras aplicar la actividad lúdica. Se registraron diecinueve rangos positivos (Pos > Pre), lo que indica que todos los casos mostraron una mejora en la autonomía después de la estrategia didáctica. Además, hubo dos empates (Pos = Pre), en los cuales dos alumnos no presentaron cambios entre las dos mediciones. Por otro lado, el valor $p = 0.000 < 0,05$ sugiere que la actividad lúdica, como estrategia didáctica, mejoró significativamente la autonomía.

Tabla 07

Prueba de normalidad de los puntajes de la socialización y sus dimensiones, en el pre test y pos test

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Valor p
Integración Pre	,621	21	,000
Comunicación Pre	,656	21	,000
Autonomía Pre	,795	21	,001
Socialización Pre	,654	21	,000
Integración Pos	,713	21	,000
Comunicación Pos	,791	21	,000
Autonomía Pos	,762	21	,000
Socialización Pos	,910	21	,055

Tabla 08

Contrastación de hipótesis

La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la socialización de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Socialización Pos test v.s. Socialización Pre test	Rangos negativos	0	0,00	0,00
	Rangos positivos	20	10,50	210,00
	Empates	1		
	Total	21		
Estadísticos de prueba				
Socialización Pos test – Socialización Pre test				
Z		-3,924		
Valor-p		,000		

En la tabla 08 se observa que el valor $p = 0.000 < 0,05$, indica que la actividad lúdica como estrategia didáctica mejoró la socialización de manera significativa.

4.2 Discusión

Objetivo general: las actividades lúdicas como estrategia didáctica mejora la socialización de los estudiantes.

Según la tabla N° 03 El análisis comparativo entre el pretest y el posttest evidenció una mejora en el desarrollo social de los estudiantes, reflejándose en veinte rangos positivos y un solo empate, sin registros de disminución en los niveles de socialización. Este hallazgo se alinea con la conclusión de Quishpe Álvarez (2021), quien demostró que el juego genera una actitud positiva en los niños, fomentando el cambio conductual y la motivación constante. Asimismo, coincide con la concepción de socialización de Serrano (1986), quien afirma que este proceso implica la interiorización de patrones culturales y valores, proceso que se ve favorecido cuando el aprendizaje ocurre en un entorno lúdico. Además, Lara Otálora, Montenegro Barreto y Ríos Alaya (2022) respaldan que los juegos tradicionales impactan positivamente en el desarrollo social, emocional y del lenguaje, corroborando así los efectos integrales observados en esta investigación.

Objetivo específico 01: Las actividades lúdicas mejora la integración de los estudiantes.

Respecto a la integración de los estudiantes, la tabla N° 04 los datos mostraron una mejora significativa tras la implementación de las actividades lúdicas, con dieciocho rangos positivos y tres empates. Esta mejora refleja la capacidad de las dinámicas lúdicas para fomentar la amistad, colaboración, motivación y participación activa entre pares. Desde una perspectiva teórica, Vygotsky (1978) subrayó la importancia de las interacciones sociales para el desarrollo de las funciones superiores del pensamiento, lo cual respalda la idea de que las actividades lúdicas, al promover el trabajo colaborativo, facilitan procesos de integración. Igualmente, Putnam (2000) resaltó que la participación en actividades comunitarias desde temprana edad fortalece el sentido de pertenencia y cohesión social, elementos esenciales que se cultivaron durante el desarrollo de la estrategia didáctica implementada.

Objetivo específico 02: Las actividades lúdicas mejora la comunicación de los estudiantes.

Respecto al efecto de las actividades lúdicas en la comunicación, los resultados la tabla N° 05 fueron igualmente concluyentes: diecinueve rangos positivos y dos empates, evidencian que la estrategia aplicada facilitó significativamente la capacidad de los estudiantes para expresar ideas, sentimientos y necesidades de manera espontánea y con respeto. Esto concuerda con lo afirmado por Alfaro (2009) y Olmedo Moreno (2007), quienes destacan que la comunicación es un componente esencial de la socialización, ya que permite el aprendizaje de normas, la autorregulación emocional y la adaptación social. Además, los juegos tradicionales no solo enriquecen el lenguaje verbal y no verbal, sino que también ofrecen escenarios naturales de diálogo, tal como lo concluyen Lara Otálora et al. (2022), generando contextos interactivos que mejoran las habilidades comunicativas de los niños.

Objetivo específico 03: Las actividades lúdicas mejora la autonomía de los estudiantes.

Respecto al efecto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía, en la tabla N°06 se observaron resultados positivos: diecinueve rangos mostraron mejora y dos se mantuvieron sin cambios, lo cual evidencia que las estrategias lúdicas favorecen la participación en cualquier actividad, la autorregulación, el cumplimiento de normas e iniciativa de los estudiantes. Desde la teoría, Piaget (1932) señaló que la autonomía es un indicador del desarrollo moral y cognitivo infantil, y que se fortalece mediante experiencias donde los niños resuelven problemas de manera activa. Garcés (2015), por su parte, sostiene que fomentar la autonomía desde la infancia permite que los estudiantes participen en la construcción de una sociedad más democrática y justa. Finalmente, la investigación de Montalvo Valencia (2021) también respalda esta mejora al evidenciar que el uso de juegos recreativos aumenta la disposición y participación del alumno en el proceso educativo.

Contrastación de hipótesis

Los resultados presentados en la tabla N° 08 confirman que las actividades lúdicas, empleadas como estrategia didáctica, mejoraron de manera significativa la socialización de los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la I.E.P. San Vicente de Paul, en Chimbote, durante el año

2024. Esta conclusión se sustenta en la evidencia empírica de que 20 de los 21 estudiantes mostraron un aumento en su nivel de socialización después de la aplicación de la estrategia. Desde una perspectiva teórica, estos hallazgos se alinean con el enfoque del aprendizaje social de Bandura (1977), quien plantea que los comportamientos sociales se adquieren mediante la observación, la imitación y el modelado de otros. Las actividades lúdicas ofrecieron múltiples oportunidades para que los estudiantes observaran y replicaran conductas positivas de sus pares, lo que contribuyó directamente a mejorar su forma de interactuar, compartir, cooperar y resolver conflictos dentro del grupo. Asimismo, estos resultados son consistentes con la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), quien afirma que el desarrollo social y cognitivo ocurre a través de la interacción con otros, dentro de un contexto cultural. El autor resalta la importancia de la zona de desarrollo próximo (ZDP), entendida como el espacio entre lo que el niño puede hacer solo y lo que puede lograr con la ayuda de otros. En este estudio, las actividades lúdicas sirvieron como mediadoras que ubicaron a los estudiantes en su ZDP, permitiéndoles fortalecer habilidades sociales a través de la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo, lo cual potenció su proceso de socialización. Por otro lado, el enfoque psicosocial de Erikson (1950) también es pertinente para interpretar estos resultados. Durante la etapa de “industria versus inferioridad”, que corresponde a la edad escolar (entre los 6 y 12 años), los niños buscan desarrollar competencias sociales, cognitivas y emocionales. El juego, como medio pedagógico, permitió a los estudiantes experimentar logros, tomar decisiones y relacionarse con sus compañeros en un ambiente de respeto y creatividad, promoviendo el desarrollo de su autoestima, autonomía y sentido de pertenencia al grupo.

V. CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

La implementación de actividades lúdicas como estrategia didáctica demostraron una mejoría con un 95% en la socialización de los estudiantes de 3° grado de primaria. Los resultados mostraron que la mayoría de los alumnos mejoraron su capacidad de integración, comunicación y autonomía con respecto a sus compañeros, sin que se registraran retrocesos en ningún caso. Esto demuestra que las dinámicas lúdicas no solo favorecen un entorno educativo más participativo y motivador, sino que también fomentan el fortalecimiento de los vínculos sociales y la convivencia armónica entre los niños.

Se comprobó que las actividades lúdicas en la dimensión integración crearon espacios de interacción positiva que facilitaron la inclusión y la participación activa de los estudiantes en el grupo. El 85% de los alumnos presentaron avances significativos en su habilidad para integrarse, respetar normas, colaborar con sus compañeros y asumir roles con entusiasmo durante las dinámicas, lo que refleja el potencial de la estrategia lúdica para promover un sentido de pertenencia y cohesión en el aula.

Las actividades lúdicas contribuyeron eficazmente al desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes. A través del juego, el 90% encontraron un medio natural y espontáneo para expresar sus ideas, sentimientos y necesidades de forma abierta y respetuosa. Esta mejora en la comunicación interpersonal fue evidente en la mayoría de los casos, respaldando la idea de que la estrategia lúdica fomenta tanto la interacción verbal como no verbal, elementos esenciales para el desarrollo social y emocional en esta etapa educativa.

Las actividades lúdicas ayudaron el 90% a desarrollar mayor autonomía en sus acciones y decisiones dentro del contexto escolar. La mayoría mostró avances en su capacidad para actuar de manera independiente, asumir responsabilidades y tomar la iniciativa durante

las dinámicas. Estos hallazgos subrayan la importancia de ofrecer oportunidades para que los niños experimenten, exploren y resuelvan situaciones por sí mismos en un entorno seguro y estimulante, lo que favorece su crecimiento personal y social.

5.2 Recomendaciones

Se sugiere que futuras investigaciones reproduzcan este estudio en diferentes niveles educativos, tipos de instituciones (urbanas, rurales, públicas y privadas) y regiones geográficas, con el fin de confirmar la consistencia de los efectos positivos de las actividades lúdicas sobre el desarrollo de la socialización, integración, comunicación y autonomía en diversos contextos escolares.

También se recomienda realizar estudios con un enfoque cualitativo que recojan las percepciones, emociones y reflexiones de los estudiantes sobre las actividades lúdicas implementadas, con el objetivo de comprender de manera más profunda los procesos internos que favorecen el desarrollo socioemocional y la construcción de habilidades interpersonales.

Dado que el juego influye en diversas dimensiones del desarrollo humano, se aconseja incluir en investigaciones futuras otras variables relevantes, como el pensamiento crítico, la creatividad, la empatía o la resolución de conflictos, lo cual proporcionará una visión más completa del impacto de las estrategias lúdicas en la formación escolar.

Finalmente, se recomienda que investigaciones futuras analicen la influencia del docente en la implementación y efectividad de las actividades lúdicas, considerando factores como su formación, actitud, creatividad y el nivel de involucramiento de los estudiantes, ya que estos aspectos podrían ser determinantes en los resultados obtenidos.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

VI. Referencias bibliográficas

- Aldaz Rodriguez, S. (2016). *Socialización escolar de niños que viven la ausencia de padres en la unidad educativa fiscomisional don Bosco la tola* [Tesis para obtención del título, Universidad politécnica salesiana]. Archivo digital. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/11708/1/UPS-QT09078.pdf>
- Alfaro, R. M. (2009). *La comunicación en la educación: Perspectivas y desafíos*. Madrid, España: Editorial Síntesis. <https://www.redalyc.org/pdf/158/15802920.pdf>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L. & Arellano, C. (2020). *La investigación científica: Una aproximación para los estudios de posgrado*. Editorial Universidad Internacional de Ecuador. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>
- Asbury, K Deniz, E Toseeb, U (2020) How is COVID-19 Afecting the Mental Health of Children with Special Educational Needs and Disabilities and Their Families?. *Journal of Autism and Developmental Disorders* (2021) 51:1772–1780.
- Azteca Noticias (2021, 22 de junio). *Falta de socialización provoca problemas psicomocionales en niños* [video]. Facebook. <https://www.facebook.com/AztecaNoticias/videos/desde-ciudad-juarez-y-varios-rincones-del-pais-falta-de-socializacion-provoca-problemas-psicomocionales-en-ninos>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. General Learning Press.
- Berry, J. W. (2006). *Mutual intercultural relations*. Cambridge University Press.
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de

enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista Rehuso*, 5(3), 78-86.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

Candela Borja, Y Benavides Bailón, J (2020) Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, vol. 5, núm. (3)

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>

Carrasco, S. (2006). Metodología de la investigación científica. Lima, Perú: San Marcos.

