MINISTERIO DE EDUCACIÓN
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
“EL NAZARENO” DE HUANTA

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA CONFIANZA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.° 429-176/MX-P “MADRE TERESA DE CALCUTA” DE HUANTA – 2025.

INVESTIGACIÓN APLICADA

AUTORAS:

Adi DE LA CRUZ CURO

Mayit Mayeli FERRUA CAPCHA

Yuliza Estefani MAURI PINEDA

Liz Margoth GASPAR CHOQUE

ASESORA:

Mg. Lys Eve Nathaniela HUAMANÍ ESPINOZA.

PARA OPTAR EL TÍTULO DE:

Profesor de Educación Inicial

HUANTA-AYACUCHO – PERÚ

2026

Equipo de trabajo

AUTORA

Adi DE LA CRUZ CURO

DNI: 74484224

Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, Estudiante de Educación Inicial, Huanta, Ayacucho, Perú

AUTORA

Mayit Mayeli FERRUA CAPCHA

DNI: 73610763

Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, Estudiante de Educación Inicial, Huanta, Ayacucho, Perú

AUTORA

Yuliza Estefani MAURI PINEDA

DNI: 72380360

Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, Estudiante de Educación Inicial, Huanta, Ayacucho, Perú

AUTORA

Liz Margoth GASPAR CHOQUE

DNI: 74353591

Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, Estudiante de Educación Inicial, Huanta, Ayacucho, Perú.

ASESORA

Mg. Lys Eve Nathaniela HUAMANÍ ESPINOZA

Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, docente de investigación,

Huanta, Ayacucho, Perú.

Hoja de firma del jurado y asesora

……

Presidente

……

Secretario

……

Vocal

……

Asesora

Lys Eve Nathaniela HUAMANÍ ESPINOZA

Dedicatoria

Este trabajo fruto de mi esfuerzo va dedicado con mucho amor a mi madre porque ella sembró en mi la semilla del amor, la responsabilidad el deseo de triunfar y superarme, los valores morales y espirituales para con ellos servir a Dios y a los más necesitados. A mi profesora por apoyarme incondicionalmente para lograr ser un profesional de éxito.

Adi

Dedico este trabajo,en primer lugar a Dios quien ha sido mi guía y fortaleza durante estos años.
A mis padres, quienes fueron mi inspiración y apoyo incondicional, gracias por cada palabra de aliento,por secar mis lagrimas en los momentos mas difíciles y por recordarme que soy capaz de superar cada obstáculo.

Mayit Mayeli

Este trabajo va dedicado de manera especial a Dios, a mis padres que en el trascurso de mi vida me supieron inculcar valores y confianza en mi persona y en mis deseos de superación depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi capacidad.

Yuliza Estefani

Dedico este trabajo a los niños que, con su inocencia y alegría, me recuerdan cada día el verdadero sentido de mi vocación y me inspiran a seguir creciendo como futura maestra de de ecucación inicial; a mi amada familia, por ser mi refugio, mi fortaleza y el motor que me impulsa a no rendirme, aun en los momentos más difíciles.

Liz Margoth

Reconocimiento

En primer lugar, expresamos nuestro profundo agradecimiento al Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, de la provincia de Huanta, región Ayacucho, por brindarnos la formación profesional, ética y pedagógica.

De manera especial, reconocemos y agradecemos a los docentes asesores y formadores, quienes, con su orientación académica, acompañamiento constante y valiosos aportes metodológicos, contribuyeron significativamente al fortalecimiento del presente trabajo de investigación, guiándonos con responsabilidad, compromiso y vocación pedagógica.

Asimismo, expresamos nuestro reconocimiento a la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta” de Huanta, por permitir la ejecución del programa experimental de juegos didácticos, brindando las facilidades necesarias para el desarrollo de las sesiones y la aplicación de los instrumentos de investigación.

De igual manera, agradecemos a los niños y niñas de 4 años, así como a sus padres y apoderados, por su participación, disposición y confianza, elementos fundamentales para la obtención de los resultados de esta investigación.

Finalmente, expresamos nuestro reconocimiento a nuestras familias, quienes con su apoyo constante, comprensión y motivación contribuyeron de manera significativa a la culminación de este trabajo académico, impulsándonos a continuar con responsabilidad y compromiso nuestra formación como futuras docentes de Educación Inicial.

Adi, Mayit Mayeli, Yuliza Estefani y Liz Margoth

Contenido

Equipo de trabajo **2**
Hoja de firma del jurado y asesor **4**
Dedicatoria **5**
Reconocimiento **6**
Contenido **7**
Índice de tablas **9**
Índice de figuras **10**
Resumen **11**
Abstract **12**
INTRODUCCIÓN **113**
CAPÍTULO I **16**
1. DIAGNÓSTICO Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA **16**
1.1. Diagnóstico e identificación del problema 16
1.2. Caracterización del problema de investigación 19
1.3. Formulación del problema de investigación 23
1.4. Objetivos de la investigación 23
1.5. Justificación de la investigación 24
CAPÍTULO II **27**
2. REVISIÓN DE LITERATURA Y MARCO TEÓRICO **27**
2.1. Antecedentes de investigación 27
2.1.1. Internacionales 27
2.1.2. Nacionales 30
2.1.3. Locales 32
2.2. Bases teóricas de la investigación 35
2.2.1. Juegos didácticos 35
2.2.2.Confianza infantil 55
CAPÍTULO III **70**
3. HIPÓTESIS Y VARIABLES **70**
3.1. Hipótesis 70
3.2. Variables de investigación 71
CAPÍTULO IV **72**
4. METODOLOGÍA **72**
4.1. Enfoque de investigación 72
4.2. Tipo de investigación 72

4.3. Nivel de investigación 73
4.4. Diseño de investigación 73
4.5. Población y muestra 74
4.6. Definición y operacionalización de variables 77
4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 79
4.8. Análisis de datos (Plan de análisis) 90
4.9. Matriz de consistencia 94
4.10. Principios éticos 96
CAPÍTULO V 99
5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN 99
5.1. Resultados de nivel descriptivo de la variable dependiente: Confianza infantil 99
5.1.1. Resultados descriptivos generales de la confianza infantil 99
5.1.2. Resultados descriptivos por dimensiones de la confianza infantil 100
5.1.3. Descripción de la aplicación del programa de intervención de la variable independiente 104
5.2. Resultados de nivel Inferencial 104
5.3. Discusión 108
VI. CONCLUSIONES 110
VII. RECOMENDACIONES 112
VIII. REFERENCIAS 114
IX. ANEXOS 116

Índice de tablas

Tabla 1: Distribución de la población 74

Tabla 2: Distribución de la muestra 75

Tabla 3: Definición y operacionalización de las variables 77

Tabla 4: Resultados de la validez de contenido mediante el coeficiente V de Aiken 86

Tabla 5: Resultados de la confiabilidad del instrumento mediante el Alfa de Cronbach 87

Tabla 6: Organización y codificación de los datos en pretest vs postest: 91

Tabla 7: Matriz de consistencia 97

Tabla 8: Cronograma de actividades 98

Tabla 9: Nivel de confianza infantil en el pretest y postest 99

Tabla 10: Nivel de confianza personal en el pretest y postest. 101

Tabla 11: Nivel de confianza social en el pretest y postest. 102

Tabla 12: Nivel de confianza comunicativa en el pretest y postest. 103

Tabla 13: Resultados de la prueba de Wilcoxon – Confianza infantil total 105

Tabla 14: Prueba de Wilcoxon – Confianza personal 106

Tabla 15: Prueba de Wilcoxon – Confianza social (roles y dramatización) 106

Tabla 16: Prueba de Wilcoxon – Confianza social (juegos cooperativos) 107

Tabla 17: Prueba de Wilcoxon – Confianza comunicativa 107

Índice de figuras

Figura 1: Gráfica de nivel de confianza infantil en el pretest y postest 100

Figura 2: Gráfica de nivel de confianza personal en el pretest y postest. 101

Figura 3: Gráfica de nivel de confianza social en el pretest y postest. 102

Figura 4: Gráfica de nivel de confianza comunicativa en el pretest y postest 103

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en el fortalecimiento de la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”, ubicada en el distrito de Huanta, durante el año 2025. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño preexperimental de un solo grupo con pretest y postest, orientado a identificar los cambios producidos en la confianza infantil tras la aplicación de un programa experimental de juegos didácticos.

La población estuvo conformada por 43 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad, mientras que la muestra estuvo constituida por 14 niños y niñas de 4 años, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional. La variable independiente estuvo representada por los juegos didácticos, organizados en cuatro dimensiones: juegos de expresión corporal, juegos de roles y dramatización, juegos cooperativos y juegos de interacción oral; mientras que la variable dependiente fue la confianza infantil, estructurada en tres dimensiones: confianza personal, confianza social y confianza comunicativa, fundamentadas en la teoría de Piaget.

Para la recolección de datos se empleó la técnica de observación estructurada y como instrumento la lista de cotejo, elaborada por la investigadora y validada mediante juicio de expertos. La confiabilidad del instrumento fue determinada a través del coeficiente Alfa de Cronbach, obteniéndose un nivel aceptable. El programa experimental se desarrolló en 20 sesiones pedagógicas, con una duración de 60 minutos cada una.

Los resultados del nivel descriptivo evidenciaron un incremento significativo en los niveles de confianza infantil en el postest en comparación con el pretest. Asimismo, el análisis inferencial permitió comprobar la hipótesis general y las hipótesis específicas, demostrando que los juegos didácticos influyen significativamente en el fortalecimiento de la confianza personal, social y comunicativa de los niños de 4 años. En conclusión, la aplicación sistemática de los juegos didácticos constituye una estrategia metodológica eficaz para potenciar la confianza infantil en el nivel inicial.

Palabras clave: juegos didácticos, confianza infantil, educación inicial, desarrollo socioemocional, aprendizaje lúdico.

Abstrac

The present study aimed to determine the influence of the application of didactic games on strengthening confidence in 4-year-old children at the Initial Educational Institution No. 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”, located in the district of Huanta, during the year 2025. The research was conducted under a quantitative approach, using a pre-experimental design with a single group and pretest–posttest, in order to identify changes in children’s confidence after the implementation of a didactic games program.

The population consisted of 43 children aged 3, 4, and 5 years, while the sample was composed of 14 four-year-old children, selected through non-probabilistic intentional sampling. The independent variable was didactic games, organized into four dimensions: body expression games, role-playing and dramatization games, cooperative games, and oral interaction games. The dependent variable was children’s confidence, structured into three dimensions: personal confidence, social confidence, and communicative confidence, based on Piaget’s theory.

Data were collected using the structured observation technique, and the checklist was employed as the data collection instrument. This instrument was developed by the researcher and validated through expert judgment, and its reliability was established using Cronbach’s Alpha coefficient, which showed an acceptable level. The experimental program consisted of 20 pedagogical sessions, each lasting 60 minutes.

The descriptive results showed a significant increase in children’s confidence levels in the posttest compared to the pretest. Likewise, inferential analysis confirmed both the general and specific hypotheses, demonstrating that didactic games significantly influence the strengthening of personal, social, and communicative confidence in 4-year-old children. It is concluded that the systematic application of didactic games constitutes an effective methodological strategy to enhance children’s confidence in early childhood education.

Keywords: didactic games, children’s confidence, early childhood education, socio-emotional development, playful learning.

INTRODUCCIÓN

La educación inicial representa una etapa decisiva en el desarrollo integral del niño, pues en ella se configuran las bases cognitivas, sociales y emocionales que condicionan su desempeño escolar y social futuro. Durante los primeros años de vida, el niño construye su identidad, regula sus emociones y establece las primeras relaciones sociales significativas, siendo la escuela un espacio clave para potenciar estos procesos (Papalia, Martorell & Feldman, 2018). En este marco, el desarrollo socioemocional adquiere especial importancia, ya que favorece la adaptación al entorno educativo y el aprendizaje significativo.

Uno de los componentes esenciales del desarrollo socioemocional en la infancia es la confianza, entendida como la seguridad que el niño tiene en sí mismo, en los demás y en su capacidad para interactuar y comunicarse con su entorno. Erikson (1993) sostiene que la confianza constituye un logro psicosocial fundamental que se construye progresivamente a partir de experiencias positivas, seguras y estimulantes. En el nivel inicial, la confianza se manifiesta a través de la iniciativa, la participación activa, la expresión de ideas y emociones, así como la interacción social con pares y adultos.

No obstante, en diversos contextos educativos se observa que muchos niños presentan dificultades para desenvolverse con seguridad, participar en actividades grupales o expresar libremente sus pensamientos, lo cual limita su desarrollo integral. Frente a esta problemática, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas pertinentes que respondan a las características del desarrollo infantil y promuevan entornos de aprendizaje seguros y motivadores.

En este sentido, el juego didáctico se reconoce como una estrategia metodológica fundamental en la educación inicial, ya que permite al niño aprender de manera activa, significativa y placentera. Piaget (1972) afirma que el juego es una actividad esencial mediante la cual el niño construye conocimiento, desarrolla habilidades cognitivas y fortalece su equilibrio emocional a través de la interacción con el entorno. Asimismo, Vygotsky (1979) destaca que el juego favorece el desarrollo social y emocional, al permitir la internalización de normas, la cooperación y el lenguaje como herramientas de interacción.

Desde una perspectiva pedagógica, los juegos didácticos promueven la participación, la autonomía, la expresión corporal, la comunicación oral y la interacción social, aspectos directamente relacionados con el fortalecimiento de la confianza infantil. El Ministerio de Educación del Perú (2016), a través del Currículo Nacional de Educación Básica, resalta el juego como una estrategia central para el desarrollo de competencias en el nivel inicial, reconociéndolo como un medio privilegiado para el aprendizaje y el desarrollo socioemocional.

La presente investigación se enmarca en la línea de investigación educativa orientada al desarrollo socioemocional y al uso de estrategias metodológicas innovadoras en educación inicial, y tiene como finalidad analizar la aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”, ubicada en el distrito y provincia de Huanta, durante el año 2025. En dicho contexto educativo se evidenció la necesidad de fortalecer la seguridad personal, social y comunicativa de los niños, a fin de favorecer su participación activa en el aula.

El estudio adoptó un diseño preexperimental, específicamente de un solo grupo con pretest y postest, lo que permitió evaluar los niveles de confianza infantil antes y después de la aplicación de un programa experimental de juegos didácticos, conformado por 20 sesiones pedagógicas. Dichas sesiones se organizaron en juegos de expresión corporal, juegos de roles y dramatización, juegos cooperativos y juegos de interacción oral, los cuales fueron seleccionados en función de su pertinencia para el desarrollo de la confianza infantil, de acuerdo con los postulados de Piaget (1975).

Para la recolección de datos se empleó la técnica de observación estructurada y como instrumento la lista de cotejo, elaborada en función de las dimensiones de la confianza infantil y validada por juicio de expertos, garantizando la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos. Este proceso permitió analizar de manera objetiva los cambios producidos en la variable dependiente tras la intervención pedagógica.

Finalmente, la presente investigación se justifica por su relevancia teórica, al aportar fundamentos conceptuales sobre el juego didáctico y la confianza infantil; su importancia práctica, al proponer un programa de intervención aplicable en el aula de educación inicial; y su valor social y educativo, al contribuir al fortalecimiento del

desarrollo socioemocional de los niños, favoreciendo su formación integral y su desenvolvimiento seguro en el entorno escolar y social.

La investigación está estructurada en cinco capítulos:

- **En el Capítulo I:** Presenta el diagnóstico y planteamiento del problema, caracterización, formulación de los problemas, objetivos y la justificación.
- **En el Capítulo II:** Presenta la revisión de literatura, en la que se expone los antecedentes internacionales, nacionales y locales, así mismo las bases teóricas de la investigación.
- **En el Capítulo III:** Presenta la hipótesis y variables.
- **En el Capítulo IV:** Presenta la metodología de la investigación: El enfoque, tipo, nivel y diseño de investigación; además la población, muestra, muestreo, técnicas e instrumentos que sirvieron para la recolección de datos de la investigación.
- **El Capítulo V:** Presenta los resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Diagnóstico e identificación del problema

El proceso de diagnóstico constituyó una etapa fundamental para identificar la situación real de la población objeto de estudio y sustentar la necesidad de la presente investigación. Dicho diagnóstico se realizó en la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta", ubicada en el distrito y provincia de Huanta, región Ayacucho, mediante la observación directa y sistemática de las interacciones cotidianas en el aula, así como a través del diálogo con docentes y padres de familia.

1.1.1. Diagnóstico a nivel de los niños

- Dificultades para expresar emociones y sentimientos de manera verbal y corporal, lo que limita la comunicación efectiva con sus pares y docentes.
- Escasa iniciativa para participar de forma espontánea en actividades lúdicas y grupales.
- Dependencia excesiva del adulto para iniciar, mantener o culminar actividades, evidenciando baja autonomía.
- Temor al error y evitación de nuevas experiencias, especialmente en actividades de exposición frente al grupo.

- Baja tolerancia a la frustración durante el desarrollo de juegos cooperativos o actividades compartidas.
- Limitada capacidad para asumir roles dentro del juego simbólico, lo que restringe la interacción social y la creatividad.
- A partir de la observación estructurada de los niños y niñas de 4 años, se identificaron diversas dificultades relacionadas principalmente con el desarrollo de la confianza infantil. En situaciones de juego, participación grupal y actividades comunicativas, se evidenció que un número significativo de niños presentaba inseguridad para expresarse, temor a equivocarse y dependencia constante del adulto para realizar acciones simples.
- Asimismo, se observó que varios niños evitaban participar voluntariamente en actividades grupales, mostraban escasa iniciativa para interactuar con sus pares y limitaban su comunicación oral a respuestas breves o monosilábicas. En actividades de dramatización o juegos de roles, algunos niños manifestaban resistencia a asumir personajes o a expresarse frente al grupo, lo cual reflejaba bajos niveles de confianza personal y comunicativa.
- En el plano social, se identificaron dificultades para integrarse en juegos cooperativos, ya que algunos niños preferían jugar de manera aislada o abandonaban la actividad ante el mínimo conflicto, evidenciando inseguridad en la interacción con otros. Estas conductas recurrentes permitieron inferir un desarrollo insuficiente de la confianza social, aspecto clave para el adecuado desarrollo socioemocional en la etapa de educación inicial.

1.1.2. Diagnóstico a nivel de los docentes

- sobrecarga laboral, la cual se manifiesta en la acumulación de funciones pedagógicas, administrativas y extracurriculares.
- Las docentes reconocen la importancia del juego en el aprendizaje infantil, su aplicación se orienta mayormente a actividades rutinarias o dirigidas, con limitada planificación sistemática de juegos didácticos enfocados específicamente en el fortalecimiento de la confianza infantil. Además, se observó que no se cuenta con un programa estructurado de juegos didácticos que articule intencionalmente las dimensiones de expresión corporal, roles, cooperación e interacción oral.
- Uso rutinario de estrategias tradicionales.

- Predomina la repetición de actividades dirigidas y fichas impresas, con escasa incorporación del juego como estrategia metodológica intencionada.
- Dificultad para evaluar aspectos socioemocionales.

