

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Estrategias lúdicas para fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos, Tumbes-2023

TESIS

Para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora:

Br. Linda Azucena Benavides Garrido

Tumbes, 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Estrategias lúdicas para fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pecesitos, Tumbes-2023

Las suscritas declaramos que el informe de tesis es original en contenido y forma

Br. Linda Azucena Benavides Garrido (Autora)

Mg. Lady Shirley Minaya Becerra (Asesor)

Tumbes, 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Estrategias lúdicas para fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos, Tumbes-2023

Tesis aprobada en forma y estilo

Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios (Presidente)

Dra. Rosario Claribel Baca Zapata (Secretaria)

Mg. Lady Shirley Minaya Becerra (Vocal)

Tumbes, 2024

Acta de sustentación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Escuela Académico Profesional de Educación



"Año del Bicentenario, de la Consolidación de nuestra Independencia, y de la Conmemoración de las Heroicas Batallas de Junín y Ayacucho"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Tumbes a los 25 días del mes de noviembre del dos mil veinticuatro siendo las 9:00 am en el auditorio de la Facultad de Ciencias Sociales, se reunieron el jurado calificador de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes designado por **Resolución N° 444-2023/UNTUMBES-FACSO-D**, Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios. (presidente), Dra. Rosario Claribel Baca Zapata (secretaria), Mg. Lady Shirley Minaya Becerra. (Vocal), reconociendo en la misma resolución además a la Mg. Lady Shirley Minaya Becerra, como asesora, se procedió a evaluar, calificar y deliberar la sustentación de la tesis titulada "**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER EL TRABAJO EN EQUIPO EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E. MIS DULCES PECECITOS, TUMBES-2023**", para optar el Título Profesional de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL, presentado por la:

Br. Linda Azucena Benavides Garrido

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas por parte de la sustentante y después de la deliberación, el jurado según el artículo N° 65 del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara a la: **Br. Linda Azucena Benavides Garrido**, aprobada, con calificativo "Regular".

En consecuencia, queda **APTA** para continuar con los trámites correspondientes a la obtención del título profesional de Licenciada en Educación Inicial, de conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N°30220, el Estatuto, Reglamento General, Reglamento General de Grados y Títulos y Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes.

Siendo las 10:15 horas a.m con quince minutos del mismo día, se dio por concluida la ceremonia académica, procediendo a firmar el acta en presencia del público asistente.

Tumbes, 25 de noviembre del 2024.

Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios.
DNI N° 00251433
ORCID N° 0000-0001-5556-4370
Presidente

Dra. Rosario Claribel Baca Zapata
DNI N° 00254514
ORCID N° 0000-0002-9055-0406
secretaria

Mg. Lady Shirley Minaya Becerra
DNI N°42535101
ORCID N° 0000-0002-4408-3093
Vocal

cc.
-Jurados (03)
-Asesor
-Interesado

-Coasesor (es)
-Archivo (Decanato)

Estrategias lúdicas para
fortalecer el trabajo en equipo
en niños de 5 años en la I.E.
Mis Dulces Pececitos, Tumbes-
2023

por Benavides Garrido Linda Azucena

Mg. Lady Shirley Miraya Becerra

ORCID:0009-0002-4408-3893

Fecha de entrega: 26-nov-2024 09:48p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2528065702

Nombre del archivo: Archivo_Tesis_Benavides-Garrido.docx (26.73M)

Total de palabras: 12777

Total de caracteres: 72423

Estrategias lúdicas para fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos, Tumbes-2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

3%

2

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

1%

3

repositorio.unu.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.untumbes.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

repositorio.unheval.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%


Mg. Lady Shirley Miraya Becerra

ORCID: 1001-9002-4401-3893

8

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

1%

9	Submitted to Universidad Europea de Madrid Trabajo del estudiante	1 %
10	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	1 %
11	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
12	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1 %
14	www.risti.xyz Fuente de Internet	<1 %
15	moam.info Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %
17	www.efdeportes.com Fuente de Internet	<1 %
18	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
 Mg. Lady Shirley Miraya Becerra ORCID: 0009-0002-4408-3893		<1 %
19	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1 %

20	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
22	Ariel Vinicio Coronel Jima, Steveen Bolívar Nieto Aldaz, Rodrigo Alejandro Aguirre Vega, Bryan Andrés Ramírez Saritama. "Las Prácticas Lúdicas y su influencia en la Motricidad Fina de niños de 4 años: Revisión Sistemática", Revista Interdisciplinaria de Educación, Salud, Actividad Física y Deporte, 2024 Publicación	<1 %
23	Submitted to Universidad TecMilenio Trabajo del estudiante	<1 %
24	tesis.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



Mg. Lady Shirley Miraya Becerra

ORCID: 0009-0002-4408-3893

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 25 words

Dedicatoria

Agradezco a Dios, por cada oportunidad de aprendizaje, por cada desafío que me ha ayudado. Dedico esta tesis a mis padres, mis pilares, mis guías e inspiraciones a Cruz Benavides Tiravanti y Carmen Magdalena Garrido Guillen, que han sido mi fuente de fuerza y motivación en cada paso de mi Educación.

A mis Hermanos, Tíos(as), Primos(as) y Amistades por sus palabras de apoyo. A ti, mi adorada hija, por ser mi inspiración eterna y por ser mi mayor motivación para alcanzar mis Metas.

Agradecimiento

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la Institución Educativa “Mis Dulces Pecesitos”, por permitirme realizar esta investigación en sus instalaciones.

Mi asesora de tesis, Mg. Lady Shirley Minaya Becerra, ha sido un faro en mi camino, siempre dispuesta a ayudar en cada paso con su dedicación y paciencia en mi proyecto.

A la directora Lic. Sofía del Rosario Roque Alemán, maestras, padres de familia y niños que me dieron la oportunidad de colaborar en la realización de este proyecto.

Índice de contenido

RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
I. INTRODUCCIÓN	16
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	19
III. MATERIALES Y MÉTODOS.....	28
3.1. Tipo de investigación	28
3.2. Diseño de investigación	28
3.3. Formulación de Hipótesis.....	28
3.4. Definición de variables	29
3.5. Ubicación	30
3.6. Población, muestra y muestreo	30
3.7. Técnicas de recolección de datos	31
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	33
4.1. Resultados.....	33
4.2. Discusión	37
V. CONCLUSIONES	43
VI. RECOMENDACIONES	44
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables.	29
Tabla 2. Población de la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos de nivel Inicial – Jardín.	30
Tabla 3. Evaluación del trabajo de equipo en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos.	33
Tabla 4. Evaluación de las habilidades socioafectivas en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos.	34
Tabla 5. Evaluación de las habilidades de expresión oral en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos.	35
Tabla 6. Evaluación de las habilidades motrices en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos.	36

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1.	Matriz de consistencia de la investigación.....	55
Anexo 2.	Matriz de operacionalización de variables.....	59
Anexo 3.	Certificación de asesoría.....	60
Anexo 4.	Declaratoria de autoría.....	61
Anexo 5.	Instrumento de evaluación de la investigación.....	62
Anexo 6.	Carta de autorización.....	65
Anexo 7.	Consentimiento informado.....	66
Anexo 8.	Prueba de confiabilidad.....	67
Anexo 9.	Validación por el juicio de expertos.....	68
Anexo 10.	Participación de los niños de 5 años en la I.E Dulces Pececitos en las estrategias lúdicas.....	74
Anexo 11.	Estrategias Lúdicas aplicadas.....	75
Anexo 12.	Evidencias fotográficas.....	105

RESUMEN

Esta investigación tiene el objetivo de Fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos usando estrategias lúdicas. Para ello el estudio tuvo un enfoque aplicado, del tipo cuantitativo y un diseño cuasiexperimental, aplicando 10 estrategias lúdicas basadas en juego de roles, colaborativos y canciones. Estas estrategias se aplicaron a 12 niños de 5 años de la I.E. "Mis Dulces Pececitos". Las habilidades de trabajo en equipo se evaluaron antes y después de aplicar las estrategias. Se obtuvo como resultados, que en habilidades de trabajo en equipo, el porcentaje de niños en el nivel logrado aumentó del 15.4% al 84.6%. Para las habilidades de expresión oral, la mejora fue similar, con el nivel logrado pasando del 15.4% al 84.6%. En cuanto a las habilidades socioafectivas, inicialmente el 84.6% de los niños estaba en el nivel inicio, pero después de las estrategias, el 84.6% alcanzó el nivel proceso. Para las habilidades motrices, solo el 15.4% de los niños permaneció en el nivel inicio después de la intervención, mientras que el 84.6% alcanzó el nivel proceso. La prueba estadística t de Student confirmó diferencias significativas en todas las áreas evaluadas, con significancias de 0.000 para trabajo en equipo, expresión oral y habilidades socioafectivas, y de 0.001 para habilidades motrices, reafirmando que las estrategias lúdicas mejoran significativamente estas habilidades en niños de 5 años. Se concluye que las estrategias lúdicas aplicadas a niños de 5 años fortalecen sus habilidades de trabajo de equipo.

Palabras claves: Canciones, desarrollo infantil, estrategias lúdicas, habilidades de expresión oral, habilidades socioafectivas, trabajo en equipo.

ABSTRACT

This research aims to strengthen teamwork in 5-year-old children at the educational institution "Mis Dulces Pececitos" using playful strategies. The study had an applied focus, quantitative approach, and a cuasiexperimental design, applying 10 playful strategies based on role-playing, collaborative games, and songs. These strategies were applied to 12 five-year-old children from the institution. Teamwork skills were evaluated before and after applying the strategies. The results showed that in teamwork skills, the percentage of children at the achieved level increased from 15.4% to 84.6%. For oral expression skills, the improvement was similar, with the achieved level increasing from 15.4% to 84.6%. Regarding socio-affective skills, initially, 84.6% of the children were at the initial level, but after the strategies, 84.6% reached the process level. For motor skills, only 15.4% of the children remained at the initial level after the intervention, while 84.6% reached the process level. The Student's t-test confirmed significant differences in all evaluated areas, with significances of 0.000 for teamwork, oral expression, and socio-affective skills, and 0.001 for motor skills, reaffirming that playful strategies significantly improve these skills in 5-year-old children. It is concluded that the playful strategies applied to 5-year-old children strengthen their teamwork skills.

Keywords: Developmental skills, motor skills, oral expression skills, playful strategies, socio-affective skills, teamwork.

I. INTRODUCCIÓN

La educación en la infancia es crucial en el desarrollo de los niños, donde se establecen las bases fundamentales para su crecimiento cognitivo, emocional y social (Boysen et al., 2022). En ese sentido, se ha proclamado la necesidad de crear un entorno más activo y significativo para los niños, creando un cambio a favor de un currículo que responda a los desafíos de la sociedad actual, donde se favorece la competencia de aprender a aprender (Ramos, 2020).

Actualmente, la pandemia y el encierro, ha dejado a los niños en un estado emocional álgido, afectando su comportamiento en clases y evidenciando actitudes antisociales e indiferentes con sus compañeros (Díaz et al., 2022). Debido a esto, Machado y Carvalho (2020) sugieren el empleo de estrategias lúdicas para insertar a los niños al mundo socializado y comunicativo.

Las estrategias lúdicas son herramientas cruciales para el logro del aprendizaje y la formación del comportamiento de los niños (Araya-Pizarro, 2021), estas son importante para su progreso cognitivo, emocional y social (Doria, 2022).

En el Programa curricular del nivel inicial de MINEDU (2016) se evidencia la importancia de la lúdica como base para las secuencias didácticas. Sin embargo, actualmente, los educadores carecen de un conocimiento sólido y habilidades en estrategias y actividades lúdicas. Esto dificulta el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente en la promoción de habilidades lingüísticas en los niños (López y Montesdeoca, 2022).

Esto afecta negativamente, ya que, los niños que tienden a ser menos expresivos pueden experimentar dificultades en el habla, además de ser cohibidos, mostrarse aislados de sus compañeros y con poca colaboración en el trabajo en grupo. Esta situación es preocupante, ya que la etapa de la infancia es esencial para el desarrollo de las habilidades de comunicación y de interrelación.

Estos efectos negativos son fácilmente evidenciables, en el caso de la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos se ha llegado a identificar deficiencias como la falta de socialización, niños que no les gusta compartir, niños con bastante dificultad para desenvolverse en su turno, incluso la mayoría se muestran aislados de sus compañeros.

Debido a esta problemática, se cree conveniente la formulación de estrategias lúdicas que ayuden al fortalecimiento del trabajo en equipo, y así contribuir al desarrollo social y cognitivo del infante. Por ello, se planteó la siguiente pregunta: ¿Se pueden fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos usando estrategias lúdicas?

Para responder esta pregunta, se planteó el objetivo general de fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos utilizando estrategias lúdicas. Con los objetivos específicos de: estimar el fortalecimiento del trabajo en equipo con respecto a la dimensión de habilidades socioafectivas; evaluar el desarrollo del trabajo en equipo con respecto a la dimensión de expresión oral y determinar la influencia del trabajo en equipo con respecto a la dimensión de habilidades motrices en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos después de la aplicación de la estrategia lúdica.

En el aspecto teórico, Vygotsky describe que el aprendizaje de los niños se desarrolla a través de la participación en interacciones sociales, donde las estrategias de juego suelen incluir actividades grupales que fomentan la cooperación entre ellos. Por ello se buscó fortalecer el trabajo en equipo usando estrategias lúdicas.

En el aspecto metodológico, debido al enfoque y tipo de investigación, es idóneo un diseño cuasiexperimental, ya que se evaluó el efecto de las estrategias lúdicas para fomentar el trabajo en equipo.

Además, en el aspecto social, este proyecto de investigación responde a la necesidad de formar niños que puedan colaborar y participar activamente en una sociedad cada vez más conectada. Por ello, esta investigación aportó con estrategias lúdicas para la formación temprana de niños con habilidades de colaboración y trabajo en equipo.

Por otro lado, en el aspecto práctico se planteó que, con el uso de estrategias lúdicas, se proporcionó un entorno seguro para la experimentación, la asunción de riesgos y el enfrentamiento de desafíos, aumentando la confianza en uno mismo y la autoeficacia, la empatía y la autorreflexión, lo que en última instancia beneficia el crecimiento personal del infante.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

Según Piaget (1951) el juego implica una actividad funcional o reproductiva básica en la que los objetos se utilizan con fines intrínsecamente activos. Este proceso progresa desde la experiencia directa hasta que se absorben los patrones de experiencia, lo que permite transiciones simbólicas en las que las propias acciones controlan los objetos, sin restricciones por reglas, reglas o límites predefinidos.