Castro, M. (2016). Familia y escuela: instituciones socializadoras del niño. *Revista Arje*, Vol. 10 (18).

<http://www.arje.bc.uc.edu.ve/arj18/art22.pdf>

Chávez, A. (2021, marzo 15). Consecuencias del confinamiento en niños: ¿Cómo se ha visto afectado su desarrollo emocional y social?. *Rpp Noticias*.

<https://rpp.pe/peru/actualidad/coronavirus-en-peru-consecuencias-del-confinamiento-en-ninos-como-se-ha-visto-afectado-su-desarrollo-emocional-y-social-covid-19-noticia-1324067?ref=rpp>

Constante Toasa, A. (2022). *El conflicto bidireccional trabajo-familia y estrés laboral en trabajadores de una consultora de tecnologías de la información, en Quito febrero- mayo 2022* [Tesis para obtención del título, Universidad Central del Ecuador]. Archivo digital.

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/27761/1/UCE-FCP-CPI-CONSTANTE%20ANAHI.pdf>

Cuji, V (2020) *Actividades lúdicas para desarrollar la expresión oral, en los niños de cuarto año de educación básica, paralelo “a” en la unidad educativa “Vygotzky”, Riobamba – Chimborazo, periodo 2018-2019* [Tesis de

Titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]

[UNACH-EC-FCEHT-TG-E.BASICA-2020-000007.pdf](#)

Durkheim, É. (1902). *La educación moral*. Madrid: Ediciones Morata.

. Espinoza, B.R. (2020). *Desarrollo social en niños de cinco años de la institución educativa N°052 Chavín de Paríarca - Huánuco - Perú – 2020* [Tesis de bachiller, Universidad Católica los Ángeles Chimbote] Archivo digital http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26325/COMUNICACION_ASERTIVA_ESPINOZA_%20BEZARES_%20RITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores. Froebel, F. (2005). *The education of man*. Dover Publications. (Original work published 1826)Garcés, M. (2015). *Un mundo común*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.

García-Pérez, R. (2015). *Socialización: Conceptos fundamentales y aplicaciones prácticas*. Editorial Universitaria Ramón Areces.

Gomez, T Molano, O Rodriguez, S. (2015) *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga* [Tesis de Título, Universidad del Tolima] https://www.academia.edu/26351781/LA_ACTIVIDAD_LUDICA_COM_O_ESTRATEGIA_PEDAGOGICA_PARA_FORTALECER_EL_APRENDIZAJE_DE_LOS_NI%C3%91OS_DE_LA_INSTITUCION_EDUCATIVA_NI%C3%91O_JESUS_DE_PRAGA_TATIANA_G%C3%93MEZ_R_ODR%C3%8DGUEZ_OLGA_PATRICIA_MOLAN

- González, B. (2022, 9 de diciembre) *Problemas de habilidades sociales en niños*.
Somos Psicología y Formación: Clínicas psicológicas en Madrid.
<https://www.somospsicologos.es/blog/problemas-de-habilidades-sociales-en-ninos/>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-hill Interamericana Editores, S.A.
https://mega.nz/file/53BF0KiB#OmVYc4cPAWL5Dk_R9w8Zvupd45J1BZJsCMONn_EUwuY
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.
- Janes Durán, A. y Pérez, S. (2022). *Socialización Infantil Tras la Pandemia* [Tesis para obtención del título, Universidad la laguna]. Archivo digital.
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/28562/Socializacion%20infantil%20tras%20la%20pandemia%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lara, L. Montenegro, F. Ríos, J. (2022) *Los juegos tradicionales como herramientas de socialización e interacción en población infantil vulnerable a partir del arte* [Tesis de maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores]
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/e8512c21-24fd-42f6-82dc-b6be6c824433/content>
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge University Press.
- Luria, A. R. (1979). *Desarrollo Cognitivo: Su Naturaleza y sus Implicaciones Educativas*.
- Marina, J. A. (2014). *Anatomía del miedo*. Barcelona, España: Editorial Ariel. Martín Serrano, M. (1986). *La socialización*. Madrid: Alianza Editorial.
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

- Mead, G. H. (1934). *Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago: University of Chicago Press.
- Meléndez, A. (2022) Socialización e interacción social grupal de los niños de la institución educativa inicial niño divino, los pinos-santa maría, 2021. [Tesis de Titulación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión] <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7075/TE SIS%20%282%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Montalvo, J. (2021) *Actividades lúdicas basadas en la aplicación de recursos recreativos para mejorar los patrones de comportamiento de los niños y niñas de primero de básica, en la unidad educativa a partículas San Francisco de sales Año Lectivo 2019-2020* [Tesis de Titulación, Universidad Politécnica Salesiana] <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20115/4/UPS-CT009041.pdf>
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Noy, M. y Jaimes, G. (2019). La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar. Revista. *Actividad fís. y deporte*, Vol. 5 (2), 40-57. <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafe/article/view/1253/1750>
- Olmedo Moreno, E. M. (2007). *Comunicación y desarrollo humano: Aspectos teóricos y aplicados*. Madrid, España: Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Onfpa (2021). *PERÚ: Impacto de la pandemia de la COVID-19 en el bienestar de adolescentes y jóvenes*. https://peru.unfpa.org/sites/default/files/pubpdf/impacto_del_covid_19_en_el_bienestar_de_adolescentes_y_jovenes.pdf
- Ortiz, R. (1995). *Juegos tradicionales del Perú*. Editorial Cultural Peruana.
- Paredes, E. (2020) *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales* [Tesis para obtención del título, título de Magister en Innovación en

Educación en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador]. Archivo digital. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (2005). *The nature of play: Great apes and humans*. New York, NY: Guilford Press.

Piaget, J. (1932). *El juicio moral en el niño*. Madrid, España: Ediciones Morata. Piaget, J. (1932/1996). *El Juicio Moral en el Niño*. Paidós.

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.

Porras Ruales, S. (2022). *Socialización y discriminación de género entre pares en el nivel de preparatoria* [Tesis para obtención del título, Universidad politécnica salesiana]. Archivo digital.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22039/1/TTQ634.pdf>

Pro Velasco, M. L. & Peñacoba Arriba, A. (2021). Influencia de la familia en la personalización y socialización. Researchgate.

file:///D:/UNIVERSIDAD%20NACIONAL%20DEL%20SANTA/ASESORIA_TESIS/INFLUENCIADELAFAMILIAENLAPERSONALIZACIONYSOCIALIZACION.pdf

Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. New York, NY: Simon & Schuster.

Rengifo, P (2019) *Socialización a través del juego en Niñas y niños Shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparia, Ucayali* [Tesis de Titulación, Universidad Peruana Cayetano Heredia]

https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8543/Socializacion_RengifoVasquez_Pilar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodríguez Gómez, T., Patricia, O. y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la*

institución educativa niño Jesús de Praga. [Tesis para obtención del título, universidad del Tolima].

Archivo digital.

<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/fe454a2c-9258-41e6-bde9-51ccacc561be/content>

RPP Noticias. (2021). *Cuarentena: ¿cómo cuidar nuestra salud mental y la de nuestra familia?* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=a1AhsQwz5Z4>

Sirvent García del Valle, M. T. (2004). *La Construcción Social del Sujeto Inmigrante: Un Estudio Desde la Psicología Social*. Dykinson.

Suárez, P. P. A., Múnera P. A. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Revista Psicoespacio*, 12 (20), 173-197.

[Dialnet-ElPapelDeLaFamiliaEnElDesarrolloSocialDelNino-6573534.pdf](#)

Tamayo, T.M. (2003). *El proceso de la Investigación científica: incluye evaluación y administración de proyecto de investigación*. Editorial Limusa S.A.: México D.F.

Tirapu-Ustárroz, J., & Pelegrín-Valero, C. (Eds.). (2018). *Neuropsicología de las funciones ejecutivas y la toma de decisiones*. Madrid, España: Editorial Médica Panamericana.

Unicef (2021). *La mitad de los padres, madres o cuidadores en el Perú sufre de ansiedad, depresión o estrés debido a la pandemia*.

<https://www.unicef.org/media/120406/file/UNICEF%20Annual%20Report%202021%20SP.pdf>

Unicef (2021). *Proteger los derechos de la infancia en tiempos de crisis Informe Anual de UNICEF 2021*.

<https://www.unicef.org/media/120406/file/UNICEF%20Annual%20Report%202021%20SP.pdf>

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1930/1995). *The Role of Play in Development*. En R. W. Rieber & A. S. Carton (Eds.), *The Collected Works of L. S. Vygotsky: Volume 5* Plenum Press.
- Watzlawick, P., Beavin, J. H., & Jackson, D. D. (1967). *Teoría de la comunicación humana*. Barcelona, España: Herder.

VII.ANEXOS

XII. ANEXOS

Anexo 01

Matriz de consistencia

PROYECTO: Actividades lúdicas como estrategia didáctica para la socialización de los estudiantes de una Institución Educativa en Nuevo Chimbote, 2024.

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables/ Dimensiones	Metodología
Problema General ¿En qué medida las actividades lúdicas como estrategia didáctica mejora la socialización de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul de la Ciudad de Chimbote? Problemas Específicos P.E.1 ¿En qué medida las actividades lúdicas como estrategia didáctica mejora la integración de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul de la Ciudad de Chimbote?	Objetivo general Determinar en qué medida las actividades lúdicas como estrategia didáctica mejora la socialización de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024. Objetivo Específico O.E.1 Medir el nivel de integración antes y después de la actividad lúdica como estratégica didáctica, en los estudiantes 3° grado de	Hipótesis General Las actividades lúdicas como estrategia didáctica mejora significativamente la socialización de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote 2024. Hipótesis Específicas H.E.1 La actividad lúdica como estrategia didáctica mejora significativamente la integración de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote 2024.	Variable X: Actividad lúdica Dimensiones: D1: Juegos sensoriales. D2: Juegos Motrices. D3: Juegos organizados.	Tipo: Investigación aplicada de enfoque cuantitativo. Nivel: Investigación explicativa. Método: Inductivo – Deductivo. Diseño: Preexperimental con un solo grupo pre test y post test. G.E: O1 X O2 Población: Está conformada por todos

P.E.2 ¿En qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la comunicación de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul,Chimbote 2024? P.E.3 ¿En qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la autonomía de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul,Chimbote 2024?	educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote, 2024. O.E.2 Determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la comunicación de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul de la Ciudad de Chimbote. O.E.3 Determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la autonomía de los alumnos del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote 2024.	H.E.2 Medir el nivel de comunicación antes y después de la actividad lúdica como estrategia didáctica, en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote 2024. H.E.3 Medir el nivel de autonomía antes y después de la actividad lúdica como estrategia didáctica, en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul, Chimbote 2024.	Variable Y: Socialización Dimensiones: D1: Integración. D2: Comunicación. D3: Autonomía.	los niños (219) de la Institución Educativa Privada San Vicente de Paul de la Ciudad de Chimbote. Muestra: Ha quedado conformada por todos 21 estudiantes del 3° de primaria de la institución educativa en mención. Muestreo: Se ha seleccionado el muestreo no probabilístico intencionado. Técnicas: Observación. Instrumentos: Ficha de observación
--	---	--	---	--

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA SOCIALIZACIÓN

Observador: ____ Fecha: ____/____/____ Circunstancias en que fue observado (a): _____

Objetivo: Recopilar información de socialización en los alumnos del 3° grado de primaria en la Institución educativa “San Vicente de Paul” Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558.