1.1.3. Diagnóstico a nivel de los padres de familia

- La mayoría de los padres de familia priorizan el desarrollo cognitivo temprano (lectoescritura y números), relegando la importancia del desarrollo socioemocional y la confianza infantil. Asimismo, algunos padres tienden a sobreproteger a sus hijos, limitando su autonomía y oportunidades de interacción social, lo cual influye negativamente en el fortalecimiento de la confianza personal y social de los niños.
- Escaso conocimiento sobre la importancia del juego como medio para el desarrollo socioemocional.
- Tendencia a la sobreprotección, limitando la autonomía y la interacción social de los niños.
- Baja participación en actividades que promuevan la expresión emocional y comunicativa en el hogar.
- Expectativas centradas principalmente en aprendizajes académicos tempranos, relegando el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Priorización del problema

Del conjunto de problemas identificados en los diferentes niveles, se priorizó el problema evidenciado a nivel de los niños, debido a su impacto directo en el desarrollo integral y en el proceso de aprendizaje. En particular, se identificó como problema central el insuficiente desarrollo de la confianza infantil en los niños de 4 años, manifestado en inseguridad personal, escasa interacción social y limitada confianza comunicativa.

Esta problemática se constituye en un aspecto relevante y urgente de atender, ya que la confianza infantil es un pilar fundamental para el desarrollo socioemocional, la participación activa y el aprendizaje significativo en la educación inicial. En este sentido, se considera pertinente y necesario implementar un programa de juegos didácticos como estrategia pedagógica para fortalecer la confianza en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta” de Huanta.

1.2. Caracterización del problema de investigación

1.2.1. Contexto de la provincia de Huanta

1. Aspecto geográfico

La provincia de Huanta se ubica en la región Ayacucho, en la zona centro-sur del Perú. Limita al norte con la región Huancavelica, al este con la provincia de La Mar, al sur con la provincia de Huamanga y al oeste con la provincia de Cangallo. El distrito de Huanta, capital de la provincia, se localiza en el valle del río Mantaro, a una altitud aproximada de 2 628 metros sobre el nivel del mar.

Su relieve es predominantemente andino, caracterizado por valles interandinos, quebradas y zonas montañosas, lo que genera una diversidad climática que va desde templado hasta frío, dependiendo de la altitud. El clima es mayormente templado durante el día y frío en las noches, con una marcada temporada de lluvias entre los meses de noviembre y marzo.

2. Aspecto social y cultural

Desde el punto de vista social y cultural, Huanta presenta una población mayoritariamente andina, con fuertes raíces culturales ancestrales. La lengua predominante es el castellano, el quechua chanka es poco hablado en el distrito de Huanta; sin embargo, una parte significativa de la población, especialmente en zonas rurales, es bilingüe, hablando quechua como lengua materna y castellano como segunda lengua.

Las costumbres y tradiciones están estrechamente vinculadas a festividades religiosas y agrícolas. Entre las celebraciones más representativas se encuentran las fiestas patronales, carnavales, semana santa, festividades en honor al señor de Maynay, la Virgen de la Asunción y diversas manifestaciones culturales como danzas tradicionales, música andina y rituales comunitarios.

En cuanto a la gastronomía, Huanta destaca por platos típicos como el puca picante, chicharrón con chuno, cuy chactado, mondongo ayacuchano, pachamanca y una variedad de productos derivados del maíz y la papa. Estas prácticas culturales influyen directamente en la dinámica familiar y educativa de los niños, reforzando valores como la solidaridad, el respeto y el trabajo comunitario.

3. Aspecto económico

La economía de la provincia de Huanta se sustenta principalmente en actividades agropecuarias, el comercio local y, en menor medida, el sector de servicios. La mayoría de las familias dependen de la agricultura de subsistencia y del comercio informal, lo que genera ingresos económicos limitados e inestables.

El distrito y provincia de Huanta presenta una economía predominantemente familiar, donde ambos padres suelen participar en actividades productivas, lo que influye en el tiempo de acompañamiento educativo y emocional que reciben los niños en el hogar.

4. Producción agrícola

La producción agrícola constituye una de las principales actividades económicas de la zona. Entre los cultivos más representativos se encuentran el maíz, la papa, la quinua, la cebada, el trigo y diversas hortalizas. Asimismo, en algunas zonas se desarrolla la producción frutícola, destacando el cultivo de palta, chirimoya, lucuma, pacae, tuna y cítricos.

Estas actividades agrícolas no solo cumplen una función económica, sino también cultural, ya que forman parte del aprendizaje cotidiano de los niños, quienes desde temprana edad participan indirectamente en las labores del campo, fortaleciendo su identidad cultural y sentido de pertenencia.

5. Aspecto político-administrativo

Desde el punto de vista político-administrativo, la provincia de Huanta está gobernada por una municipalidad provincial, esta institución es responsable de la gestión pública local, incluyendo aspectos relacionados con educación, salud, infraestructura y programas sociales.

En el ámbito educativo, la provincia cuenta con instituciones educativas públicas y privadas en los niveles inicial, primaria y secundaria, bajo la supervisión de la Unidad de Gestión Educativa Local Huanta. No obstante, persisten desafíos relacionados con la infraestructura educativa, la dotación de recursos pedagógicos y la atención integral a la primera infancia.

1.2.2. Reseña histórica de la Institución Educativa Inicial N.° 38880/MX-P

La Institución Educativa Inicial N.° 38880/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”, ubicada en el Asentamiento Humano Nueva Jerusalén del distrito y provincia de Huanta, región Ayacucho, inició sus funciones en el año 1996, mediante la Resolución Directoral N.° 0101-1996, emitida por la Unidad de Servicios Educativos de la provincia de Huanta y suscrita por el profesor Celso Cirineo Geldres Cuadros.

En sus inicios, la institución funcionó como unidocente, estando a cargo de la profesora Leoncia Flora Huamán Peralta, actual directora, quien asumió simultáneamente las funciones de docencia y dirección. Posteriormente, debido al crecimiento poblacional generado por los procesos migratorios de las décadas de los años ochenta y noventa, se incrementó la demanda educativa, lo que permitió ampliar las metas de atención y convertirla en una institución multigrado.

Desde el año 2000, la institución adquirió la condición de polidocente, atendiendo a los estudiantes por grados con docentes responsables, consolidándose como un espacio educativo comprometido con la formación integral de la niñez y con una trayectoria marcada por la vocación y el profesionalismo de sus docentes.

1.2.3. Caracterización del problema de investigación

La educación inicial representa una etapa decisiva para el desarrollo integral del niño, en la cual el ámbito socioemocional cumple un rol fundamental. Entre los aspectos más relevantes de este desarrollo se encuentra la confianza infantil, entendida como la seguridad que el niño construye sobre sí mismo, sobre los demás y sobre el entorno, la cual le permite interactuar, comunicarse y participar activamente en los procesos de aprendizaje (Erikson, 1993; Piaget, 1975). No obstante, diversos estudios a nivel internacional, nacional y local evidencian que muchos niños presentan dificultades para desarrollar niveles adecuados de confianza, lo que afecta su desempeño escolar y social (Vygotsky, 1979; Bisquerra, 2009).

La presente investigación se desarrolla en la Institución Educativa Inicial N.° 38880/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”, ubicada en el Asentamiento Humano Nueva Jerusalén, distrito y provincia de Huanta, región Ayacucho. Este contexto social se caracteriza por familias provenientes, en su mayoría, de zonas altoandinas y VRAEM, con limitadas condiciones socioeconómicas y predominio del trabajo informal, el entorno social y familiar influye directamente en el desarrollo emocional del niño, por

lo que contextos con escaso acompañamiento afectivo y educativo pueden afectar negativamente la construcción de la confianza infantil.

- **Descripción del problema (síntomas)**

En el contexto institucional, específicamente en los niños de 4 años, se evidencian manifestaciones como inseguridad para participar en actividades grupales, dificultad para expresarse oralmente, temor a equivocarse, dependencia constante del docente y limitada interacción con sus pares. Estas conductas reflejan bajos niveles de confianza personal, social y comunicativa, lo cual coincide con lo señalado por Erikson (1993), quien sostiene que la falta de experiencias positivas en la primera infancia puede generar sentimientos de inseguridad y desconfianza.

- **Factores explicativos o causas del problema**

Entre las principales causas que explican esta problemática se identifican: el uso limitado de estrategias pedagógicas lúdicas orientadas al desarrollo socioemocional, la aplicación de metodologías tradicionales centradas en actividades repetitivas, la sobrecarga laboral y el estrés docente que dificultan la innovación pedagógica, así como el escaso fortalecimiento de la confianza desde el entorno familiar. Piaget (1972) y Vygotsky (1979) sostienen que el juego es un medio esencial para el desarrollo emocional y social del niño; por ello, la ausencia de juegos didácticos sistemáticos restringe las oportunidades para fortalecer la confianza infantil.

- **Consecuencias del problema**

La persistencia de bajos niveles de confianza infantil genera consecuencias significativas en el desarrollo integral del niño, tales como dificultades en la socialización, limitada comunicación oral, escasa autonomía, baja participación en las actividades de aprendizaje y retrasos en el desarrollo socioemocional. Bisquerra (2009) señala que la falta de competencias emocionales en la infancia puede repercutir negativamente en el rendimiento académico y en la adaptación escolar en etapas posteriores.

- **Alternativa de solución al problema**

Frente a esta problemática, se plantea como alternativa de solución la aplicación de un programa de juegos didácticos, planificado y sistemático, orientado a fortalecer la confianza personal, social y comunicativa de los niños de 4 años. El juego didáctico,

desde el enfoque constructivista, permite que el niño aprenda en un ambiente afectivo, seguro y participativo, favoreciendo la construcción de la confianza a través de la interacción, la expresión y la cooperación (Piaget, 1975; Vygotsky, 1979).

- **Relación con la realidad educativa en diferentes niveles**

La problemática identificada no es exclusiva del contexto local, sino que se presenta también a nivel regional, nacional e internacional. Diversas investigaciones coinciden en que el fortalecimiento del desarrollo socioemocional en la educación inicial constituye una prioridad educativa, recomendando el uso de estrategias lúdicas como medio eficaz para potenciar la confianza infantil (UNESCO, 2017; Bisquerra, 2009). En este sentido, la presente investigación contribuye a la mejora de la práctica pedagógica al aportar evidencia empírica sobre la eficacia de los juegos didácticos en contextos educativos similares.

1.3. Formulación del problema de investigación

a) Problema general

¿De qué manera la aplicación de los juegos didácticos fortalece la confianza en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta” de Huanta – 2025?

b) Problemas específicas

1. ¿Cómo influyen los juegos de expresión corporal en la confianza personal de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta” de Huanta?
2. ¿De qué manera los juegos de roles y dramatización contribuyen a la confianza social de los niños de 4 años?
3. ¿Qué efecto tienen los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la confianza social de los niños de 4 años?
4. ¿Cómo inciden los juegos de interacción oral en el desarrollo de la confianza comunicativa de los niños de 4 años?

1.4. Objetivos de la investigación

a) Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en el fortalecimiento de la confianza en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta” de Huanta – 2025.

b) Objetivos específicos

1. Analizar la influencia de los juegos de expresión corporal en la confianza personal de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta” de Huanta.
2. Establecer la contribución de los juegos de roles y dramatización en la confianza social de los niños de 4 años.
3. Determinar el efecto de los juegos cooperativos en la confianza social de los niños de 4 años.
4. Explicar cómo los juegos de interacción oral inciden en la confianza comunicativa de los niños de 4 años.

1.5. Justificación de la investigación

1.5.1. Justificación teórica

La presente investigación se justifica teóricamente porque contribuye al fortalecimiento del marco conceptual relacionado con el juego didáctico y la confianza infantil en el nivel inicial, sustentándose principalmente en los aportes de la teoría constructivista de Jean Piaget, quien sostiene que el niño construye su conocimiento y su desarrollo socioemocional a partir de la interacción activa con su entorno, siendo el juego una actividad esencial en dicho proceso (Piaget, 1972, 1975).

Asimismo, el estudio integra aportes de autores contemporáneos que destacan el valor del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades emocionales y sociales en la infancia temprana, reafirmando que el juego didáctico favorece la seguridad personal, la interacción social y la comunicación oral en los niños (Vygotsky, 1979; Ausubel, 2002; Bruner, 1986). En ese sentido, la investigación amplía y sistematiza conocimientos existentes, aportando evidencia empírica sobre la relación entre juegos didácticos y confianza infantil en contextos educativos iniciales.

1.5.2. Justificación práctica

Desde el punto de vista práctico, la investigación se justifica porque propone y aplica un programa experimental de juegos didácticos compuesto por 20 sesiones, diseñado específicamente para fortalecer la confianza en niños de 4 años. Los resultados obtenidos permiten demostrar que la aplicación sistemática de juegos de expresión corporal, roles y dramatización, juegos cooperativos y juegos de interacción oral genera mejoras significativas en la confianza personal, social y comunicativa de los niños.

Este estudio ofrece a los docentes del nivel inicial estrategias pedagógicas concretas, replicables y contextualizadas, que pueden ser incorporadas en la planificación diaria del aula, favoreciendo ambientes de aprendizaje lúdicos, participativos y emocionalmente seguros (MINEDU, 2016). Por tanto, los hallazgos constituyen una herramienta útil para mejorar la práctica educativa y la intervención pedagógica en instituciones de educación inicial.

.

1.5.3. Justificación metodológica

La investigación se justifica metodológicamente porque emplea un diseño preexperimental con un solo grupo y medición pretest–postest, lo cual permite analizar de manera sistemática los cambios producidos en la variable dependiente después de la aplicación del programa de juegos didácticos (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

Asimismo, se diseñaron y validaron instrumentos de recolección de datos de elaboración propia, específicamente listas de cotejo basadas en una escala tipo Likert simplificada, las cuales fueron sometidas a juicio de expertos y a pruebas de confiabilidad. Esto representa un aporte metodológico relevante, ya que los instrumentos pueden ser utilizados o adaptados en futuras investigaciones relacionadas con el desarrollo socioemocional infantil.

1.5.4. Justificación social

La justificación social radica en que la investigación aborda una problemática relevante en el contexto educativo actual: el fortalecimiento de la confianza infantil, entendida como un componente esencial del desarrollo socioemocional en la primera infancia. Una adecuada confianza en los niños favorece su participación, autonomía, interacción social y bienestar emocional, aspectos fundamentales para su desarrollo integral (UNICEF, 2019).

Al fortalecer la confianza de los niños de 4 años, la investigación contribuye a la formación de personas más seguras, participativas y capaces de relacionarse positivamente con su entorno social, impactando no solo en el ámbito escolar, sino también en el familiar y comunitario.

1.5.5. Justificación por conveniencia

La investigación resulta conveniente porque se desarrolla en la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”, donde se identificó la

necesidad de fortalecer la confianza en los niños de 4 años. Además, el acceso a la población, la disponibilidad de tiempo y recursos, así como la colaboración de la institución educativa, facilitaron la aplicación del programa experimental y la recolección de datos.

Esta conveniencia permitió ejecutar el estudio de manera ordenada y pertinente, garantizando la viabilidad del proceso investigativo y la obtención de resultados confiables.

.

1.5.6. Justificación económica

Desde el punto de vista económico, la investigación se justifica porque la aplicación del programa de juegos didácticos no requirió una inversión económica elevada, ya que se utilizaron principalmente recursos reciclables, materiales del entorno y materiales disponibles en la institución educativa. Esto demuestra que es posible fortalecer la confianza infantil mediante estrategias pedagógicas eficaces y de bajo costo.

En consecuencia, los resultados del estudio pueden ser replicados en otras instituciones educativas, incluso aquellas con limitaciones presupuestales, favoreciendo la equidad educativa y el acceso a prácticas pedagógicas innovadoras.

1.5.7. Justificación doctrinaria

La investigación se justifica doctrinariamente porque se encuentra alineada con los principios y enfoques del Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), especialmente con el enfoque de desarrollo integral del niño, el enfoque lúdico, el enfoque inclusivo y el enfoque orientado al bienestar socioemocional (MINEDU, 2016).

Asimismo, el estudio responde a las políticas educativas nacionales e internacionales que reconocen el juego como un medio fundamental para el aprendizaje y el desarrollo emocional en la infancia temprana, reafirmando el compromiso del sistema educativo con una educación centrada en el niño y en el respeto de sus derechos.

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA Y MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Internacionales

Simbaña Samueza, M. P. (2022) realizó la investigación titulada: *"Juegos didácticos en el desarrollo del lenguaje oral en niños de educación inicial", desarrollada en el Centro Infantil Luis Merani Calderón*, ubicado en la ciudad de Quito, Ecuador. El objetivo general fue determinar la incidencia de los juegos didácticos en el desarrollo del lenguaje oral y la seguridad comunicativa de niños de 3 años. El estudio presentó un enfoque mixto, de tipo aplicada, con nivel descriptivo y diseño no experimental, debido a que se observaron los fenómenos en su contexto natural sin manipulación de variables. Las técnicas utilizadas fueron la observación directa, encuestas y entrevistas, empleando como instrumentos fichas de observación, cuestionarios dirigidos a docentes y guías de entrevista. La muestra estuvo conformada por niños y docentes del centro educativo.

Los resultados demostraron que los niños que participaron en actividades lúdicas mostraron mayor disposición para comunicarse, incremento del vocabulario, mejor pronunciación y mayor confianza para expresarse frente a sus compañeros.

Se concluyó que los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del lenguaje oral y fortalecen la seguridad emocional y comunicativa en los niños. Se recomendó integrar estrategias lúdicas de forma permanente en el aula.

Punina-Ramos, R. I., Tamayo-Arellano, V. R. y Mora-Saltos, M. C. (2025) desarrollaron el estudio titulado: *"Juegos de mesa como recurso didáctico para el desarrollo de la comprensión oral en educación inicial",* realizado en Ecuador.El objetivo del estudio fue analizar la efectividad de los juegos de mesa como recurso didáctico para el desarrollo de la comprensión oral, interacción social y confianza comunicativa en niños de 3 a 5 años.La investigación adoptó un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, con nivel explicativo y diseño documental, empleando como técnica el análisis de contenido de investigaciones científicas.La muestra estuvo constituida por 31 estudios seleccionados de revistas científicas especializadas. Los resultados revelaron que los juegos de mesa promueven la cooperación, la escucha activa, la participación verbal y el desarrollo de la confianza para interactuar oralmente.

Se concluyó que los juegos didácticos favorecen un aprendizaje significativo, fortaleciendo las habilidades comunicativas y socioemocionales en la educación inicial. Se recomendó implementar estos recursos de manera sistemática en las aulas.

Guamán López, M. E. (2023) realizó la investigación titulada: *"Los juegos didácticos y su influencia en la seguridad emocional de los niños de educación inicial", desarrollada en la Unidad Educativa Fiscal "María Montessori",* ubicada en la ciudad de Ambato, Ecuador. El objetivo general del estudio fue determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la seguridad emocional y la confianza social en niños de 4 años del nivel inicial. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con nivel explicativo, ya que buscó establecer la relación causal entre la aplicación de juegos didácticos y el fortalecimiento de la confianza infantil. El diseño fue cuasi-experimental, con un grupo experimental y un grupo control, aplicando evaluaciones antes y después de la intervención. Las técnicas empleadas fueron la observación directa y la evaluación conductual, utilizando como instrumentos una lista de cotejo y una escala valorativa de confianza, previamente validadas por juicio de expertos. La muestra estuvo conformada por 30 niños de 4 años.

Los resultados evidenciaron que los niños del grupo experimental mostraron mayor iniciativa para participar, expresaron seguridad al interactuar con sus compañeros y docentes, y demostraron actitudes de cooperación durante las actividades lúdicas.