En ese sentido, las actividades relacionadas con juegos sobre un tema determinado se consideran un método que tiene un impacto decisivo en el desarrollo de los niños, estas actividades tienen el potencial de reforzar los principios éticos, promover la inclusión, mejorar el aprendizaje y fomentar la aceptación del movimiento mental y físico y las señales de acción (Chávez, 2020). Generando una herramienta fundamental y crítica para que los educadores logren un aprendizaje significativo y moldear el comportamiento de los niños en el entorno, tanto en lo académico como en el desarrollo (Villacís, 2020).

Sin embargo, se debe considerar el juego como una herramienta, pero no como un objetivo en sí mismo (Carrillo-Ojeda *et al.*, 2020). La meta es emplear el juego como un enfoque didáctico para explicar un tema de manera efectiva, y lo que se adquiere a través de esta dinámica podrá ser aplicado en contextos más allá del propio juego (Giraldo, 2020).

El juego ha sido una constante a lo largo de la historia y en varias culturas, incluidas las antiguas, es parte integral de la naturaleza humana. Con el tiempo, los juegos han ido evolucionando, desempeñando un papel fundamental en las etapas de aprendizaje al proporcionar un enfoque lúdico para expresar y adquirir conocimientos (Sotomayor-León *et al.*, 2020).

Esta actividad es apropiada en el sentido de que permite amplificar aspectos relacionados con la creatividad, la innovación y el pensamiento abstracto. Asimismo, favorece al desarrollo de habilidades de comunicación, motricidad y socioafectivas. Además, estimulan la curiosidad y la imaginación, vinculan las emociones con la percepción para un mejor procesamiento de la información adquirida, evitan la simple memorización y el aprendizaje repetitivo (Manrique et al., 2021).

De igual forma, según la afirmación de Hurlock (2000) cuando se trata de mejorar la comunicación, jugar en armonía con otros niños requiere que los niños aprendan a comunicarse eficazmente entre sí, desarrollando así habilidades de habla y comprensión; como es el caso de la investigación de Vega (2021), donde encontró una influencia significativa en el uso de estrategias lúdicas para la mejora de la expresión oral en niños; de igual forma, diversos autores señalan esa influencia, ya sea usando juego de roles (Estacio, 2021), juegos verbales (Ramos y Alcca, 2021) o canciones (Panchi et al., 2021).

Según Piaget (1977) el proceso de desarrollo del pensamiento lógico y las habilidades de razonamiento en los niños se desarrolla en diferentes etapas o periodos de tiempo, cada una con su propio nombre y tiempo específico. Este progreso se refleja en la forma en que los niños se expresan verbalmente.

Piaget (1977) describe dos etapas; la etapa Prelingüística, que abarca desde el nacimiento hasta los 8-12 meses, donde el bebé se comunica mediante llanto, balbuceo y expresiones no verbales. Alrededor de los 11-12 meses, empieza a decir palabras cortas, necesitando apoyo materno para comunicarse de manera efectiva y sentirse valorado.

En la etapa Lingüística, el niño comienza a producir sonidos cercanos al lenguaje adulto con significado. Luego entra en la etapa "Holofrástica", la cual usa una sola palabra para expresar una idea completa. Aumenta su comprensión de preguntas, negaciones, descripciones y oposiciones. Alrededor de los 2 años, empieza a formar frases y oraciones simples con palabras. Después, su vocabulario crece rápidamente para adaptarse a sus necesidades comunicativas, lo que también estimula su desarrollo intelectual. Su lenguaje se vuelve más abstracto con el tiempo (Piaget, 1977).

En cambio, Vygotsky (1934) en su Teoría del desarrollo del lenguaje, sostiene que existe una relación entre pensamiento y lenguaje, pero que no deben confundirse como lo mismo. Esta confusión es común y está claro que esta relación siempre ha evolucionado y se ha desarrollado en conjunto.

Vygotsky (1934) sostiene que la adquisición del lenguaje ocurre a través de la interacción y la socialización en una variedad de contextos como el hogar y la escuela. Esto permite que los niños amplíen su vocabulario y muestren más interés en expresarse ante los demás.

Comenzando con la percepción del entorno, que se internaliza y luego se transforma en lenguaje verbal. Siendo este proceso de forma gradual. Dado que los humanos son seres sociales por naturaleza, la interacción social enriquece su vocabulario, siendo un paso esencial en el desarrollo del lenguaje al otorgar significado a las cosas (Guevara, 2021).

En cuanto a las habilidades motrices, se refieren a la coordinación y control de los movimientos físicos del cuerpo. Estas habilidades se desarrollan para moverse de manera coordinada con otros miembros del equipo, especialmente en actividades deportivas o juegos en equipo (Mendoza-Alcívar y Zambrano-Rivera, 2021). Los niños también adquieren destrezas de manipulación, necesarias en proyectos de construcción o juegos en equipo que involucran objetos. La conciencia corporal se vuelve crucial para evitar accidentes y colisiones, mientras que el trabajo físico colaborativo se enfoca en la coordinación de movimientos en actividades como la danza o la actuación en equipo (Foweather et al., 2021).

La teoría del aprendizaje motor, desarrollada por Schmidt et al. (1988), se centra en cómo las personas adquieren y mejoran las habilidades motoras a través de la práctica y la experiencia. Esta teoría postula que el aprendizaje motor implica la adquisición de habilidades motoras específicas a través de la práctica repetida, y que este proceso implica la formación y consolidación de conexiones neuronales en el cerebro. Según esta teoría, el aprendizaje motor se ve influenciado por factores como la retroalimentación, la motivación y la variabilidad de la práctica.

Por otro lado, las habilidades socioafectivas se conciben como la capacidad de los individuos para interactuar de manera efectiva y armoniosa con sus compañeros. Esto implica fomentar la empatía, la cooperación y el respeto mutuo, elementos fundamentales para una colaboración exitosa (Boza y Charchabal, 2022). Los niños aprenden a comprender y compartir las emociones y perspectivas de los demás, a comunicarse de manera respetuosa, a trabajar juntos para lograr metas comunes y a resolver conflictos de manera constructiva (Barzallo y Guerrero, 2022).

La teoría del desarrollo psicosocial de Erikson (1963) postula que el desarrollo humano ocurre a lo largo de ocho etapas, desde la infancia hasta la edad adulta. Cada etapa está marcada por un conflicto psicosocial específico que debe ser resuelto para alcanzar un desarrollo saludable. Estos conflictos surgen de tensiones entre las demandas sociales y las necesidades individuales, y su resolución exitosa contribuye al crecimiento emocional y psicológico de la persona. Erikson argumenta que la forma en que se resuelven estos conflictos afecta la formación de la identidad y la adaptación a lo largo de la vida.

La interacción en sociedad no solo recae en los estudiantes, si no involucra a todos los participantes en las instituciones educativas. Cada individuo tiene un papel en los deberes y derechos necesarios para lograr una coexistencia pacífica y armoniosa en los entornos educativos (Zelada, 2022).

Según Pinargote y Hipatia (2022), la estrategia de juego en el proceso educativo, especialmente en la edad preescolar, se convierte en una herramienta esencial de los educadores, jugando un papel decisivo para lograr aprendizajes significativos y moldear la conducta del niño, adaptada a sus necesidades. Así, estas tácticas influyen en el logro de un aprendizaje sostenible en el tiempo, el cual se logra efectivamente mediante la implementación de diversos juegos y actividades que se centran en la participación en la acción y la motivación de la colaboración entre educadores y niños.

Según Diogo (2022) enfoques pedagógicos basados en juegos didácticos, interactivos y diálogos, tienen como objetivo “estimular la creatividad y el ingenio de los niños y permitirles alcanzar logros académicos significativos, tanto en habilidades intelectuales como sociales”. Además, estos enfoques promueven la interiorización de valores y el apego a reglas de convivencia.

La labor de un educador es fundamental para el aprendizaje y la formación de los estudiantes de todos los niveles de la educación básica. Por tanto, se garantiza el derecho de los estudiantes a una sana convivencia (Parra *et al.*, 2023).

En este sentido, cada institución educativa se preocupa por el bienestar de los estudiantes y educadores, especialmente durante la formación inicial, buscando establecer las bases de una convivencia positiva a través de estrategias de juego variadas, ya que esta etapa marca el inicio del aprendizaje significativo (Sylva y León, 2023).

El trabajo en equipo es una habilidad crucial que se comienza a desarrollar en niños de 5 años. A esta edad, los pequeños aprenden a colaborar, compartir y respetar las opiniones de sus compañeros, lo cual es esencial para su desarrollo social y emocional (Alvarez, 2024). Participar en actividades grupales fomenta la cohesión y les ayuda a resolver conflictos de manera constructiva, preparando el terreno para habilidades interpersonales más complejas en el futuro (Plúas, 2024).

Es fundamental resaltar que el uso de estrategias de juego en el aprendizaje y en la formación integral de los estudiantes se da bajo la guía directa del educador (Ramos, 2023). Las dimensiones que se pueden fortalecer a través de estas estrategias incluyen las habilidades socioafectivas, la expresión oral y las habilidades motrices.

Las habilidades socioafectivas son competencias que permiten a los individuos interactuar con los demás de manera saludable y efectiva (Marcillo y Morales, 2024). Estas habilidades incluyen la empatía, la auto-regulación emocional, la colaboración, y la capacidad de resolver conflictos. Fomentar estas habilidades en los niños es crucial para su desarrollo emocional, social y para la construcción de relaciones positivas en su entorno (Borbor-Balón, 2024).

La expresión oral se refiere a la habilidad de comunicarse verbalmente de manera efectiva. Incluye la capacidad de articular pensamientos, emociones e ideas de forma clara y coherente (Huaman, 2024). Esta dimensión abarca el uso adecuado del vocabulario, la pronunciación, la fluidez y la escucha activa, permitiendo a los niños interactuar y participar en conversaciones significativas (Acuña, 2024).

Las habilidades motrices se refieren a la capacidad de realizar movimientos corporales de manera coordinada y efectiva (Bonilla, 2024). Se dividen en habilidades motrices finas (como escribir, recortar o manipular pequeños objetos) y habilidades motrices gruesas (como correr, saltar o lanzar) . El desarrollo de estas habilidades es esencial para la independencia y la participación activa en diversas actividades físicas y cotidianas (Escudero *et al.*, 2024).

Estas estrategias lúdicas han sido estudiadas a fondo con distintos enfoques, en un contexto internacional encontramos las siguientes investigaciones:

Aillon (2022) en su investigación en Ecuador, tuvo el objetivo de promover la práctica de los juegos cooperativos para el mejoramiento de las habilidades motrices básicas en estudiantes de educación inicial. En los resultados, se observa que al principio solo el 28% de niños tenía buenas habilidades motrices básicas como correr, caminar, lanzar, saltar y atrapar, luego de aplicar los juegos cooperativos se observó que ahora el 80% de los niños presentaban buenas habilidades motrices. Concluyendo así que los juegos cooperativos mejoran las habilidades motrices básicas.

Barzallo y Guerrero (2022) en su investigación en Ecuador, exponen una propuesta lúdica para reforzar las habilidades socioafectivas en estudiantes. En los resultados, se obtuvo que usando juegos cooperativos fortalecieron la formación en valores de responsabilidad, respeto y honestidad de los alumnos, además que lograron desarrollar capacidades socioafectivas como un ser responsable de su entorno. Lo que se llega a la conclusión que la propuesta lúdica aporta el reforzamiento de valores como el respeto, diálogo, tolerancia y honestidad.

Saltos (2022) en su tesis desarrollada en Ecuador, tuvo el objetivo de “relacionar las estrategias lúdicas y la expresión oral en niños”. En los resultados encontró que el 80% de los niños mejoró su expresión oral de manera que expresan sus ideas, pensamientos y emociones. Además, el 60% logró mejorar su memoria logrando retener imágenes nuevas y frases. Concluyendo que las estrategias lúdicas tienen una relación positiva con el aumento de habilidades de expresión oral.

Martínez (2021) en tu tesis desarrollada en Colombia, tuvo como objetivo “Diseñar e implementar una estrategia lúdica que permita fortalecer la motricidad fina y gruesa en los estudiantes del grado preescolar”. En los resultados obtuvo una estrategia que incluye 10 juegos colaborativos. Estas actividades se llevarán a cabo tanto de forma individual como grupal, distribuidas a lo largo de varias semanas. Como conclusión, enfatiza que el uso de actividades atractivas que estimulen la creatividad y la movilidad promueven la mejora de la coordinación, equilibrio, elasticidad y desarrollo de habilidades motrices.

Panchi et al. (2021) en su investigación en Cuba, tuvieron como objetivo “Analizar la influencia de la musicoterapia como estrategia metodológica en el desarrollo de la memoria en niños entre 4 y 5 años”. En los resultados encontraron una mejoría significativa con respecto a la memoria de los infantes luego de haberse aplicado la estrategia. Se concluye que el juego lúdico con canciones fortalece la memoria en niños de 4 a 5 años.

De igual manera, Perú no es ajeno a estas investigaciones, pues Ramos (2023) en su investigación en Lima, buscó “determinar la relación entre las actividades lúdicas de canto y las habilidades comunicativas en niños de 5 años”. En los resultados se obtuvo que luego de aplicar la actividad se encontró que el 78% de los niños se encontraba en el nivel alto y medio con respecto a las habilidades comunicativas como el habla. Se concluye que existe una relación directa con un valor de 0,83 entre la actividad lúdica del canto con la expresión oral.

García (2021) en su investigación en Trujillo, buscó “determinar cómo influye el programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años”. En los resultados se aprecia que inicialmente el 50% de los niños se encontraban en el nivel proceso, sin embargo, luego de aplicar el programa de actividades basadas en juego de roles, se observó que el 100% de niño se encontró en el nivel logrado. Llegando a la conclusión que los juegos de roles influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años.

Pérez (2022) en su investigación en Trujillo, buscó “determinar la relación entre los juegos de roles y la expresión oral en los niños de 5 años”. Se observó que luego de aplicar la estrategia lúdica, el 96% de los niños se encontraban en los niveles de bueno y regular con respecto a la expresión oral. Se concluye que existe una correlación positiva en los juegos de roles y el fortalecimiento de la habilidad de expresión oral en niños de 5 años.

Raymundo (2022) en su investigación en Piura, buscó “determinar la relación que existe entre el juego cooperativo como estrategia y las habilidades de interacción y de expresarse en los niños de 5 años”. En los resultados se muestra que el 53% de niños logró mejorar su habilidad de interacción con los demás y un 57% mejorar en su habilidad para expresar sus sentimientos. Se concluye que existe una relación directa leve con índice de correlación de Pearson de 0,54 entre el juego cooperativo y las habilidades de interacción y de expresarse.