Escala:

SI	NO
1	2

N°	ACTIVIDADES	EVALUACION	
		SI	NO
DIMENSION 1: INTEGRACIÓN			
01	Juega con sus compañeros en aula.		
02	Respeto las normas establecidas en la ejecución de los juegos.		
03	Tiende a formar grupos con facilidad con los de su mismo género y con el género opuesto.		
04	Diferencia por sí mismo lo correcto de lo incorrecto y tiende a respetarlo.		
05	Respeto las normas de convivencia.		
06	Respeto el turno de participación.		
07	Respeto las opiniones de los demás.		
08	Participa en las tareas grupales.		
09	Se muestra responsable frente a sus compañeros.		
10	Colabora en las actividades del aula.		
DIMENSION 2: COMUNICACION			
11	Escucha con atención las explicaciones e informaciones que le da el adulto.		
12	Responde a algunas preguntas que se le hace.		
13	Se expresa a través de su cuerpo, incorporando en sus movimientos equilibrio y dirección.		
15	Entona canciones sencillas, siguiendo el ritmo y la melodía.		
16	Utiliza instrumentos rítmicos como (pandereta, palitos) y acompaña canciones.		
17	Participa en bailes y danzas en forma espontánea y creativa.		
18	Imita y representa situaciones cotidianas como (mamá, profesora).		
19	Es comunicativo alegre.		
20	Comenta acerca de las acciones que le producen molestia.		
21	Se expresa con claridad.		
22	Comprende indicaciones simples.		
DIMENSION 3: AUTONOMÍA			
23	Dice su nombre		
24	Expresa su edad.		
25	Expresa sus sentimientos y emociones, mostrando afecto de manera espontánea, compartiendo sus cosas.		
26	Ayudar a mantener limpia el aula.		
27	Muestra capacidad para establecer empatía.		
28	Muestra sentido del humor.		
29	Posee iniciativa para llevar a cabo los juegos.		

	SUBTOTAL		
	TOTAL		

Nota: Instrumento adaptado de la tesis “Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de una institución educativa de Ayacucho” (Escobar,2020).

Anexo 03:

Tabulación de datos de ficha de observación en Prueba piloto aplicado en estudiantes del Tercer grado de primaria, en el colegio Experimental de la universidad UNS de Nuevo Chimbote.

ESTUDIANTES		INTEGRACIÓN										COMUNICACIÓN										AUTONOMÍA										TOTAL
Nº	NOMBRES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	FEMENINO	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56
2	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	56
3	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	51
4	MASCULINO	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58
5	MASCULINO	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	56
6	MASCULINO	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58
7	MASCULINO	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58
8	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	55
9	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58
10	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56
11	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	57
12	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	57
13	MASCULINO	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58
14	MASCULINO	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56
15	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	56
16	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60
17	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60
18	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	53
19	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	57
20	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	59
21	MASCULINO	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58

Anexo 04

Tabulación de datos de ficha de observación a nivel de Pre – test, aplicado en estudiantes de tercer grado de primaria en el colegio San Vicente de Paul en Chimbote.

ESTUDIANTES		INTEGRACIÓN										COMUNICACIÓN										AUTONOMÍA										TOTAL
N°	NOMBRES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	FEMENINO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	32
2	MASCULINO	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36
3	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	36
4	MASCULINO	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
5	MASCULINO	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	35
6	MASCULINO	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	37
7	MASCULINO	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39
8	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	55
9	FEMENINO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	33
10	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	32
11	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	34
12	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	33
13	MASCULINO	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	32
14	MASCULINO	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	34
15	FEMENINO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
16	FEMENINO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
17	FEMENINO	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58
18	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37
19	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	31
20	FEMENINO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
21	MASCULINO	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32

Anexo 05

Tabulación de datos de ficha de observación a nivel de Post– test, aplicado en estudiantes de tercer grado de primaria en el colegio San Vicente de Paul en Chimbote.

ESTUDIANTES		INTEGRACIÓN										COMUNICACIÓN										AUTONOMÍA										TOTAL
N°	NOMBRES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	FEMENINO	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	55
2	MASCULINO	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	55
3	MASCULINO	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	50
4	MASCULINO	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58
5	MASCULINO	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	56
6	MASCULINO	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	57
7	MASCULINO	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58
8	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	55
9	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58
10	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56
11	MASCULINO	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	56
12	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	57
13	MASCULINO	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58
14	MASCULINO	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56
15	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	56
16	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60
17	FEMENINO	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	59
18	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	53
19	MASCULINO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	57
20	FEMENINO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	59
21	MASCULINO	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	57

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

AUTOR	: Bocanegra Valverde Beatriz Stefany
TIPO DE INSTRUMENTO	: Ficha de observación
OBJETIVO DEL INSTRUMENTO	: Recoger información sobre la variable socialización en los alumnos del 3° grado de primaria en la Institución educativa “San Vicente de Paul” Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558.
NIVEL DE APLICACIÓN	: Estudiantes de Tercer Grado de Primaria.
ADMINISTRACIÓN	: Individual
DURACIÓN	: 1 hora
MATERIALES	: Prueba aplicada en el aula.
RESPONSABLE DE LA APLICACIÓN	: Bocanegra Valverde Beatriz Stefany

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : Maribel Enaida Alegre Sara.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : Dr. en Educación

INSTRUCCIONES:

- A: Marcar con un signo de cruz (+), o una equis (x) si considera que el criterio de evaluación se cumple o no en cada ítem.
- B: Colocar en cada columna el puntaje por ítem descrito, de acuerdo con los criterios de claridad, relevancia, coherencia y escala.
- De considerarlo necesario, indicar la observación y recomendación para mejorar el ítem evaluado.

MATRIZ DE VALIDACIÓN

Título de la investigación: ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN CHIMBOTE, 2024.

Variable	Dimensión	Indicador	Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones y recomendaciones	B: PUNTAJE POR ÍTEM			
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		La redacción es clara, precisa y comprensible			Puntaje: Colocar en cada columna, de acuerdo con el criterio del experto. Inaceptable = 1 Deficiente = 2 Regular = 3 Bueno = 4 Excelente = 5 Claridad Relevancia Coherencia Escala			
				SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO		Claridad	Relevancia	Coherencia	Escala
Socialización	INTEGRACIÓN	Participa	1. Participa activamente durante toda la actividad lúdica. 2. Celebra los logros colectivos en lugar de centrarse solo en el éxito personal	X		X			X	X			5	4	5	
		Coopera	3. Colabora en equipo para alcanzar los objetivos del	X		X			X	X			4	4	5	

			juego. 4. Se muestra abierto a participar con diferentes compañeros en el juego.											4	4	4	
		Respetar	5. Sigue las reglas del juego sin necesidad de recordatorios 6. Respetar los turnos de juego asignados a cada compañero. 7. Valora y respeta las opiniones de sus compañeros en el juego.	X		X			X	X				4	4	5	
														4	4	5	
														4	4	4	
		Empatía	8. Muestra empatía al apoyar a compañeros en dificultades	X		X			X	X				4	4	5	

			9. Se adapta a las decisiones grupales de forma positiva									5	4	4	
			10. Mantiene una actitud amigable y respetuosa con todos los participantes									4	4	4	
COMUNICACIÓN	Expresa ideas	11. Expresa ideas o estrategias para mejorar el rendimiento del grupo en el juego.	X		X			X	X			5	4	5	
		12. Motiva a sus compañeros mediante palabras de aliento durante el juego.										4	4	5	
		13. Utiliza un tono de voz adecuado para comunicarse en el grupo.										5	5	4	

			14. Aporta ideas creativas para modificar el juego si es necesario.										4	4	5	
		Escucha activa	15. Escucha atentamente a sus compañeros sin interrumpir. 16. Clarifica sus dudas sobre el juego antes de que la actividad comience.	X		X			X	X			5	4	4	
		Movimientos corporales	17. Emplea gestos para comunicar mensajes durante el juego (ej., señalar direcciones). 18. Reconoce el esfuerzo de otros jugadores	X		X			X	X			5	4	4	
													4	4	5	

			con expresiones positivas.													
		Pregunta	19. Solicita apoyo cuando no entiende una parte de las instrucciones del juego. 20. Pide ayuda de manera respetuosa cuando se enfrenta a un obstáculo.	X		X			X	X			4	4	5	
													5	4	4	
	AUTONOMIA	Toma de decisiones	21. Escoge su rol en el juego de manera autónoma. 22. Inicia la actividad sin esperar instrucciones adicionales del docente.	X		X			X	X			5	4	5	
													4	4	5	
		.Iniciativa	23. Asume la responsabilidad de recoger y cuidar los materiales del juego.	X		X			X	X			5	4	4	

			cómo utilizar los materiales del juego de manera responsable.													
		Toma conciencia	29. Se adapta a las normas del juego sin esperar aprobación constante. 30. Realiza ajustes en su estrategia de juego según las circunstancias sin intervención externa.	X		X			X	X			5	4	5	
													5	4	5	


Firma del evaluador
DNI 329 59163

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

TIPO DE INSTRUMENTO

: Ficha de Observación

NIVEL DE APLICACIÓN

: Estudiantes de Tercer grado de primaria de la I.E.P. San Vicente de Paul” Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558.

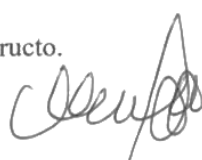
VALORACIÓN GENERAL:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO				
	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
	0 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
Relación entre la variable y la dimensión				X	
Relación entre la dimensión y el indicador				✓	
Relación entre el indicador y el ítem				X	

Se considera apto, si en los criterios de evaluación están del 61% a más

Se determina que el instrumento está: APTO (X) NO APTO

PUNTAJE POR ITEM: Necesario para la validación por constructo.


Firma del evaluador

DNI: 32959163

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

AUTOR	: Bocanegra Valverde Beatriz Stefany
TIPO DE INSTRUMENTO	: Ficha de observación
OBJETIVO DEL INSTRUMENTO	: Recoger información sobre la variable socialización en los alumnos del 3° grado de primaria en la Institución educativa “San Vicente de Paul” Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558.
NIVEL DE APLICACIÓN	: Estudiantes de Tercer Grado de Primaria.
ADMINISTRACIÓN	: Individual
DURACIÓN	: 1 hora
MATERIALES	: Prueba aplicada en el aula.
RESPONSABLE DE LA APLICACIÓN	: Bocanegra Valverde Beatriz Stefany

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : *Castillo Ramos Norma Edith*

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : *Dr. en Educación*

INSTRUCCIONES:

- A: Marcar con un signo de cruz (+), o una equis (x) si considera que el criterio de evaluación se cumple o no en cada ítem.
- B: Colocar en cada columna el puntaje por ítem descrito, de acuerdo con los criterios de claridad, relevancia, coherencia y escala.
- De considerarlo necesario, indicar la observación y recomendación para mejorar el ítem evaluado.

MATRIZ DE VALIDACIÓN

Título de la investigación: ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN CHIMBOTE, 2024.