Se concluyó que los juegos didácticos influyen significativamente en el fortalecimiento de la confianza y la seguridad emocional en niños de educación inicial, recomendándose su incorporación permanente en la planificación pedagógica.

Rincón Martínez, L. F. y Cárdenas Pérez, J. A. (2022) desarrollaron la investigación titulada: "Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la confianza y la interacción social en niños de preescolar", realizada en la Institución Educativa Distrital "José Martí", en la ciudad de Bogotá, Colombia.El objetivo del estudio fue analizar cómo las estrategias lúdicas basadas en juegos cooperativos influyen en la confianza y la interacción social de niños de 4 y 5 años.El estudio adoptó un enfoque mixto, de tipo aplicada, con nivel descriptivo-explicativo y diseño no experimental, ya que se observó el comportamiento de los niños en su contexto natural. Las técnicas empleadas fueron la observación participante, entrevistas a docentes y análisis de desempeño social, utilizando como instrumentos fichas de observación, guías de entrevista y registros anecdóticos. La muestra estuvo conformada por 28 niños del nivel preescolar y 2 docentes.

Los resultados evidenciaron que la implementación de juegos cooperativos favoreció la participación activa, el respeto de turnos, la comunicación espontánea y el incremento de la confianza para interactuar con sus pares.

Se concluyó que las estrategias lúdicas constituyen un recurso pedagógico eficaz para fortalecer la confianza y las habilidades sociales en niños de preescolar, recomendándose su integración sistemática en las sesiones de aprendizaje.

Hernández Cruz, A. L. y Morales Sánchez, P. R. (2024) realizaron la investigación titulada: *"El juego didáctico como estrategia para fortalecer la expresión oral y la autoconfianza en niños de educación preescolar", desarrollada en el Jardín de Niños "Frida Kahlo*", ubicado en el estado de Puebla, México.El objetivo general fue determinar la efectividad del juego didáctico en el fortalecimiento de la expresión oral y la autoconfianza en niños de 4 años.La investigación presentó un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con nivel explicativo y diseño preexperimental, utilizando una sola muestra con mediciones antes y después de la intervención. Las técnicas utilizadas fueron la observación sistemática y la evaluación del desempeño comunicativo,

empleando como instrumentos listas de cotejo y escalas valorativas. La muestra estuvo conformada por 25 niños de educación preescolar.

Los resultados demostraron que, tras la aplicación de actividades lúdicas, los niños incrementaron su participación oral, mostraron mayor seguridad al hablar frente al grupo y expresaron emociones positivas durante las actividades.

Se concluyó que el juego didáctico fortalece significativamente la autoconfianza y la expresión oral en niños de educación preescolar, recomendándose su uso permanente como estrategia pedagógica.

2.1.2. Nacionales

Vargas Quispe, R. M. (2023) realizó la investigación titulada*: "Los juegos didácticos y su influencia en la confianza personal de los niños de educación inicial", desarrollada en la Institución Educativa Inicial N.° 018 "San Juan Bautista",* ubicada en el distrito de San Juan de Lurigancho, Lima. El objetivo general fue determinar la influencia de los juegos didácticos en el fortalecimiento de la confianza personal en niños de 4 años. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con nivel explicativo y diseño cuasi-experimental, empleando un grupo experimental y un grupo control. Las técnicas utilizadas fueron la observación sistemática y la evaluación conductual, aplicándose como instrumentos una lista de cotejo y una escala valorativa de confianza, validadas mediante juicio de expertos. La muestra estuvo conformada por 32 niños de 4 años.

Los resultados evidenciaron un incremento significativo en la seguridad emocional, participación voluntaria y expresión de ideas en los niños del grupo experimental.

La investigación concluyó que los juegos didácticos influyen significativamente en el fortalecimiento de la confianza personal en niños de educación inicial, recomendándose su uso permanente dentro de las sesiones de aprendizaje.

Condori Huanca, Y. A. (2022) desarrolló la investigación titulada: *"El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la seguridad y la autoestima en niños del nivel inicial", realizada en la Institución Educativa Inicial N.° 401* "Virgen del Carmen", en la ciudad de Arequipa. El objetivo del estudio fue analizar la efectividad del juego como estrategia pedagógica para fortalecer la seguridad y autoestima en niños de 4 y 5 años.

El estudio adoptó un enfoque mixto, de tipo aplicada, con nivel descriptivo-explicativo y diseño no experimental. Las técnicas empleadas fueron la observación participante, la entrevista a docentes y el registro anecdótico, utilizando fichas de observación y guías de entrevista como instrumentos. La muestra estuvo conformada por 26 niños y 2 docentes.

Los resultados mostraron mejoras en la seguridad emocional, interacción social y confianza para participar en actividades grupales.

Se concluyó que el juego constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la confianza y la autoestima infantil, recomendándose capacitar a los docentes en metodologías lúdicas.

Quispe Huamán, L. M. (2024) realizó la investigación titulada:*"Estrategias lúdicas y desarrollo de la confianza social en niños de educación inicial", desarrollada en la Institución Educativa Inicial N.° 265 "Virgen del Rosario",* ubicada en la provincia de Calca, Cusco. El objetivo general fue determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la confianza social en niños de 4 años. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo correlacional, con nivel descriptivo y diseño no experimental. Las técnicas empleadas fueron la observación directa y la evaluación del comportamiento social, utilizándose listas de cotejo como instrumentos. La muestra estuvo conformada por 24 niños.

Los resultados demostraron una relación positiva significativa entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la confianza social.

Se concluyó que las estrategias lúdicas favorecen la confianza social y la interacción positiva entre pares, recomendándose su aplicación sistemática en educación inicial.

Reyes Castillo, D. C. (2021) desarrolló la investigación titulada: *"Juegos didácticos y fortalecimiento de la autonomía y confianza en niños del nivel inicial", realizada en la Institución Educativa Inicial N.° 304 "Santa Rosa"*, en la ciudad de Piura. El objetivo fue determinar la influencia de los juegos didácticos en la autonomía y confianza de niños de 3 y 4 años. La investigación presentó un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con nivel explicativo y diseño preexperimental. Las técnicas empleadas fueron la observación sistemática, utilizando como instrumento una lista de cotejo estructurada. La muestra estuvo conformada por 20 niños.

Los resultados evidenciaron mejoras en la toma de decisiones, seguridad para realizar actividades y participación autónoma.

Se concluyó que los juegos didácticos fortalecen significativamente la autonomía y confianza en niños de educación inicial.

Salazar Paredes, M. E. (2024) realizó la investigación titulada*: "Los juegos didácticos como estrategia para fortalecer la confianza y la expresión oral en niños del nivel inicial", desarrollada en la Institución Educativa Inicial N.° 315 "María Montessori"*, ubicada en el distrito de El Tambo, provincia de Huancayo, región Junín. El objetivo general de la investigación fue determinar la influencia de los juegos didácticos en el fortalecimiento de la confianza y la expresión oral en niños de 4 años del nivel inicial. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con nivel explicativo y diseño cuasi-experimental, considerando un grupo experimental y un grupo control. Las técnicas empleadas fueron la observación sistemática y la evaluación del desempeño comunicativo, aplicándose como instrumentos una lista de cotejo estructurada y una escala valorativa de confianza, ambas validadas mediante juicio de expertos. La muestra estuvo conformada por 30 niños de 4 años.

Los resultados obtenidos evidenciaron un incremento significativo en la seguridad para expresarse oralmente, participación espontánea en actividades grupales y mayor confianza al comunicar ideas frente a sus compañeros en el grupo experimental.

Se concluyó que los juegos didácticos influyen significativamente en el fortalecimiento de la confianza y la expresión oral en niños del nivel inicial, recomendándose su incorporación sistemática en las sesiones de aprendizaje del área de Comunicación.

2.1.3. Locales

Huamani Palomino, S. R. (2023) realizó la investigación titulada: "El juego didáctico y su influencia en la confianza emocional en niños de educación inicial", desarrollada en la Institución Educativa Inicial N.° 423, ubicada en la provincia de Huamanga, Ayacucho. El objetivo general fue determinar la influencia del juego didáctico en la confianza emocional en niños de 4 años. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con nivel explicativo y diseño cuasi-

experimental. Las técnicas empleadas fueron la observación sistemática, aplicándose como instrumento una escala valorativa de confianza emocional. La muestra estuvo conformada por 28 niños.

Los resultados demostraron que los niños incrementaron su seguridad emocional, expresaron emociones positivas y participaron con mayor confianza en actividades grupales.

Se concluyó que el juego didáctico influye significativamente en el fortalecimiento de la confianza emocional infantil, recomendándose su aplicación continua en educación inicial.

Quispe Huamán, R. Y. (2023) desarrolló la investigación titulada "Aplicación de juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños del nivel inicial", realizada en la Institución Educativa Inicial N.° 288 "Niño Jesús", ubicada en el distrito de Ayacucho, provincia de Huamanga, región Ayacucho. El objetivo general fue determinar la influencia de los juegos didácticos en el fortalecimiento de la confianza en niños de 4 años del nivel inicial. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con nivel explicativo y diseño preexperimental, empleando un solo grupo con pretest y postest. La técnica utilizada fue la observación directa, y el instrumento aplicado fue una lista de cotejo estructurada, validada mediante juicio de expertos. La muestra estuvo conformada por 20 niños de 4 años.

Los resultados evidenciaron un incremento significativo en la participación activa, seguridad para expresarse y autonomía durante las actividades lúdicas. Se concluyó que los juegos didácticos influyen positivamente en el fortalecimiento de la confianza infantil, recomendándose su aplicación sistemática en el nivel inicial.

Huamán Ccente, D. E. (2021) realizó la investigación titulada*: "El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la confianza y la interacción social en niños del nivel inicial", desarrollada en la Institución Educativa Inicial N.° 319*, del distrito de San Miguel, provincia de La Mar, región Ayacucho. El objetivo general fue analizar la influencia del juego como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la confianza y la interacción social en niños de 4 años. El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto, de tipo aplicada, con nivel descriptivo–explicativo y diseño cuasi experimental. Las

técnicas utilizadas fueron la observación y la entrevista; como instrumentos se aplicaron una lista de cotejo y una guía de entrevista. La muestra estuvo conformada por 28 niños del nivel inicial.

Los resultados evidenciaron mejoras significativas en la seguridad emocional, expresión verbal y relaciones interpersonales. Se concluyó que el juego constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la confianza y la interacción social en los niños del nivel inicial.

Palomino Oré, J. S. (2024) desarrolló la investigación titulada: *"Juegos cooperativos y su influencia en la confianza grupal de niños del nivel inicial", realizada en la Institución Educativa Inicial N.° 412*, distrito de Cangallo, provincia de Cangallo, región Ayacucho. El objetivo general fue determinar la influencia de los juegos cooperativos en la confianza grupal de niños de 4 años. La investigación presentó un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con nivel explicativo y diseño cuasi experimental. La técnica empleada fue la observación directa y el instrumento una lista de cotejo validada por expertos, aplicada a una muestra de 22 niños.

Los resultados demostraron un fortalecimiento significativo de la confianza grupal, cooperación y participación activa. Se concluyó que los juegos cooperativos influyen positivamente en la confianza y cohesión social de los niños del nivel inicial.

López Carranza, A. M. (2023) realizó la investigación titulada: *"Actividades lúdicas y su relación con la confianza emocional en niños del nivel inicial", desarrollada en la Institución Educativa Inicial N.° 301,* ubicada en el distrito de Huancapi, provincia de Víctor Fajardo, región Ayacucho. El objetivo general fue establecer la relación entre las actividades lúdicas y la confianza emocional en niños de 4 años. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, de tipo básica, con nivel correlacional y diseño no experimental. Se utilizó la observación como técnica y una escala valorativa como instrumento, aplicada a una muestra de 18 niños. Los resultados evidenciaron una correlación positiva alta entre las actividades lúdicas y la confianza emocional. Se concluyó que las actividades lúdicas contribuyen significativamente al desarrollo de la seguridad emocional y confianza en los niños del nivel inicial.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos didácticos

2.2.1.1. Concepto de juego

El juego ha sido ampliamente estudiado desde la psicología, la pedagogía y las ciencias sociales, siendo reconocido como una actividad esencial para el desarrollo integral del niño, especialmente en la primera infancia.

Desde una perspectiva clásica, Huizinga (2007) define el juego como una actividad libre, voluntaria y placentera que se desarrolla dentro de límites espaciales y temporales determinados, regida por reglas aceptadas libremente y que tiene un fin en sí misma. Para el autor, el juego es una manifestación cultural fundamental que contribuye al desarrollo humano.

Por su parte, Piaget (1961) sostiene que el juego es una forma de asimilación de la realidad, mediante la cual el niño reproduce, transforma y comprende su entorno de acuerdo con su nivel de desarrollo cognitivo. En la etapa preoperacional, el juego simbólico cumple un rol central, ya que permite al niño representar situaciones reales y expresar emociones, pensamientos y deseos.

Desde el enfoque sociocultural, Vygotsky (1979) considera el juego como una actividad social que favorece el desarrollo de funciones psicológicas superiores. Según el autor, a través del juego el niño internaliza normas sociales, desarrolla el lenguaje y amplía sus capacidades cognitivas dentro de la Zona de Desarrollo Próximo, interactuando con otros niños y adultos.

En concordancia con estos planteamientos, Bruner (1986) señala que el juego constituye un medio privilegiado para el aprendizaje, ya que permite al niño explorar, experimentar y resolver problemas de manera activa, favoreciendo la motivación, la creatividad y la construcción de aprendizajes significativos.

Desde una perspectiva pedagógica contemporánea, Zapata (2015) define el juego como una estrategia educativa que promueve el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño, al ofrecer un contexto lúdico que facilita la participación activa, la interacción y el aprendizaje autónomo.

Asimismo, el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016), a través del Currículo Nacional de Educación Básica, reconoce el juego como una actividad fundamental en la educación inicial, destacando que permite a los niños explorar su

entorno, interactuar con otros, expresar emociones y desarrollar competencias de manera integral, en un clima de confianza y bienestar.

2.2.1.2. Clasificación de los juegos

La clasificación de los juegos propuesta por Jean Piaget se fundamenta en el desarrollo cognitivo del niño y en los procesos de asimilación y acomodación que este realiza en su interacción con el entorno. Para el autor, el juego constituye una forma de adaptación intelectual que evoluciona conforme el niño avanza en sus etapas de desarrollo (Piaget, 1961).

Piaget distingue tres tipos principales de juego, los cuales se manifiestan de manera progresiva en la infancia, aunque pueden coexistir en determinadas etapas.

a) Juego de ejercicio o juego sensoriomotor

El juego de ejercicio se presenta principalmente en los primeros años de vida y se caracteriza por la repetición de acciones simples que el niño realiza por el placer funcional que le produce. Estas acciones permiten el fortalecimiento de habilidades motrices, la exploración sensorial y la coordinación de movimientos. A través de este tipo de juego, el niño asimila la realidad mediante la acción directa sobre los objetos (Piaget, 1961).

En educación inicial, el juego de ejercicio se manifiesta cuando los niños manipulan materiales, corren, saltan o realizan movimientos repetitivos, favoreciendo el desarrollo físico y la autonomía.

b) Juego simbólico

El juego simbólico aparece con mayor énfasis en la etapa preoperacional y se caracteriza por la capacidad del niño para representar la realidad a través de símbolos, sustituyendo objetos y roles. Según Piaget, este tipo de juego permite al niño expresar experiencias, emociones y deseos, además de favorecer la construcción del pensamiento representacional (Piaget, 1961).

En el contexto educativo, el juego simbólico se evidencia en actividades como la dramatización, el juego de roles y la representación de situaciones de la vida cotidiana, contribuyendo al desarrollo socioemocional y comunicativo.

c) Juego de reglas

El juego de reglas se desarrolla progresivamente y se caracteriza por la aceptación de normas compartidas que regulan la actividad lúdica. Piaget señala que este tipo de juego implica un avance en la socialización del niño, ya que requiere cooperación, respeto de turnos y comprensión de acuerdos grupales (Piaget, 1961).

En la educación inicial, los juegos de reglas simples permiten fortalecer la convivencia, la confianza social y el trabajo cooperativo entre los niños.

2.2.1.3. Importancia del juego

Importancia del juego según Lev Vygotsky:

Desde el enfoque sociocultural, Lev Vygotsky considera el juego como una actividad fundamental para el desarrollo integral del niño, ya que a través de este se potencian las funciones psicológicas superiores, el lenguaje, la autorregulación y la interacción social. Para el autor, el juego no es una actividad meramente recreativa, sino un espacio privilegiado de aprendizaje y desarrollo (Vygotsky, 1979).

Vygotsky sostiene que, durante el juego, el niño actúa más allá de su comportamiento habitual, lo que le permite desarrollar capacidades que aún no se encuentran plenamente consolidadas. En este sentido, el juego crea una Zona de Desarrollo Próximo, en la que el niño puede realizar acciones con el apoyo de sus pares o del adulto, fortaleciendo progresivamente su autonomía y confianza (Vygotsky, 1979).

Asimismo, el juego favorece el desarrollo del lenguaje, ya que exige la comunicación, la negociación de roles y el uso de símbolos para representar la realidad. A través de estas interacciones, el niño aprende a expresar ideas, emociones y pensamientos, fortaleciendo su seguridad para comunicarse y relacionarse con los demás (Vygotsky, 1979).

De igual manera, Vygotsky señala que el juego contribuye al desarrollo socioemocional, puesto que permite al niño comprender y asumir normas sociales, regular su conducta y participar en actividades cooperativas. Estas experiencias fortalecen la confianza personal y social, al brindar al niño oportunidades para interactuar de manera positiva en un entorno seguro y significativo (Vygotsky, 1979).

2.2.1.4. Concepto de juego didáctico

El juego didáctico es una estrategia fundamental en la educación inicial, ya que integra el carácter lúdico del juego con una intencionalidad pedagógica orientada al logro de aprendizajes significativos.

Desde una perspectiva pedagógica, Zapata (2015) define el juego didáctico como una actividad lúdica planificada que se utiliza con fines educativos, permitiendo al niño aprender de manera activa, motivadora y significativa. Para el autor, el juego didáctico favorece la participación, la exploración y la construcción del conocimiento en un ambiente de disfrute y confianza.

De manera similar, Ortiz (2017) sostiene que el juego didáctico es una estrategia metodológica que combina el placer del juego con objetivos educativos claramente definidos, facilitando el desarrollo de capacidades cognitivas, sociales y emocionales. Según el autor, este tipo de juego promueve la autonomía y la interacción social, elementos clave para el aprendizaje en la infancia.

Por su parte, Bruner (1986) considera que el juego didáctico constituye un medio privilegiado para el aprendizaje por descubrimiento, ya que permite al niño experimentar, formular hipótesis y resolver problemas en un contexto lúdico. El autor señala que, al estar motivado por el juego, el niño se involucra activamente en el proceso de aprendizaje, fortaleciendo su confianza y creatividad.

Asimismo, MINEDU (2016), en el Currículo Nacional de la Educación Básica, reconoce el juego como una estrategia metodológica esencial en la educación inicial, destacando que el juego didáctico posibilita el desarrollo integral del niño al promover la interacción, la expresión de emociones y la construcción de aprendizajes de manera significativa y contextualizada.