Vega (2021) en su investigación en Piura, buscó “diseñar un programa de estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 5 años”. Usó el juego de roles para desarrollar la expresión oral, donde encontró que en una primera evaluación previa al estímulo el 22% presentaba un nivel inicial con respecto a la expresión oral, sin embargo, cuando se evaluó después del estímulo solo el 6% presentaba el nivel inicial demostrando una mejora considerable en la expresión oral donde la mayoría de los niños aumento sus habilidades. Debido a ello, concluye que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la expresión oral en niños de 5 años.

De igual manera, en Tumbes se vienen desarrollando investigaciones con relación a las estrategias lúdicas, por ejemplo Arca (2023) en su investigación en la “I.E.I. N.º 006, Santa Rosa de Lima (La Cruz)”, buscó “determinar la mejora de la expresión oral usando estrategias lúdicas”. En los resultados obtuvo como resultado que el 70% de niños mejoraron sus habilidades de expresión oral, llegando a estar en el nivel “logrado”. Concluyendo que la estrategia aplicada basada en juegos de roles y colaborativos es eficaz para su desarrollo.

Jumbo (2023) en su investigación en la “I.E. El Triunfo (Tumbes)”, buscó “determinar la mejora de las habilidades socioafectivas relacionadas con los sentimientos y socialización usando estrategias lúdicas”. Encontró que antes de aplicar la estrategia, el 44% de los niños de 5 años se encontraban en el nivel inicio, mientras que después de la aplicación de las estrategias logrando una mejora considerable con un 67% de niños en el nivel logrado. Se concluye que existe una mejorar entre sus habilidades de socialización antes y después de aplicar la estrategia lúdica basada en juegos colaborativos.

Fernández (2022) en su investigación en “I.E. N.º 048 (Casitas)”, buscó “determinar de qué manera el programa de canciones infantiles mejora el desarrollo de la expresión oral en los niños de 5 años del nivel inicial”. En los resultados se observa que, al inicio de la estrategia, el 61% de los niños se encontraba en el nivel inicio, sin embargo, al aplicar las canciones como estrategia lúdica, el 93% de los niños se encontraba en el nivel logrado en la habilidad de expresión oral. Se llegó a concluir que las estrategias lúdicas fundadas en canciones optimizan significativamente la expresión oral en niños de 5 años.

García (2022) en su investigación en “I.E.P. Belén (Tumbes)”, buscó “determinar la influencia del juego cooperativo en la mejora de la motricidad gruesa de los niños de 5 años”. En los resultados se observa que inicialmente que solo un 6% niños se encontraba en el nivel en logrado, sin embargo, luego de aplicar el juego, el 56% de niños se situaba en el nivel logrado. Se concluye que, con ayuda de los juegos cooperativos, los niños desarrollan su motricidad gruesa, especialmente con el movimiento corporal.

Jiménez (2021) en su investigación en “I.E. N.º 133, Nuevo Progreso (Matapalo)” buscó “demostrar de qué manera las estrategias didácticas activas mejora las capacidades de confianza, seguridad y trabajo en equipo de los estudiantes de 5 años”. Para ello usó el juego de rol y de cooperación, a través de la prueba de Wilcoxon determinó diferencia significativa entre los resultados antes y después de haber aplicado las estrategias. Se llegó a concluir que estrategias lúdicas mejoran el trabajo en equipo.

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Tipo de investigación

La investigación fue del nivel aplicado porque se usaron estrategias lúdicas para mejorar las habilidades de trabajo en equipo, del mismo modo fue del tipo cuantitativa, debido a que se cuantificaron las variables. Además, respondió a un diseño cuasiexperimental, pues demostró los cambios de la variable dependiente dado por la variable independiente usando la relación causa – efecto, según como lo detalla Hernández et al. (2003).

3.2. Diseño de investigación

La investigación asumió el diseño cuasiexperimental, debido a que se realizó una evaluación previa al estímulo, luego se le aplicó el estímulo y por último se realizó una evaluación posterior al estímulo, como se detalla en Salas (2013).

Se propuso el siguiente diseño:

G – 01 x 02

G: Muestra.

01: Evaluación previa al estímulo.

02: Evaluación posterior al estímulo.

x: Estimulo (estrategias lúdicas).

3.3. Formulación de Hipótesis

H_i: El uso de estrategias lúdicas fortalece el trabajo en equipo en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos.

H_o: El uso de estrategias lúdicas no fortalece el trabajo en equipo en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos.

3.4. Definición de variables

Definición conceptual

Trabajo en equipo: Según Medina (1999) son aquellas habilidades que les permiten colaborar con otros para lograr un objetivo común, respetando las opiniones y necesidades de cada uno.

Estrategias lúdicas: Según Araya-Pizarro (2021) son métodos de enseñanza que utilizan el juego como herramienta para fomentar el aprendizaje.

Definición operacional

Trabajo en equipo: Se buscó fortalecer las habilidades socioafectivas, motrices y expresión oral.

Estrategias lúdicas: Se diseñó una estrategia eficiente para el fortalecimiento de habilidades en equipo.

Tabla 1.

Operacionalización de las variables.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Ítem
<u>Variable independiente:</u> Trabajo en equipo	Habilidades socioafectivas	Demuestra seguridad y confianza en las diversas tareas en equipo	Ficha de observación del niño	1 – 3
	Expresión oral	Se comunica fluidamente		4 – 8
	Habilidades motrices	Realiza distintos desplazamientos al jugar en equipo		9 – 11
<u>Variable dependiente:</u> Estrategias lúdicas	Juego de roles	Creatividad Empatía Comunicación Participación	Ficha de observación del niño	12

	Entusiasmo	
Canciones	Memoria	13
	Expresión	
Juegos	Inclusión	
colaborativos	Resolución de problemas	14

Nota: Programa Curricular del Nivel Inicial de MINEDU (2016).

3.5. Ubicación

La investigación se realizó en el centro poblado de “Puerto Pizarro” ubicado en la Provincia de Tumbes del Departamento de Tumbes, en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos de nivel Inicial – Jardín.

3.6. Población, muestra y muestreo

Población

La población estuvo conformada por todos los niños de la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos de nivel Inicial – Jardín. La población fueron 20 niños.

Tabla 2.

Población de la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos de nivel Inicial – Jardín.

Edades	Cantidad
3 años	7
4 años	1
5 años	12
Total	20

Nota: Alumnos matriculados en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos en el año 2024.

Muestra

La muestra estuvo conformada por 12 niños de 5 años, para la obtención de la muestra se usó un muestreo del tipo no probabilístico por conveniencia, donde se seleccionaron los niños de 5 años de la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos de nivel Inicial - Jardín que cumplieron con los criterios de inclusión.

Criterios de inclusión

Niños matriculados en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos de nivel Inicial – Jardín.

Niños con 5 años cumplidos.

Criterios de exclusión

Niños no matriculados en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos de nivel Inicial – Jardín.

Niños con un alto porcentaje de inasistencias.

Niños con padres de familia que no den el consentimiento informado para realizar las pruebas.

Niños con condiciones médicas o psicológicas que pueden verse agravadas por la participación.

3.7. Técnicas de recolección de datos

Se usó la observación como técnica de recolección de datos, donde se filtró la información mediante la vista para ser analizados usando un proceso del pensamiento (juicio). Para ello se usó una ficha de observación como instrumento que fue llenada exclusivamente por la tesista, donde se evaluó con una escala de valoración en relación si se ha obtenido logros en el proceso de aprendizaje (Anexo 2).

Validación y confiabilidad

Para la confiabilidad, se realizó una prueba piloto en una población de 10 niños de 5 años, con características similares a la población evaluada. Se realizó el alfa de Cronbach como prueba estadística para determinar la confiabilidad. La variable obtuvo un valor de 0,969 considerándose como un instrumento con una excelente confiabilidad (Anexo 6). Este instrumento fue validado por el juicio de 3 expertos usando una lista de cotejo (Anexo 7). Estos expertos validaron el instrumento con un calificativo de muy bueno.

Recolección y análisis de datos

Se realizó la aplicación del instrumento antes de desarrollar el estímulo (estrategias lúdicas), posteriormente se realizaron las estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades de trabajo en equipo; luego se aplicaron nuevamente el instrumento para evaluar el avance o deterioro de estas. Para la contrastación de la hipótesis se usó una prueba de comparación de medias t de Student para muestras similares.

Análisis e interpretación de resultados

El procesamiento de los datos obtenido se realizó en el software de procesamiento (Microsoft Excel) donde se elaboraron tablas para un mejor análisis y explicación de los resultados.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Tabla 3.

Evaluación del trabajo de equipo en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos.

		Pretest		Posttest	
		N	%	N	%
Trabajo en equipo	Inicio	3	23,1	0	0
	Proceso	7	61,5	2	15,4
	Logrado	2	15,4	10	84,6
	Total	12	100,0	12	100,0
Prueba t de student	Estadístico	Grados de libertad	Significancia		
	-6,743	12	0,000		

Nota: Elaboración propia con datos de la ficha de evaluación.

En la tabla 3, se observó las puntuaciones de la variable trabajo en equipo, antes y después de realizar las estrategias lúdicas, antes de las estrategias se encontró que el 61,5% y 23,1% de los niños se encontraban en el nivel proceso e inicio respectivamente, mientras que solo el 15,4% se encontraba en el nivel logrado. Luego de aplicar las estrategias lúdicas, se encontró que solo el 15,4% se encontraba en el nivel proceso, mientras que la mayoría de los niños (84,6%) había conseguido el nivel logrado respecto al trabajo en equipo.

Asimismo, se observa la prueba estadística t de student, el cual evalúa la diferencia de medias entre la evaluación antes y después de las estrategias lúdicas, donde se obtuvo una significancia de 0,000 con un intervalo de confianza al 95%, lo que confirma que existe diferencia significativa entre ambas evaluaciones, afirmando que las estrategias lúdicas fortalecen el trabajo de equipo en niños de 5 años.

Tabla 4.

Evaluación de las habilidades socioafectivas en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos.

		Pretest		Postest	
		n	%	N	%
Habilidades socioafectivas	Inicio	10	84,6	2	15,4
	Proceso	2	15,4	10	84,6
	Logrado	0	0,0	0	0,0
	Total	12	100,0	12	100,0
Prueba t de student		Estadístico -5,196	Grados de libertad 12	Significancia 0,000	

Nota: Elaboración propia con datos de la ficha de evaluación.

En la tabla 4, se observó las puntuaciones de la dimensión habilidades socioafectivas, antes y después de realizar las estrategias lúdicas, antes de las estrategias se encontró que el 84,6% y 15,4% de los niños se encontraban en el nivel inicio y proceso respectivamente. Luego de aplicar las estrategias lúdicas, se encontró que solo el 15,4% se encontraba en el nivel inicio, mientras que la mayoría de los niños (84,6%) había conseguido el nivel proceso respecto a las habilidades socioafectivas.

Asimismo, se observa la prueba estadística t de student, el cual evalúa la diferencia de medias entre la evaluación antes y después de aplicar las estrategias lúdicas, de las habilidades socioafectivas, donde se obtuvo una significancia de 0,000 con un intervalo de confianza al 95%, lo que confirma que existe diferencia significativa entre ambas evaluaciones, afirmando que las estrategias lúdicas fortalecen el trabajo de equipo respecto a la dimensión de habilidades socioafectivas en niños de 5 años.

Tabla 5.

Evaluación de las habilidades de expresión oral en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos.

		Pretest		Posttest	
		n	%	N	%
Habilidades expresión oral	Inicio	6	46,2	0	0,0
	Proceso	4	38,5	2	15,4
	Logrado	2	15,4	10	84,6
	Total	12	100,0	12	100,0
Prueba t de student		Estadístico	Grados de libertad	Significancia	
		-6,040	12	0,000	

Nota: Elaboración propia con datos de la ficha de evaluación.

En la tabla 5, se observó las puntuaciones de la dimensión habilidades de expresión oral, antes y después de realizar las estrategias lúdicas, antes de las estrategias se encontró que el 46,2% y 38,4% de los niños se encontraban en el nivel inicio y proceso respectivamente, mientras que solo el 15,4% de niños se encontraron en el nivel logrado. Luego de aplicar las estrategias lúdicas, se encontró que solo el 15,4% se encontraba en el nivel proceso, mientras que la mayoría de los niños (84,6%) había conseguido el nivel logrado respecto a la expresión oral.

Asimismo, se observa la prueba estadística t de student, el cual evalúa la diferencia de medias entre la evaluación antes y después de aplicar las estrategias lúdicas, de las habilidades de expresión oral, donde se obtuvo una significancia de 0,000 con un intervalo de confianza al 95%, lo que confirma que existe diferencia significativa entre ambas evaluaciones, afirmando que las estrategias lúdicas desarrollan el trabajo de equipo respecto a la dimensión de habilidades de expresión oral en niños de 5 años.

Tabla 6.

Evaluación de las habilidades motrices en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos.

		Pretest		Postest	
		n	%	n	%
Habilidades motrices	Inicio	9	76,9	2	15,4
	Proceso	3	23,0	10	84,6
	Logrado	0	0,0	0	0,0
	Total	12	100,0	12	100,0
Prueba t de student		Estadístico	Grados de libertad	Significancia	
		-4.382	12	0,001	

Nota: Elaboración propia con datos de la ficha de evaluación.

En la tabla 6, se observó las puntuaciones de la dimensión habilidades motrices, antes y después de realizar las estrategias lúdicas, antes de las estrategias se encontró que el 76,9% y 23,0% de los niños se encontraban en el nivel inicio y proceso respectivamente. Luego de aplicar las estrategias lúdicas, se encontró que solo el 15,4% se encontraba en el nivel inicio, mientras que la mayoría de los niños (84,6%) había conseguido el nivel proceso respecto al trabajo en equipo.

Asimismo, se observa la prueba estadística t de student, el cual evalúa la diferencia de medias entre la evaluación antes y después de aplicar las estrategias lúdicas, de las habilidades motrices, donde se obtuvo una significancia de 0,001 con un intervalo de confianza al 95%, lo que confirma que existe diferencia significativa entre ambas evaluaciones, afirmando que las estrategias lúdicas influyen en el trabajo de equipo respecto a la dimensión de habilidades motrices en niños de 5 años.

4.2. Discusión

Con las acciones de evaluación realizadas en la Institución Educativa “Mis Dulces Pececitos” se logró cumplir el objetivo general, que consistía en fortalecer el trabajo en equipo entre los niños de 5 años mediante el uso de estrategias lúdicas. Para ello, se aplicó una ficha de observación a 12 niños. El trabajo en equipo hace refiere a la capacidad de los niños para colaborar de manera efectiva con sus compañeros en actividades grupales (Medina, 1999).