Variable	Dimensión	Indicador	Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones y recomendaciones	B: PUNTAJE POR ÍTEM			
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		La redacción es clara, precisa y comprensible			Puntaje: Colocar en cada columna, de acuerdo con el criterio del experto. Inaceptable = 1 Deficiente = 2 Regular = 3 Bueno = 4 Excelente = 5 Claridad Relevancia Coherencia Escala			
				SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO		Claridad	Relevancia	Coherencia	Escala
Socialización	INTEGRACIÓN	Participa	1. Participa activamente durante toda la actividad lúdica.									5	4	5		
			2. Celebra los logros colectivos en lugar de centrarse solo en el éxito personal	X		X			X	X		5	4	4		
		Coopera	3. Colabora en equipo para alcanzar los objetivos del	X		X			X	X		5	5	5		

			4. juego. Se muestra abierto a participar con diferentes compañeros en el juego.										4	4	4	
		Respetar	5. Sigue las reglas del juego sin necesidad de recordatorios	X		X			X	X			5	5	5	
			6. Respetar los turnos de juego asignados a cada compañero.										5	5	5	
			7. Valora y respetar las opiniones de sus compañeros en el juego.										5	5	5	
		Empatía	8. Muestra empatía al apoyar a compañeros en dificultades	X		X			X	X			5	5	5	

			9. Se adapta a las decisiones grupales de forma positiva									5	4	4	
			10. Mantiene una actitud amigable y respetuosa con todos los participantes									5	5	5	
	COMUNICACIÓN	Expresa ideas	11. Expresa ideas o estrategias para mejorar el rendimiento del grupo en el juego.	X		X			X	X		5	4	4	
			12. Motiva a sus compañeros mediante palabras de aliento durante el juego.									5	4	4	
			13. Utiliza un tono de voz adecuado para comunicarse en el grupo.									5	5	5	

			14. Aporta ideas creativas para modificar el juego si es necesario.									5	5	5	
		Escucha activa	15. Escucha atentamente a sus compañeros sin interrumpir. 16. Clarifica sus dudas sobre el juego antes de que la actividad comience.	X		X			X	X		5	5	5	
		Movimientos corporales	17. Emplea gestos para comunicar mensajes durante el juego (ej., señalar direcciones). 18. Reconoce el esfuerzo de otros jugadores	X		X			X	X		5	5	5	
												4	4	4	
												4	4	4	

			con expresiones positivas.												
		Pregunta	19. Solicita apoyo cuando no entiende una parte de las instrucciones del juego. 20. Pide ayuda de manera respetuosa cuando se enfrenta a un obstáculo.	X		X			X	X			5	5	5
													5	5	5
	AUTONOMIA	Toma de decisiones	21. Escoge su rol en el juego de manera autónoma. 22. Inicia la actividad sin esperar instrucciones adicionales del docente.	X		X			X	X			5	5	5
													5	5	5
		Iniciativa	23. Asume la responsabilidad de recoger y cuidar los materiales del juego.	X		X			X	X			5	5	5

			24. Se organiza para mantener el área de juego en orden.									5	5	5	
			25. Completa las tareas o desafíos del juego de forma independiente.									5	5	5	
		Resolución de conflictos	26. Soluciona problemas simples que surgen durante el juego sin solicitar ayuda.	X		X			X	X		5	5	5	
			27. Propone soluciones cuando enfrenta un conflicto con un compañero.									5	5	5	
			28. Decide cuándo y cómo utilizar los materiales									5	4	4	

			del juego de manera responsable.													
		Toma conciencia	29. Se adapta a las normas del juego sin esperar aprobación constante. 30. Realiza ajustes en su estrategia de juego según las circunstancias sin intervención externa.	X		X			X	X			5	5	5	
													4	4	4	


Firma del evaluador
DNI: 32820594

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

TIPO DE INSTRUMENTO : Ficha de Observación

NIVEL DE APLICACIÓN : Estudiantes de Tercer grado de primaria de la I.E.P. San Vicente de Paul" Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558.

VALORACIÓN GENERAL:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO				
	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
	0 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
Relación entre la variable y la dimensión					X
Relación entre la dimensión y el indicador					X
Relación entre el indicador y el ítem					X

Se considera apto, si en los criterios de evaluación están del 61% a más

Se determina que el instrumento está: APTO (X) NO APTO

PUNTAJE POR ITEM: Necesario para la validación por constructo.


Firma del evaluador

DNI: 32820597

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

AUTOR	: Bocanegra Valverde Beatriz Stefany
TIPO DE INSTRUMENTO	: Ficha de observación
OBJETIVO DEL INSTRUMENTO	: Recoger información sobre la variable socialización en los alumnos del 3º grado de primaria en la Institución educativa “San Vicente de Paul” Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558.
NIVEL DE APLICACIÓN	: Estudiantes de Tercer Grado de Primaria.
ADMINISTRACIÓN	: Individual
DURACIÓN	: 1 hora
MATERIALES	: Prueba aplicada en el aula.
RESPONSABLE DE LA APLICACIÓN	: Bocanegra Valverde Beatriz Stefany

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : Juan Benito Zavaleta Cabrera

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : Dr. en Educación

INSTRUCCIONES:

- A: Marcar con un signo de cruz (+), o una equis (x) si considera que el criterio de evaluación se cumple o no en cada ítem.
- B: Colocar en cada columna el puntaje por ítem descrito, de acuerdo con los criterios de claridad, relevancia, coherencia y escala.
- De considerarlo necesario, indicar la observación y recomendación para mejorar el ítem evaluado.

MATRIZ DE VALIDACIÓN

Título de la investigación: ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN CHIMBOTE, 2024.

Variable	Dimensión	Indicador	Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones y recomendaciones	B: PUNTAJE POR ÍTEM			
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		La redacción es clara, precisa y comprensible			Puntaje: Colocar en cada columna, de acuerdo con el criterio del experto. Inaceptable = 1 Deficiente = 2 Regular = 3 Bueno = 4 Excelente = 5 Claridad Relevancia Coherencia Escala			
				SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO		Claridad	Relevancia	Coherencia	Escala
Socialización	INTEGRACIÓN	Participa	1. Participa activamente durante toda la actividad lúdica.	X		X			X	X			5	4	5	
			2. Celebra los logros colectivos en lugar de centrarse solo en el éxito personal										5	4	4	
		Coopera	3. Colabora en equipo para alcanzar los objetivos del	X		X			X	X			4	4	5	

			juego. 4. Se muestra abierto a participar con diferentes compañeros en el juego.									5	4	4	
		Respetar	5. Sigue las reglas del juego sin necesidad de recordatorios . 6. Respetar los turnos de juego asignados a cada compañero. 7. Valora y respetar las opiniones de sus compañeros en el juego.	X		X			X	X		5	5	5	
												4	5	5	
												5	5	5	
		Empatía	8. Muestra empatía al apoyar a compañeros en dificultades	X		X			X	X		5	5	5	

			9. Se adapta a las decisiones grupales de forma positiva									5	5	5	
			10. Mantiene una actitud amigable y respetuosa con todos los participantes												
	COMUNICACIÓN	Expresa ideas	11. Expresa ideas o estrategias para mejorar el rendimiento del grupo en el juego.	X		X			X	X		4	4	5	
			12. Motiva a sus compañeros mediante palabras de aliento durante el juego.									5	5	5	
			13. Utiliza un tono de voz adecuado para comunicarse en el grupo.									5	5	5	

			14. Aporta ideas creativas para modificar el juego si es necesario.										5	5	5	
		Escucha activa	15. Escucha atentamente a sus compañeros sin interrumpir. 16. Clarifica sus dudas sobre el juego antes de que la actividad comience.	X		X			X	X			4	5	5	
		Movimientos corporales	17. Emplea gestos para comunicar mensajes durante el juego (ej., señalar direcciones). 18. Reconoce el esfuerzo de otros jugadores	X		X			X	X			5	5	5	
													4	5	5	

			con expresiones positivas.													
		Pregunta	19. Solicita apoyo cuando no entiende una parte de las instrucciones del juego. 20. Pide ayuda de manera respetuosa cuando se enfrenta a un obstáculo.	X		X			X	X			5	5	4	
													5	5	5	
	AUTONOMIA	Toma de decisiones	21. Escoge su rol en el juego de manera autónoma. 22. Inicia la actividad sin esperar instrucciones adicionales del docente.	X		X			X	X			5	5	5	
													5	5	5	
		.Iniciativa	23. Asume la responsabilidad de recoger y cuidar los materiales del juego.	X		X			X	X			5	5	5	

			cómo utilizar los materiales del juego de manera responsable.													
		Toma conciencia	29. Se adapta a las normas del juego sin esperar aprobación constante. 30. Realiza ajustes en su estrategia de juego según las circunstancias sin intervención externa.	X		X			X	X			5	5	5	
			31.										4	5	5	


Firma del evaluador
DNI 17913120

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

TIPO DE INSTRUMENTO

: Ficha de Observación

NIVEL DE APLICACIÓN

Villavicencio 556 – 558.

: Estudiantes de Tercer grado de primaria de la I.E.P. San Vicente de Paul” Chimbote, Jirón Manuel

VALORACIÓN GENERAL:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO				
	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
	0 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
Relación entre la variable y la dimensión					X
Relación entre la dimensión y el indicador					X
Relación entre el indicador y el ítem					X

Se considera apto, si en los criterios de evaluación están del 61% a más

Se determina que el instrumento está: APTO (X) NO APTO

PUNTAJE POR ÍTEM: Necesario para la validación por constructo.



Firma del evaluador

DNI: 17913120

Anexo 07

Autorización para aplicación de prueba piloto.



"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

Nuevo Chimbote, 18 de Noviembre del 2024

Oficio N° 0456-2025-UNS-FEH-IEE/D

Señorita:
Stefany Beatriz Bocanegra Valverde
Presente.—

Asunto: Autorización para aplicación de prueba piloto de instrumento de investigación

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo. Por medio del presente, tengo el agrado de dirigirme a usted para expresarle que, luego de la revisión correspondiente, se ha considerado pertinente autorizar la aplicación de la prueba piloto del instrumento de investigación correspondiente a su trabajo titulado: "Actividades lúdicas como estrategias didácticas para la socialización de los estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024".

Dicha aplicación se podrá realizar en los espacios establecidos por nuestra institución, bajo la condición de que se respete la confidencialidad de la información, la integridad de los participantes, y se cuente con el debido consentimiento informado. Asimismo, se solicita que la ejecución de la actividad no interfiera con el normal desarrollo de las labores escolares.

Le expresamos nuestros mejores deseos en el desarrollo de su investigación, confiando en que sus aportes resulten valiosos para el campo educativo.

Sin otro particular, quedo de usted.

Atentamente,



U.M.B. Elvis Vereau Amaya

Director

Institución Educativa Experimental - UNS

Anexo 08

Solicitud para aplicación de prueba piloto.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



Nuevo Chimbote, 14 de Noviembre del 2024

Señores:

Señor Mg. Elvis Vereau Amaya

Dirección de la I.E. Experimental

Universidad Nacional del Santa

Presente.-

Asunto: Solicitud de autorización para aplicar instrumento de investigación (prueba piloto)

De mi mayor consideración:



Reciba un cordial saludo. Me dirijo a usted con el fin de solicitar su autorización para aplicar un instrumento de investigación como prueba piloto, en el marco del proyecto de investigación titulado: "Actividades lúdicas como estrategias didácticas para la socialización de los estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024".

Dicho proyecto tiene como objetivo identificar y analizar cómo las actividades lúdicas pueden contribuir al proceso de socialización de los estudiantes en el nivel de educación básica. Para ello, se requiere aplicar una encuesta o instrumento similar a un grupo reducido de estudiantes de su prestigiosa institución, a fin de validar su pertinencia y claridad antes de su aplicación definitiva.

Garantizamos que la información recogida será tratada con absoluta confidencialidad y utilizada únicamente con fines académicos, respetando los principios éticos de la investigación educativa.

Agradeciendo de antemano su atención y apoyo, quedo atento(a) a una respuesta favorable.

Sin otro particular, me despido cordialmente.

Atentamente,

Beatriz Stefany Bocanegra Valverde

DNI: 77276074

Teléfono: 997273725

Anexo 09

Solicitud para autorización de aplicación del trabajo de investigación.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

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

Nuevo Chimbote, noviembre 08 de 2024

CARTA N° 109-2024-UNS-FEH-EPEP/D

Señora:

Mg. Meiza Rivas Rodriguez

DIRECTORA DE LA I.E.P. SAN VICENTE DE PAUL

Presente.-

CARGO

ASUNTO : SOLICITO AUTORIZACION PARA APLICACION DE PIC

Es grato dirigirme a usted expresándole mi cordial saludo y, a la vez me permito presentar a su despacho a los estudiantes: BEATRIZ STEFANY BOCANEGRA VALVERDE código 201632013; de la E.P. Educación Primaria; quienes están desarrollando el Proyecto de Trabajo de Investigación: **ACTIVIDADES LUDICAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN CHIMBOTE, 2024**, en ese contexto solicito a su representada la autorización para que la recurrente pueda aplicar el PIC mencionado, los días 11 de noviembre al 13 de diciembre del año en curso, en el aula 3° GRADO DE PRIMARIA; los días lunes a viernes de 09 am a 11 am.