Desde el enfoque psicológico, Ausubel (2002) señala que el juego didáctico facilita el aprendizaje significativo al relacionar los nuevos contenidos con los conocimientos previos del niño, en un entorno motivador que favorece la disposición para aprender.

2.2.1.5. Fundamentación teórica del juego didáctico

El juego didáctico se fundamenta teóricamente en diversos enfoques psicológicos y pedagógicos que reconocen al juego como un medio esencial para el

aprendizaje y el desarrollo integral del niño, especialmente en la etapa de educación inicial.

Desde el enfoque sociocultural, Vygotsky (1979) sostiene que el juego constituye una actividad social mediada que favorece el desarrollo de las funciones psicológicas superiores. Para el autor, el juego permite que el niño actúe por encima de su nivel de desarrollo real, ya que asume roles, respeta reglas y regula su conducta, lo cual se vincula directamente con la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). En este sentido, el juego didáctico, al estar intencionalmente orientado por el docente, se convierte en una herramienta pedagógica que potencia aprendizajes significativos mediante la interacción social y el lenguaje.

Desde la perspectiva constructivista, Piaget (1962) afirma que el juego es una forma de asimilación de la realidad y un medio a través del cual el niño construye activamente su conocimiento. El autor considera que el juego favorece el desarrollo cognitivo, ya que permite al niño experimentar, explorar y reorganizar sus esquemas mentales. En el caso del juego didáctico, este se fundamenta como una estrategia que promueve aprendizajes a partir de la acción y la experiencia, respetando el ritmo de desarrollo del niño.

Por su parte, Bruner (1986) resalta el valor del juego como una actividad que reduce la ansiedad frente al error y estimula la exploración y el descubrimiento. Desde su enfoque del aprendizaje por descubrimiento, el juego didáctico facilita que el niño participe activamente en la construcción del conocimiento, fortaleciendo la motivación, la curiosidad y la confianza en sus propias capacidades. Para Bruner, el juego es un contexto privilegiado para el desarrollo del pensamiento y del lenguaje.

Asimismo, Huizinga (2007) concibe el juego como una actividad libre, voluntaria y reglada que posee un sentido cultural y formativo. Aunque su enfoque no es exclusivamente pedagógico, aporta a la fundamentación del juego didáctico al reconocer que el juego favorece la socialización, el respeto de normas y la participación activa, elementos que pueden ser aprovechados pedagógicamente en contextos educativos.

Desde una perspectiva pedagógica contemporánea, Zapata (2016) define el juego didáctico como una estrategia metodológica planificada que integra objetivos de aprendizaje, normas claras y recursos lúdicos con la finalidad de favorecer el desarrollo de competencias. El autor enfatiza que el juego didáctico no se limita al

entretenimiento, sino que responde a una intención educativa concreta orientada al logro de aprendizajes significativos.

2.2.1.6. El juego didáctico como estrategia metodológica

El juego didáctico, concebido como una estrategia metodológica, constituye un recurso pedagógico fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el nivel de educación inicial, debido a su capacidad para integrar la actividad lúdica con la intencionalidad educativa.

De acuerdo con Zapata (2016), el juego didáctico es una estrategia metodológica planificada que utiliza situaciones lúdicas con objetivos pedagógicos definidos, orientadas al desarrollo de capacidades y competencias en los estudiantes. El autor señala que, a diferencia del juego libre, el juego didáctico responde a una organización previa por parte del docente, quien diseña las actividades considerando el propósito de aprendizaje, las reglas, los recursos y la evaluación del proceso.

Asimismo, Zapata (2016) sostiene que el juego didáctico como estrategia metodológica favorece un aprendizaje activo, ya que el niño participa de manera directa en la construcción de sus conocimientos a través de la exploración, la interacción y la experimentación. Esta estrategia permite que el estudiante aprenda haciendo, lo que incrementa su motivación, atención y disposición para el aprendizaje, aspectos esenciales en la educación inicial.

Desde esta perspectiva, el rol del docente es fundamental, pues actúa como mediador del aprendizaje, orientando, acompañando y facilitando la actividad lúdica sin limitar la iniciativa del niño. El juego didáctico, al estar estructurado metodológicamente, promueve la autorregulación, el respeto de normas, la cooperación y el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y cognitivas (Zapata, 2016).

En consecuencia, el juego didáctico como estrategia metodológica se configura como un medio eficaz para lograr aprendizajes significativos, al articular el interés natural del niño por el juego con los objetivos educativos planteados. Esta estrategia permite atender las características del desarrollo infantil, respetando los ritmos de aprendizaje y fomentando un clima educativo favorable que fortalece la confianza, la participación activa y la autonomía del estudiante.

2.2.1.7. Importancia del juego didáctico en el nivel inicial

El juego didáctico constituye un pilar fundamental en la educación inicial, debido a que responde a las características propias del desarrollo infantil y a la necesidad de aprender en un ambiente motivador y significativo. En este nivel educativo, el juego no solo representa una actividad recreativa, sino una estrategia pedagógica esencial para el desarrollo integral del niño.

Según Zapata (2016), el juego didáctico en el nivel inicial es importante porque permite integrar el aprendizaje con la experiencia lúdica, favoreciendo el desarrollo cognitivo, social, emocional y comunicativo de los niños. El autor afirma que, mediante el juego didáctico, los niños adquieren conocimientos y habilidades de manera natural, espontánea y placentera, lo que incrementa su interés y participación activa en las actividades de aprendizaje.

Asimismo, Zapata (2016) sostiene que el juego didáctico favorece la construcción de aprendizajes significativos, ya que el niño interactúa con su entorno, con sus pares y con los materiales educativos, fortaleciendo procesos como la atención, la memoria, la creatividad y la resolución de problemas. En el nivel inicial, estas experiencias lúdicas permiten que los niños comprendan su realidad, expresen sus ideas y desarrollen progresivamente su autonomía.

Otro aspecto relevante de la importancia del juego didáctico radica en su contribución al desarrollo socioemocional. A través del juego, los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, a cooperar y a expresar emociones de manera adecuada, lo que fortalece la convivencia y la confianza en sí mismos (Zapata, 2016). Estas habilidades son fundamentales para su adaptación al entorno escolar y para el establecimiento de relaciones positivas con los demás.

En este sentido, el juego didáctico en el nivel inicial se convierte en una estrategia clave para garantizar una educación de calidad, centrada en el niño, que respeta sus intereses y ritmos de aprendizaje. Su aplicación sistemática permite crear ambientes educativos estimulantes que promueven el desarrollo integral y sientan las bases para aprendizajes posteriores, consolidando al juego como un recurso indispensable en la práctica pedagógica del nivel inicial.

2.2.1.8. Características pedagógcas del juego didáctico

El juego didáctico se caracteriza por ser una estrategia pedagógica planificada que articula el aprendizaje con la actividad lúdica, permitiendo que los niños construyan conocimientos de manera activa y significativa. En el ámbito educativo, especialmente en el nivel inicial, el juego didáctico presenta características pedagógicas que lo convierten en un recurso esencial para el desarrollo integral del niño.

De acuerdo con Zapata (2016), una de las principales características pedagógicas del juego didáctico es su intencionalidad educativa, ya que, aunque conserva el carácter lúdico, está orientado al logro de objetivos de aprendizaje previamente establecidos por el docente. Esta intencionalidad permite que el juego se convierta en un medio eficaz para desarrollar competencias, capacidades y habilidades en los niños.

Otra característica relevante es su carácter motivador, dado que el juego didáctico despierta el interés y la curiosidad de los niños, favoreciendo su participación activa y voluntaria en las actividades de aprendizaje. Según Zapata (2016), el uso del juego como estrategia didáctica incrementa la disposición del niño para aprender, generando un clima positivo y estimulante dentro del aula.

Asimismo, el juego didáctico se distingue por promover el aprendizaje activo y significativo, ya que el niño aprende haciendo, explorando y experimentando con materiales concretos y situaciones reales o simuladas. Esta característica permite que los aprendizajes se relacionen con los conocimientos previos del niño, facilitando su comprensión y aplicación en diversos contextos (Zapata, 2016).

Otra característica pedagógica fundamental es su contribución al desarrollo integral, pues el juego didáctico favorece de manera simultánea el desarrollo cognitivo, social, emocional, comunicativo y psicomotor. Zapata (2016) señala que, mediante el juego didáctico, los niños desarrollan habilidades sociales como la cooperación, el respeto de normas y la comunicación, así como la autonomía y la confianza en sí mismos.

Finalmente, el juego didáctico se caracteriza por su flexibilidad y adaptabilidad, lo que permite al docente adecuarlo a las necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje de los niños. Esta característica posibilita una atención a la diversidad y garantiza que todos los niños participen activamente en el proceso educativo, respetando sus diferencias individuales (Zapata, 2016).

2.2.1.9. Funciones del juego didáctico en el desarrollo infantil

El juego didáctico cumple diversas funciones fundamentales en el desarrollo infantil, ya que integra el aprendizaje con la actividad lúdica, favoreciendo el desarrollo integral del niño en sus distintas dimensiones. En el contexto educativo, el juego didáctico no solo cumple una función recreativa, sino también formativa, al contribuir de manera intencionada al desarrollo cognitivo, social, emocional y comunicativo de los niños.

Según Zapata (2016), una de las principales funciones del juego didáctico es la función cognitiva, puesto que permite al niño desarrollar procesos mentales como la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas. A través del juego, los niños exploran, experimentan y construyen conocimientos de manera activa, lo que favorece aprendizajes significativos y duraderos.

Otra función relevante es la función socializadora, ya que el juego didáctico facilita la interacción con otros niños y promueve el aprendizaje de normas, roles y valores sociales. Zapata (2016) sostiene que, mediante actividades lúdicas estructuradas, los niños aprenden a cooperar, compartir, respetar turnos y comunicarse de manera efectiva, fortaleciendo así sus habilidades sociales y la convivencia armónica.

Asimismo, el juego didáctico cumple una función emocional, al permitir que los niños expresen sentimientos, emociones y vivencias en un entorno seguro y significativo. De acuerdo con Zapata (2016), el juego favorece la regulación emocional, el desarrollo de la autoestima y la confianza en sí mismos, aspectos esenciales para el bienestar emocional y el desarrollo de la autonomía infantil.

Otra función importante es la función comunicativa, ya que el juego didáctico estimula el desarrollo del lenguaje oral mediante la interacción, el diálogo y la expresión de ideas. Durante las actividades lúdicas, los niños amplían su vocabulario, mejoran su pronunciación y desarrollan habilidades para expresar pensamientos y emociones de forma clara y comprensible (Zapata, 2016).

Finalmente, el juego didáctico cumple una función integradora, puesto que articula las diferentes áreas del desarrollo infantil en una experiencia educativa significativa. Zapata (2016) afirma que el juego didáctico permite integrar aprendizajes cognitivos, sociales y emocionales, favoreciendo el desarrollo integral del niño y consolidando su participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.1.10. El juego didáctico como medio de aprendizaje significativo

El juego didáctico constituye un medio eficaz para promover el aprendizaje significativo en la educación inicial, ya que permite que el niño construya nuevos conocimientos a partir de sus experiencias previas, intereses y necesidades. Al integrar el juego con la intencionalidad pedagógica, se generan situaciones de aprendizaje activas y motivadoras que favorecen la comprensión, la participación y la retención de los aprendizajes.

De acuerdo con Ausubel (2002), el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se relaciona de manera sustancial y no arbitraria con los conocimientos previos del estudiante. En este sentido, el juego didáctico se convierte en un medio privilegiado para facilitar este tipo de aprendizaje, ya que parte de la acción, la exploración y la experiencia directa del niño, elementos esenciales para la construcción del conocimiento en la etapa inicial.

Asimismo, Ausubel (2002) sostiene que la motivación y la disposición para aprender son condiciones fundamentales para que se produzca el aprendizaje significativo. El juego didáctico, al ser una actividad natural y placentera para los niños, incrementa su interés y participación activa en las actividades educativas, favoreciendo una actitud positiva hacia el aprendizaje y permitiendo que los contenidos sean comprendidos con mayor profundidad.

El juego didáctico también permite que el niño experimente, descubra y reflexione sobre su propio aprendizaje, lo que fortalece la función cognitiva y promueve la autonomía. Según Ausubel (2002), cuando el estudiante participa activamente en la construcción de su conocimiento, logra aprendizajes más estables y funcionales. En este contexto, el juego didáctico actúa como un puente entre el conocimiento previo y el nuevo aprendizaje, facilitando la asimilación y acomodación de conceptos.

Además, el uso del juego didáctico como medio de aprendizaje significativo favorece la contextualización de los contenidos, permitiendo que los niños relacionen lo aprendido con situaciones de su vida cotidiana. Esto contribuye a que los aprendizajes adquieran sentido y relevancia, fortaleciendo su aplicación en diversos contextos (Ausubel, 2002).

2.2.2.11. Clasificación de los juegos didácticos

Los juegos didácticos pueden clasificarse atendiendo a su finalidad pedagógica y al tipo de procesos cognitivos, sociales y afectivos que promueven en los estudiantes. Esta clasificación permite al docente seleccionar el tipo de juego más pertinente según los objetivos de aprendizaje y las características de los niños.

Según Díaz Barriga (2010), los juegos didácticos se clasifican en función del tipo de aprendizaje que favorecen y del nivel de participación del estudiante, destacándose las siguientes categorías:

a) Juegos de exploración y descubrimiento

Estos juegos están orientados a estimular la curiosidad, la observación y la experimentación del niño. Permiten que los estudiantes interactúen libremente con materiales y situaciones, formulando hipótesis y descubriendo relaciones de manera autónoma. De acuerdo con Díaz Barriga (2010), este tipo de juegos favorece el aprendizaje activo, ya que el niño construye el conocimiento a partir de la experiencia directa y significativa.

b) Juegos de construcción

Los juegos de construcción implican la manipulación de materiales para crear, armar o transformar objetos, promoviendo el desarrollo del pensamiento lógico, la creatividad y la coordinación motora. Díaz Barriga (2010) señala que estos juegos permiten integrar conocimientos previos con nuevos aprendizajes, fortaleciendo la organización cognitiva y la resolución de problemas de manera colaborativa.

c) Juegos simbólicos o de roles

Este tipo de juegos permite al niño representar situaciones de la vida cotidiana mediante la dramatización de roles sociales. Según Díaz Barriga (2010), los juegos simbólicos favorecen el desarrollo del lenguaje, la socialización y la comprensión de normas y valores, además de fortalecer la confianza y la expresión emocional en contextos significativos.

d) Juegos de reglas

Los juegos de reglas se caracterizan por la existencia de normas claras que los participantes deben respetar. Estos juegos promueven la autorregulación, el respeto por

los demás y la toma de decisiones. Díaz Barriga (2010) indica que este tipo de juegos didácticos contribuye al desarrollo del pensamiento reflexivo y al aprendizaje cooperativo, ya que los niños aprenden a actuar dentro de un marco normativo compartido.

e) Juegos cooperativos

Los juegos cooperativos priorizan el trabajo en equipo y la consecución de objetivos comunes, por encima de la competencia individual. Según Díaz Barriga (2010), estos juegos fortalecen las habilidades sociales, la comunicación y la confianza entre los participantes, favoreciendo aprendizajes significativos en un clima de respeto y colaboración.

2.2.1.12. Juegos didácticos en el currículo nacional de educación básica (CNEB)

El Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) reconoce al juego como una actividad fundamental para el aprendizaje y el desarrollo integral del niño, especialmente en el nivel inicial. Desde esta perspectiva, los juegos didácticos se constituyen en una estrategia pedagógica esencial que permite al niño aprender de manera activa, significativa y contextualizada, respetando sus características, intereses y ritmos de aprendizaje.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016), el juego es el principal medio a través del cual los niños exploran el entorno, expresan emociones, construyen conocimientos y desarrollan habilidades sociales y cognitivas. En este marco, los juegos didácticos son entendidos como experiencias lúdicas intencionadas que el docente planifica para favorecer el desarrollo de competencias, capacidades y desempeños establecidos en el currículo.

El CNEB enfatiza que el aprendizaje en el nivel inicial debe darse en situaciones significativas, donde el niño participe activamente y movilice diversos saberes. En este sentido, los juegos didácticos permiten crear escenarios de aprendizaje que promueven la resolución de problemas, la comunicación, la convivencia y la autonomía, aspectos clave del enfoque por competencias propuesto por el currículo (MINEDU, 2016).

Asimismo, el CNEB señala que el juego didáctico contribuye al desarrollo integral del niño al articular las dimensiones cognitiva, social, emocional y motora. A través de actividades lúdicas, los niños fortalecen su confianza, toman decisiones, asumen roles y

aprenden a interactuar con sus pares de manera respetuosa, lo que responde directamente a los propósitos formativos del nivel inicial (MINEDU, 2016).

Desde el enfoque pedagógico del CNEB, los juegos didácticos no son actividades improvisadas, sino estrategias planificadas con intencionalidad educativa, orientadas al logro de aprendizajes esperados. El docente cumple un rol mediador, generando ambientes seguros y retadores que favorecen la participación, la exploración y el aprendizaje significativo de los niños.

2.2.1.13. El docente y su rol con los juegos didácticos

El docente cumple un rol fundamental en la implementación de los juegos didácticos, ya que es quien planifica, orienta y media las experiencias lúdicas para que estas se conviertan en verdaderas oportunidades de aprendizaje. Desde una perspectiva pedagógica, el juego no es una actividad espontánea desvinculada del proceso educativo, sino una estrategia intencional que requiere la intervención consciente y reflexiva del docente.

De acuerdo con Vygotsky (1979), el aprendizaje se produce a través de la interacción social y la mediación de un adulto o de pares más competentes. En este sentido, el docente actúa como mediador del aprendizaje al guiar al niño durante el juego didáctico, brindando apoyo oportuno, planteando desafíos adecuados y favoreciendo la construcción del conocimiento dentro de la zona de desarrollo próximo.

Asimismo, Vygotsky (1979) señala que el juego tiene un papel central en el desarrollo infantil, ya que permite al niño asumir roles, regular su conducta y desarrollar funciones psicológicas superiores. El rol del docente, en este contexto, consiste en crear ambientes lúdicos seguros y estimulantes, donde el niño pueda explorar, expresarse y aprender con confianza, respetando sus ritmos y necesidades.

El docente también cumple la función de observador y facilitador durante los juegos didácticos, identificando los avances, dificultades y potencialidades de los niños. Según Vygotsky (1979), esta observación permite al docente ajustar su intervención pedagógica, ofreciendo ayudas graduales que favorezcan la autonomía y el aprendizaje significativo.

Además, el rol docente implica promover la participación activa y equitativa de todos los niños durante el juego, fortaleciendo la interacción social, la cooperación y el desarrollo emocional. El docente, al intervenir de manera oportuna, contribuye a que el

juego didáctico no solo cumpla una función recreativa, sino también formativa, orientada al desarrollo integral del niño.

En conclusión, desde el enfoque sociocultural de Vygotsky, el docente desempeña un rol mediador esencial en los juegos didácticos, al planificar experiencias lúdicas con intencionalidad pedagógica, acompañar el aprendizaje y favorecer el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño, aspectos fundamentales en el nivel inicial.

2.2.1.14. Diseños de espacios para los juegos didácticos

El diseño de los espacios educativos cumple un papel fundamental en la implementación de los juegos didácticos, ya que influye directamente en la autonomía, la motivación y la participación activa de los niños. Un espacio adecuadamente organizado favorece el desarrollo integral del niño y convierte el juego en una experiencia significativa de aprendizaje.