Los resultados de la tabla 3 muestran un cambio significativo en las puntuaciones de trabajo en equipo antes y después de implementar estrategias lúdicas. La prueba t de Student mostró una significancia de 0,000 con un intervalo de confianza del 95%, confirmando una diferencia significativa entre las evaluaciones. Esto sugiere que las estrategias lúdicas mejoran significativamente el trabajo en equipo en niños de 5 años. Estos resultados se asemejan a lo encontrado por Jiménez (2021) porque en su estudio llega a la conclusión que las estrategias lúdicas mejoran el trabajo en equipo en niños de 5 años.

Estos resultados se asemejan también con la teoría de Piaget, quien menciona que el desarrollo cognitivo y el juego proporcionan un marco útil para entender estos resultados. Piaget (1951) identificó el juego como una actividad crucial para el desarrollo infantil, ya que permite a los niños explorar, experimentar y aprender de manera activa y significativa. Según Piaget (1977), el juego pasa por varias etapas, cada una de las cuales corresponde a una etapa específica del desarrollo cognitivo.

En este contexto, el juego simbólico a esta edad facilita la comunicación, la negociación de roles y la colaboración para alcanzar objetivos comunes, lo que en conjunto mejora el trabajo en equipo.

Siguiendo con el objetivo específico 1: estimar el fortalecimiento del trabajo en equipo con respecto a la dimensión de habilidades socioafectivas en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos después de la aplicación de la estrategia lúdica. Las habilidades socioafectivas, se refieren a la capacidad de los niños para interactuar de manera efectiva con los demás y regular sus emociones en contextos sociales, esto incluye habilidades como la empatía, la comunicación asertiva, la resolución de conflictos y la cooperación (Barzallo y Guerrero, 2022). Cuyos resultados se aprecian en la tabla 4.

En dicha tabla se muestra un cambio significativo en las puntuaciones de las habilidades socioafectivas antes y después de la implementación de estrategias lúdicas. Inicialmente, el 84,6% de los niños se encontraba en el nivel "inicio" y solo el 15,4% en el nivel "proceso". Sin embargo, después de aplicar las estrategias lúdicas, el 84,6% de los niños había alcanzado el nivel "proceso" y solo el 15,4% permanecía en el nivel "inicio". Este cambio indica una mejora considerable en las habilidades socioafectivas de los niños.

La prueba estadística t de Student, que evaluó la diferencia de medias entre las evaluaciones antes y después de aplicar las estrategias lúdicas en las habilidades socioafectivas, mostró una significancia de 0,000 con un intervalo de confianza del 95%. Esta significancia confirma que existe una diferencia significativa entre ambas evaluaciones, respaldando la afirmación de que las estrategias lúdicas fortalecen las habilidades socioafectivas en niños de 5 años.

Estos resultados se asemejan a lo encontrado Barzallo y Guerrero (2022), encontró que, mediante el uso de juegos cooperativos, se reforzó la enseñanza de valores como la responsabilidad, el respeto y la honestidad en los alumnos. Además, estos juegos ayudaron a desarrollar habilidades socioafectivas, fomentando que los alumnos se conviertan en individuos responsables en su entorno.

Asimismo, Jumbo (2023) Halló que previo a la implementación de la estrategia, el 44% de los niños de 5 años estaban en el nivel inicial, pero tras la aplicación de las estrategias, experimentaron una mejora significativa, con un 67% de niños alcanzando el nivel logrado. Se deduce que hubo un progreso en sus habilidades de socialización antes y después de emplear la estrategia lúdica centrada en juegos colaborativos.

Los resultados sugieren que las estrategias lúdicas son efectivas para mejorar las habilidades socioafectivas en niños de 5 años. La participación en actividades lúdicas probablemente les permitió a los niños practicar habilidades socioafectivas como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos en un entorno seguro y estimulante. Además, el cambio en las puntuaciones indica que estas habilidades fueron adquiridas y mejoradas a través de la participación en actividades lúdicas, lo que demuestra la eficacia de este enfoque en el desarrollo socioemocional de los niños.

Desde la perspectiva de la teoría del desarrollo socioafectivo, el cambio observado en las habilidades socioafectivas de los niños podría atribuirse al desarrollo gradual de su capacidad para comprender y regular emociones, así como para establecer relaciones positivas con los demás (Erikson, 1936). Las estrategias lúdicas proporcionan oportunidades para practicar estas habilidades de manera activa y significativa, lo que conduce a una mejora en el desarrollo socioemocional de los niños (Barzallo y Guerrero, 2022).

Además, desde el enfoque del juego, se puede interpretar que las actividades lúdicas promovieron la interacción entre los niños, lo que les permitió practicar habilidades sociales como compartir, cooperar y resolver conflictos de manera constructiva. El juego proporciona un contexto natural para el desarrollo de estas habilidades, ya que los niños están motivados intrínsecamente a participar y disfrutar de la experiencia lúdica, lo que facilita el aprendizaje y la internalización de las habilidades socioafectivas (Basto et al., 2021).

Siguiendo con el objetivo específico 2: evaluar el desarrollo del trabajo en equipo con respecto a la dimensión de expresión oral en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos después de la aplicación de la estrategia lúdica. La expresión oral, hace referencia a la capacidad de los niños para comunicarse verbalmente de manera clara y efectiva (Arca, 2023). Estos resultados se aprecian en la tabla 5.

En dicha tabla se observa un cambio significativo en las puntuaciones de las habilidades de expresión oral antes y después de implementar estrategias lúdicas. Inicialmente, el 46,2% de los niños estaba en el nivel "inicio", el 38,4% en el nivel "proceso" y solo el 15,4% en el nivel "logrado". Después de aplicar las estrategias lúdicas, solo el 15,4% permaneció en el nivel "proceso" y el 84,6% alcanzó el nivel "logrado". La prueba t de Student confirmó una diferencia significativa entre las evaluaciones, con una significancia de 0,000 y un intervalo de confianza del 95%, demostrando que las estrategias lúdicas mejoran significativamente las habilidades de expresión oral en niños de 5 años.

Estos resultados se asemejan a lo encontrado por Saltos (2022), su estudio reveló que el 80% de los niños mejoraron su capacidad para expresar ideas, pensamientos y emociones verbalmente. Asimismo, Ramos (2023), mostro que,

tras la implementación de la actividad lúdica, el 78% de los niños alcanzaron niveles altos y medios en habilidades comunicativas como el habla. De igual forma, Pérez (2022), observó que después de implementar la estrategia lúdica, el 96% de los niños alcanzaron niveles de bueno y regular en cuanto a su expresión oral. Por su parte, Vega (2021) concluye que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la expresión oral en niños de 5 años.

Asimismo, en nivel local, también se ha demostrado que las estrategias lúdicas mejoran significativamente la expresión oral en niños de 5 años, tal como se aprecia en las investigaciones de Arca (2023) y Fernández (2022). Esta semejanza con múltiples estudios previos refuerza aún más los resultados, alineándose con investigaciones similares que respaldan la eficacia de las estrategias lúdicas en la mejora de la expresión oral en niños.

Asimismo, la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y la teoría del desarrollo del lenguaje de Vygotsky ofrecen perspectivas complementarias sobre cómo los niños desarrollan habilidades lingüísticas y de comunicación. Según Piaget (1977), durante la etapa preoperacional (de aproximadamente 2 a 7 años), los niños adquieren rápidamente estas habilidades, con el juego desempeñando un papel fundamental al permitirles explorar y practicar el uso del lenguaje en contextos sociales y lúdicos. Vygotsky (1934), por otro lado, destaca la importancia del entorno social y la interacción en el desarrollo del lenguaje, introduciendo el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que indica el espacio entre lo que un niño puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer con ayuda.

En este contexto, las estrategias lúdicas actúan como andamiaje, donde adultos o compañeros brindan apoyo y orientación mientras los niños participan en actividades que fomentan el uso del lenguaje (Diogo, 2022).

Siguiendo con el objetivo específico 3: determinar la influencia del trabajo en equipo con respecto a la dimensión de habilidades motrices en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos después de la aplicación de la estrategia lúdica. Estas habilidades se refieren a la capacidad de los niños para coordinar y controlar sus movimientos físicos. Esto incluye habilidades gruesas, como correr, saltar y lanzar, así como habilidades finas, como recortar con tijeras, dibujar y escribir (Fowweather et al., 2021). Estos resultados se aprecian en la tabla 5.

En dicha tabla, se observa un cambio significativo en las puntuaciones de las habilidades motrices antes y después de la implementación de estrategias lúdicas. Inicialmente, el 76,9% de los niños se encontraba en el nivel "inicio" y el 23,0% en el nivel "proceso". Sin embargo, después de aplicar las estrategias lúdicas, solo el 15,4% de los niños permanecía en el nivel "inicio", mientras que el 84,6% había alcanzado el nivel "proceso" en habilidades motrices. Este cambio indica una mejora considerable en las habilidades motrices de los niños.

La prueba estadística t de Student, que evaluó la diferencia de medias entre las evaluaciones antes y después de aplicar las estrategias lúdicas en las habilidades motrices, mostró una significancia de 0,001 con un intervalo de confianza del 95%. Esta significancia confirma que existe una diferencia significativa entre ambas evaluaciones, lo que sugiere que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de habilidades motrices en niños de 5 años.

Estos resultados se asemejan a lo encontrado por Ailon (2022), donde al inicio, solo el 28% de los niños demostraba habilidades motrices fundamentales, tales como correr, caminar, lanzar, saltar y atrapar. Sin embargo, tras la implementación de los juegos cooperativos, se evidenció que el 80% de los niños ahora exhibían estas habilidades motrices de manera satisfactoria.

Asimismo, Martínez (2021) destaca que la incorporación de actividades atractivas que fomenten la creatividad y la movilidad contribuye a mejorar la coordinación, el equilibrio, la flexibilidad y el desarrollo de habilidades motrices. Por su parte, García (2021), en sus resultados se observa que al principio el 50% de los niños estaban en la etapa de proceso respecto a la psicomotricidad gruesa, pero después de implementar el programa de actividades basadas en juegos de roles, se notó que el 100% de los niños alcanzó la etapa de logro. A nivel local, García (2022), concluye que los juegos cooperativos ayudan a los niños a mejorar su motricidad gruesa, particularmente en lo que respecta al movimiento corporal.

Los resultados indican que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo de habilidades motrices en niños de 5 años. La participación en actividades lúdicas, como juegos físicos y actividades artísticas, probablemente haya proporcionado a los niños oportunidades para practicar y mejorar sus habilidades motoras de una manera divertida y estimulante. El cambio en las

puntuaciones sugiere que estas habilidades fueron adquiridas y fortalecidas a través de la participación activa en actividades lúdicas, lo que demuestra la eficacia de este enfoque en el desarrollo físico de los niños.

Además, desde la teoría del aprendizaje motor, se puede argumentar que las actividades lúdicas ofrecen oportunidades para la práctica y la retroalimentación que son esenciales para el desarrollo de habilidades motoras. Al participar en juegos y actividades físicas, los niños pueden experimentar diferentes movimientos y acciones, lo que les permite mejorar su control motor y su coordinación a medida que practican y refinan sus habilidades a lo largo del tiempo (Schmidt, 1988).

El estudio presenta varias limitaciones importantes. Primero, el tamaño de la muestra podría no ser representativo de la población general, limitando la generalización de los resultados. También, las variables externas no controladas, como el entorno familiar y escolar, pueden haber influido en los resultados. La evaluación subjetiva de habilidades socioafectivas y de expresión oral puede introducir sesgos.

Los resultados obtenidos de diversos estudios muestran un patrón claro: la implementación de estrategias lúdicas, como juegos cooperativos y actividades basadas en roles, tiene un impacto significativo en el desarrollo integral de los niños de 5 años. Desde el fortalecimiento de habilidades motrices hasta el fomento de la expresión oral y el trabajo en equipo, estas estrategias no solo mejoran aspectos físicos y cognitivos, sino que también promueven valores sociales y emocionales.

V. CONCLUSIONES

1. Las estrategias lúdicas aplicadas demostraron ser altamente efectivas en fortalecer el trabajo en equipo entre los niños de 5 años. El 84,6% de los niños alcanzaron el nivel logrado en trabajo en equipo, en comparación con solo el 15,4% antes de las estrategias lúdicas. La prueba estadística t de Student mostró una significancia de 0.000 (IC=95%) confirmando que estas estrategias lúdicas fortalecen el trabajo en equipo.
2. La aplicación de estrategias lúdicas resultó en un fortalecimiento significativo de las habilidades socioafectivas en los niños. Antes de la intervención, el 84,6% de los niños se encontraba en el nivel inicio, mientras que después de la intervención, el 84,6% había progresado al nivel proceso. La prueba estadística t de Student mostró una significancia de 0,000 (IC=95%), confirmando que estas estrategias lúdicas fortalecen las habilidades socioafectivas.
3. Las estrategias lúdicas implementadas propiciaron un desarrollo notable en la expresión oral de los niños. Antes de la intervención, solo el 15,4% de los niños había alcanzado el nivel logrado en expresión oral, mientras que después de la intervención, este porcentaje aumentó significativamente a 84,6%. La prueba estadística t de Student mostró una significancia de 0,000 (IC=95%), confirmando que estas estrategias lúdicas fortalecen las habilidades de expresión oral.
4. La influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades motrices fue significativa. Antes de la intervención, el 76,9% de los niños se encontraba en el nivel inicio, pero después de las actividades lúdicas, el 84,6% de los niños había avanzado al nivel proceso. La prueba estadística t de Student mostró una significancia de 0,001 (IC=95%), confirmando que estas estrategias lúdicas fortalecen las habilidades motrices.

VI. RECOMENDACIONES

Para la directora de la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos, se recomienda que, durante el proceso de diversificación curricular, se implementen las estrategias lúdicas de forma permanente en el currículo para atender las distintas áreas de desarrollo de los niños, debido a su éxito en fortalecer el trabajo en equipo. Asimismo, asegurar el fortalecimiento de las capacidades de los docentes en el uso de estrategias lúdicas.

Para los docentes del nivel inicial, se sugiere capacitarse continuamente en el uso de estrategias lúdicas para maximizar sus beneficios en el desarrollo de habilidades socioafectivas, de expresión oral y motrices en los niños. De igual forma, monitorear constantemente el progreso de los niños y reflexionar sobre la efectividad de las actividades lúdicas.