Muy agradecido por la deferencia que le muestre al presente; me suscribo de usted.

Atentamente,



Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera
Director E.P. Educación Primaria

C.c.: archivo

Meiza Rivas Rodriguez
LICENCIADA EN EDUC.

Aceptación de aplicación de PI.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA
"San Vicente de Paul"
R.D N° 00017- 92-USE-S

Chimbote, Noviembre 10 del 2024

Señor:

Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera
Director EP. Educación Primaria

Presente.-

Asunto: Respuesta a solicitud de autorización para aplicación de PC

Referencia: Carta N° 109 - 2024 - UNS - FEH-EPEP/D

De mi consideración:

Reciban un cordial saludo a nombre de la Dirección de la Institución Educativa
"San Vicente de Paúl".

Mediante la presente, me dirijo a ustedes para **autorizar la aplicación del Proyecto de Investigación titulado "Actividades lúdicas como estrategia didáctica para la socialización de los estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024"**, presentado por estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Primaria de su prestigiosa universidad.

Esta autorización se otorga en virtud de la solicitud referida en la **Carta N° 109 - 2024 - UNS - FEH-EPEP/D**, reconociendo la importancia de fortalecer las estrategias pedagógicas que contribuyan al desarrollo integral de nuestros estudiantes.

Cabe señalar que dicha aplicación deberá realizarse bajo estricta observancia de los principios éticos, de respeto a la normativa institucional y a los derechos de los menores, garantizando la confidencialidad de la información y el buen trato hacia los estudiantes participantes.

Agradecemos a su casa superior de estudios por contribuir al fortalecimiento del quehacer educativo en nuestra comunidad.

Sin otro particular, quedo atenta a cualquier coordinación adicional que se requiera.

Atentamente,

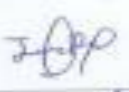
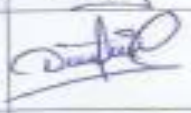
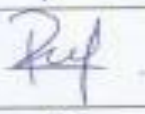


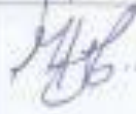
Mg. Meiza Rivas Rodríguez
Directora

Acta de consentimiento de los padres de familia.

CONSENTIMIENTO

Con mi firma, manifiesto que he leído y comprendido la información proporcionada en este documento y que autorizo la participación de mi hijo/a en el proyecto de investigación "Actividades Lúdicas como Estrategia Didáctica para la Socialización de los Estudiantes de una Institución Educativa en Chimbote, 2024". Acepto también que se tomen fotografías y videos de mi hijo/a durante las actividades, con el propósito exclusivo de investigación y bajo las condiciones de confidencialidad mencionadas.

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA	FIRMA
1	Paul Rojas Ujeda	48572506	12/11/24	
2	Alicia Barrios	32806346	12/11/24	
3	Fiorella Aponte	44944447	12/11/24	
4	Valery Jimenez	70127067	12/11/24	
5	Noely Alfaro Mejia	70496693	12/11/24	
6	Delmar Infante	46662206	12/11/24	
7	Kenny Rodriguez	70015319	12/11/24	
8	Shayla Ramos	71046171	12/11/24	
9	Kenny Espinoza	47139029	12/11/24	

10	PINEDO MORALES SARITA MADELYNE	45561326	12/11/24	
11	Markel Carrillo Lecca	47772665	12/11/24	
12	Daniela Avalos Narvaez	47302837	12/11/24	
13	Mariam Pazo Salazar	70175098	12/11/24	
14	PAULO JOSE SANCHEZ CEREDA	7040880000/	12/11/24	
15	SUSY MUÑOZ LOPEL	40137772	12-11-2024	
16	SUSANIBER HOP MORONES CABRERA	46211753	12-11-2024	
17	JOSE SILVIA GARCIA	33265492	12-11-2024	
18	Olivia Roxana Ponte Mejia	41385265	12-11-2024	
19	Angela Zapana Correa	70615400	12/11/2024	
20	Cynthia Amburno Rojas	42611148	12/11/24	
21	Arrestegui Aybar Sharon Antonelli	77064566	12/11/24	

Sesiones de aprendizaje



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°: 01

“Aventuras Gelatinosas: Descubre y Comunica con el Gel Sensitive”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : San Vicente de Paul
- 1.2. Dirección : Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558.
- 1.3. Participantes : Aula 3° de primaria
- 1.4. Duración : 1 hora
- 1.5. Fecha : 25/11/24
- 1.6. Área : Personal Social
- 1.7. Docente / Aplicador : Beatriz Stefany Bocanegra Valverde

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	MATERIALES	INSTRUMENTO
Construye su identidad.	-Se valora a sí mismo. - Autorregula sus emociones.	-Describe sus emociones en situaciones cotidianas, reconociendo sus causas y consecuencias y las regula haciendo uso de diversas estrategias. -Identifica situaciones que le causan agrado o desagrado y explica de manera sencilla el porqué de esos comportamientos.	Bandeja Gel sensorial Peine Moneda Sonaja Esponja Plastilina Pelota de goma Cepillo	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO PEDAGÓGICO	PROCESOS PEDAGÓGICOS ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION	10 min

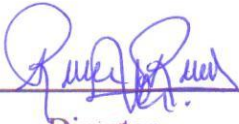
	✓ Se inicia la clase saludando a los estudiantes, luego la docente dirige un canto “Si estas feliz da tres palmas”. <i>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</i> ✓ Atienden a lo siguiente: “El día de hoy aprenderán a fomentar la comunicación a través de la exploración táctil. ✓ Acuerdan respetar las normas de convivencia que les permitan lograr los aprendizajes previstos: - Levantar la mano para opinar - Respetar las opiniones de nuestros compañeros - Mantener una Actitud Positiva - Respetar los Límites ✓ La docente brinda orientación general sobre el desarrollo de la sesión. <i>PROBLEMATIZACIÓN</i> ✓ Escuchan lo siguiente: ¿Por qué crees que es importante tocar y explorar diferentes cosas con las manos para poder comunicar lo que sentimos o descubrimos? ✓ Participan con sus respuestas. ✓ Escuchan todas las respuestas sin burla ni rechazo, todos tienen que mantener el respeto hacia los demás compañeros. ✓ La docente refuerza las ideas y aportes que realizan los estudiantes.	
DESARROLLO	<i>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</i> ✓ El docente brinda la orientación para el desarrollo de la sesión. ✓ Observan una bandeja grande con gelatina o gel sensorial (casero con gelatina sin sabor y colorantes). ✓ Habrá pequeños objetos escondidos dentro del gel (como juguetes pequeños o formas). ✓ Se vendará los ojos a cada estudiante durante el juego. ✓ Los niños de forma individual deben meter las manos en el gel.	40 min

	✓ Luego deben encontrar los objetos describiendo y comunicando lo que sienten, si es pequeño, grande, esponjoso, etc. ✓ Después deben darle un nombre al objeto que tocaron. ✓ Con ayuda de la docente escriben en la pizarra el objeto que creen que tocaron. ✓ Al final se dará a conocer si lograron acertar con los objetos que estuvieron dentro de la bandeja con las que escribieron en la pizarra. <i>Retroalimentación</i> 1. ¿Cómo se sintieron al tocar el gel? 2. ¿Lograron acertar con los objetos? 3. ¿Cuáles fueron algunos impedimentos para lograr comunicar o describir el objeto que estaba dentro de la bandeja? ✓ La docente felicita a los estudiantes por su participación en clase.	
CIERRE	<i>EVALUACIÓN</i> ✓ Promueve la reflexión de los saberes a través de las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué hemos aprendido hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Qué dificultades tuve durante la clase?	10 min

IV. REFLEXIONES DEL DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE:

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
Los estudiantes aprenderán sobre las propiedades de los materiales, específicamente los geles sensitivos, entendiendo su textura, viscosidad y comportamiento ante estímulos	Ninguna

V. EVALUACIÓN:



Director



Docente responsable

CRITERIOS SEGÚN DIMENSIONES	INSTRUMENTO
Integración	Ficha de observación
Comunicación	
Autonomía	

VI. REFERENCIAS:

Martínez, G. (2020). *Juegos sensoriales*. Chiclayo, Perú.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52250/Martinez_TGE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

“Sonidos en Secreto: Un Juego para Desarrollar la Comunicación y la Escucha”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : San Vicente de Paul
 1.2. Dirección : Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio
 556 – 558.
 1.3. Participantes : Aula 3° de primaria
 1.4. Duración : 1 hora
 1.5. Fecha : 26/11/24
 1.6. Área : Personal Social
 1.7. Docente / Aplicador : Beatriz Stefany Bocanegra Valverde

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	MATERIALES	INSTRUMENTO
Construye su identidad.	Autorregula sus emociones.	Describe sus emociones en situaciones cotidianas, reconociendo sus causas y consecuencias y las regula haciendo uso de diversas estrategias. Identifica situaciones que le causan agrado o desagrado y explica de manera sencilla el porqué de esos comportamientos.	Mesa, cajas, granos de arroz, campanas pequeñas y monedas.	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO PEDAGÓGICO	PROCESOS PEDAGÓGICOS ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION ✓ Se inicia la mañana con una canción llamada “El mundo de los sonidos”, antes de iniciar la sesión. ✓ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN ✓ Atienden a lo siguiente: “El día de hoy aprenderán: Estimular la comunicación verbal y auditiva. ✓ Acuerdan respetar las normas de convivencia que les permitan lograr los aprendizajes previstos: - Levantar la mano para opinar - Respetar las opiniones de nuestros compañeros - Mantener una actitud positiva	10 min

	- Respetar los Límites ✓ La docente brinda orientación general sobre el desarrollo de la sesión. PROBLEMATIZACIÓN ✓ Escuchan lo siguiente: ¿Alguna vez has escuchado un sonido tan suave o tan lejano que parecía un secreto? ¿Qué crees que pasaría si tuviéramos que adivinar los sonidos sin ver de dónde vienen? ✓ Esta pregunta invita a los niños a pensar en los sonidos de manera creativa, fomenta la curiosidad y prepara el terreno para un juego basado en la escucha activa. Además, les permite reflexionar sobre cómo la comunicación no siempre necesita palabras, sino también atención al entorno. ✓ Participan con sus respuestas. ✓ Escuchan todas las respuestas sin burla ni rechazo, todos tienen que mantener el respeto hacia los demás compañeros. ✓ La docente refuerza las ideas y acotaciones que realizan los estudiantes.	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ✓ La docente brinda la orientación para el desarrollo de la sesión. ✓ Se colocan en una mesa 3 cajas misteriosas con diferentes materiales que hagan sonidos (por ejemplo, granos de arroz, campanas pequeñas, monedas). ✓ De manera individual pasa cada niño, colocándose frente a las cajas, guiados por la docente. ✓ El niño agita cada una de las cajas, para luego describir los sonidos que escuchan. ✓ Los demás compañeros deberán adivinar qué material está en la caja basándose en la descripción que les estará dando el niño que está al frente. ✓ Todos los estudiantes realizan la misma actividad de manera sucesiva.	40 min

	✓ Finalmente la docente felicita a todos los niños por su participación <i>Retroalimentación</i> 1. ¿Cómo se sintieron al escuchar cada sonido diferente? 2. ¿Lograron acertar que sonidos eran? 3. ¿Cuáles fueron algunos impedimentos para lograr comunicar o describir el contenido de las cajas? ✓ La docente felicita a los estudiantes por su participación en clase.	
CIERRE	<i>ALUACIÓN</i> ✓ Promueve la reflexión de los saberes a través de las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué hemos aprendido hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Qué dificultades tuvieron durante la clase?	10 min

IV. REFLEXIONES DEL DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE:

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
A través de la actividad, los estudiantes practicarán la comunicación de manera clara y efectiva, ya sea describiendo un sonido, dando instrucciones o interpretando mensajes en un formato auditivo.	Ninguna

V. EVALUACIÓN:

CRITERIOS SEGÚN DIMENSIONES	INSTRUMENTO
Integración	Ficha de observación
Comunicación	
Autonomía	

VI. REFERENCIAS:

Villegas, E. (2023, 12 de Julio). *Cómo hacer una caja de sonidos Montessori*. Hola.com.