De acuerdo con Montessori (2003), el ambiente educativo debe estar cuidadosamente preparado para responder a las necesidades de desarrollo del niño, permitiéndole actuar con libertad, seguridad y confianza. Desde esta perspectiva, el diseño de espacios para los juegos didácticos no se limita a la disposición física del aula, sino que implica la creación de entornos accesibles, ordenados y estimulantes que inviten a la exploración y al aprendizaje activo.

Asimismo, Montessori (2003) sostiene que los materiales deben estar al alcance del niño y organizados de manera clara, de modo que pueda elegir libremente las actividades lúdicas, desarrollar la concentración y fortalecer su autonomía. En este sentido, los espacios destinados a los juegos didácticos deben contar con zonas definidas que faciliten la interacción, el movimiento y la cooperación entre los niños.

El diseño del espacio también debe garantizar la seguridad y el bienestar emocional del niño. Según Montessori (2003), un ambiente estructurado y predecible genera confianza y favorece el desarrollo de la autorregulación. Por ello, los espacios para los juegos didácticos deben ofrecer condiciones que permitan al niño expresarse libremente, asumir roles y participar en actividades cooperativas sin temor al error.

Además, el diseño de espacios lúdicos debe ser flexible y adaptarse a las características y necesidades del grupo. Montessori (2003) destaca que el ambiente debe evolucionar junto con el niño, incorporando materiales y propuestas que

respondan a su nivel de desarrollo y a sus intereses, lo que potencia el aprendizaje significativo a través del juego.

2.2.1.15. Recursos y materiales para los juegos didácticos

Los recursos y materiales constituyen elementos esenciales en la aplicación de los juegos didácticos, ya que facilitan la interacción del niño con el entorno, promueven la exploración activa y favorecen la construcción de aprendizajes significativos. Su adecuada selección y utilización permiten que el juego trascienda lo recreativo y se convierta en una estrategia pedagógica eficaz.

De acuerdo con Fröbel (2001), el aprendizaje en la infancia se desarrolla a través de la actividad lúdica mediada por materiales concretos que estimulan los sentidos y la acción. El autor sostiene que los recursos utilizados en el juego deben ser simples, manipulables y progresivos, permitiendo al niño descubrir relaciones, experimentar y expresar su creatividad de manera autónoma.

Fröbel diseñó los llamados “dones” o materiales didácticos, los cuales cumplen una función formativa al propiciar el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño. Según el autor, estos materiales favorecen la observación, la coordinación motora, el pensamiento lógico y la interacción social, aspectos fundamentales que se potencian mediante los juegos didácticos (Fröbel, 2001).

Asimismo, Fröbel (2001) destaca que los recursos y materiales deben responder a las características del desarrollo infantil, promoviendo la libre elección y el aprendizaje activo. En este sentido, los materiales para los juegos didácticos deben ser seguros, atractivos y adecuados a la edad, permitiendo al niño experimentar sin temor al error y fortalecer su confianza personal.

El autor también señala que los recursos lúdicos no deben imponer un único modo de uso, sino ofrecer múltiples posibilidades de exploración, favoreciendo la creatividad y la expresión libre. De esta manera, los materiales se convierten en mediadores del aprendizaje, permitiendo que el niño construya conocimientos a partir de la experiencia directa y el juego simbólico.

2.2.1.16. Dimensiones de los juegos didácticos

Dimensiones de los juegos didácticos según la teoría de Vygotsky

Las dimensiones de los juegos didácticos pueden comprenderse desde la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, quien concibe el juego como una actividad fundamental para el desarrollo integral del niño, especialmente en el ámbito social y emocional. Para el autor, el aprendizaje se produce a través de la interacción social y el uso del lenguaje como herramienta mediadora del pensamiento.

Según Vygotsky (1978), el juego crea una zona de desarrollo próximo, en la cual el niño es capaz de realizar acciones y asumir conductas que aún no domina completamente en la vida real, fortaleciendo progresivamente su seguridad y confianza. Desde esta perspectiva, los juegos didácticos se estructuran en diversas dimensiones que favorecen la interacción, la comunicación y la cooperación.

- **Juegos de expresión corporal**

De acuerdo con Vygotsky (1978), el cuerpo constituye un medio esencial de expresión y comunicación en la infancia. Los juegos de expresión corporal permiten al niño manifestar emociones, ideas y estados de ánimo a través del movimiento, favoreciendo la autorregulación y la confianza personal. Esta dimensión promueve la participación activa del niño en un contexto social, donde el movimiento se convierte en un lenguaje que facilita la interacción con los demás.

- **Juegos de roles y dramatización**

Para Vygotsky (1978), el juego de roles es la forma más desarrollada del juego en la edad preescolar, ya que permite al niño interiorizar normas sociales, asumir responsabilidades y comprender el comportamiento de los otros. En esta dimensión, el niño representa situaciones de la vida cotidiana, lo que fortalece su confianza emocional y social al desenvolverse en un entorno simbólico que le brinda seguridad y apoyo.

- **Juegos cooperativos**

La teoría sociocultural destaca que el aprendizaje es un proceso social antes que individual. En este sentido, los juegos cooperativos constituyen una dimensión clave del juego didáctico, ya que fomentan la interacción, la colaboración y la ayuda mutua entre pares. Según Vygotsky (1978), estas experiencias compartidas fortalecen la confianza grupal y permiten al niño aprender con y de los otros, desarrollando habilidades sociales fundamentales.

- **Juegos de interacción oral**

Vygotsky (1978) sostiene que el lenguaje es la principal herramienta mediadora del pensamiento y del aprendizaje. Los juegos de interacción oral favorecen el desarrollo del lenguaje, la escucha activa y la comunicación efectiva. A través de esta dimensión, el niño fortalece su confianza comunicativa al expresar ideas, participar en diálogos y sentirse escuchado dentro del grupo.

Dimensiones de los juegos didácticos según la teoría de Jean Piaget:

Las dimensiones de los juegos didácticos se fundamentan en la teoría constructivista de Jean Piaget, quien concibe el juego como una manifestación esencial del desarrollo infantil y un medio privilegiado para la construcción del conocimiento. Desde esta perspectiva, el juego didáctico se organiza en diversas dimensiones que responden a las formas de acción, representación e interacción propias del niño en la etapa preoperacional.

Según Piaget (1961), el niño aprende a través de la acción, el movimiento, la simbolización y la interacción social; por ello, los juegos didácticos pueden estructurarse en dimensiones que favorezcan el desarrollo integral y el fortalecimiento de la confianza infantil. En la presente investigación, las dimensiones de los juegos didácticos se abordan de la siguiente manera:

- **Juegos de expresión corporal**

De acuerdo con Piaget (1961), la acción motriz constituye la base del pensamiento infantil, ya que el niño construye conocimiento a partir del movimiento y la exploración corporal. Esta dimensión del juego didáctico permite que el niño exprese emociones, reconozca su cuerpo y desarrolle seguridad personal mediante actividades que implican desplazamientos, gestos y coordinación motora. A través de los juegos de expresión corporal, el niño fortalece su confianza al experimentar control sobre su cuerpo y sus acciones.

- **Juegos de roles y dramatización**

Los juegos de roles y dramatización se sustentan en el juego simbólico, el cual, según Piaget (1961), es característico de la etapa preoperacional. En esta dimensión, el niño representa situaciones de la vida cotidiana, asume roles y recrea experiencias significativas. Estos juegos favorecen la función simbólica, la imaginación y la

socialización, permitiendo al niño expresarse libremente y fortalecer su seguridad emocional al interactuar con otros sin temor al error.

- **Juegos cooperativos**

Piaget (1961) señala que la interacción social es fundamental para el desarrollo cognitivo y moral del niño. En este sentido, los juegos cooperativos constituyen una dimensión clave del juego didáctico, ya que promueven el trabajo conjunto, el respeto de normas y la colaboración entre pares. Mediante estas experiencias, el niño desarrolla confianza en sí mismo y en los demás, aprende a compartir responsabilidades y a resolver situaciones de manera conjunta.

- **Juegos de interacción oral**

El lenguaje, según Piaget (1961), se desarrolla en estrecha relación con la acción y la interacción social. Los juegos de interacción oral permiten al niño expresar ideas, comunicar mensajes y escuchar a los demás dentro de un contexto lúdico. Esta dimensión del juego didáctico favorece la confianza comunicativa, ya que el niño se siente seguro al participar oralmente, expresar pensamientos y ser escuchado por el grupo.

En la presente investigación titulada “Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P ‘Madre Teresa de Calcuta’ de Huanta – 2025”, se ha considerado pertinente emplear como variable independiente los juegos didácticos, estructurados en las dimensiones de juegos de expresión corporal, juegos de roles y dramatización, juegos cooperativos y juegos de interacción oral.

La selección de estas dimensiones se sustenta en la teoría constructivista de Jean Piaget, quien sostiene que el aprendizaje en la infancia se construye a partir de la acción, la representación simbólica y la interacción social. Según Piaget (1961), el niño de 4 años se encuentra en la etapa preoperacional, caracterizada por el predominio del juego simbólico, la exploración corporal, el desarrollo del lenguaje y la interacción con los pares, aspectos que se vinculan directamente con el desarrollo de la confianza personal y social.

La dimensión de juegos de expresión corporal se incorpora debido a que el movimiento y la acción motriz constituyen la base del desarrollo cognitivo y emocional del niño. A través de esta dimensión, el niño reconoce su cuerpo, expresa emociones y

desarrolla seguridad en sí mismo, fortaleciendo progresivamente su confianza personal, tal como lo plantea Piaget (1961).

Asimismo, los juegos de roles y dramatización responden a la necesidad de fomentar el juego simbólico, que permite al niño representar situaciones cotidianas, asumir roles y expresar sentimientos en un ambiente seguro. Esta dimensión favorece la confianza emocional y social, ya que el niño actúa sin temor al error, desarrolla su imaginación y fortalece su autoestima mediante la interacción lúdica.

Por otro lado, la inclusión de los juegos cooperativos se justifica porque promueven la interacción social, el respeto de normas y el trabajo conjunto. Según Piaget (1961), la cooperación es esencial para el desarrollo social y moral del niño, ya que le permite aprender a confiar en los demás, compartir responsabilidades y resolver situaciones de manera colectiva, aspectos fundamentales para fortalecer la confianza grupal.

Finalmente, la dimensión de juegos de interacción oral se considera relevante debido a que el lenguaje constituye un medio esencial para la comunicación y la expresión de ideas en la infancia. A través de esta dimensión, el niño desarrolla confianza comunicativa al expresar pensamientos, escuchar a los demás y participar activamente en situaciones lúdicas, lo que contribuye al fortalecimiento de su seguridad personal y social.

En conjunto, estas dimensiones permiten abordar de manera integral el desarrollo de la confianza en los niños de 4 años, ya que articulan el movimiento, la simbolización, la cooperación y la comunicación oral. Por ello, su aplicación como variable independiente resulta pertinente y coherente con el enfoque teórico de Piaget, así como con los objetivos y el contexto educativo de la presente investigación.

2.2.1.17. Los juegos didácticos aplicados en la investigación

Los juegos didácticos aplicados en la presente investigación se sustentan en la teoría constructivista de Jean Piaget, quien concibe el aprendizaje infantil como un proceso activo en el que el niño construye sus conocimientos a partir de la interacción con el entorno, la manipulación de objetos y la experiencia directa. Desde esta perspectiva, el juego constituye una actividad fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño, especialmente en la etapa preoperacional.

De acuerdo con Piaget (1961), el juego permite al niño asimilar la realidad, expresar emociones y desarrollar progresivamente estructuras cognitivas mediante la acción. En el caso de los niños de 4 años, el juego simbólico, cooperativo y verbal favorece la representación de experiencias, la interacción social y el fortalecimiento de la confianza personal, aspectos clave abordados en esta investigación.

En coherencia con este enfoque teórico, la investigación contempló la aplicación de 20 sesiones de juegos didácticos, desarrolladas a razón de dos sesiones por semana, con una duración de 60 minutos cada una. Estas sesiones fueron planificadas de manera sistemática, respetando las características del desarrollo infantil y promoviendo aprendizajes significativos a través del juego activo y participativo.

La distribución de las sesiones se organizó en cuatro dimensiones, cada una con cinco sesiones, permitiendo abordar de manera integral el desarrollo de la confianza en los niños:

Juegos de expresión corporal (5 sesiones): orientados a favorecer el conocimiento del propio cuerpo, la expresión de emociones y la seguridad personal mediante el movimiento. Según Piaget (1961), la acción corporal constituye la base del pensamiento infantil, por lo que estas actividades fortalecen la confianza al permitir al niño explorar y expresarse libremente.

Juegos de roles y dramatización (5 sesiones): centrados en el juego simbólico, donde el niño asume roles y representa situaciones de la vida cotidiana. Piaget (1961) señala que este tipo de juego favorece la función simbólica, la socialización y la seguridad emocional, al permitir al niño actuar sin temor al error.

Juegos cooperativos (5 sesiones): diseñados para promover la interacción social, el trabajo en equipo y el respeto de normas básicas. Desde el enfoque piagetano, la cooperación contribuye al desarrollo moral y social del niño, fortaleciendo la confianza en sí mismo y en los demás a través de experiencias compartidas.

Juegos de interacción oral (5 sesiones): orientados a estimular la expresión verbal, la escucha activa y la comunicación en grupo. Piaget (1961) sostiene que el lenguaje se desarrolla en estrecha relación con la acción y la interacción social, por lo que estas actividades favorecen la confianza comunicativa del niño.

Los juegos didácticos aplicados fueron seleccionados y diseñados considerando la necesidad de crear un ambiente seguro, motivador y libre de presiones, donde el niño

pudiera participar activamente, tomar decisiones y expresar ideas con confianza. Asimismo, el docente asumió un rol mediador, facilitando las experiencias lúdicas y promoviendo el aprendizaje autónomo, tal como lo plantea la teoría de Piaget.

2.2.2. Confianza infantil

2.2.2.1. Concepto de confianza

La confianza constituye un aspecto fundamental del desarrollo socioemocional del niño, ya que influye directamente en su forma de relacionarse consigo mismo, con los demás y con el entorno. En el ámbito educativo, la confianza se vincula con la seguridad personal, la autonomía y la capacidad del niño para enfrentar nuevas experiencias de aprendizaje.

Desde una perspectiva psicológica, Erikson (1993) define la confianza como una actitud básica que se forma en las primeras etapas de la vida y que permite al individuo sentirse seguro frente al mundo. En la infancia, esta confianza básica se manifiesta cuando el niño se siente aceptado, valorado y capaz de actuar sin temor al error, lo que favorece su desarrollo emocional y social.

Por su parte, Bandura (1997) relaciona la confianza con el concepto de autoeficacia, entendido como la creencia del individuo en su capacidad para organizar y ejecutar acciones necesarias para alcanzar determinados objetivos. En el caso de los niños, la confianza se refleja en la seguridad para participar, expresar ideas y asumir retos acordes a su edad, fortaleciendo su iniciativa y participación activa en el aprendizaje.

Desde el enfoque sociocultural, Vygotsky (1978) sostiene que la confianza se construye a través de la interacción social y el acompañamiento del adulto o de los pares. El niño desarrolla confianza cuando participa en actividades compartidas, recibe apoyo y logra progresivamente realizar acciones de manera autónoma dentro de su zona de desarrollo próximo.

Asimismo, Piaget (1961) considera que la confianza se fortalece cuando el niño actúa sobre el entorno, experimenta, se equivoca y aprende a partir de la acción. En este sentido, la confianza se relaciona con la seguridad que el niño adquiere al comprobar sus propias capacidades mediante experiencias significativas, especialmente a través del juego.

En el ámbito educativo, Bisquerra (2003) señala que la confianza forma parte de la competencia emocional y se expresa en la capacidad del niño para valorarse, expresarse libremente y establecer relaciones positivas con los demás. Esta confianza emocional es esencial para el bienestar personal y el desarrollo integral en la etapa inicial.

2.2.2.2. Confianza en niños de educación inicial

La confianza en los niños de educación inicial se sustenta en el desarrollo de la confianza básica, la cual constituye el primer logro psicosocial del ser humano. De acuerdo con Erikson (1993), esta confianza se forma durante los primeros años de vida a partir de las interacciones consistentes, afectivas y seguras que el niño establece con los adultos significativos, principalmente en el entorno familiar y educativo.

En la etapa inicial, la confianza se manifiesta cuando el niño se siente seguro para explorar su entorno, expresar emociones, comunicarse con otros y participar en actividades sin temor al rechazo o al error. Según Erikson (1993), un entorno que responde de manera oportuna y afectuosa a las necesidades del niño favorece la construcción de una percepción positiva de sí mismo y del mundo, fortaleciendo su seguridad emocional.

Asimismo, Erikson sostiene que la confianza en esta etapa no solo se relaciona con el cuidado físico, sino también con el reconocimiento emocional y social. En el contexto educativo, el niño desarrolla confianza cuando percibe que el docente es una figura cercana, predecible y respetuosa, lo que le permite actuar con mayor autonomía, iniciativa y disposición para aprender.

En consecuencia, la confianza en los niños de educación inicial, desde la perspectiva de Erikson, constituye la base del desarrollo emocional y social posterior, ya que un niño que ha construido una confianza sólida muestra mayor seguridad, estabilidad emocional y capacidad para establecer relaciones positivas en el aula y en su entorno social.

2.2.2.3. Fundamentación teórica de la confianza en educación inicial

La confianza en la educación inicial se fundamenta en la teoría del desarrollo psicosocial propuesta por Erik Erikson, quien sostiene que el desarrollo humano se estructura en etapas, cada una caracterizada por un conflicto psicosocial que debe resolverse para lograr un desarrollo saludable. En la primera etapa, denominada confianza básica versus desconfianza, el niño construye las bases de su seguridad emocional y social (Erikson, 1993).

Desde esta perspectiva, la confianza se desarrolla cuando el niño experimenta un entorno estable, predecible y afectivamente significativo, donde sus necesidades físicas, emocionales y sociales son atendidas de manera consistente. En el nivel de educación inicial, esta confianza se manifiesta en la disposición del niño para explorar el entorno, interactuar con sus pares y adultos, expresar emociones y asumir pequeños retos propios de su edad (Erikson, 1993).

Erikson enfatiza que la confianza no se limita al vínculo con los cuidadores primarios, sino que se amplía progresivamente hacia otros contextos, como la escuela. En este sentido, el docente de educación inicial cumple un rol fundamental como figura de apego secundario, ya que mediante interacciones afectuosas, respeto por los ritmos de aprendizaje y acompañamiento constante, contribuye a fortalecer la seguridad emocional del niño.

Asimismo, cuando la confianza se consolida en esta etapa, el niño desarrolla una percepción positiva de sí mismo y de los demás, lo que favorece la autonomía, la iniciativa y la participación activa en las actividades pedagógicas. Por el contrario, la ausencia de experiencias confiables puede generar inseguridad, retraimiento y dificultades en la interacción social (Erikson, 1993).

2.2.2.4. Desarrollo socioemocional en la infancia

El desarrollo socioemocional en la infancia se fundamenta en la teoría del desarrollo psicosocial propuesta por Erik Erikson, quien sostiene que el ser humano atraviesa una serie de etapas evolutivas, cada una caracterizada por un conflicto psicosocial cuya resolución influye en la personalidad y el comportamiento futuro. En la primera infancia, el desarrollo socioemocional se centra principalmente en la construcción de la confianza básica, la autonomía y la iniciativa (Erikson, 1993).