Para las estudiantes de la carrera de educación inicial, se recomienda integrar estas prácticas de estrategias lúdicas durante sus estudios y prácticas profesionales fomentar la investigación continua sobre nuevas estrategias lúdicas y su impacto en el aprendizaje infantil. Asimismo, participar activamente en talleres y seminarios sobre juegos y actividades lúdicas que les permitirá desarrollar habilidades prácticas para su aplicación en el aula.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña Basilio, F.J. (2024). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la expresión oral en niños de cinco años de nivel inicial Trujillo, 2023* [Tesis de pregrado]. Universidad Privada Antenor Orrego. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/26931>
- Aillon Paredes, H. G. (2022). *Los juegos de cooperación en las habilidades motrices básicas en escolares de Educación Inicial* [Tesis de pregrado]. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35808>
- Alvarez Sánchez, E.G. (2024). El cuento, el juego y las canciones para fomentar la autonomía en los niños de 5 años [Tesis de pregrado]. Universidad de Piura. <https://hdl.handle.net/11042/6557>
- Araya-Pizarro, S. (2021). Preferencias y actitud discente hacia los juegos de mesa. Análisis multivariante. *Páginas de Educación*, 14(1), 73–93. <https://doi.org/10.22235/pe.v14i1.2433>
- Arca, A. (2023). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años, I.E.I N°006 Santa Rosa de Lima, La Cruz* [Tesis de pregrado]. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/33417>
- Bonilla Aucay, A. M. (2024). Fortalece tus habilidades motrices a través de actividades lúdicas en al UE ciudad de Azogues. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3): 4168-4188. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11626
- Basto Herrera, I. C., Barrón Parado, J. C., y Garro-Aburto, L. L. (2021). Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar para la iniciación en la escritura. Religación. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(30), e210834. <https://doi.org/10.46652/rqn.v6i30.834>

- Borbor-Balón, C.M. (2024). Habilidades sociales y relaciones interpersonales en docentes como agentes educativos. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 9(17): 481-498. <https://doi.org/10.35381/r.k.v9i17.3280>
- Borja-Ramos, O.R., Sandoval-Guerrero, L.K., Ramírez-Ascuntar, T.A. y Borja-Ramos, M.G. (2022) Evaluación de desempeño docente: Competitividad del docente de Educación Básica en el Ecuador. *Revista de investigación Sigma*, 9(2): 130-143. <https://doi.org/10.24133/sigma.v9i02.2837>
- Boysen, M. S. W., Sørensen, M. C., Jensen, H., Von Seelen, J., y Skovbjerg, H.-M. (2022). Playful learning designs in teacher education and early childhood teacher education: A scoping review. *Teaching and Teacher Education*, 120, 103884. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103884>
- Boza Mendoza, J.G. y Charchabal Pérez, D. (2022). Actividades lúdicas para */desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 7(2): 46-61. <https://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2022.v7.no2.004>
- Carrillo-Ojeda, M., Garcia-Herrera, D., Ávila-Mediavilla, C. y Erzo-Álvarez, J. El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1): 430-448. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Chávez, N. R. (2020). *Aplicación de estrategias lúdicas en el nivel inicial* [Trabajo Académico]. Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2413>
- Díaz Ballona, D. J., Chávez Espinoza, P. E., Taber De la Cruz, Y. O., y Ruez Martínez, H. T. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. Horizontes. *Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(26), 2078–2093. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.475>
- Diogo, M. F. (2022). Análise das dimensões social e acadêmica de uma brinquedoteca em uma instituição de ensino superior. *Educação e Pesquisa*, 48(1). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634202248236386>

- Doria de la Terga, E. V. (2022). *Estrategias metodológicas para el mejoramiento de la expresión corporal en la niñez de 3 a 4 años de la escuela de educación básica "Manuela Cañizares" de la ciudad de Cotacachi durante el periodo académico 2020-2021* [Tesis de maestría]. Universidad Técnica del Norte. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12032>
- Estacio Flores, J.H. (2021). Juego de roles en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del Centro de Educación Especial Niño Jesús de Praga, Huánuco-2019. *HOLOPRAXIS*, 5(2): 59–70. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/holopraxis/article/view/3033>
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (Vol. 2). New York: Norton. https://doi.org/10.30965/9783657768387_048
- Escudero Arias, L.O., Coello Castro, M.A., Silva Muñoz, F.M., y Zamora Arana, M.G. (2024). Uso de estrategias lúdicas e impacto en el desarrollo de las habilidades motrices básicas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 29(312): 131-153. <https://doi.org/10.46642/efd.v29i312.7426>
- Fernández Zarate, N. E. (2022). *Programa de canciones infantiles para mejorar el desarrollo de la expresión oral en los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 048 del caserío Casitas - Tumbes, 2021* [Tesis de pregrado]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/27954>
- Foweather, L., Crotti, M., Foulkes, J. D., O'Dwyer, M. V., Utesch, T., Knowles, Z. R., Fairclough, S. J., Ridgers, N. D., y Stratton, G. (2021). Foundational Movement Skills and Play Behaviors during Recess among Preschool Children: A Compositional Analysis. *Children*, 8(7), 543. <https://doi.org/10.3390/children8070543>
- García Cacique J. M. (2021). *Aplicando juegos cooperativos mejoran la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. "Belén"-Tumbes, 2020* [Tesis de pregrado]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28378>

- García Chávez, M. I. (2022). *Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa Juan Pablo II Trujillo 2019* [Tesis de pregrado]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/27237>
- Guevara Soria, F. (2021). *Dominio de conceptos básicos y habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa de Chorrillos* [Tesis de pregrado]. Universidad Marcelino Champagnat. <https://hdl.handle.net/20.500.14231/3381>
- Giraldo Villanueva, B. (2020). *Juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la institución educativa inicial N° 112 de Vistoso del distrito San Pedro de Chaná – Huari, 2018* [Tesis de pregrado]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/16848>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación* (6th ed.). McGraw-Hill Education. <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/wp-content/uploads/sites/151/2021/08/Hernandez-Sampieri.-Metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Huaman Roque, M.S. (2024). *Estrategias lúdicas y expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024*. [Tesis de pregrado]. Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/148062>
- Hurlock, E. (2000). *Desarrollo del niño* (6th ed.). McGraw-Hill Book. <https://doku.pub/documents/doku.pub-yl4zo32zv8qr>
- Jiménez Cruz, C. (2021). *Estrategias didácticas activas, mejoran las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la institución educativa N° 133 Nuevo Progreso del distrito de Matapalo - Tumbes, 2019* [Tesis de pregrado]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/24891>

- Jumbo, M. (2023). *Juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021* [Tesis de pregrado]. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/34218>
- López, J., y Montesdeoca, J. (2022). Actividades Lúdicas para el Desarrollo de Habilidades Motrices Básicas en niños de edad inicial [Tesis de pregrado]. Universidad Estatal de Milagro. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/6584>
- Machado, S., y Carvalho, R. S. de. (2020). Relações afetivas, gestualidades e musicalidades: culturas lúdicas infantis na pré-escola. *Revista Brasileira de Educação*, 25. <https://doi.org/10.1590/s1413-24782020250060>
- Manrique Chávez, Z. R., Flores Espinoza, A. R., Ecos Espino, A. M., Aguilar Melgarejo, R. M., y Manrique Chávez, R. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 4937–4950. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668
- Marcillo Coello, J.C. y Morales Gualli, R.B. (2024). Habilidades Sociales y Relaciones Interpersonales en los adolescentes de la Unidad Educativa “Once De Noviembre” Riobamba. [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12745>
- Martínez Ortega, E. del S. (2021). Estrategia lúdica para el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa en estudiantes del grado preescolar [Tesis de maestría]. Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4160>
- Medina, C. (1999). *Gramática de la ternura: fundamentos afectivos para la educación infantil* (1era ed.). Rodríguez Quito Editores. ISBN: 9589166431.
- Mendoza-Alcívar, Y.Y. y Zambrano-Rivera, S.V. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Domicio de las ciencias* 7(4): 493-514. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i6.2345>
- MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Inicial. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/4548>

- Panchi Culqui, J. C., Panchi Culqui, W. E., Panchi Culqui, R. C., Panchi Culqui, M. K., Panchi Culqui, B. M., & Panchi Culqui, E. R. (2021). La musicoterapia como estrategia para el desarrollo de la memoria en infantes. *Revista Cubana de Pediatría*, 93(3), e1193. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0034-75312021000300008&script=sci_arttext
- Parra Gomez, A., Toro Saldaña, I. y Cobos Vargas, K. (2023). "*Habilidades comunicativas (oralidad y la escucha) del Inglés en preescolar*": Un Enfoque basado en el aprendizaje basado en el juego con la mediación de juegos educativos digitales en la Institución Educativa Fabio Lozano Simonelli sede B jornada Tarde. [Tesis de pregrado]. Universidad de Cartagena. <https://hdl.handle.net/11227/17300>
- Piaget, J. (1951). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación, Traducido por Gutiérrez Rodríguez, J. *Fondo de Cultura Económica*. <https://books.google.com.pe/books?id=2m7DDwAAQBAJ>
- Piaget, J. (1977). The essential Piaget (H. E. Gruber y J. J. Voneche Gruber, Eds.). Basic Books.zoho.
- Pinargote, S.Y., y Hipatia, M.I. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del nivel preescolar. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26 (Extraordinario), 551–576. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1676>
- Plúas Pérez, L.R. (2024). Enseñanza de la expresión corporal y su impacto en el desarrollo emocional y social en Educación Inicial. *Revista científica Ciencia y Educación*, 314-330. <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/545>
- Ramos Leguia, M. y Alcca Huillcahuaya, Y.L. (2021). *Los juegos verbales y expresión oral en niños/as de 4 años de la I.E.I. N° 44 de Ocobamba, Chincheros – Apurímac, 2020*. [Tesis de pregrado]. Universidad José Carlos Mariátegui. <https://hdl.handle.net/20.500.12819/1152>

- Ramos Minalaya, A. C. (2023). *Actividades Lúdicas de canto y Habilidades Comunicativas en Niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Carapongo-2022* [Tesis de maestría]. Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/111213>
- Ramos Sanjinéz, L. M. (2020). *Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños del 3o de la I. E: Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa Año 2020* [Tesis de maestría]. Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/50882>
- Raymundo Trelles, C. A. (2022). *El juego cooperativo como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años I.E San José Nacional 26 de octubre, Piura, 2019* [Tesis de pregrado]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/24941>
- Salas Blas, E. (2013). Diseños preexperimentales en psicología y educación: una revisión conceptual. *LIBERABIT*, 19(1), 133–141. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272013000100013&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Saltos, L. (2022). *Estrategias lúdicas y la expresión oral en niños de Inicial 1 en la Escuela de Educación Básica "Planeta Azul"* [Tesis de pregrado]. Universidad técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35901>
- Schmidt, R. A., Lee, T. D., Winstein, C., Wulf, G., & Zelaznik, H. N. (1988). *Motor control and learning: A behavioral emphasis. Human kinetics.* <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=EvJ6DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Motor+Control+and+Learning:+A+Behavioral+Emphasis&ots=k6BqbDkaIG&sig=QVAqvObN3ORVCunOn87kqrcScEk#v=onepage&q=Motor%20Control%20and%20Learning%3A%20A%20Behavioral%20Emphasis&f=false>
- Sotomayor-León, K.N., Merizalde-Yperti, N., Borja-Ochoa, J.L. y Jurado-Vasquez, P.P. (2020). Programa de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 3 años. *Dominio de las ciencias*, 6(4): 324-339. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i4.1470>

- Sylva Lazo, M.J. y León Arreaga, J.C. (2023). *Desarrollo del Lenguaje Infantil, Propuesta Pedagógica con Enfoque en estrategias Lúdicas de Gamificación*. [Tesis de maestría]. Universidad Estatal de Milagro. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/6892>
- Vega, S. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorarla expresión oral de los estudiantes de 5 años de la IEIN° 328–Sullana,2020* [Tesis doctoral]. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/100584>
- Villacís Nieves, A.E. (2020). *Estrategias lúdicas en los docentes para estimular la lectoescritura en los niños de la Escuela Judith Acuña de Robles – Ecuador, 2020* [Tesis de maestría]. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/47452>
- Zelada Calderón, M.L. (2022). *Habilidades sociales y aprendizaje cooperativo en los niños de cinco años de una institución educativa pública, Chota – Cajamarca* [Tesis de maestría]. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/96751>

Anexos

Anexo 1. Matriz de consistencia de la investigación.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología, técnicas e instrumentos
<p>Principal</p> <p>Deficiencias en las habilidades de trabajos en equipo como (falta socialización, no comparte, no se desenvuelve en su entorno, se muestra aislado) en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos</p>	<p>General</p> <p>Fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos usando Estrategias Lúdicas.</p>	<p>General</p> <p>H₁: El uso de estrategias lúdicas fortalece el trabajo en equipo en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos</p> <p>H₀: El uso de estrategias lúdicas no fortalece el trabajo en equipo en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos</p>	<p>V. Independiente:</p> <p>Trabajo en equipo</p>	<p>Habilidades socioafectivas</p> <p>Expresión oral</p> <p>Habilidades motrices</p>	<p>Tipo: Aplicada, descriptiva, correlacional</p> <p>Diseño: cuasiexperimental. G – 01 x 02 G: Muestra 01: Evaluación previa al estímulo 02: Evolución posterior al estímulo x: Estimulo (estrategias lúdicas)</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de evaluación</p>
			<p>V. dependiente:</p> <p>Estrategias lúdicas</p>	<p>Juego de roles</p> <p>Canciones</p> <p>Juegos colaborativos</p>	

<p>Específico 1</p> <p>Deficiencias en el trabajo en equipo como la falta de socialización entre los niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos.</p>	<p>Específico 1</p> <p>Estimar el fortalecimiento del trabajo en equipo con respecto a la dimensión de habilidades socioafectivas en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos después de la aplicación de la estrategia lúdica.</p>	<p>Específico 1</p> <p>- H₁: El uso de estrategias lúdicas fortalece las habilidades socioafectivas en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos</p> <p>H₀: El uso de estrategias lúdicas no fortalece las habilidades socioafectivas en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos</p>	<p>V. Independiente:</p> <p>Habilidades trabajo en equipo</p>	<p>Habilidades socioafectivas</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de evaluación</p>
---	--	---	--	-----------------------------------	---

<p>Específico 2</p> <p>Deficiencias en el trabajo en equipo como no saber expresarse en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos.</p>	<p>Específico 2</p> <p>Evaluar el desarrollo del trabajo en equipo con respecto a la dimensión de expresión oral en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos después de la aplicación de la estrategia lúdica.</p>	<p>Específico 2</p> <p>- H₁: El uso de estrategias lúdicas desarrolla la expresión oral en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos</p> <p>H₀: El uso de estrategias lúdicas no desarrolla la expresión oral en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos</p>	<p>V. Independiente:</p> <p>Habilidades trabajo en equipo</p>	<p>Expresión oral</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de evaluación</p>
--	---	---	--	-----------------------	--

<p>Específico 3</p> <p>Deficiencias en el trabajo en equipo como la falta de desplazamiento en el aula de niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos.</p>	<p>Específico 3</p> <p>Determinar la influencia del trabajo en equipo con respecto a la dimensión de habilidades motrices en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos después de la aplicación de la estrategia lúdica.</p>	<p>Específico 3</p> <p>H₁: El uso de estrategias lúdicas influye en la habilidad motriz de niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos</p> <p>H₀: El uso de estrategias lúdicas no influye la habilidad motriz de niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos</p>	<p>V.</p> <p>Independiente:</p> <p>Habilidades trabajo en equipo</p>	<p>Habilidades motrices</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de evaluación</p>
--	--	--	--	-----------------------------	--

Anexo 2. Operacionalización de las variables.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Ítem
<u>Variable independiente:</u> Trabajo en equipo	Habilidades socioafectivas	Demuestra seguridad y confianza en las diversas tareas en equipo	Ficha de observación del niño	1 – 3
	Expresión oral	Se comunica fluidamente		4 – 8
	Habilidades motrices	Realiza distintos desplazamientos al jugar en equipo		9 – 11
<u>Variable dependiente:</u> Estrategias lúdicas	Juego de roles	Creatividad Empatía Comunicación Participación	Ficha de observación del niño	12
	Canciones	Entusiasmo Memoria Expresión		13
	Juegos colaborativos	Inclusión Resolución de problemas		14

Nota: Programa Curricular del Nivel Inicial de MINEDU (2016).