<https://www.hola.com/padres/20230612346761/caja-sonidos-montessori-que-es/>



Director

Docente responsable

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : San Vicente de Paul
 1.2. Dirección : Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio
 556 – 558.
 1.3. Participantes : Aula 3° de primaria
 1.4. Duración : 1 hora
 1.5. Fecha : 27/11/24
 1.6. Área : Personal Social
 1.7. Docente / Aplicador : Beatriz Stefany Bocanegra Valverde

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	MATERIALES	INSTRUMENTO
Construye su identidad.	Reflexiona y argumenta éticamente.	Describe sus emociones en situaciones cotidianas, reconociendo sus causas y consecuencias y las regula haciendo uso de diversas estrategias. - Identifica situaciones que le causan agrado o desagrado y explica de manera sencilla el porqué de esos comportamientos.	Mesa Frascos con aromas de vainilla, limón y canela.	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO PEDAGÓGICO	PROCESOS PEDAGÓGICOS ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO
ICIO	MOTIVACION ✓ Se inicia la mañana con una canción llamada “Olores que Hablan” antes de iniciar la sesión. ✓ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN ✓ Atienden a lo siguiente: “El día de hoy aprenderán: Fomentar la comunicación a través del sentido del olfato. ✓ Acuerdan respetar las normas de convivencia que les permitan lograr los aprendizajes previstos: - Levantar la mano para opinar - Respetar las opiniones de nuestros compañeros - Mantener una actitud positiva - Respetar los límites	10 min

	✓ La docente brinda orientación general sobre el desarrollo de la sesión. PROBLEMATIZACIÓN ✓ Escuchan lo siguiente: ¿Alguna vez has olido algo que te hizo recordar un lugar o una persona? ¿Qué es lo primero que huelen cuando entran a una casa? ¿Por qué creen que es ese olor? ✓ Esta pregunta invita a los niños a pensar en cómo los olores pueden estar conectados con recuerdos y emociones. ✓ También genera una conversación entre niños sobre cómo los olores son una parte importante de cómo experimentamos el mundo. ✓ Participan con sus respuestas. ✓ Escuchan todas las respuestas sin burla ni rechazo, todos tienen que mantener el respeto hacia los demás compañeros. ✓ La docente refuerza las ideas y acotaciones que realizan los estudiantes.	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ✓ La docente brinda la orientación para el desarrollo de la sesión. ✓ Se colocan tres mesas frente a los niños. ✓ Cada mesa tendrá un frasco con diferentes aromas (vainilla, limón, canela, etc). ✓ De manera individual pasa cada niño. ✓ Los niños deben oler cada frasco y describir el aroma. ✓ Los niños comentan qué les recuerda cada aroma y comparten historias relacionadas con ellos. ✓ Se inicia un pequeño conversatorio sobre el recuerdo de cada aroma y el significado que tienen para cada niño. ✓ La docente habla sobre la importancia de expresar el significado que le damos a cada recuerdo del aroma. ✓ Finalmente, la docente felicita a todos los niños por su participación Retroalimentación 1. ¿Cómo se sintieron al oler cada aroma diferente? 2. ¿Lograron acertar que aromas eran? 3. ¿Cuáles fueron algunos impedimentos para lograr comunicar o describir el contenido	40 min

	de cada frasco? ✓ La docente felicita a los estudiantes por su participación en clase.	
CIERRE	EVALUACIÓN ✓ Promueve la reflexión de los saberes a través de las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué hemos aprendido hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Qué dificultades tuvieron durante la clase?	10 min

IV. REFLEXIONES DEL DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE:

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
Los estudiantes tendrán que aprender a comunicar sus percepciones sensoriales de manera efectiva y clara, incluso cuando se trata de algo abstracto como los aromas. Este desafío mejora sus habilidades para expresar sus pensamientos de forma más precisa y entendible.	Ninguna

V. EVALUACIÓN:

CRITERIOS SEGÚN DIMENSIONES	INSTRUMENTO
Integración	Ficha de observación
Comunicación	
Autonomía	

VI. REFERENCIAS:

Jaime, Y. (2023). *Los juegos sensoriales según el método Montessori en el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de la cuna jardín parroquial San José Obrero – Antonio Raymondi en Hualmay*. Huacho, Perú.

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7735/TESIS%20YO MAIRA%20JAIME%20LOPEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Director

Docente responsable

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|----------------------------|---|
| 1.1. Institución Educativa | : San Vicente de Paul |
| 1.2. Dirección | : Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558. |
| 1.3. Participantes | : Aula 3° de primaria |
| 1.4. Duración | : 1 hora |
| 1.5. Fecha | : 28/11/24 |
| 1.6. Área | : Personal Social |
| 1.7. Docente / Aplicador | : Beatriz Stefany Bocanegra Valverde |

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	MATERIALES	INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente	Interactúa con las personas	Sustenta su opinión en la idea del bienestar de todos y apoya la postura más cercana al bien común. Participa en acciones para alcanzar un objetivo común a partir de la identificación de necesidades de la escuela.	Conos Ula ula Pelota.	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO PEDAGÓGICO	PROCESOS PEDAGÓGICOS ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION ✓ Se inicia la mañana con una canción llamada “Juntos en el desafío” antes de iniciar la sesión. ✓ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN ✓ Atienden a lo siguiente: “El día de hoy aprenderán: Fomentar el trabajo en equipo, la empatía y la colaboración entre los niños, ayudándolos a desarrollar habilidades sociales	10 min

	para enfrentar desafíos juntos, respetando las diferencias y fortaleciendo los lazos de amistad. A través de la actividad física y el juego cooperativo, los niños aprenderán que el éxito en grupo se logra cuando todos aportan lo mejor de sí mismos, apoyándose mutuamente para superar obstáculos y alcanzar metas comunes. ✓ Acuerdan respetar las normas de convivencia que les permitan lograr los aprendizajes previstos: - Levantar la mano para opinar - Respetar las opiniones de nuestros compañeros - Mantener una actitud positiva - Respetar los Límites ✓ La docente brinda orientación general sobre el desarrollo de la sesión. PROBLEMATIZACIÓN ✓ Escuchan lo siguiente: ¿Alguna vez han trabajado en equipo para superar un desafío?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué creen que es más importante cuando trabajamos con amigos: ser rápidos o ayudarnos entre todos?, ¿Necesitaremos comunicarnos para lograr superar el desafío? ✓ Esta pregunta prepara a los niños para pensar en estrategias de apoyo y colaboración antes de que se enfrenten a los obstáculos. ✓ Participan con sus respuestas. ✓ Escuchan todas las respuestas sin burla ni rechazo, todos tienen que mantener el respeto hacia los demás compañeros. ✓ La docente refuerza las ideas y acotaciones que realizan los estudiantes.	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ✓ La docente brinda la orientación para el desarrollo de la sesión. ✓ La maestra realiza un circuito con diferentes obstáculos (saltar, gatear, balancearse), utilizando diferentes materiales como conos, ula ula y pelota. ✓ Divide a los niños en equipos de cuatro.	40 min

	✓ Cada equipo debe completar el circuito de obstáculos. ✓ Los niños deben ayudarse mutuamente para superar los obstáculos, fomentando la comunicación y la colaboración. ✓ Después de la participación en el circuito deben tener una conversación como grupo para que sepan en sobre sus fortalezas y debilidades de dicha actividad. ✓ La docente habla sobre la importancia de la comunicación en grupo para lograr pasar cualquier desafío. ✓ Finalmente, la docente felicita a todos los niños por su participación <i>Retroalimentación</i> 1. ¿Cómo se sintieron al comunicarse con sus compañeros? 2. ¿Fue fácil la comunicación? 3. ¿Cuáles fueron algunos impedimentos para lograr comunicarse con sus compañeros? ✓ La docente felicita a los estudiantes por su participación en clase.	
CIERRE	<i>EVALUACIÓN</i> ✓ Promueve la reflexión de los saberes a través de las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué hemos aprendido hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Qué dificultades tuvieron durante la clase?	10 min

IV. REFLEXIONES DEL DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE:

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
Durante el desafío, la comunicación será clave para coordinar las acciones del grupo. Los estudiantes aprenderán a expresarse de manera clara y concisa para guiar a sus compañeros.	Ninguna

V. EVALUACIÓN:

CRITERIOS SEGÚN DIMENSIONES	INSTRUMENTO
Integración	Ficha de observación
Comunicación	
Autonomía	

VI. REFERENCIAS:

Vila, G. (2022). *Juegos cooperativos y su influencia en la coordinación motora gruesa en estudiantes de inicial de una institución educativa de Cochorco*. Trujillo, Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/104137/Vila_AGK-SD.pdf?sequence=



Director



Docente responsable

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	: San Vicente de Paul
1.2. Dirección	: Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558.
1.3. Participantes	: Aula 3° de primaria
1.4. Duración	: 1 hora
1.5. Fecha	: 29/11/24
1.6. Área	: Personal Social
1.7. Docente / Aplicador	: Beatriz Stefany Bocanegra Valverde

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	MATERIALES	INSTRUMENTO
Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias.	Ninguno	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO PEDAGÓGICO	PROCESOS PEDAGÓGICOS ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION ✓ Se inicia la mañana con una canción llamada “Cadena Mágica de Nombres”. PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN ✓ Atienden a lo siguiente: En esta oportunidad aprenderán a “ejercitar la memoria a través de la integración de nombres y movimientos”. ✓ Los niños desarrollarán habilidades de comunicación verbal al articular nombres y escuchar a sus compañeros, lo que refuerza su capacidad para interactuar socialmente. ✓ También aprenderán a trabajar en conjunto, siguiendo las reglas del juego, y a	10 min

	respetar los turnos mientras se divierten al mismo tiempo. ✓ Acuerdan respetar las normas de convivencia que les permitan lograr los aprendizajes previstos: -Levantar la mano para opinar -Respetar las opiniones de nuestros compañeros -Mantener una actitud positiva -Respetar los límites ✓ La docente brinda orientación general sobre el desarrollo de la sesión. PROBLEMATIZACIÓN ✓ Escuchan lo siguiente: ¿Por qué es importante saber el nombre de las personas que nos rodean? ¿Cómo creen que vamos a jugar hoy? ✓ Esta pregunta prepara a los niños para pensar en estrategias de apoyo y colaboración antes de que se enfrenten a los obstáculos. ✓ Participan con sus respuestas. ✓ Escuchan todas las respuestas sin burla ni rechazo, todos tienen que mantener el respeto hacia los demás compañeros. ✓ La docente refuerza las ideas y acotaciones que realizan los estudiantes.	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ✓ La docente brinda la orientación para el desarrollo de la sesión. ✓ Los niños forman un círculo. ✓ Un niño comienza diciendo su nombre y hace un movimiento específico (por ejemplo, un salto). ✓ El siguiente niño dice el nombre del niño anterior, repite su movimiento, y añade su propio nombre y un nuevo movimiento. ✓ Cada niño debe recordar los nombres y movimientos anteriores y añadir los suyos. ✓ La maestra observa cómo los niños se sienten al jugar y recordar si han tenido dificultades o momentos divertidos.	40 min