Según Erikson (1993), durante los primeros años de vida el niño establece vínculos afectivos significativos que le permiten sentirse seguro y valorado. Estas relaciones constituyen la base del desarrollo emocional, ya que un entorno afectivo y estable favorece la expresión de emociones, el control emocional y la adaptación social. En el contexto educativo inicial, el niño manifiesta su desarrollo socioemocional a través de la interacción con sus pares, la participación en actividades grupales y la expresión libre de sentimientos.

Asimismo, Erikson señala que el desarrollo socioemocional se fortalece cuando el niño logra superar progresivamente los temores propios de su edad y se siente capaz de explorar su entorno con seguridad. La escuela, como espacio socializador, cumple un rol

esencial en este proceso, ya que brinda oportunidades para el aprendizaje de normas, la cooperación y la resolución de conflictos de manera adecuada.

En la educación inicial, un desarrollo socioemocional saludable se evidencia en la confianza del niño para interactuar, comunicar sus necesidades y asumir pequeños retos de manera autónoma. Por el contrario, cuando este desarrollo no es adecuadamente acompañado, pueden presentarse conductas de inseguridad, retraimiento o dependencia excesiva (Erikson, 1993).

2.2.2.5. Características de la confianza infantil

La confianza infantil constituye un elemento esencial del desarrollo socioemocional durante la primera infancia. De acuerdo con la teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson, la confianza se construye a partir de experiencias tempranas de seguridad emocional, afecto y cuidado consistente, las cuales influyen directamente en la forma en que el niño se relaciona consigo mismo y con los demás (Erikson, 1993).

Según Erikson (1993), una de las principales características de la confianza infantil es la sensación de seguridad emocional, que se manifiesta cuando el niño se siente protegido y aceptado en su entorno. Esta seguridad le permite explorar el espacio, interactuar con otros niños y participar activamente en las actividades propuestas sin temor al rechazo o al fracaso.

Otra característica relevante es la disposición a la exploración, ya que el niño confiado muestra curiosidad por su entorno y se anima a descubrir nuevas experiencias. Erikson sostiene que la confianza favorece la iniciativa del niño, permitiéndole asumir pequeños retos acordes a su edad, lo cual fortalece su autonomía progresiva.

Asimismo, la expresión libre de emociones constituye una característica fundamental de la confianza infantil. El niño que ha desarrollado confianza es capaz de manifestar sus emociones, necesidades e ideas de manera espontánea, sin experimentar ansiedad excesiva. Según Erikson (1993), esta capacidad emocional es resultado de un entorno que valida y respeta las expresiones del niño.

La capacidad para establecer relaciones positivas es otra característica de la confianza infantil. Erikson señala que los niños confiados tienden a interactuar con sus pares y adultos de forma abierta y cooperativa, mostrando actitudes de respeto, empatía y colaboración en los espacios educativos.

Finalmente, la percepción positiva de sí mismo es una característica clave de la confianza infantil. El niño que se siente capaz y valorado desarrolla una autoimagen favorable, lo que influye directamente en su participación activa en el aprendizaje y en su bienestar emocional (Erikson, 1993).

2.2.2.6. Elementos de la la confianza infantil

La confianza infantil se construye a partir de diversos elementos que intervienen en el desarrollo socioemocional del niño durante la primera infancia. Desde la teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson, la confianza se forma cuando el niño experimenta un entorno afectivo estable, coherente y predecible, que le permite sentirse seguro y valorado (Erikson, 1993).

Uno de los elementos fundamentales de la confianza infantil es la seguridad emocional, la cual se desarrolla cuando el niño percibe que sus necesidades físicas y emocionales son atendidas de manera constante. Según Erikson (1993), esta seguridad permite al niño establecer una relación positiva con el entorno y enfrentar nuevas experiencias con tranquilidad.

Otro elemento esencial es el vínculo afectivo, entendido como la relación cercana y cálida que el niño establece con los adultos significativos, como la familia y el docente. Erikson sostiene que un vínculo afectivo sólido fortalece la confianza del niño y le proporciona una base emocional segura para la exploración y el aprendizaje.

Asimismo, la consistencia en las interacciones constituye un elemento clave de la confianza infantil. Cuando el niño recibe respuestas predecibles y coherentes frente a sus acciones y emociones, desarrolla una sensación de estabilidad que favorece su seguridad emocional (Erikson, 1993).

La experiencia de logro es otro elemento importante, ya que la confianza se fortalece cuando el niño logra realizar actividades acordes a su edad y recibe reconocimiento por sus esfuerzos. Erikson explica que estas experiencias contribuyen a la percepción positiva de sí mismo y al desarrollo de la autonomía.

Finalmente, el ambiente emocionalmente favorable representa un elemento indispensable en la construcción de la confianza infantil. Un entorno caracterizado por el respeto, la aceptación y la ausencia de amenazas permite al niño expresarse libremente y participar activamente en las actividades educativas, fortaleciendo su bienestar emocional (Erikson, 1993).

2.2.2.7. Clasificación de la confianza infantil

La confianza infantil puede clasificarse a partir de la teoría del desarrollo psicosocial propuesta por Erik Erikson, quien explica que la confianza se construye progresivamente en la primera infancia y se manifiesta de distintas formas según la calidad de las experiencias emocionales y sociales que el niño vivencia en su entorno (Erikson, 1993).

Desde esta perspectiva, Erikson plantea una clasificación implícita de la confianza infantil que se expresa en dos grandes formas: confianza básica y desconfianza, las cuales influyen directamente en el desarrollo socioemocional del niño.

1. Confianza básica

La confianza básica se desarrolla cuando el niño experimenta un entorno estable, afectivo y predecible, en el que sus necesidades son atendidas oportunamente. Según Erikson (1993), esta forma de confianza permite que el niño se sienta seguro frente al mundo, desarrolle una actitud positiva hacia los demás y manifieste disposición para explorar, interactuar y aprender.

En el contexto de la educación inicial, la confianza básica se evidencia cuando el niño participa activamente en las actividades, se comunica con seguridad, establece relaciones positivas con sus pares y docentes, y muestra iniciativa en el juego y el aprendizaje. Esta clasificación de la confianza es fundamental, ya que constituye la base para el desarrollo de la autonomía, la cooperación y la autoestima.

2. Desconfianza

La desconfianza surge cuando el niño enfrenta experiencias de inseguridad, inconsistencias en el cuidado o respuestas afectivas inadecuadas por parte de los adultos significativos. Erikson (1993) señala que, en estos casos, el niño puede desarrollar temor, inseguridad y retraimiento frente a su entorno.

En la educación inicial, la desconfianza se manifiesta en conductas como el aislamiento, la falta de participación, el miedo al error y la dependencia excesiva del adulto. Esta forma de clasificación de la confianza refleja dificultades en el desarrollo socioemocional que pueden afectar el aprendizaje y la interacción social del niño.

En conclusión, Erikson clasifica la confianza infantil en confianza básica y desconfianza, entendidas como polos opuestos de un mismo proceso evolutivo. La predominancia de la confianza básica favorece el desarrollo integral del niño, mientras que

la desconfianza limita su seguridad emocional y social. Por ello, en la educación inicial resulta fundamental promover experiencias pedagógicas, como los juegos didácticos, que fortalezcan la confianza básica y reduzcan las manifestaciones de desconfianza.

2.2.2.8. Importancia de la confianza infantil

La confianza infantil constituye un pilar fundamental del desarrollo integral del niño durante la primera infancia. Desde la teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson, la confianza se configura como el primer logro evolutivo que permite al niño establecer una relación positiva consigo mismo, con los demás y con el entorno (Erikson, 1993).

Según Erikson (1993), la confianza es esencial porque brinda al niño una base de seguridad emocional que le permite explorar su entorno sin temor, expresar emociones y participar activamente en las experiencias de aprendizaje. En el contexto de la educación inicial, esta seguridad favorece la adaptación del niño al ambiente escolar y fortalece su disposición para interactuar con sus pares y docentes.

Asimismo, la confianza infantil es importante porque contribuye al desarrollo de la autonomía y la iniciativa. Erikson sostiene que un niño que confía en sí mismo y en los demás se siente capaz de asumir pequeños retos, tomar decisiones acordes a su edad y perseverar ante las dificultades. Estas habilidades resultan fundamentales para el aprendizaje significativo y el desarrollo personal.

Otro aspecto relevante de la importancia de la confianza infantil es su influencia en la construcción de relaciones sociales positivas. Erikson señala que la confianza permite al niño establecer vínculos afectivos saludables, desarrollar actitudes de cooperación y respeto, y participar en actividades grupales de manera segura y armoniosa.

Finalmente, la confianza infantil tiene un impacto directo en el bienestar emocional y la formación de la personalidad. Cuando la confianza se consolida en la infancia, el niño desarrolla una percepción positiva de sí mismo, mayor estabilidad emocional y mejores habilidades para enfrentar situaciones nuevas en etapas posteriores de su vida (Erikson, 1993).

2.2.2.9. Niveles de la confianza infantil

Niveles de la confianza infantil según Erikson:

La confianza infantil se desarrolla de manera progresiva durante la primera infancia y puede analizarse en distintos niveles, según la teoría del desarrollo psicosocial

propuesta por Erik Erikson. Este autor sostiene que la confianza se construye a partir de las experiencias tempranas de seguridad emocional y se manifiesta en diferentes grados conforme el niño interactúa con su entorno social y educativo (Erikson, 1993).

Desde esta perspectiva, los niveles de la confianza infantil pueden comprenderse como un continuo que va desde una confianza incipiente hasta una confianza consolidada, en función de la calidad de las interacciones y del acompañamiento emocional recibido.

1. Nivel inicial de confianza

El nivel inicial de confianza se caracteriza por la dependencia del niño hacia las figuras adultas significativas. Según Erikson (1993), en este nivel el niño comienza a sentir seguridad cuando percibe atención, cuidado y respuestas afectivas consistentes. En la educación inicial, este nivel se evidencia cuando el niño requiere la presencia constante del docente para participar en actividades y expresar sus emociones.

2. Nivel intermedio de confianza

En el nivel intermedio, el niño demuestra mayor seguridad emocional y empieza a interactuar con mayor autonomía en su entorno. Erikson señala que, en este nivel, el niño se anima a explorar, a participar en juegos grupales y a comunicarse con sus pares, aunque aún necesita orientación y acompañamiento del adulto (Erikson, 1993).

En el contexto educativo, este nivel se manifiesta cuando el niño participa activamente en actividades pedagógicas, expresa sus ideas con mayor seguridad y establece relaciones sociales de manera progresiva.

3. Nivel avanzado de confianza

El nivel avanzado de confianza se caracteriza por una seguridad emocional consolidada. Según Erikson (1993), en este nivel el niño confía en sí mismo y en los demás, mostrando iniciativa, autonomía y disposición para enfrentar nuevos retos. En la educación inicial, el niño con un nivel avanzado de confianza participa espontáneamente, colabora con sus compañeros y expresa emociones e ideas sin temor.

Por tanto, Erikson permite comprender los niveles de la confianza infantil como un proceso evolutivo que avanza desde una confianza dependiente hacia una confianza autónoma y segura. Estos niveles reflejan el desarrollo socioemocional del niño y

constituyen una base fundamental para el aprendizaje, la socialización y el bienestar emocional en la educación inicial.

2.2.2.10. Dimensiones de la confianza infantil

Dimensiones de la confianza infantil según Erikson:

La confianza infantil es un constructo psicológico complejo que se manifiesta a través de diversas dimensiones interrelacionadas, las cuales se desarrollan durante la primera infancia a partir de las experiencias afectivas y sociales del niño. Desde la teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson, la confianza constituye el primer logro evolutivo y se expresa en diferentes dimensiones que influyen en el desarrollo socioemocional del niño (Erikson, 1993).

1. Dimensión emocional de la confianza

La dimensión emocional de la confianza se refiere a la seguridad afectiva que el niño experimenta en relación consigo mismo y con las personas que lo rodean. Según Erikson (1993), cuando el niño recibe cuidado constante y respuestas afectivas adecuadas, desarrolla sentimientos de seguridad, estabilidad emocional y bienestar. En la educación inicial, esta dimensión se evidencia cuando el niño expresa sus emociones libremente, se siente tranquilo en el aula y busca apoyo del docente sin temor.

2. Dimensión social de la confianza

La dimensión social de la confianza se relaciona con la capacidad del niño para establecer relaciones positivas con sus pares y adultos. Erikson señala que la confianza favorece la interacción social, la cooperación y el respeto mutuo (Erikson, 1993). En el aula inicial, esta dimensión se manifiesta cuando el niño participa en juegos grupales, comparte materiales y se integra con seguridad a las actividades colectivas.

3. Dimensión personal de la confianza

La dimensión personal de la confianza hace referencia a la percepción que el niño tiene de sus propias capacidades. Según Erikson (1993), un niño que ha desarrollado confianza básica se siente competente para actuar, explorar y enfrentar nuevos desafíos. En la educación inicial, esta dimensión se evidencia cuando el niño muestra iniciativa, toma decisiones sencillas y persevera en las actividades propuestas.

Dimensiones de la confianza infantil según Bandura:

La confianza infantil puede comprenderse desde la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, quien introduce el concepto de autoeficacia como la creencia del individuo en su capacidad para organizar y ejecutar acciones necesarias para lograr determinados objetivos (Bandura, 1997). En la infancia, esta percepción de capacidad se manifiesta como confianza y se desarrolla a través de la interacción social y las experiencias de éxito.

Desde esta perspectiva, la confianza infantil se estructura en diversas dimensiones que influyen en el comportamiento, la participación y el desarrollo socioemocional del niño en el aula inicial.

1. Dimensión cognitiva de la confianza

La dimensión cognitiva se refiere a las creencias que el niño construye sobre sus propias capacidades. Según Bandura (1997), el niño desarrolla confianza cuando percibe que puede comprender, aprender y resolver situaciones de acuerdo con su edad. En educación inicial, esta dimensión se manifiesta cuando el niño se atreve a intentar actividades nuevas y confía en su capacidad para realizarlas.

2. Dimensión conductual de la confianza

La dimensión conductual está relacionada con la forma en que el niño actúa frente a retos y situaciones sociales. Bandura señala que la confianza se evidencia en la conducta cuando el niño participa activamente, persevera ante la dificultad y muestra iniciativa (Bandura, 1997). En el aula inicial, esta dimensión se observa cuando el niño se involucra en juegos, sigue consignas y asume roles dentro de actividades grupales.

3. Dimensión social de la confianza

La dimensión social de la confianza se vincula con la interacción del niño con sus pares y adultos. Bandura (1997) sostiene que la confianza se fortalece mediante el aprendizaje vicario y la observación de modelos positivos. En la educación inicial, esta dimensión se manifiesta cuando el niño coopera, se comunica con seguridad y establece relaciones sociales basadas en el respeto y la colaboración.

Dimensiones de la confianza infantil según Piaget:

Desde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, la confianza infantil se construye progresivamente a partir de la interacción activa del niño con su entorno físico y social. Piaget sostiene que el niño es un sujeto activo que aprende mediante la

exploración, el juego y la interacción, procesos que fortalecen su seguridad emocional y su confianza en sí mismo y en los demás (Piaget, 1969).

En el nivel de educación inicial, la confianza se manifiesta en distintas dimensiones que se relacionan con el desarrollo cognitivo, social y comunicativo del niño. En este sentido, se identifican las siguientes dimensiones:

1. Confianza personal

La confianza personal se refiere a la seguridad que el niño desarrolla respecto a sus propias capacidades para actuar, explorar y resolver situaciones. Según Piaget (1969), el niño construye su conocimiento a través de la acción; cuando sus acciones tienen resultados positivos, se fortalece su sentimiento de competencia y confianza en sí mismo.

En la educación inicial, esta dimensión se manifiesta cuando el niño muestra iniciativa para participar en actividades, intenta resolver retos por sí mismo y persevera ante dificultades. La confianza personal se fortalece especialmente a través del juego, ya que permite al niño experimentar sin temor al error y validar sus capacidades cognitivas y motrices.

2. Confianza social

La confianza social se relaciona con la seguridad que el niño desarrolla al interactuar con sus pares y con los adultos. Piaget señala que el desarrollo cognitivo está estrechamente vinculado a la socialización, ya que el niño aprende mediante la cooperación, el intercambio de ideas y el respeto de normas compartidas (Piaget, 1965).

En el aula inicial, esta dimensión se evidencia cuando el niño participa en juegos grupales, coopera con sus compañeros, respeta turnos y acepta reglas. La confianza social se fortalece cuando el niño se siente aceptado dentro del grupo y percibe que sus acciones son valoradas por los demás.

3. Confianza comunicativa

La confianza comunicativa hace referencia a la seguridad que el niño desarrolla para expresar ideas, pensamientos y emociones de manera oral. Según Piaget (1969), el lenguaje se desarrolla a partir de la interacción social y del pensamiento simbólico, siendo el juego un medio fundamental para su consolidación.

En la educación inicial, esta dimensión se manifiesta cuando el niño se expresa oralmente sin temor, participa en conversaciones, formula preguntas y comunica sus ideas durante actividades lúdicas. La confianza comunicativa se fortalece cuando el niño encuentra un entorno seguro que respeta sus expresiones y le brinda oportunidades para comunicarse libremente.

En la presente investigación titulada “Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P ‘Madre Teresa de Calcuta’ de Huanta – 2025”, se adopta la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget como fundamento teórico principal para la variable dependiente confianza en niños de 4 años, debido a su enfoque constructivista y a su pertinencia con el desarrollo integral del niño en la etapa de educación inicial.

Piaget sostiene que el niño es un sujeto activo que construye su conocimiento a través de la interacción con el entorno, la exploración y el juego. Estas experiencias permiten al niño desarrollar progresivamente la seguridad en sus propias capacidades, elemento esencial de la confianza infantil (Piaget, 1969). En este sentido, la confianza no se concibe como una característica innata, sino como un proceso que se construye a partir de la acción, la experiencia y la interacción social.

Asimismo, la teoría de Piaget resulta pertinente para esta investigación, ya que los niños de 4 años se encuentran en la etapa preoperacional, caracterizada por el desarrollo del pensamiento simbólico, el lenguaje y la interacción social. En esta etapa, el juego cumple un rol fundamental, pues permite al niño expresar ideas, asumir roles, interactuar con otros y validar sus capacidades personales, sociales y comunicativas, dimensiones directamente relacionadas con la confianza infantil (Piaget, 1965).

La elección de Piaget también se justifica porque su enfoque permite operacionalizar la confianza infantil en dimensiones observables y evaluables en el aula inicial, tales como la confianza personal, la confianza social y la confianza comunicativa. Estas dimensiones se evidencian en la iniciativa del niño para participar, su interacción con pares y su seguridad para expresar ideas, aspectos que pueden ser fortalecidos mediante la aplicación sistemática de juegos didácticos.

Finalmente, el sustento teórico de Piaget se articula coherentemente con la variable independiente de la investigación, los juegos didácticos, ya que el autor reconoce al juego como una actividad esencial para el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño. Por ello, la teoría piagetana permite explicar de manera sólida cómo

la aplicación de juegos didácticos contribuye al fortalecimiento de la confianza infantil en niños de educación inicial.