Anexo 3. Certificación de asesoría.

CERTIFICACIÓN DE ASESORÍA

Mg Lady Shirley Minaya Becerra

Docente de la Universidad Nacional de Tumbes, adscrita a la Facultad de Ciencias Sociales.

CERTIFICA

El proyecto de tesis "Estrategias lúdicas para fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos, Tumbes – 2023", presentado por Br. Linda Azucena Benavides Garrido, fue orientado y asesorado por quien suscribe, de tal modo, brindo la autorización para su respectiva inscripción y presentación a la Programa Académico de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes para su aprobación, conformidad y revisión oportuna

Tumbes, 30 de octubre 2023



Mg Lady Shirley Minaya Becerra

Asesora del proyecto

Anexo 4. Declaración de autoría.

DECLARACIÓN DE AUTORIA

Yo, Linda Azucena Benavides Garrido, egresada de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes identificado con DNI: 74652759 y código de matrícula: 140376161, expreso que el trabajo académico "Estrategias lúdicas para fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos, Tumbes-2023" es de mi autoría.

Por lo tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificado correctamente toda cita textual o de paráfrasis de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta a aquellas expresamente señaladas.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de similitud.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario de la Universidad Nacional de Tumbes

Tumbes, 30 de octubre del 2023



Linda Azucena Benavides Garrido

DNI: 74652759

Cod. Matricula: 140376161

Anexo 5. Instrumento de evaluación de la investigación.

Ficha de observación del niño

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo Fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la Institución Educativa Mis Dulces Pececitos usando estrategias lúdicas

Instrucciones:

La tesista observará a los niños(as) en el aula durante las jornadas pedagógicas registrando su apreciación. La ficha será llenada exclusivamente por la tesista. Para lo cual utilizará la siguiente lista de ponderación:

Competencias				
Siempre (5)	Casi siempre (4)	A veces (3)	Casi nunca (2)	Nunca (1)
Estrategias lúdicas				
Participa activamente (3)	Participa de forma moderada (2)		No participa (1)	

Para evaluar el nivel logrado de la variable competencia con sus dimensiones, se valorará con la siguiente tabla:

Dimensiones	Ítem	Puntaje	Nivel logrado		
			Inicio	Proceso	Logrado
Habilidades socioafectivas	3	3 – 15	3 - 7	8 - 11	11 – 15
Habilidades de expresión oral	5	5 - 25	5 - 11	12 - 17	17 – 25
Habilidades motrices	3	3 - 15	3 - 7	8 - 11	11 – 15
Total	11	11 - 55	11 - 25	26 - 40	41 – 55

COMPETENCIAS

Registrar según corresponda los siguientes ítems:

Habilidades socioafectivas						
Ítem	Descripción	Siempre (5)	Casi siempre (4)	A veces (3)	Casi nunca (2)	Nunca (1)
1	Interactúa con todas las personas.	x				
2	Demuestra seguridad y confianza en las diversas tareas en equipo		x			
3	Participa en acciones que promueven el bienestar común.			x		
Habilidades de expresión oral						
Ítem	Descripción	Siempre (5)	Casi siempre (4)	A veces (3)	Casi nunca (2)	Nunca (1)
4	Adecúa el texto de forma coherente y cohesionada.					
5	Organiza el texto de forma coherente y cohesionada.					
6	Desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.					
7	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.					
8	Reflexiona y evalúa la forma y el contenido y el contexto del texto oral.					
Habilidades motrices						
Ítem	Descripción	Siempre (5)	Casi siempre (4)	A veces (3)	Casi nunca (2)	Nunca (1)
9	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad					
10	Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad					
11	Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos					

* Los ítems fueron obtenidos del Programa curricular del nivel inicial de MINEDU (2016)

ESTRATEGIAS LUDICAS

Registrar según corresponda los siguientes ítems:

Estrategias lúdicas				
Ítem	Descripción	Participa activamente (1)	Participa de forma moderada (2)	No participa (3)
12	Juegos de roles			
13	Canciones			
14	Juegos de cooperación			

Tumbes ___/___/_____

Br. Linda Benavides Garrido
Autora

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Yo, Sofía del Rosario Roque Alemán, directora de la Institución Educativa “Mis Dulces Pecesitos”, El Diez. Cruce Pizarro, identificada con el número de DNI 00326121 actuando en mi nombre ante usted manifiesto y expongo:

Que por este medio **Autorizo** a la estudiante, Benavides Garrido Linda Azucena, identificada con el DNI 74652759 a ejecutar su proyecto de investigación en la Institución Educativa “Mis Dulces Pecesitos” Titulado, Estrategias lúdicas para fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la I.E Mis Dulces pecesitos”, Tumbes 2023.

Tumbes, 8 de abril del 2024.



Anexo 7. *Consentimiento informado.*

Consentimiento Informado

Yo, _____ identificado con N° DNI _____, autorizo a _____, educadora del nivel inicial, para llevar a cabo la investigación con el objetivo de **Estrategias lúdicas para fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos, Tumbes-2023**, donde realizara evaluaciones objetivas a mi menor hijo(a) _____ de 5 años.

He comprendido que la evaluación de dichas conductas se llevara a cabo por medio de la observación y que participare activamente en el desarrollo de esta actividad. Conozco que la información derivada de esta evaluación será confidencial y usada solamente para objetivos académicos que generen bienestar integral en el menor y que mi participación y la de mi hijo(a) en esta investigación no implica ningún peligro para mí o para él.

Como constancia firma a los _____ del mes de _____ del 2024

Nombre: _____

DNI: _____

Anexo 8. Prueba de confiabilidad.

Datos obtenidos en la prueba piloto.

N°	Habilidades socioafectivas			Habilidades de expresión oral					Habilidades motrices			Estrategias lúdicas		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	1	2	3
1	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	1	1	1
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1
3	4	5	5	4	4	4	5	3	5	5	5	1	1	1
4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	1	1	1
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	1	1	1
6	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	1	1	1
7	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	1	1	1
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1
9	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	1	1	1
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2

Con estos datos, se calculó el alfa de Cronbach para determina la confiabilidad del instrumento, para ello se utilizó la siguiente formula:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

K: Número de ítems del instrumento

$\sum_{i=1}^K \sigma_{Y_i}^2$ Sumatoria de las varianzas de los ítems

σ_X^2 Varianza total del instrumento

A continuación, se presentan los cálculos realizados:

Variable	Alfa de Cronbach	Ítems
Trabajo en equipo	0,969	11
Habilidades socioafectivas	0,928	3
Habilidades de expresión oral	0,961	5
Habilidades matrices	0,986	3
Participación	0,833	3

Anexo 9. Validación por el juicio de expertos.

Experto 1

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO

Título: Estrategias lúdicas para fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pecesitos, Tumbes-2023

Indicadores	Criterios	Deficiente				Regular				Buena				Muy Buena				Excelente				OBSERVACIONES
		0 - 20				21 - 40				41 - 60				61 - 80				81 - 100				
ASPECTOS DE VALIDACION		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																✓					
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																✓					
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																✓					
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																✓					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																✓					

Experto 2

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO

Título: Estrategias lúdicas para fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos, Tumbes-2023

Indicadores	Criterios	Deficiente				Regular				Buena				Muy Buena				Excelente				OBSERVACIONES	
		0 - 20				21 - 40				41 - 60				61 - 80				81 - 100					
ASPECTOS DE VALIDACION		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96		
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado															✓							
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables															✓							
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación															✓							
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems															✓							
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.															✓							

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO

Título: Estrategias lúdicas para fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos, Tumbes-2023

Indicadores	Criterios	Deficiente				Regular				Buena				Muy Buena				Excelente				OBSERVACIONES
		0 - 20				21 - 40				41 - 60				61 - 80				81 - 100				
ASPECTOS DE VALIDACION		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado															X						
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables															X						
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación															X						
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems															X						
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.															X						

Anexo 10. Participación de los niños de 5 años en la I.E. Mis Dulces Pececitos en las estrategias lúdicas.

		Inicio		Termino	
		N	%	n	%
Juego de rol	Participa activamente	2	15,4	11	84,6
	Participa de forma moderada	8	61,5	2	15,4
	No participa	3	23,1	0	0,0
Canciones	Participa activamente	2	15,4	11	84,6
	Participa de forma moderada	6	46,2	2	15,4
	No participa	5	38,5	0	0,0
Juegos de cooperación	Participa activamente	3	23,1	11	84,6
	Participa de forma moderada	7	53,8	2	15,4
	No participa	3	23,1	0	0,0
Total		13	100,0	13	100,0

Fuente: Elaboración propia con datos de la ficha de evaluación.

En el anexo 8, se aprecia la participación de los niños de acuerdo con el tipo de estrategia lúdica, al inicio, en el caso de los juegos de rol, se encontró que el solo un 15,4% participaba activamente, mientras que un 23,1% no participaba; en el caso de las canciones, solo un 15,4% participaba activamente, mientras que un 38,5% no participaba; finalmente, en el caso de los juegos de cooperación, solo un 23,1% participaba activamente, mientras que un 23,1% no participaba.

Sin embargo, al término de las estrategias lúdicas, se encontró que, en los juegos de rol, canciones y los juegos de cooperación, el 84,6% de niños participaban activamente durante todas las estrategias, sin embargo, aún existe un menor porcentaje de niños (15,4%) participaba de forma moderada.

Anexo 11. Estrategias lúdicas aplicadas.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

I.DATOS INFORMATIVOS	
Nombre de la sesión:	"JUGAMOS A LAS CHARADAS"
Grado:	Inicial 5 años
Fecha:	2024
Docente:	LINDA AZUCENA BENAVIDES GARRIDO

ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDAD	ESTÁNDAR	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
C O M U N I C A C I Ó N	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.</p> <p>-Obtiene información del texto escrito.</p> <p>-Infiere e interpreta información del texto escrito.</p> <p>-Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</p>	<p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones.</p> <p>Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.</p> <p>Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz</p>	<p>Realiza gestos, juegos, movimientos con su cuerpo con la intención de transmitir un mensaje a su equipo.</p>	<p>Los niños integrantes del grupo descubren el mensaje o palabra que el niño transmite a través de sus gestos.</p>	Ficha de Observación

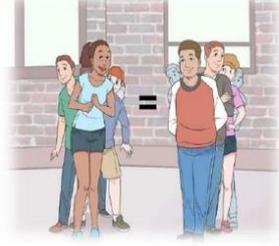
Enfoque Transversal:

Enfoque Búsqueda del Bien Común.

Enfoque Ambiental.

I. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
<p>Inicio</p>	<p>Motivación:</p> <p>Les comento que tengo una amiga que hace magia y le dicen la bruja tapita...y ella me ha regalado una caja mágica...mientras buscando generar suspenso emoción por unos segundos y cuando digo: abra cadabra patas de cabra punch punch punch...muestro la caja, para luego preguntarles:</p> <p>¿Qué creen que puede haber dentro? seguidamente les invito a que me digan qué puede haber para luego abrirla y mostrar...</p> <p>Les muestro la caja y luego saco lo que hay dentro de la caja se sacara IMAGNES de gestos, que transmitan emociones, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales para que confronten sus hipótesis con lo que están viendo...</p>  <p>Saberes previos:</p> <p>¿Alguna vez han visto esto?, ¿Dónde? ¿Pará que sirvieran los gestos?, ¿Cómo ponen su cara cuando están alegres?, ¿Cómo pondrán su cara cuando les disgusta alguna comida?, ¿Para qué servirá hacer estos gestos?</p> <p>Propósito de los Aprendizajes:</p> <p>Hoy comunican a sus compañeros, mensajes con apoyo de gestos y movimientos.</p> <p>PROBLEMATIZACION: ¿Qué juego podemos utilizar para que utilicemos gestos, movimientos, para transmitir un mensaje?, ¿Están seguros que lo pueden hacer?</p>	<p>Caja de sorpresa</p> <p>Imágenes</p> <p>Palos de chupete</p> <p>Pelotas plásticas</p> <p>Plumones</p>	<p>45 minutos</p>

	<p>Maestra plantea 3 tipos de juego para que los niños decidan cual el que vamos a realizar. El rey manda, Charadas, El juego del globo. La docente explica brevemente en que consiste el juzgo para que ellos elijan.</p>		
	<p>ANTES DE REALIZAR EL JUEGO</p> <p>Docente. Hace recordar los acuerdos del aula. Sé colocarán dos sobres para cada equipo, 5 imágenes diferentes para cada sobre.</p> <p>Se divide los jugadores en equipos pares, estarán dos sobres encima de una mesa y lo encogerá cada equipo. Tendrá un representante del grupo quien empezara primero lanzando la moneda y escogerán un sobre que se encuentran encima de la mesa, mientras que el otro sobre será para el equipo contrario y establecer un límite de tiempo, sin usar la boca. Empezará el juego hasta que se acabe su tiempo y las imágenes que se encuentran en el sobre y ver el ganador.</p>	<p>Parlante USB</p>	
<p>DESARROLLO</p>	 <p>Acuerdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ESPERAR LA ORDEN DE LA MAESTRA ✓ RESPETAR AL GRUPO QUE ESTA TRABAJANDO ✓ NO ENOJARNOS SI ES QUE PERDEMOS EN EL JUEGO <p>SENTADOS EN ASAMBLEA LOS NIÑOS SOCIALIZARÁN EL JUEGO REALIZADO.</p> <p>¿Qué juegos realizaron?, ¿Les fue fácil adivinar, los gestos de sus compañeros?, ¿Qué gestos fue más difícil de adivinar?, ¿Qué imágenes fue difícil de adivinar?, ¿Usted cree que, a través, de los gestos nos comunicamos?, ¿Qué otros tipos de gestos te gustaría hacer o realizar?, ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos jugado?, ¿Utilizamos la voz para que adivinen?, ¿Qué hubiera pasado si hablábamos e hiciéramos gestos?</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿Será importante lo que aprendí hoy?, ¿Por qué sería importante aprender a comunicarnos a través de los gestos?</p> <p>La docente invita a los niños a orar para luego despedirse de los niños y cantar la canción de despedida: Cuando salgo del jardín. Canción de despedida: https://www.youtube.com/watch?v=QvLA4UasNRU</p>		
<p>Cierre</p>		<p>Canción</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **"CUENTO MOTOR"**

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad".	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Juega y se traslada combinando diferentes movimientos, saltan, corren, trotan, reptan mencionando las partes del cuerpo que utilizó y que emoción sintió al hacerlo.	Movimientos realizados durante la actividad.