	✓ Se promueve la empatía y la colaboración entre los niños para apoyarse mutuamente en el proceso de recordar nombres. ✓ La docente habla sobre la importancia de sentirse reconocido y valorado. ✓ Finalmente, la docente felicita a todos los niños por su participación Retroalimentación 1. ¿Qué aprendiste hoy sobre la memoria y la comunicación? 2. ¿Fue difícil recordar los nombres al principio? ¿Qué hiciste para mejorar? 3. ¿Cómo crees que la ronda de nombres nos ayudó a conocernos mejor? 4. ¿Qué crees que podemos hacer para recordar más fácilmente los nombres la próxima vez? ✓ La docente felicita a los estudiantes por su participación en clase.	
CIERRE	EVALUACIÓN ✓ Promueve la reflexión de los saberes a través de las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué hemos aprendido hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Qué dificultades tuvieron durante la clase?	10 min

IV. REFLEXIONES DEL DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE:

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
En esta sesión se promueve la interacción entre los estudiantes, ya que obliga a cada participante a escuchar, recordar y repetir lo que otros han dicho. La interacción constante fomenta una comunicación efectiva y más fluida entre los miembros del grupo, rompiendo barreras iniciales.	Ninguna

V. EVALUACIÓN:

CRITERIOS SEGÚN DIMENSIONES	INSTRUMENTO
Integración	Ficha de observación
Comunicación	
Autonomía	

VI. REFERENCIAS:

Goleman, D. (2006). *Inteligencia emocional en la educación*. Editorial Kairós.
http://www.cutonala.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/inteligencia_emocional_daniel_goleman.pdf



Director

Docente responsable

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|----------------------------|---|
| 1.1. Institución Educativa | : San Vicente de Paul |
| 1.2. Dirección | : Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558. |
| 1.3. Participantes | : Aula 3° de primaria |
| 1.4. Duración | : 1 hora |
| 1.5. Fecha | : 02/12/24 |
| 1.6. Área | : Personal Social |
| 1.7. Docente / Aplicador | : Beatriz Stefany Bocanegra Valverde |

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	MATERIALES	INSTRUMENTO
Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias.	Ninguno.	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO PEDAGÓGICO	PROCESOS PEDAGÓGICOS ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION ✓ Se inicia la mañana con una canción llamada “Cadena Mágica de Nombres ” antes de iniciar la sesión. ✓ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN ✓ Atienden a lo siguiente: “Mejorar la comunicación y la cooperación”. ✓ Los niños tendrán la oportunidad de conocer mejor a sus compañeros y formar nuevas relaciones mientras se divierten en la actividad. ✓ También desarrollarán sus habilidades comunicativas, tanto a través de las palabras como de las señales y gestos, para poder coordinarse y avanzar en la carrera.	10 min

	✓ Acuerdan respetar las normas de convivencia que les permitan lograr los aprendizajes previstos: - Levantar la mano para opinar - Respetar las opiniones de nuestros compañeros - Mantener una actitud positiva - Respetar los límites ✓ La docente brinda orientación general sobre el desarrollo de la sesión. PROBLEMATIZACIÓN ✓ Escuchan lo siguiente: ¿Qué creen que necesitamos para ganar esta carrera?, ¿Qué habilidades crees que usaremos para completar la carrera? ✓ Esta pregunta ayuda a los niños a pensar en lo que se necesita para trabajar bien en pareja y tener éxito en la carrera (coordinación, comunicación, etc.). ✓ Participan dando las respuestas a la pregunta. ✓ Escuchan todas las respuestas sin burla ni rechazo, todos tienen que mantener el respeto hacia los demás compañeros. ✓ La docente refuerza las ideas y acotaciones que realizan los estudiantes.	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ✓ La docente brinda la orientación para el desarrollo de la sesión. ✓ Los niños forman un círculo. ✓ Un niño comienza diciendo su nombre y hace un movimiento específico (por ejemplo, un salto). ✓ El siguiente niño dice el nombre del niño anterior, repite su movimiento, y añade su propio nombre y un nuevo movimiento. ✓ Cada niño debe recordar los nombres y movimientos anteriores y añadir los suyos. ✓ La maestra observa cómo los niños se sienten al jugar y recordar si han tenido dificultades o momentos divertidos.	40 min

	✓ Se promueve la empatía y la colaboración entre los niños para apoyarse mutuamente en el proceso de recordar nombres. ✓ La docente habla sobre la importancia de sentirse reconocido y valorado. ✓ Finalmente, la docente felicita a todos los niños por su participación <i>Retroalimentación</i> 1. ¿Qué aprendiste hoy sobre la memoria y la comunicación? 2. ¿Fue difícil recordar los nombres al principio? ¿Qué hiciste para mejorar? 3. ¿Cómo crees que la ronda de nombres nos ayudó a conocernos mejor? 4. ¿Qué crees que podemos hacer para recordar más fácilmente los nombres la próxima vez? ✓ La docente felicita a los estudiantes por su participación en clase.	
CIERRE	<i>EVALUACIÓN</i> ✓ Promueve la reflexión de los saberes a través de las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué hemos aprendido hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Qué dificultades tuvieron durante la clase?	10 min

IV. REFLEXIONES DEL DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE:

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
Los estudiantes interactúan de manera más cercana, lo que facilita la eliminación de las barreras sociales o de inseguridad que puedan existir al inicio de un curso o de un grupo. La risa y la diversión son elementos que hacen que los estudiantes se relajen y se sientan más cómodos.	Ninguna

V. EVALUACIÓN:

CRITERIOS SEGÚN DIMENSIONES	INSTRUMENTO
Integración	Ficha de observación
Comunicación	
Autonomía	

XI. REFERENCIAS:

Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales [en línea]. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad “Teresa de Ávila” - Paraná.
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>



Director

Docente responsable

“Tejiendo Vínculos: La Telaraña de Lana para Conectar y Trabajar en Equipo”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|----------------------------|---|
| 1.1. Institución Educativa | : San Vicente de Paul |
| 1.2. Dirección | : Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558. |
| 1.3. Participantes | : Aula 3° de primaria |
| 1.4. Duración | : 1 hora |
| 1.5. Fecha | : 03/12/24 |
| 1.6. Área | : Personal Social |
| 1.7. Docente / Aplicador | : Beatriz Stefany Bocanegra Valverde |

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	MATERIALES	INSTRUMENTO
Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias.	Ovillo de lana.	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO PEDAGÓGICO	PROCESOS PEDAGÓGICOS ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION ✓ Se inicia la mañana con una canción llamada “Cabeza, hombro, rodillas y pies” antes de iniciar la sesión. ✓ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN ✓ Atienden a lo siguiente: “Crear conexiones y fortalecer la comunicación”. ✓ Los niños promueven la idea de que el éxito grupal depende de la colaboración y el respeto entre todos. ✓ Los niños deben sentirse cómodos expresándose y compartiendo ideas sin temor al juicio.	10 min

	✓ Acuerdan respetar las normas de convivencia que les permitan lograr los aprendizajes previstos: - Levantar la mano para opinar - Respetar las opiniones de nuestros compañeros - Mantener una actitud positiva - Respetar los límites ✓ La docente brinda orientación general sobre el desarrollo de la sesión. PROBLEMATIZACIÓN ✓ Escuchan lo siguiente: ¿Qué creen que vamos a hacer hoy con la lana?, ¿Cómo creen que una telaraña puede ayudarnos a entender el trabajo en equipo? ¿Qué creen que necesitan para ser un buen compañero de equipo? ✓ Participan dando las respuestas a la pregunta. ✓ Escuchan todas las respuestas sin burla ni rechazo, todos tienen que mantener el respeto hacia los demás compañeros. ✓ La docente refuerza las ideas y acotaciones que realizan los estudiantes.	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ✓ La docente brinda la orientación para el desarrollo de la sesión. ✓ Los niños forman un círculo. ✓ Un estudiante sostiene un ovillo de lana y comparte algo sobre sí misma. (ejemplo, su color, película, hobby, etc.) ✓ Luego, tira el ovillo a otro compañero, mientras mantiene su extremo de la lana. ✓ La persona que recibe el ovillo comparte algo sobre sí misma y así sucesivamente hasta que todos estén conectados por la lana, formando una "telaraña". ✓ La docente habla sobre la importancia de aprender a escuchar, compartir ideas y comprender las emociones de los demás, lo que les ayuda a fortalecer sus relaciones interpersonales. ✓ Finalmente, la docente felicita a todos los niños por su participación	40 min

	<i>Retroalimentación</i> 1. ¿Qué fue lo más divertido de la actividad de hoy? 2. ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo con tus compañeros? 3. ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo con tus compañeros? ✓ La docente felicita a los estudiantes por su participación en clase.	
CIERRE	<i>EVALUACIÓN</i> ✓ Promueve la reflexión de los saberes a través de las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué hemos aprendido hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Qué dificultades tuvieron durante la clase?	10 min

IV. REFLEXIONES DEL DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE:

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
En la sesión, los estudiantes deben comunicarse de manera clara para coordinar sus movimientos y pasar el hilo de lana sin enredarlo demasiado. Este ejercicio mejora sus habilidades de comunicación, pues se necesita una interacción constante y una escucha activa para hacer que el proceso fluya sin problemas.	Ninguna

V. EVALUACIÓN:

CRITERIOS SEGÚN DIMENSIONES	INSTRUMENTO
Integración	Ficha de observación
Comunicación	
Autonomía	

VI. REFERENCIAS:

Nieto, M. (2015). *La importancia del trabajo en equipo en la educación emocional* (2ª ed.). Editorial Universidad Nacional Autónoma de México.

<https://www.redalyc.org/pdf/410/41040202.pdf>



Director

Docente responsable

"Crea y Conecta: Completando la Historia para Fomentar la Creatividad y la Comunicación"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|----------------------------|---|
| 1.1. Institución Educativa | : San Vicente de Paul |
| 1.2. Dirección | : Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558. |
| 1.3. Participantes | : Aula 3° de primaria |
| 1.4. Duración | : 1 hora |
| 1.5. Fecha | : 04/11/24 |
| 1.6. Área | : Personal Social |
| 1.7. Docente / Aplicador | : Beatriz Stefany Bocanegra Valverde |

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	MATERIALES	INSTRUMENTO
Construye su identidad	Reflexiona y argumenta éticamente	Comparte las manifestaciones culturales, tradiciones y costumbres propias de su familia que lo hacen sentirse orgulloso de su origen.	Ninguno	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO PEDAGÓGICO	PROCESOS PEDAGÓGICOS ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION ✓ Se inicia la mañana con una canción llamada "El Monstruo de la laguna" antes de iniciar la sesión. ✓ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN ✓ Atienden a lo siguiente: "Fomentar la creatividad, la expresión oral y la colaboración en los niños a través de la narración colectiva de historias, donde cada uno pueda agregar elementos únicos a una historia en desarrollo". ✓ Los niños aprenderán a comunicar sus ideas de manera clara, a escuchar a los demás y a trabajar en equipo para crear una narrativa conjunta, estimulando su imaginación y mejorando sus habilidades comunicativas. ✓ Los niños tendrán la oportunidad de imaginar y crear personajes, situaciones y escenarios en una historia. ✓ Acuerdan respetar las normas de convivencia que les permitan lograr los aprendizajes previstos: - Levantar la mano para opinar - Respetar las opiniones de nuestros compañeros - Mantener una actitud positiva - Respetar los Límites	10 min