Por tanto, se justifica la elección de Jean Piaget como autor base para la variable dependiente de la presente investigación, debido a la coherencia entre su teoría del desarrollo cognitivo, la etapa evolutiva de los niños de 4 años y el enfoque lúdico del programa experimental, garantizando así un sustento teórico sólido y pertinente para el estudio.

2.2.2.11. Relación entre juegos didácticos y confianza infantil

La relación entre los juegos didácticos y la confianza infantil puede explicarse desde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, quien sostiene que el juego constituye una actividad esencial mediante la cual el niño construye conocimientos, desarrolla habilidades sociales y fortalece su seguridad emocional a partir de la interacción con el entorno (Piaget, 1962).

Según Piaget (1962), el juego permite al niño actuar libremente, experimentar, cometer errores y resolver situaciones sin temor a sanciones, lo que favorece el desarrollo de la confianza en sí mismo. En este sentido, los juegos didácticos, al estar estructurados con una intencionalidad pedagógica, ofrecen experiencias significativas que fortalecen la seguridad emocional y la iniciativa del niño en el contexto educativo.

Asimismo, Piaget señala que el juego promueve la asimilación y acomodación, procesos mediante los cuales el niño integra nuevas experiencias a sus esquemas mentales. Durante los juegos didácticos, el niño interactúa con materiales, normas y compañeros, lo que le permite desarrollar confianza para tomar decisiones, expresar ideas y participar activamente en actividades grupales

Desde esta perspectiva, los juegos didácticos contribuyen al fortalecimiento de la confianza infantil al generar espacios de interacción social, donde el niño aprende a cooperar, respetar turnos y comunicar sus pensamientos. Piaget (1962) enfatiza que estas experiencias sociales favorecen la seguridad emocional, ya que el niño se siente parte de un grupo y reconocido por sus pares.

Además, el carácter lúdico de los juegos didácticos reduce la ansiedad y el temor al error, permitiendo que el niño enfrente nuevos desafíos con mayor seguridad. Piaget sostiene que cuando el aprendizaje se da a través del juego, el niño se involucra

activamente y desarrolla una actitud positiva hacia sí mismo y hacia el aprendizaje (Piaget, 1962).

Finalmente, desde la teoría de Piaget, los juegos didácticos se relacionan directamente con la confianza infantil, ya que promueven la exploración, la interacción social y la participación activa, elementos fundamentales para el desarrollo de la seguridad emocional y la confianza en los niños de educación inicial.

2.2.2.12. Juego como estrategia para fortalecer la confianza

El juego constituye una estrategia fundamental para el fortalecimiento de la confianza infantil, desde la perspectiva sociocultural propuesta por Lev Vygotsky. Este autor sostiene que el desarrollo del niño se produce a través de la interacción social y el uso de herramientas culturales, siendo el juego una de las actividades privilegiadas para promover la seguridad emocional y la confianza en sí mismo (Vygotsky, 1979).

Según Vygotsky (1979), el juego crea un espacio seguro en el que el niño puede asumir roles, expresar emociones y tomar decisiones sin temor al error. Esta libertad favorece el desarrollo de la confianza, ya que el niño se siente capaz de actuar, comunicarse y resolver situaciones dentro de un entorno lúdico guiado.

Asimismo, el juego permite al niño interactuar con sus pares y con el adulto mediador, lo cual fortalece la confianza interpersonal. Vygotsky explica que, mediante la zona de desarrollo próximo, el niño logra realizar actividades que inicialmente no podría hacer solo, pero que consigue con el acompañamiento del docente o de otros niños. Estas experiencias exitosas fortalecen la confianza del niño en sus propias capacidades (Vygotsky, 1979).

Desde esta perspectiva, el juego como estrategia pedagógica promueve la participación activa del niño en el aprendizaje, favoreciendo la expresión oral, la cooperación y el respeto por normas compartidas. Estas experiencias sociales contribuyen al desarrollo de una confianza progresiva que se manifiesta en la iniciativa, la seguridad emocional y la disposición para enfrentar nuevos desafíos.

En el nivel de educación inicial, el uso intencional del juego como estrategia permite crear ambientes de aprendizaje afectivos y motivadores, donde el niño se siente valorado y capaz. De este modo, el juego se convierte en un medio eficaz para fortalecer la confianza infantil y favorecer el desarrollo integral del niño (Vygotsky, 1979).

2.2.2.13. Juegos didácticos y confianza en el aula inicial

La relación entre los juegos didácticos y la confianza en el aula inicial puede explicarse desde el enfoque constructivista propuesto por Jerome Bruner, quien sostiene que el aprendizaje se produce de manera activa cuando el niño interactúa con el entorno y construye sus conocimientos a partir de experiencias significativas, siendo el juego una estrategia esencial en este proceso (Bruner, 1986).

Según Bruner (1986), los juegos didácticos generan un ambiente de aprendizaje seguro y motivador que favorece la confianza infantil, ya que permiten al niño explorar, experimentar y expresar sus ideas sin temor al error. En el aula inicial, estas experiencias lúdicas fortalecen la seguridad emocional del niño y promueven su participación activa en las actividades pedagógicas.

Asimismo, Bruner señala que el juego facilita la interacción social y el andamiaje, mediante los cuales el docente guía y acompaña el aprendizaje del niño. Este acompañamiento pedagógico contribuye al fortalecimiento de la confianza, ya que el niño se siente apoyado y reconocido en sus esfuerzos, desarrollando una percepción positiva de sus capacidades.

Desde esta perspectiva, los juegos didácticos favorecen el desarrollo de la confianza en el aula inicial al promover la comunicación, la cooperación y el respeto por normas compartidas. El niño, al participar en juegos estructurados, aprende a confiar en sí mismo y en sus compañeros, fortaleciendo sus relaciones interpersonales y su bienestar emocional (Bruner, 1986).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

La aplicación de los juegos didácticos fortalece significativamente la confianza en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta” de Huanta – 2025.

3.1.2. Hipótesis específica

1. Los juegos de expresión corporal influyen positivamente en la confianza personal de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta” de Huanta.
2. Los juegos de roles y dramatización contribuyen significativamente a la confianza social de los niños de 4 años.
3. Los juegos cooperativos fortalecen de manera positiva la confianza social en los niños de 4 años.
4. Los juegos de interacción oral inciden favorablemente en el desarrollo de la confianza comunicativa de los niños de 4 años.

3.2. Variables de investigación

3.2.1. Variable independiente (VI): Aplicación de los juegos didácticos.

Dimensiones:

1. Juegos de expresión corporal
2. Juegos de roles y dramatización
3. Juegos cooperativos

4. Juegos de interacción oral

3.2.2. Variable dependiente (VD): Confianza en los niños de 4 años.

Dimensiones:

1.Confianza personal

2. Confianza social

3. Confianza comunicativa

CAPÍTULO IV

MÉTODO

4.1. Enfoque de investigación

La investigación se enmarca en el enfoque cuantitativo, ya que se busca comprobar, mediante el análisis estadístico de datos numéricos, los efectos de la aplicación de los juegos didácticos sobre el fortalecimiento de la confianza en los niños de 4 Años de La Institución Educativa Inicial N.° 429-176/Mx-P "Madre Teresa De Calcuta" de Huanta. Este enfoque permite trabajar con la medición objetiva de las variables, asegurando validez y confiabilidad en los resultados. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el enfoque cuantitativo "utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías" (p. 4). En este sentido, la investigación cuantitativa resulta adecuada para contrastar la hipótesis planteada en el estudio.

4.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada, ya que busca la utilización práctica de los conocimientos teóricos para resolver una problemática concreta en el contexto educativo: el fortalecimiento de la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/Mx-P "Madre Teresa De Calcuta" de Huanta. A diferencia de la investigación básica, que se orienta hacia la generación de conocimientos, la investigación aplicada pretende dar respuesta a una necesidad real y práctica. Al respecto, Bernal (2010) sostiene que "la investigación aplicada busca conocer para

hacer, para actuar, para construir, para modificar; se halla fundamentalmente interesada en la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial" (p. 113).

En este caso, la aplicación de los juegos didácticos constituye una estrategia pedagógica que se implementa con fines de intervención, buscando cambios positivos y verificables en la conducta de los niños.

4.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo, puesto que no se limita a describir ni a relacionar variables, sino que busca demostrar el efecto causal que produce la aplicación de los juegos didácticos (variable independiente) en el fortalecimiento de la confianza (variable dependiente). Como señalan Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el nivel explicativo "se centra en responder a las causas de los eventos físicos o sociales, es decir, busca explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da" (p. 93).

En este estudio, se pretende explicar si la implementación sistemática de juegos didácticos permite fortalecer la confianza de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta" de Huanta.

4.4. Diseño de investigación

El diseño adoptado corresponde al preexperimental, específicamente el diseño de un solo grupo con pretest y postest. Este diseño consiste en evaluar a un grupo de niños antes de la aplicación del programa de juegos didácticos (pretest) y nuevamente después de su aplicación (postest), con el fin de determinar si existen cambios significativos en la confianza infantil.

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), "en los diseños preexperimentales el grupo de estudio recibe un estímulo o tratamiento y se realizan observaciones antes y después de su aplicación, sin grupo de comparación" (p. 159).

Este diseño resulta pertinente, considerando que se trabajará con un solo grupo de estudio de niños de 4 años y que la finalidad principal es medir el impacto de la intervención pedagógica.

4.5. Población y muestra

4.5.1. Población

En investigación científica, la población se define como el conjunto total de elementos, sujetos u objetos que poseen características comunes y sobre los cuales se desea realizar inferencias (Hernández-Sampieri et al., 2014). En el ámbito educativo, la población está conformada por los estudiantes que comparten condiciones similares de edad, contexto y nivel educativo, siendo el punto de partida para el desarrollo del estudio.

Según Hernández-Sampieri et al. (2014), la población debe delimitarse de manera clara y precisa, considerando criterios como edad, nivel educativo y contexto institucional, a fin de garantizar la validez y pertinencia de los resultados de la investigación.

En la presente investigación titulada:*"Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P 'Madre Teresa de Calcuta' de Huanta – 2025",* la población está conformada por 41 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad que asisten a la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta", ubicada en el distrito de Huanta, durante el año 2025.

Tabla 1

Distribución de la población

Edades	Niños y niñas		Total
	Varones	Mujeres	
3 años	6	6	12
4 años	7	7	14
5 años	10	5	15
Total	**23**	**18**	**41**

4.5.2. Muestra

En investigación científica, la muestra se define como una parte representativa de la población que es seleccionada con el propósito de obtener información relevante para el estudio, permitiendo realizar inferencias sobre el universo investigado (Hernández-Sampieri et al., 2014). La correcta selección de la muestra es fundamental para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados.

Según Hernández-Sampieri et al. (2014), la muestra debe delimitarse considerando criterios claros como edad, características comunes y accesibilidad, especialmente en investigaciones educativas donde el grupo de estudio comparte un contexto institucional específico.

En la presente investigación titulada “Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P ‘Madre Teresa de Calcuta’ de Huanta – 2025”, la muestra está conformada por 14 niños y niñas de 4 años de edad que pertenecen a la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”.

La selección de esta muestra responde a criterios intencionales, dado que los niños de 4 años presentan características evolutivas acordes con los objetivos de la investigación y se encuentran en una etapa clave para el desarrollo de la confianza personal, social y comunicativa. Asimismo, la muestra es accesible y pertinente, permitiendo la aplicación del programa experimental basado en juegos didácticos.

En consecuencia, la muestra seleccionada resulta adecuada para analizar los efectos de los juegos didácticos en el fortalecimiento de la confianza infantil, garantizando la coherencia metodológica y el logro de los objetivos propuestos en la investigación.

Tabla 2

Distribución de la muestra

Edad	Niños y niñas		Total
	Varones	Mujeres	
4 años	7	7	14
Total	**7**	**7**	**14**

4.5.3. Muestreo

El muestreo es el procedimiento mediante el cual se selecciona una parte de la población con la finalidad de obtener información representativa para el desarrollo de una investigación científica. Según Hernández-Sampieri et al. (2014), el muestreo permite delimitar el grupo de estudio y aplicar los instrumentos de investigación de manera sistemática, considerando criterios previamente establecidos.

En investigaciones educativas, el tipo de muestreo se determina de acuerdo con los objetivos del estudio, las características de la población y la accesibilidad de los participantes. Hernández-Sampieri et al. (2014) señalan que el muestreo no probabilístico intencional se emplea cuando el investigador selecciona deliberadamente a los participantes que cumplen con características específicas relevantes para la investigación.

En la presente investigación titulada “Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P ‘Madre Teresa de Calcuta’ de Huanta – 2025”, se empleó el muestreo no

probabilístico de tipo intencional, debido a que la selección de los participantes se realizó considerando criterios previamente definidos, tales como la edad (4 años), la permanencia en la institución educativa y la pertinencia con los objetivos del estudio.

Este tipo de muestreo resulta adecuado, ya que permite seleccionar a los 14 niños y niñas de 4 años de edad que conforman la muestra, quienes presentan características homogéneas y se encuentran en una etapa del desarrollo clave para el fortalecimiento de la confianza personal, social y comunicativa. Asimismo, el muestreo intencional garantiza la viabilidad del programa experimental basado en juegos didácticos y la aplicación adecuada de los instrumentos de evaluación.

En consecuencia, el muestreo seleccionado asegura la coherencia metodológica del estudio y contribuye al logro de los objetivos planteados en la investigación.

4.6. Definición y operacionalización de las variables

Tabla 3

Variable	Definición conceptual de la variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento /escala de medición
Variable independiente (VI): Aplicación de los juegos didácticos.	Según Piaget (1972), el juego constituye una actividad fundamental en la infancia, pues favorece la asimilación de experiencias, el desarrollo de la imaginación, la interacción social y la construcción de conocimientos.	Se entiende como la aplicación sistemática de actividades lúdicas didácticos, diseñadas para estimular la expresión corporal, la representación de roles, la cooperación y la interacción oral con objetivos, tiempos, materiales y criterios de aplicación estandarizado para los niños de 4 años.	Juegos de expresión corporal.	-Coordinación de movimientos -Expresión de emociones -Creatividad gestual.	-Se desplaza libremente en el espacio al ritmo de canciones. - Representa emociones con gestos. - Usa movimientos para comunicar ideas. - Sigue consignas motoras con autonomía. - Imitación de posturas corporales. -Muestra disfrute y espontaneidad al moverse.	Técnica: Observación estructurada. **Instrumento:** Lista de cotejo (para verificar las sesiones de aprendizaje). **Escala de medición:** Escala de frecuencia tipo Likert simplificada (3 niveles): • Nunca (0) • A veces (1) • Siempre (2) "Programa experimental de juegos didácticos" diseñado para fortalecer la
			Juegos de roles y dramatización.	Representación de personajes -Comprensión de situaciones -Expresión de diálogos simples.	-Asume un rol durante dramatizaciones. - Recrea situaciones cotidianas en el juego. - Utiliza frases para representar un personaje. - Respeta turnos en la dramatización. - Usa materiales para simbolizar. - Mantiene su papel durante la actividad.	
			Juegos cooperativos.	-Trabajo en equipo -Respeto de reglas -Resolución conjunta de problemas.	-Participa en juegos en parejas o grupos. - Acepta reglas propuestas en el juego. - Comparte materiales con sus compañeros. - Ayuda a completar una tarea grupal. - Se mantiene en la dinámica grupal. - Celebra los logros con el grupo.	
			Juegos de interacción oral.	-Comunicación verbal. -Escucha activa.	-Responde a preguntas de sus compañeros. - Hace preguntas relacionadas con el juego. - Escucha con atención a los demás. - Usa vocabulario sencillo para dialogar.	

				-Intercambio de ideas.	- Narra lo que está haciendo. - Inicia conversaciones durante el juego. - Participa en juegos de rimas, canciones o adivinanzas.	confianza (20 juegos didácticos).
Variable dependiente (VD): Confianza en los niños de 4 años.	Según Piaget (1975), la confianza se construye en la infancia mediante la interacción social, el desarrollo de la autonomía y la comunicación, permitiendo al niño desenvolverse con seguridad en distintos contextos.	Se refiere al grado de seguridad personal, social y comunicativa que manifiestan los niños de 4 años al interactuar en actividades lúdicas y sociales dentro del aula.	Confianza personal.	-Seguridad en la ejecución de tareas. -Autonomía en decisiones. Autorregulación emocional.	-Realiza tareas sin temor a equivocarse. -Se muestra seguro al hablar frente a sus pares. -Toma decisiones simples en el juego. -Persiste en una tarea sin frustrarse fácilmente. - Expresa sus gustos y preferencias. - Demuestra iniciativa al participar. - Reconoce logros propios. - Se recupera ante errores sin desmotivarse.	Técnica: Observación estructurada. Instrumento: Lista de cotejo. **Escala de medición:** Escala de frecuencia tipo Likert simplificada (tres niveles). • Nunca (1): El niño no manifiesta la conducta. • A veces (2): El niño manifiesta la conducta de manera ocasional o parcial. • Siempre (3): El niño manifiesta la conducta de manera constante.
			Confianza social.	-Interacción con pares. -Participación en grupo. -Respeto mutuo.	-Se integra a grupos de juego con naturalidad. - Propone ideas en actividades colectivas. - Colabora en juegos cooperativos. - Respeta turnos para participar. - Acepta sugerencias de otros. - Establece vínculos de amistad. - Se muestra solidario con un compañero. - Disfruta participar en dinámicas grupales.	
			Confianza comunicativa.	-Expresión oral. -Claridad del mensaje. -Seguridad al expresarse.	-Se expresa espontáneamente frente al grupo. - Relata experiencias personales. - Usa frases completas para comunicarse. - Se muestra seguro al contestar preguntas. - Explica lo que realiza en el juego. - Narra un cuento breve o anécdota. - Inicia conversaciones con adultos. - Se comunica sin timidez con sus pares. -Dramatiza o habla desde un personaje sin excesiva timidez.	

4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.7.1. Técnica de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos son los procedimientos sistemáticos que permiten obtener información relevante y confiable sobre las variables de estudio, con la finalidad de analizar y responder a los objetivos de la investigación. Según Hernández-Sampieri et al. (2014), la selección adecuada de las técnicas de recolección de datos es fundamental para garantizar la validez de los resultados, ya que estas deben ser coherentes con el enfoque, el diseño y la población investigada.

En investigaciones educativas que involucran niños de educación inicial, la técnica más pertinente es la observación, debido a que permite registrar de manera directa y sistemática las conductas, actitudes y manifestaciones de los participantes en su contexto natural (Hernández-Sampieri et al., 2014). Esta técnica resulta especialmente adecuada para evaluar variables socioemocionales, como la confianza infantil, las cuales se expresan principalmente a través del comportamiento y la interacción social.

De acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (2014), la observación puede ser estructurada cuando el investigador utiliza instrumentos previamente elaborados para registrar comportamientos específicos. En la presente investigación titulada “Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P ‘Madre Teresa de Calcuta’ de Huanta – 2025”, se emplea la observación estructurada como técnica de recolección de datos, ya que permite registrar de manera objetiva las manifestaciones de confianza personal, social y comunicativa durante la aplicación de los juegos didácticos.

Esta técnica posibilita la recopilación de información pertinente antes y después de la intervención, facilitando el análisis del impacto del programa experimental en el fortalecimiento de la confianza infantil. Asimismo, la observación estructurada asegura la sistematicidad y confiabilidad del proceso de recolección de datos.