TALLER PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA	DESARROLLO
ASAMBLEA O INICIO	<p>Salimos al patio, hacemos un semicírculo la docente recuerda, como debemos de comportarnos durante la sesión y se procede a realizar ejercicios de calentamiento moviéndonos al ritmo de la música por todo el patio con movimientos propuestos por ellos (caminando, corriendo, saltando, lo que ellos propongan)</p> <p>Terminado de hacer el calentamiento, sentados en un gran semicírculo la docente les explica el juego que se va a realizar.</p>
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	<p>Instrucciones del juego:</p> <p>En esta parte, la maestra comunica a los niños, que vamos a realizar un Juego Motor llamado: VIAJE A LA SELVA. Dónde la maestra indicará como comienza el cuento y que podemos realizar cuando se irá contando: Todos somos aviones vamos a despegar (Alzamos los dos brazos extendidos, como si fuéramos aviones en movimiento). Nos estacionamos a un lugar llamado SELVA, (pondremos caras de sorprendidos), Caminaremos con cuidado... porque hay muchos animales y vamos a imitarlos y ser como ellos, para que no nos ataquen. (Caminar en silencio, pequeños pasos y nos colocaremos debajo de está palmera), Escuchamos que se acerca un ELEFANTE, (pisadas y el sonido de su gran trompa). Hacemos como el Elefante cuando se valla, (nos levantamos, seguimos caminando, respiramos y botamos aire por la boca). 'Pasar por donde está el JAGUAR (rugir), pasamos por donde hay AVES (volar), OSO. (Vueltas).Llendo por el camino hemos encontrado árboles que los han cortado (damos vueltas alrededor de ellos) llegando más hay animales profundamente dormidos(ZZZZZ),pero en el camino se encontraban en fila, vamos a pasar de puntitas sin hacer ruido, (sshh ...Caminar despacio dejamos de respirar y en puntitas, sin pisar la cola de estos animales).Más allá del camino llegamos al nido de las SERPIENTES, (mover nuestras manos y cuerpo como serpiente sin ser mordidas), al terminar el paseo nos encontramos con una laguna enorme observo piedras y voy colocándolas uno a por una y así poder cruzar (saltando con los pies juntos), llegando al lugar ,que hemos regresado con vida a esperar que nos recoja el avión.</p>

	<p>Después de escuchar el cuento se procede a realizar los movimientos del cuento, mientras la docente les va contando los niños los van realizando.</p> <p>A continuación, creamos un semicírculo para preguntarles a los niños sobre nuestro paseo. ¿Cómo se llama el cuento?, ¿Qué movimientos realizaron en el cuento?, ¿Qué hicimos primero?, ¿Qué partes del cuerpo utilizaron para realizar el movimiento?, ¿Cómo se sintieron?, ¿A qué animal imitamos al rechar?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Qué partes de su cuerpo utilizaron?, ¿Cuál fue la emoción que sintieron al hacerlo?, ¿Cuál fue el siguiente movimiento que realizaron?, ¿Qué animal imitamos al girar?, ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos utilizado?, ¿Qué movimientos hicimos al cruzar a la laguna?, ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizaron?, ¿Cuándo salimos, del camino de la selva para estar con vida qué movimiento hicimos?, ¿Qué parte del cuerpo hemos utilizado?, ¿cómo nos sentimos al realizar estos movimientos?</p>
RELAJACIÓN	<p>Una vez finalizado el juego del Viaje a la selva, los niños se sientan en el suelo y cierran sus ojos. Se les pide que imaginen un lugar tranquilo, donde puedan descansar. La maestra guía una breve sesión de respiración profunda y realizar una relajación progresiva, pidiendo que suelten la tensión en los pies, luego en las piernas, brazos, y finalmente en la cabeza.</p>
PRESENTACIÓN GRÁFICA	<p>Después de la relajación, los niños se sientan en mesas y reciben papel, lápiz y colores para dibujar cual fue su actividad del juego que realizaron en equipo y que más les gustó.</p>
CIERRE	<p>Los niños y niñas muestran sus dibujos al resto de la clase y explican que juego jugaron y con quienes jugaron. Se cierra con una reflexión: Preguntas para el cierre. “¿Qué aprendimos el día de hoy?” “¿Cómo nos sentimos?”, “¿Será importante lo que aprendí hoy?”, “¿Por qué será importante? Los niños narran su experiencia y descansan.</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
 PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **"ARMAMOS BLOQUES"**

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad".	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realizar movimientos de coordinación óculo-manual demostrando precisión en actividades de juego. Utilizando material concreto según su necesidad.	Bloques armados por los grupos.

TALLER PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA	DESARROLLO
ASAMBLEA	<p>Ubicados en el patio hacemos un círculo y presentamos el material que vamos a utilizar para realizar la actividad recordamos las normas de uso del material y como debemos comportarnos.</p> <p>Se realiza con los niños y niñas los ejercicios de calentamiento (estiramientos de brazos, de piernas de cuerpo, etc.)</p> <p>La docente muestra el material con que se va a trabajar</p>
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	<p>Los niños juegan por un momento con los bloques de esponjas del módulo de motricidad, la docente les indica que jugaremos con los bloques ¿Que podríamos armar con los bloques que tenemos?, como podríamos jugar con ellos?: Los niños emiten sus opiniones y respuestas.</p> <p>Formaremos grupos de 3 niños para que cada grupo realice un armado diferente, así, por ejemplo, unos armaran una torre, otros harán un encerrado, otros armaran una pirámide, trabajando en equipo, luego se les pedirá que busquen diferentes formas de jugar con los bloques ya individualmente con bloques más pequeños, luego comentaran sus producciones socializarán el juego realizado.</p> <p>La docente les pregunta: ¿Cómo los ordenaron?, ¿Qué movimiento hicimos para llevar los bloques?, ¿Respetaron su turno?, ¿Qué partes de tu cuerpo utilizaste al realizar este juego?, ¿Si vendamos sus ojos para realizar este juego lo lograrían?, ¿Podrían colocar los bloques con los pies?, ¿Por qué?</p>
RELAJACIÓN	<p>Una vez finalizado el juego del Armamos Bloques, se les pide a los niños que se acuesten en el suelo y cierren sus ojos, respiren profundamente, inhalando y luego botando el aire por la boca exhalando descansen se relajen, pidiendo que suelten la tensión en los pies, luego en las piernas, brazos, y finalmente en la cabeza.</p>

PRESENTACIÓN GRÁFICA	Después de la relajación, los niños regresan a su aula se sientan en mesas y reciben papel, lápiz y colores para dibujar cual fue su actividad del juego favorito que realizaron armando bloques
CIERRE	Los niños y niñas muestran sus dibujos al resto de la clase y explican que armaron con los bloques y con quienes jugaron. Se cierra con una reflexión: Preguntas para el cierre: “¿Qué aprendimos el día de hoy?”, “¿Cómo lo aprendimos?”, “¿Les fue fácil o les fue difícil?”, “¿Para qué nos servirá utilizar bloques?”.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **“LLEVANDO PELOTAS”**

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Psicomotricidad	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realizar movimientos de coordinación óculo-manual demostrando precisión en actividades de juego. Utilizando material concreto según su necesidad.	Demuestra equilibrio a trasladar la pelota con su compañero participando en el juego.

TALLER PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA	DESARROLLO
ASAMBLEA	<p>Salimos al patio, hacemos un semicírculo recordamos las normas de uso del material y como debemos comportarnos. Realizamos ejercicios de estiramientos con los niños para calentar nuestro cuerpo (soltamos, piernas, brazos, hacemos molinetes con los brazos, damos patadas en el aire para calentar las piernas etc.) La docente procede explicar la actividad que se va a realizar. Que consiste en llevar las pelotas entre dos niños con cualquier parte del cuerpo.</p> <p>Presentamos el material que vamos a utilizar para realizar el juego de llevando pelotas (pelotas medianas de colores).</p>
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	<p>La docente explica en que consiste el juego.</p> <p>Formaremos 2 grupos de niños o niñas, donde se jugará en parejas, para realizar el juego llamado: “Llevando Pelotas” Los jugadores se colocan en parejas mirándose de frente, entre ellos se colocan una pelota que estará a la altura de la cabeza. Dónde tienen que hacer un recorrido sin que la pelota se caiga y esquivar obstáculos, hasta llevarlo a la cesta de su grupo. El grupo que tiene más pelotas en la cesta gana.</p> <p>Los niños realizan el juego de llevar la pelota sosteniéndola con la frente de las parejas de participantes. Después de haber realizado este ejercicio con la frente se les pedirá a los niños que propongan de que otra forma se puede llevar la pelota, así, ellos propondrán llevarla con la barriga, con las rodillas, de espalda y de costado.</p> <p>Después de haber culminado el juego se realizarán preguntas como: ¿Qué hubiera pasado, si no se hubiera jugado en parejas?, ¿Hubiéramos jugado?, ¿Hubiéramos podido realizar el juego?, ¿Cuántos fueron los integrantes del grupo?, ¿Qué material hemos utilizado en el juego?, ¿Qué parte del cuerpo movimos?, ¿En qué lugar de nuestro cuerpo hemos colocado la pelota?, ¿Qué pasa si no trabajamos en equipo?</p>

RELAJACIÓN	Una vez finalizado el juego: “ Llevando Pelotas ” los niños se acuestan en el suelo y cierran sus ojos. Inhalan, exhalan, sueltan la tensión de las piernas, brazos, y finalmente en la cabeza.
PRESENTACIÓN GRÁFICA	Después de la relajación, los niños se sientan en mesas y reciben papel, lápiz y colores para dibujar cual fue su actividad del juego que más les agrado.
CIERRE	Los niños y niñas muestran sus dibujos al resto de la clase y explican que juego jugaron y con quienes jugaron. Se cierra con una reflexión: Preguntas para el cierre: “¿Qué aprendimos el día de hoy?”, “¿Cómo lo aprendimos?”, “¿Cómo nos sentimos?”, “¿Será importante lo que aprendí hoy?”, “¿por qué?”



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **"TIRA Y AFLOJA"**

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad".	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realizar movimientos de coordinación óculo-manual demostrando precisión en actividades de juego. Utilizando material concreto según su necesidad.	Demuestra fuerza y equilibrio al jalar de la cuerda.

TALLER PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA	DESARROLLO
ASAMBLEA	<p>Se indica a los niños que vamos a salir al patio para realizar un juego ya en el patio hacemos un semicírculo recordamos las normas de cómo debemos comportarnos durante el juego, así como también se les recuerda las normas del uso del material que posteriormente vamos a usar en el juego.</p> <p>Realizamos ejercicios con los niños para calentar nuestro cuerpo (soltamos piernas, brazos, hacemos molinetes con los brazos, saltamos con un pie, con dos pies, corremos hacia adelante, luego regresamos hacia atrás.) La docente procede explicar la actividad de juego que vamos a realizar. El juego se llama: tira y afloja, para ello se va a utilizar una cuerda larga.</p>
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	<p>INDICACIONES:</p> <p>La docente explica en que consiste el juego e indica que es lo que vamos a realizar.</p> <p>Antes de empezar el juego se traza una línea en el suelo que delimite el territorio, separa a los niños en dos grupos e intenta que cada uno de los grupos esté equilibrado en cuanto a fuerza. Cada equipo se colocará a uno u otro lado de la línea, formando una fila. A la señal, los equipos deben tirar de la cuerda con la máxima fuerza posible, hasta conseguir arrastrar a todos los miembros del equipo contrario al propio campo.</p> <p>Aquel equipo que logre arrastrar a sus contrincantes para que crucen la línea en su campo, ganará.</p> <p>Se precede a realizar el juego, los niños forman sus equipos y empiezan así el juego con la cuerda, los niños demuestran su fuerza y equilibrio jalando la cuerda.</p> <p>Se repetirá el juego a pedido de los niños.</p>
RELAJACIÓN	<p>Una vez finalizado el juego, los niños se acuestan en el suelo y cierran sus ojos.</p> <p>Se les pide que imaginen un lugar tranquilo, donde puedan descansar. La maestra guía una breve sesión de respiración profunda y realizar una relajación progresiva, pidiendo que suelten la tensión en los pies, luego en las piernas, brazos, y finalmente en la cabeza.</p>

PRESENTACIÓN GRÁFICA	Después de la relajación, los niños de regreso al aula se sientan en mesas y reciben papel, lápiz y colores para dibujar el momento que más les gustó del juego que realizaron en equipo.
CIERRE	Los niños y niñas exponen sus dibujos al resto de la clase a través de la técnica del museo y explican que juego jugaron y con quienes jugaron. Se cierra con una reflexión: Preguntas para el cierre: ¿Qué parte del cuerpo hemos utilizado al jalar la cuerda?, ¿Cómo se sintió el equipo que jaló más fuerte?, ¿Y el otro equipo como se sintió? ¿Qué opinan del juego?, ¿Fue divertido?, ¿Qué sintieron al realizar el juego?



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
 PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **"ATADOS"**

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad".	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Hace movimientos de manera autónoma al caminar, menciona como se siente al hacerlo.	Al realizar movimientos de manera autónoma y en forma de juego, mencionando El sentimiento que le produce realizar esta acción.