	✓ La docente brinda orientación general sobre el desarrollo de la sesión. PROBLEMATIZACIÓN ✓ Escuchan lo siguiente: ¿Alguna vez has inventado una historia con tus amigos o familiares? ¿Cómo era? ✓ Si pudieras ser cualquier personaje de una historia, ¿quién serías y por qué? ¿Cómo te sentirías si pudieras tener un superpoder? ¿Qué superpoder escogerías? ✓ Participan dando las respuestas a la pregunta. ✓ Escuchan todas las respuestas sin burla ni rechazo, todos tienen que mantener el respeto hacia los demás compañeros. ✓ La docente refuerza las ideas y acotaciones que realizan los estudiantes.	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ✓ La docente brinda la orientación para el desarrollo de la sesión. ✓ La maestra da inicio con una frase, asimismo inicia una historia. ✓ Luego le dará pase a un estudiante para que continúe la historia, teniendo en cuenta el pequeño relato que realizó la maestra. ✓ Después el estudiante le brinda el pase a uno de sus compañeros, y así sucesivamente se creará una historia, donde pueden crear personajes a su gusto. ✓ Luego la maestra formará grupos para que puedan crear historias muy divertidas. ✓ Se da a cada grupo una “semilla de historia” para comenzar (puede ser una frase como "Había una vez un dragón que vivía en un castillo olvidado"). ✓ El primer niño en el grupo comenzará la historia, añadiendo lo que se le ocurra (por ejemplo, “El dragón estaba triste porque había perdido su tesoro”). ✓ Después de que el primer niño haya añadido su parte, el siguiente niño en el grupo tendrá que continuar la historia de manera coherente, agregando detalles o un nuevo personaje. ✓ Así sucesivamente, hasta que todos los niños en el grupo hayan aportado una parte de la historia.	40 min

	✓ La maestra irá de grupo en grupo para observar cómo están trabajando y brindar apoyo, ayudando a los niños a desarrollar sus ideas. ✓ La docente habla sobre la importancia que tiene el siguiente juego porque enriquece su pensamiento creativo, sino que también abre la puerta a nuevas formas de expresión. ✓ Finalmente, la docente felicita a todos los niños por su participación <i>Retroalimentación</i> 1. ¿Qué fue lo más divertido de la actividad de hoy? 2. ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo con tus compañeros? 3. ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo con tus compañeros? ✓ La docente felicita a los estudiantes por su participación en clase.	
CIERRE	<i>EVALUACIÓN</i> ✓ Promueve la reflexión de los saberes a través de las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué hemos aprendido hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Qué dificultades tuvieron durante la clase?	10 min

IV. REFLEXIONES DEL DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE:

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
En esta sesión los estudiantes deben comunicarse de manera clara para expresar sus ideas y asegurar que el siguiente paso de la historia tenga sentido dentro del contexto creado por los compañeros. Este tipo de interacción mejora tanto las habilidades de expresión como las de escucha activa, esenciales para una buena comunicación interpersonal.	Ninguna

V. EVALUACIÓN:

CRITERIOS SEGÚN DIMENSIONES	INSTRUMENTO
Integración	Ficha de observación
Comunicación	
Autonomía	

VI. REFERENCIAS:

García Rodríguez, A. , Gomes Díaz, R. (2016). Contenidos enriquecidos para niños o las nuevas formas de leer, crear y escuchar historias: una propuesta de clasificación. *Revista chilena de literatura*. 94, 173-195.

<https://www.scielo.cl/pdf/rchilite/n94/art09.pdf>



Director

Docente responsable

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|----------------------------|---|
| 1.1. Institución Educativa | : San Vicente de Paul |
| 1.2. Dirección | : Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558. |
| 1.3. Participantes | : Aula 3° de primaria |
| 1.4. Duración | : 1 hora |
| 1.5. Fecha | : 05/12/24 |
| 1.6. Área | : Personal Social |
| 1.7. Docente / Aplicador | : Beatriz Stefany Bocanegra Valverde |

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	MATERIALES	INSTRUMENTO
Construye su identidad	-Se valora a sí mismo	-Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias.	Calcetines, ojos movibles y lana.	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO PEDAGÓGICO	PROCESOS PEDAGÓGICOS ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION ✓ Se inicia la mañana con una canción llamada "Si Estás Feliz" antes de iniciar la sesión. ✓ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN ✓ Atienden a lo siguiente: "Fomentar la creatividad, la comunicación y el trabajo en equipo a través del uso de títeres, promoviendo la expresión artística y emocional de los niños mientras desarrollan habilidades sociales y de integración."	10 min

	✓ Los niños aprenderán a crear personajes, historias y situaciones a partir de los títeres, explorando su creatividad a través del juego. ✓ Al crear y actuar con sus propios títeres, los niños se sienten seguros al expresar sus ideas y participar en actividades grupales, fortaleciendo su autoconfianza. ✓ Acuerdan respetar las normas de convivencia que les permitan lograr los aprendizajes previstos: -Levantar la mano para opinar -Respetar las opiniones de nuestros compañeros -Mantener una actitud positiva -Respetar los Límites ✓ La docente brinda orientación general sobre el desarrollo de la sesión. PROBLEMATIZACIÓN ✓ Escuchan lo siguiente: ¿Qué es un títere? ✓ ¿Han jugado alguna vez con un títere? ✓ ¿Cómo creen que un títere puede ayudar a contar una historia? ✓ Participan dando las respuestas a la pregunta. ✓ Escuchan todas las respuestas sin burla ni rechazo, todos tienen que mantener el respeto hacia los demás compañeros. ✓ La docente refuerza las ideas y acotaciones que realizan los estudiantes.	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ✓ La docente brinda la orientación para el desarrollo de la sesión. ✓ Los niños crean títeres con calcetines, ojos movibles y lana para el cabello de sus títeres. ✓ Una vez que los niños tengan sus títeres, dales un espacio donde puedan jugar libremente con ellos. Puedes sugerir que inventen pequeñas escenas, cuenten historias o dialoguen con otros niños usando sus títeres. ✓ Los niños deben usar sus títeres para crear una mini-historia, improvisando diálogos y situaciones.	40 min

	✓ Los demás estudiantes deben adivinar el tema o la historia detrás de la actuación de los títeres. ✓ Después, los niños pueden intercambiar títeres y hacer nuevas representaciones. ✓ La docente resalta cómo cada niño contribuyó a la historia y cómo los personajes (títeres) interactuaron de manera creativa. ✓ Finalmente, la docente felicita a todos los niños por su participación Retroalimentación 1. ¿Qué fue lo más divertido de crear y jugar con los títeres? 2. ¿Qué historias crearon con sus títeres? 3. ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo con otros niños? ✓ La docente felicita a los estudiantes por su participación en clase.	
CIERRE	EVALUACIÓN ✓ Promueve la reflexión de los saberes a través de las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué hemos aprendido hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Qué dificultades tuvieron durante la clase?	10 min

IV. REFLEXIONES DEL DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE:

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
En esta sesión el uso de títeres se incentiva a los estudiantes a comunicarse de manera clara y efectiva, tanto al crear los diálogos como al interactuar con otros mientras usan los títeres. Además, el hecho de que los estudiantes expresen ideas y emociones a través de los títeres les ayuda a mejorar sus habilidades de comunicación verbal y no verbal, ya que	Ninguna

tienen que ser creativos con el lenguaje y la expresión corporal.	
---	--

V. EVALUACIÓN:

CRITERIOS SEGÚN DIMENSIONES	INSTRUMENTO
Integración	Ficha de observación
Comunicación	
Autonomía	

VI. REFERENCIAS:

Cedillo, N. (2019). Los títeres como estrategia didáctica para la estimulación de lenguaje y la expresión oral. Cuenca, Ecuador.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17538/4/UPS-CT008355.pdf>


Director


Docente responsable

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	: San Vicente de Paul
1.2. Dirección	: Chimbote, Jirón Manuel Villavicencio 556 – 558.
1.3. Participantes	: Aula 3° de primaria
1.4. Duración	: 1 hora
1.5. Fecha	: 06/12/24
1.6. Área	: Personal Social
1.7. Docente / Aplicador	: Beatriz Stefany Bocanegra Valverde

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	MATERIALES	INSTRUMENTO
Construye su identidad	-Se valora a sí mismo	-Explica que los niños y las niñas pueden asumir las mismas responsabilidades y tareas y que pueden establecer lazos de amistad.	Ninguno	Ficha de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO PEDAGÓGICO	PROCESOS PEDAGÓGICOS ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION ✓ Se inicia la mañana con una canción llamada "El Juego de la Amistad " antes de iniciar la sesión. ✓ PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN ✓ Atienden a lo siguiente: " Fomentar un ambiente de confianza y colaboración entre los niños, promoviendo la amistad, el respeto y el trabajo en equipo mediante actividades lúdicas y canciones que fortalezcan los vínculos emocionales y sociales dentro del aula." ✓ Los niños desarrollarán habilidades para expresarse de manera abierta y escuchar a los demás, fomentando un ambiente positivo y respetuoso en el aula. ✓ Acuerdan respetar las normas de convivencia que les permitan lograr los aprendizajes previstos:	10 min

	-Levantar la mano para opinar -Respetar las opiniones de nuestros compañeros -Mantener una actitud positiva -Respetar los límites ✓ La docente brinda orientación general sobre el desarrollo de la sesión. PROBLEMATIZACIÓN ✓ Escuchan lo siguiente: ✓ ¿Por qué es importante tener amigos? ✓ ¿Cómo podemos ser buenos amigos en el aula? ✓ Participan dando las respuestas a la pregunta. ✓ Escuchan todas las respuestas sin burla ni rechazo, todos tienen que mantener el respeto hacia los demás compañeros. ✓ La docente refuerza las ideas y acotaciones que realizan los estudiantes.	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ✓ La docente brinda la orientación para el desarrollo de la sesión. ✓ Los niños se sientan en círculo. ✓ Cada niño debe decir algo positivo o una cualidad que aprecie en el niño a su lado (por ejemplo, "Me gusta cómo siempre ayudas a los demás"). ✓ Este proceso continúa alrededor del círculo hasta que todos hayan sido elogiados. ✓ La docente habla sobre la importancia de la amistad, ya que nos acompañan en los buenos momentos y nos ayudan en los momentos difíciles. Nos enseñan a compartir, a ser generosos y a cuidar a los demás. ✓ Finalmente, la docente felicita a todos los niños por su participación Retroalimentación 1. ¿Qué cualidad no sabías que tenías y te lo hicieron saber? 2. ¿Cómo te sentiste cuando dijeron tus cualidades? ✓ La docente felicita a los estudiantes por su participación en clase.	40 min

CIERRE	<i>EVALUACIÓN</i> ✓ Promueve la reflexión de los saberes a través de las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué hemos aprendido hoy? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Qué dificultades tuvieron durante la clase?	10 min
--------	--	--------

IV. REFLEXIONES DEL DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE:

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?
En esta sesión se tiene como objetivo principal que los estudiantes socialicen e interactúen. Al promover un ambiente en el que se celebran las relaciones de amistad y el compañerismo, los estudiantes tienen la oportunidad de conectarse de una manera más profunda y significativa, creando lazos de amistad que perduren más allá de la actividad.	Ninguna

V. EVALUACIÓN:

CRITERIOS SEGÚN DIMENSIONES	INSTRUMENTO
Integración	Ficha de observación
Comunicación	
Autonomía	

VI. REFERENCIAS:

Goleman, D. (2006). *Inteligencia emocional en la educación*. Editorial Kairós.
http://www.cutonala.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/inteligencia_emocional_daniel_goleman.pdf


Director


Docente responsable

Anexo 13

Panel fotográfico



Imagen 01: Se observa el frontis del colegio San Vicente de Paul.



Imagen 02: Se observa al estudiante participando de la sesión – Descubre y Comunica con el Gel Sensitivo. Desarrollando capacidades dentro de la dimensión Comunicación.



Imagen 03: Se observa a los estudiantes participando de la sesión – Sacos y sonrisas, una carrera divertida. Desarrollando la dimensión de Integración.



Imagen 03: Se observa a los estudiantes participando de la sesión – La ronda de la amistad. Desarrollando la dimensión de Integración.