TALLER PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA	DESARROLLO
ASAMBLEA	<p>Se indica a los niños que vamos a salir al patio para realizar un juego ya en el patio hacemos un semicírculo recordamos las normas de cómo debemos comportarnos durante el juego, así como también se les recuerda las normas del uso del material que posteriormente vamos a usar en el juego.</p> <p>Realizamos ejercicios con los niños para calentar nuestro cuerpo (soltamos piernas, brazos, hacemos molinetes con los brazos, saltamos con un pie, con dos pies, corremos hacia adelante, luego regresamos hacia atrás.) La docente procede explicar la actividad de juego que vamos a realizar. El juego se llama: “atados”, para ello se va a utilizar pedazos de tiras de tela.</p> <p>Salimos al patio, hacemos un semicírculo la docente recuerda, como debemos comportarnos durante la sesión y procede explicar la actividad que se va a realizar.</p>
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	<p>La docente da la explicación en que consiste este juego, y como vamos a jugarlo:</p> <p>Dividimos a los niños en parejas, en cada pareja, a la altura de la pantorrilla, atamos una tela de tal modo que queden atadas las pantorrillas entre los dos compañeros, donde estarán juntos en todo el juego, si el compañero se mueve hacia adelante él también tiene que moverse. Este juego consiste en hacer una carrera en la que todos los pares de niños, tienen que viajar cierta distancia con los pies atados, él ganador es la pareja que termina primero</p> <p>Antes de empezar el juego, se solicita a los niños y niñas, a observar y preguntarles: ¿Con quién, quieres participar en este juego?</p> <p>Comenzamos la actividad trazamos una línea de meta, hacia donde deben de llegar, se colocan en la línea de partida a la indicación dada empiezan a caminar o correr, si se caen debe de pararse y gana el que llego primero. Luego seguirán jugando, si desean cambiar de pareja, al terminar de jugar, los niños expresan como se han sentido en este juego</p> <p>Luego realizamos la socialización del juego. ¿Cuál fue la parte del cuerpo que ataron?</p>

RELAJACIÓN	Una vez finalizado el juego, los niños se acuestan en el suelo se les pide que cierren sus ojos. La maestra guía una breve sesión de respiración profunda y realizar una relajación progresiva, pidiendo que suelten la tensión en los pies, luego en las piernas, brazos, y finalmente en la cabeza.
PRESENTACIÓN GRÁFICA	Después de la relajación, los niños regresan a su aula se sientan en mesas y reciben papel, lápiz y colores para dibujar cual fue la parte del juego que más les gusto del juego atados
CIERRE	Los niños y niñas muestran sus dibujos al resto de la clase y socializan sobre el juego. ¿Cuál fue la parte del cuerpo que ataron? que juego jugaron y con qué fuimos atados? ¿Si corremos atados, nos podremos mover?,¿Cómo se sintieron al realizar este juego? Los niños mencionan como se han sentido

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°07

I.DATOS INFORMATIVOS	
Nombre de la sesión:	"EL KARAOKE"
Grado:	Inicial 5 años
Fecha:	2024
Docente:	LINDA AZUCENA BENAVIDES GARRIDO

ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDAD	ESTÁNDAR	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
C O M U N I C A C I O N	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.</p> <p>-Obtiene información del texto escrito.</p> <p>-Infiere e interpreta información del texto escrito.</p> <p>-Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</p>	<p>Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos: identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente¹² y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.</p>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz</p>	<p>Menciona lo que más le agrada de la canción, la interpreta y realiza gestos y movimientos corporales, expresando las emociones que le originan el canto.</p>	<p>Cantan la canción demostrando gestos y movimientos.</p>	<p>Ficha de Observación</p>

Enfoque Transversal:
Enfoque Búsqueda del Bien Común.
Enfoque Ambiental.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
Inicio	<p>Motivación:</p> <p>Sentados en semicírculo, maestra con los niños, escuchan la canción estudiante participan de manera voluntaria. Canción titulada JUGANDO AL ECO.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9S7-9o7xr0k</p>  <p>Saberes previos:</p> <p>¿Qué podemos hacer para comunicarnos?, ¿De qué manera podemos comunicarnos?, ¿lo podremos hacer con palabras?, ¿Qué SIGNIFICA cuando ponemos el pulgar hacia arriba?, ¿Cómo podemos decir que nos agrada algo?</p> <p>Propósito de los Aprendizajes:</p> <p>Hoy niños y niñas, entonaran una canción apoyados en gestos y movimientos.</p> <p>PROBLEMATIZACION:</p> <p>¿De qué manera podemos expresarnos? ¿Solamente con palabras?, ¿De qué otras formas podemos comunicarnos?</p>	<p>Parlante</p> <p>Música</p> <p>micrófono</p>	<p>45 minutos</p>
DESARROLLO	<p>ANTES DE REALIZAR EL JUEGO</p> <p>Antes de empezar el juego la docente hace las recomendaciones de sus acuerdos.</p> <p>Acuerdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ESPERAR LA ORDEN DE LA MAESTRA ✓ RESPETAR AL GRUPO QUE ESTA TRABAJANDO ✓ NO ENOJARNOS SI ES QUE PERDEMOS EN EL JUEGO 	<p>Imágenes</p> <p>Canción</p>	

<p>Cierre</p>	<p>EMPEZANDO EL JUEGO.</p>  <p>Karaoke</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se forman grupos • Colocar las imágenes en una caja • Hacer que cada participante coja uno • Si adivina la imagen, adelante ¡a cantar a pleno pulmón! Y SI NO CONSIGUE RECORDARLAS ¡le tocará aceptar que cante el otro grupo contrario!» <p>SENTADOS EN ASAMBLEA LOS NIÑOS SOCIALIZACIÓN EL JUEGO REALIZADO</p> <p>¿Qué actividad hicieron hoy?, ¿Todos cantaron?, ¿Cómo que canciones cantaron?, ¿todos de su equipo participaron?, ¿Les fue fácil?, ¿Para qué nos servirá?</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?</p>	<p>MUSICA MICROFONO IMAGENES</p>	
----------------------	---	---	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°08

I.DATOS INFORMATIVOS	
Nombre de la sesión:	"CADENA DE CUENTOS"
Grado:	Inicial 5 años
Fecha:	2024
Docente:	LINDA AZUCENA BENAVIDES GARRIDO

ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDAD	ESTÁNDAR	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
COMUNICACIÓN	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.</p> <p>-Obtiene información del texto escrito.</p> <p>-Infiere e interpreta información del texto escrito.</p> <p>-Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</p>	<p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones.</p> <p>Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>	<p>Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyenda, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar ,escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p>	<p>Lee imágenes para contar historias.</p>	<p>Narra su cuento.</p>	<p>Ficha de Observación</p>

Enfoque Transversal:
Enfoque Búsqueda del Bien Común.
Enfoque Ambiental.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
Inicio	<p>Motivación:</p> <p>Sentados en semicírculo, maestra les enseña a los niños un video, donde deberán permanecer sentados y escuchando el cuento: EL ERIZO Y EL GLOBO.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9SiNFya55Fo&ab_channel=AploideEduca</p>  <p>Saberes previos:</p> <p>¿Cómo se llama el cuento?, ¿Conocen ustedes un Erizo?, ¿Qué se encontró Erizo en el camino?, ¿Qué pasó cuando inflo un globo?, ¿Por qué se le reventó?, ¿Erizo a quienes les pidió ayuda?, ¿A quién se le presento en el lago?, ¿Qué le dijo la Rana a Erizo y los demás Animalitos?, ¿Qué pasó al final de la historia?</p> <p>Propósito de los Aprendizajes: Hoy niños y niñas, narran su propio cuento.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>¿Cómo podemos contar un canción?</p>	Laptop	45 minutos
DESARROLLO	<p>ANTES DE REALIZAR EL JUEGO</p> <p>Antes de empezar el juego la docente hace las recomendaciones de sus acuerdos.</p> <p>Acuerdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ESPERAR LA ORDEN DE LA MAESTRA ✓ RESPETAR AL GRUPO QUE ESTA TRABAJANDO ✓ NO ENOJARNOS SI ES QUE PERDEMOS EN EL JUEGO 	Imágenes Canción	

<p>Cierre</p>	<p>EMPEZANDO EL JUEGO.</p> <p><u>Cadena de Cuentos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Recorta una tira cómica o imágenes que parezcan ser parte de la misma historia. Cada niño recibe una imagen. * Un niño comienza la historia basándose en su dibujo. * El próximo niño sigue, basado en el de ellos. * Juntos, forman una historia encadenada. <div data-bbox="592 636 970 898" style="text-align: center;"> </div> <p>SENTADOS EN ASAMBLEA LOS NIÑOS SOCIALIZACIÓN EL JUEGO REALIZADO</p> <p>¿Qué hicieron?, ¿Les gusto la imagen que escogieron?, ¿Pudieron hacerlo solos?, ¿Solo cuentos podemos crear? ¿Qué otras cosas conocen?</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?</p>	<p>Cuentos</p> <p>Canción</p> <p>Imágenes</p>	
---------------	---	---	--



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **"ARMAR CASTILLOS"**

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad".	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realizar movimientos de coordinación óculo-manual demostrando precisión en actividades de juego. Utilizando material concreto según su necesidad.	Estudiantes arman castillos de vasos en parejas.

TALLER PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA	DESARROLLO
ASAMBLEA	<p>Se indica a los niños que vamos a salir al patio para realizar un juego, ya en el patio hacemos un semicírculo recordamos las normas de cómo debemos comportarnos durante el juego, así como también se les recuerda las normas del uso del material que posteriormente vamos a usar en el juego.</p> <p>Realizamos ejercicios con los niños para calentar nuestro cuerpo (soltamos piernas, brazos, hacemos molinetes con los brazos, saltamos con un pie, con dos pies, corremos hacia adelante, luego regresamos hacia atrás.) La docente procede explicar la actividad de juego que vamos a realizar. El juego se llama: “Armar castillos”, para ello se va a utilizar vasos descartables. Procede explicar la actividad que se va a realizar.</p>
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	<p>La docente da la explicación en que consiste este juego, y como vamos a jugarlo: Dividimos a los niños en pares, se les entregara cierta cantidad de vasos de colores descartables Este juego consiste en hacer una torre o un castillo con los vasos descartables con la ayuda y apoyo de otro compañero, indicándoles que si los vasos se caen deben de volverlos a colocar y continuar formando el castillo de vasos él ganador es la pareja que termina primero</p> <p>Antes de empezar el juego, se solicita a los niños y niñas, a observar y preguntarles: ¿Con quién, quieres participar en este juego? Y escoger el color de los vasos que no se repetirán</p> <p>Comenzamos la actividad por turnos con cinco pares de niños. A la señal indicada empiezan a armar el castillo Luego seguirán jugando, si desean cambiar de pareja, al terminar de jugar, los niños expresan si el juego les agrado y porque.</p>
RELAJACIÓN	<p>Una vez finalizado el juego del Armar castillos, los niños se acuestan en el suelo y cierran sus ojos se les pide que descansar. La maestra guía una breve sesión de respiración profunda y realizar una relajación progresiva, pidiendo que suelten la tensión en los pies, luego en las piernas, brazos, y finalmente en la cabeza.</p>

PRESENTACIÓN GRÁFICA	Después de la relajación, los niños regresan a su aula se sientan en mesas y reciben papel, lápiz y colores para dibujar que les gusto más de la actividad del juego realizado.
CIERRE	Los niños y niñas muestran sus dibujos al resto de la clase y explican cómo es el juego que jugaron Responden a preguntas ¿Con quién jugaste?, ¿qué material se usó en el juego?, ¿Qué hicieron cuando la torre se vino abajo? Los niños mencionan como se sintieron.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **"ARMAMOS ROMPECABEZAS"**

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad".	<ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realizar movimientos de coordinación óculo-manual demostrando precisión en actividades de juego. Utilizando material concreto según su necesidad.	Niños participan en el juego de armar rompecabezas.

TALLER PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA	DESARROLLO
ASAMBLEA	<p>Se indica a los niños que vamos a salir al patio para realizar un juego, ya en el patio hacemos un semicírculo recordamos las normas de cómo debemos comportarnos durante el juego, así como también se les recuerda las normas del uso del material que posteriormente vamos a usar en el juego.</p> <p>Realizamos ejercicios con los niños para calentar nuestro cuerpo (soltamos piernas, brazos, hacemos molinetes con los brazos, saltamos con un pie, con dos pies, corremos hacia adelante, luego regresamos hacia atrás.) La docente procede explicar la actividad de juego que vamos a realizar. El juego se llama: “Armamos rompecabezas”, para ello se va a utilizar rompecabezas. Procede explicar la actividad que se va a realizar.</p>
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	<p>La docente da la explicación en que consiste este juego, y como vamos a jugarlo:</p> <p>Este juego consiste en escoger el rompecabezas, observarlo para después volverlo a armar. pueden hacerlo solos o con la ayuda y apoyo de otro compañero, indicándoles que deben hacer esta actividad en silencio, el ganador es la pareja o el niño o niña que termina primero</p> <p>Antes de empezar el juego, se solicita a los niños y niñas, a observar y preguntarles: ¿Con quién, quieres participar en este juego? Y escoger el rompecabezas que armaran</p> <p>Comenzamos la actividad los niños inician a armar sus rompecabezas a la señal indicada.</p> <p>Luego seguirán jugando, si desean cambiar de pareja, al terminar de jugar, los niños expresan como se han sentido en este juego.</p>

RELAJACIÓN	Una vez finalizado el juego del Armar rompecabezas , los niños se acuestan en el suelo y cierran sus ojos se les pide que descansen. La maestra guía una breve sesión de respiración profunda y realizar una relajación progresiva, pidiendo que suelten la tensión en los pies, luego en las piernas, brazos, y finalmente en la cabeza.
PRESENTACIÓN GRÁFICA	Después de la relajación, los niños comentan en mesas y reciben papel, lápiz y colores para dibujar cual fue su actividad del juego favorito que realizaron en equipo.
CIERRE	Los niños y niñas muestran sus dibujos al resto de la clase y explican que juego jugaron y con quienes jugaron. Se cierra con una reflexión: Preguntas para el cierre: ¿Con quién jugaste?, ¿qué material se usó en el juego? ¿Qué armaron? ¿Les fue fácil o difícil?

Anexo 12. Evidencias fotográficas.



Realizando la evaluación con la ficha de observación.



Realizando la actividad “Jugamos a las charadas” de la sesión de aprendizaje N°01.



Realizando la actividad “Tira y afloja” de la sesión de aprendizaje N°05.



Realizando la actividad “Armos los rompecabezas” de la sesión de aprendizaje N°10.



Realizando la actividad “El karaoke” de la sesión de aprendizaje N°07.



Realizando la actividad “Tira y afloja” de la sesión de aprendizaje N°05 para mejorar la motricidad.



Realizando la actividad “Armamos bloques” de la sesión de aprendizaje N°03.



Realizando la actividad “Cadena de cuentos” de la sesión de aprendizaje N°08.



Realizando la actividad “Atados” de la sesión de aprendizaje N°06.



Realizando la actividad “Llevando pelotas” de la sesión de aprendizaje N°04.



Realizando la actividad “Armamos bloques” de la sesión de aprendizaje N°03.



Realizando la actividad "Cuento motor" de la sesión de aprendizaje N°02.



Se esta realizando el cierre de las sesiones de aprendizaje.



Realizamos una motivación inicial en cada sesión de aprendizaje.