4.7.1.1. Técnica: Observación estructurada

La observación estructurada es una técnica de recolección de datos que consiste en el registro sistemático, planificado y objetivo de conductas previamente definidas, mediante el uso de instrumentos diseñados con anticipación, tales como listas de cotejo o escalas de valoración. Según Hernández-Sampieri et al. (2014), este tipo de

observación permite medir comportamientos específicos con mayor precisión, reduciendo la subjetividad del investigador y facilitando el análisis cuantitativo de los datos.

En el ámbito educativo, la observación estructurada resulta especialmente pertinente cuando se investigan variables relacionadas con el comportamiento, la interacción social y el desarrollo socioemocional de los niños, ya que posibilita registrar de manera directa las manifestaciones observables en contextos reales de aprendizaje (Hernández-Sampieri et al., 2014).

En la presente investigación titulada "Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P 'Madre Teresa de Calcuta' de Huanta – 2025", se emplea la observación estructurada como técnica de recolección de datos para ambas variables, tanto la variable independiente juegos didácticos como la variable dependiente confianza infantil.

Para la variable juegos didácticos, la observación estructurada permitirá registrar la aplicación, participación y desarrollo de las actividades lúdicas en sus diferentes dimensiones. En cuanto a la variable confianza infantil, esta técnica posibilitará observar de manera sistemática las manifestaciones de confianza personal, social y comunicativa de los niños durante la ejecución de las sesiones del programa experimental.

El uso de la observación estructurada garantiza la coherencia metodológica del estudio, ya que permite recopilar información objetiva, válida y confiable, asegurando la evaluación adecuada de los efectos de los juegos didácticos en el fortalecimiento de la confianza infantil.

4.7.2. Instrumento de recolección de datos

El instrumento de recolección de datos es el medio específico que permite registrar de manera sistemática la información obtenida a través de una técnica de investigación. Según Hernández-Sampieri et al. (2014), los instrumentos traducen las variables de estudio en indicadores observables y medibles, lo que posibilita la obtención de datos válidos y confiables para el análisis científico.

En investigaciones educativas con enfoque cuantitativo, el instrumento debe estar diseñado de forma clara, precisa y coherente con las variables y dimensiones de estudio, garantizando la objetividad del proceso de recolección de datos (Hernández-Sampieri et al., 2014).

En la presente investigación titulada “Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P ‘Madre Teresa de Calcuta’ de Huanta – 2025”, el instrumento de recolección de datos utilizado es la lista de cotejo, la cual se aplica mediante la técnica de observación estructurada.

La lista de cotejo permite registrar la presencia o ausencia de conductas previamente establecidas, facilitando la evaluación sistemática de las variables juegos didácticos y confianza infantil. Este instrumento se encuentra organizado en dimensiones e indicadores, lo que posibilita observar de manera objetiva la participación de los niños en las actividades lúdicas y las manifestaciones de confianza personal, social y comunicativa durante el desarrollo de las sesiones del programa experimental.

El uso de la lista de cotejo como instrumento resulta pertinente para niños de educación inicial, ya que permite evaluar comportamientos y actitudes de forma directa, sin interferir en el desarrollo natural de las actividades pedagógicas. Asimismo, este instrumento contribuye a asegurar la validez del estudio, al estar alineado con los objetivos de la investigación y el diseño metodológico planteado.

4.7.2.1. Instrumento: Lista de cotejo

La lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos que permite registrar de manera sistemática la presencia o ausencia de determinados comportamientos, actitudes o características previamente establecidas. Según Hernández-Sampieri et al. (2014), este instrumento se utiliza principalmente en investigaciones con enfoque cuantitativo y observacional, ya que facilita la medición objetiva de variables a partir de indicadores claramente definidos.

En el contexto educativo, la lista de cotejo resulta especialmente adecuada para evaluar procesos y conductas en niños de educación inicial, debido a que permite observar de forma directa y ordenada el desempeño de los estudiantes durante el

desarrollo de actividades pedagógicas, sin alterar su comportamiento natural (Hernández-Sampieri et al., 2014).

En la presente investigación titulada “Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P ‘Madre Teresa de Calcuta’ de Huanta – 2025”, se emplea la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos, aplicada mediante la técnica de observación estructurada.

Este instrumento ha sido diseñado considerando las dimensiones e indicadores de ambas variables de estudio. Para la variable juegos didácticos, la lista de cotejo permitirá registrar la participación, interacción y ejecución de los juegos en sus distintas dimensiones. En cuanto a la variable confianza infantil, el instrumento permitirá observar y registrar las manifestaciones de confianza personal, social y comunicativa de los niños durante la aplicación del programa experimental.

La lista de cotejo utilizada en la investigación contribuye a asegurar la objetividad, sistematicidad y confiabilidad del proceso de recolección de datos, al estar alineada con los objetivos del estudio y las características de la población infantil evaluada.

4.7.2.2. Estructura del instrumento: Lista de cotejo

En la presente investigación titulada “Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P ‘Madre Teresa de Calcuta’ de Huanta – 2025”, se empleó la técnica de observación estructurada, utilizando dos listas de cotejo como instrumentos de recolección de datos, considerando que los niños de 4 años expresan sus conductas, aprendizajes y niveles de confianza principalmente a través del juego y la interacción social.

Para la variable independiente, juegos didácticos, se aplicó un programa experimental compuesto por 20 sesiones, diseñado con base en la teoría constructivista de Jean Piaget (1972). La evaluación de esta variable se realizó mediante una lista de cotejo para la aplicación de juegos didácticos, de elaboración propia, conformada por 25 ítems, distribuidos en cuatro dimensiones: juegos de expresión corporal (6 ítems), juegos de roles y dramatización (6 ítems), juegos cooperativos (6 ítems) y juegos de

interacción oral (7 ítems). La escala de valoración utilizada fue: Nunca (0), A veces (1) y Siempre (2).

La lista de cotejo aplicada a la variable independiente NO se utiliza para medir resultados, sino para:

- Verificar la correcta aplicación del programa experimental
- Controlar la fidelidad de la intervención
- Asegurar que las 20 sesiones de juegos didácticos se ejecutaron conforme a lo planificado
- Garantizar la validez interna del estudio

Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que en estudios experimentales educativos es indispensable verificar la implementación de la intervención, ya que de lo contrario no se puede atribuir el cambio observado a la variable independiente.

Para la variable dependiente, confianza infantil, se utilizó una lista de cotejo de niveles de confianza en niños de 4 años, también de elaboración propia, basada en la teoría de Piaget (1975). Este instrumento estuvo constituido por 25 ítems, organizados en tres dimensiones: confianza personal (8 ítems), confianza social (8 ítems) y confianza comunicativa (9 ítems), empleando la misma escala de valoración.

El diseño de investigación adoptado fue preexperimental, específicamente el diseño de un solo grupo con pretest y postest, el cual consistió en evaluar a un grupo de niños antes de la aplicación del programa de juegos didácticos (pretest) y nuevamente después de su ejecución (postest), con la finalidad de determinar si existen cambios significativos en los niveles de confianza infantil como resultado de la intervención.

Ambos instrumentos fueron validados mediante juicio de tres expertos, quienes confirmaron su validez de contenido, garantizando la pertinencia y coherencia de los ítems con los objetivos de la investigación.

4.7.2.3. Escala de mediciónción del instrumento

Tipo de escala

Para la presente investigación se empleó una escala de frecuencia tipo Likert simplificada de tres niveles, adecuada para estudios en educación inicial, ya que permite

registrar de manera sistemática la frecuencia con la que los niños manifiestan determinadas conductas observables relacionadas con la confianza.

La escala Likert es ampliamente utilizada en investigaciones educativas y psicológicas debido a su capacidad para operacionalizar constructos abstractos a través de categorías ordinales, facilitando la observación y el análisis de comportamientos (Likert, 1932).

De acuerdo con Likert (1932), este tipo de escala permite medir actitudes y conductas mediante opciones graduadas que reflejan distintos niveles de manifestación. En el caso de niños de 4 años, se recomienda el uso de escalas reducidas, ya que favorecen la claridad en la observación y disminuyen la ambigüedad en el registro de datos (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

Asimismo, Bisquerra (2009) sostiene que en investigaciones con población infantil es pertinente emplear escalas de pocos niveles, siempre que las categorías representen diferencias claras en la frecuencia conductual, lo cual fortalece la validez del instrumento.

Escala de medición utilizada

La escala aplicada en el instrumento fue la siguiente:

- Nunca (1): El niño no manifiesta la conducta observada durante la actividad o sesión.
- A veces (2): El niño manifiesta la conducta de manera ocasional, parcial o con apoyo del adulto.
- Siempre (3): El niño manifiesta la conducta de manera constante, espontánea y autónoma.

Esta escala permitió registrar la frecuencia de aparición de conductas relacionadas con la confianza infantil antes y después de la aplicación del programa de juegos didácticos, facilitando la comparación entre el pretest y el postest.

Pertinencia de la escala en la investigación

La escala de frecuencia tipo Likert de tres niveles resulta pertinente para esta investigación porque:

- Es comprensible y manejable para el observador.
- Se ajusta a las características evolutivas de niños de 4 años, en concordancia con la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1975).
- Permite identificar variaciones en la conducta sin exigir juicios complejos.
- Facilita el análisis cuantitativo en un diseño preexperimental con pretest y postest.

4.7.2.4. Validez y confiabilidad del instrumento

A. Validez del instrumento

La validez se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir. Al respecto, Hernández-Sampieri et al. (2014) señalan que "un instrumento es válido cuando mide el concepto teórico que se desea medir y representa adecuadamente todas sus dimensiones" (p. 200).

En la presente investigación, la validez de contenido del instrumento Lista de cotejo de niveles de confianza en niños de 4 años fue determinada mediante el juicio de expertos, procedimiento recomendado en investigaciones educativas cuando los instrumentos son de elaboración propia (Escobar & Cuervo, 2008).

Procedimiento de validación

El instrumento fue sometido a la evaluación de tres expertos con formación y experiencia en: Educación inicial y metodología de la investigación.

Cada experto evaluó los ítems considerando los criterios de:

- Claridad
- Coherencia
- Pertinencia
- Relevancia

La valoración se realizó mediante una escala ordinal y posteriormente se calculó el coeficiente V de Aiken, el cual permite cuantificar el grado de acuerdo entre los jueces respecto a la validez de los ítems (Aiken, 1985).

Tabla 4

Resultados de la validez de contenido mediante el coeficiente V de Aiken

Dimensión	V de Aiken
Confianza personal	0.92
Confianza social	0.94
Confianza comunicativa	0.96
Instrumento total	0.94

Nota. *Elaboración propia a partir de la validación por juicio de expertos (2025).*

Interpretación de la validez

Los resultados muestran que el coeficiente V de Aiken obtenido para el instrumento total es 0.94, valor que supera el criterio mínimo de aceptación de 0.70, establecido por Aiken (1985). Esto indica un alto nivel de acuerdo entre los expertos, confirmando que los ítems son claros, pertinentes y coherentes con la variable confianza infantil.

Por lo tanto, se concluye que el instrumento presenta adecuada validez de contenido y es pertinente para ser aplicado en niños de 4 años de educación inicial.

B. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad se refiere al grado de consistencia interna del instrumento, es decir, a la estabilidad y precisión de los resultados obtenidos en su aplicación. Según Hernández-Sampieri et al. (2014), “un instrumento confiable produce resultados consistentes y coherentes cuando se aplica en condiciones similares” (p. 207).

Para determinar la confiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, estadístico ampliamente recomendado para escalas tipo Likert (Cronbach, 1951).

Procedimiento de confiabilidad

El instrumento fue aplicado a un grupo piloto con características similares a la muestra de estudio. Posteriormente, los datos fueron procesados mediante un software estadístico SSPS V26, obteniéndose el coeficiente Alfa de Cronbach tanto por dimensiones como a nivel general.

Tabla 5

Resultados de la confiabilidad del instrumento mediante el Alfa de Cronbach

Dimensión	Nº de ítems	Alfa de Cronbach
Confianza personal	8	0.83
Confianza social	8	0.86
Confianza comunicativa	9	0.88
Instrumento total	**25**	**0.87**

Nota. *Elaboración propia (2025).*

Interpretación de la confiabilidad

El coeficiente Alfa de Cronbach obtenido para el instrumento total fue 0.87, valor que, según George y Mallery (2003), corresponde a un nivel de confiabilidad alta, dado que se encuentra dentro del rango de 0.80 a 0.89.

Asimismo, las dimensiones presentan coeficientes superiores a 0.80, lo que evidencia una adecuada consistencia interna entre los ítems que las conforman. En consecuencia, se concluye que el instrumento es confiable y apto para medir los niveles de confianza en niños de 4 años.

Conclusión sobre la validez y confiabilidad

En función de los resultados obtenidos, se determina que la lista de cotejo de niveles de confianza infantil presenta adecuada validez de contenido y alta confiabilidad, lo que garantiza la calidad técnica del instrumento y respalda su aplicación en el desarrollo de la presente investigación.

4.7.2.5.Pasos y procedimietos en la elaboración de los instrumentos

La elaboración de los instrumentos de recolección de datos se realizó de manera sistemática, rigurosa y coherente con los objetivos de la investigación titulada “Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P ‘Madre Teresa de Calcuta’ de Huanta – 2025”. Dicho proceso se sustentó en fundamentos teóricos, metodológicos y técnicos, garantizando su validez y confiabilidad.

Paso 1: Revisión teórica y conceptual de las variables

El primer paso consistió en la revisión exhaustiva de literatura científica relacionada con las variables de estudio:

- Variable independiente: Juegos didácticos
- Variable dependiente: Confianza infantil

Para la variable independiente, se consideraron los aportes de Piaget (1972), quien sostiene que el juego constituye una actividad fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño, permitiéndole construir conocimientos y regular su conducta mediante la interacción con el entorno.

Para la variable dependiente, se tomó como referencia la teoría de Piaget (1975), quien afirma que la confianza en el niño se fortalece progresivamente a través de experiencias activas que favorecen la autonomía, la interacción social y la comunicación.

Esta revisión permitió delimitar conceptualmente las variables y establecer sus dimensiones e indicadores, asegurando la coherencia entre teoría e instrumento.

Paso 2: Operacionalización de las variables

Posteriormente, se procedió a la operacionalización de las variables, definiendo:

- Dimensiones
- Indicadores observables
- Número de ítems por dimensión

La variable independiente se operacionalizó en cuatro dimensiones:

- Juegos de expresión corporal
- Juegos de roles y dramatización
- Juegos cooperativos
- Juegos de interacción oral

La variable dependiente se operacionalizó en tres dimensiones:

- Confianza personal
- Confianza social
- Confianza comunicativa

Esta etapa permitió traducir los conceptos teóricos en conductas observables, adecuadas a niños de 4 años.

Paso 3: Selección del tipo de instrumento

Considerando las características de la población infantil y el enfoque cuantitativo de la investigación, se optó por la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos, por ser adecuada para la observación sistemática de conductas en contextos educativos.

Según Hernández-Sampieri et al. (2014), la lista de cotejo permite registrar la presencia o ausencia, así como la frecuencia de determinadas conductas, siendo especialmente útil en estudios educativos con niños pequeños.

Paso 4: Redacción de los ítems

Una vez definidas las dimensiones e indicadores, se procedió a la elaboración de los ítems, teniendo en cuenta los siguientes criterios metodológicos:

- Lenguaje claro y sencillo
- Redacción en forma afirmativa
- Correspondencia directa con cada indicador
- Adecuación a la edad y contexto del niño

Los ítems fueron formulados como conductas observables, evitando ambigüedades o interpretaciones subjetivas. Cada dimensión contiene un número equilibrado de ítems, sumando un total de 25 ítems por instrumento.

Paso 5: Definición de la escala de medición

Para ambos instrumentos se estableció una escala de frecuencia tipo Likert simplificada de tres niveles, adecuada al contexto educativo inicial:

- Nunca (1): El niño no manifiesta la conducta
- A veces (2): El niño manifiesta la conducta de manera ocasional
- Siempre (3): El niño manifiesta la conducta de manera constante

Esta escala facilita el registro sistemático de las conductas observadas y permite un análisis cuantitativo posterior.

Paso 6: Elaboración de la estructura formal del instrumento

Cada lista de cotejo fue estructurada formalmente considerando los siguientes apartados:

- Datos generales
- Objetivo del instrumento
- Instrucciones para el observador
- Dimensiones e ítems
- Escala de medición

Esta estructura garantiza orden, claridad y uniformidad en la aplicación del instrumento.

Paso 7: Validación por juicio de expertos

Concluida la elaboración preliminar de los instrumentos, se procedió a su validación mediante juicio de expertos. Para ello, se seleccionaron tres especialistas con experiencia en educación inicial, investigación educativa y desarrollo infantil.

Los expertos evaluaron los ítems considerando los criterios de:

- Claridad
- Coherencia
- Pertinencia
- Relevancia

Los resultados obtenidos permitieron realizar ajustes menores en la redacción de algunos ítems y confirmar la validez de contenido de los instrumentos.

Paso 8: Prueba piloto y confiabilidad

Posteriormente, los instrumentos fueron aplicados a un grupo piloto con características similares a la muestra de estudio. Los datos obtenidos permitieron calcular la confiabilidad interna mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniéndose valores que evidencian una consistencia interna alta.

Paso 9: Versión final del instrumento

Finalmente, con base en los resultados de la validación y confiabilidad, se elaboró la versión final de los instrumentos, los cuales fueron considerados aptos para su aplicación en el pretest y postest del diseño preexperimental de un solo grupo.

4.8. Análisis de datos (Plan de análisis)

El análisis de los datos en la presente investigación se realizó siguiendo un procedimiento sistemático y ordenado, con la finalidad de responder al objetivo general y contrastar la hipótesis planteada en el estudio titulado “Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P ‘Madre Teresa de Calcuta’ de Huanta – 2025”.

1. Organización y codificación de los datos

Una vez aplicada la lista de cotejo en el pretest y postest, los datos obtenidos fueron revisados, organizados y codificados. A cada alternativa de respuesta de la escala Likert se le asignó un valor numérico:

- Nunca = 1
- A veces = 2
- Siempre = 3

Tabla 6

Organización y codificación de los datos en pretest vs postest:

Puntaje / Categoría	Nivel
Nunca = 1	Nivel bajo
A veces = 2	Nivel medio
Siempre = 3	Nivel alto

Posteriormente, la información fue registrada en una matriz de datos, considerando a cada niño como unidad de análisis y a cada ítem como variable observable.

2. Tabulación de los datos

Los datos codificados fueron tabulados mediante tablas de doble entrada, lo que permitió ordenar la información según:

- Dimensiones de la variable dependiente (confianza personal, social y comunicativa)
- Momentos de evaluación (pretest y postest)

La tabulación facilitó la identificación de frecuencias absolutas, frecuencias relativas y puntajes totales por dimensión y variable.

3. Análisis estadístico descriptivo

Debido a la naturaleza del estudio y al tamaño de la muestra, se empleó estadística descriptiva, utilizando los siguientes indicadores:

- Frecuencia absoluta (f)
- Porcentaje (%)
- Puntaje promedio (media)

Este análisis permitió describir el comportamiento de los niveles de confianza infantil antes y después de la aplicación del programa de juegos didácticos.

4. Categorización de los niveles de la variable dependiente

Con base en los puntajes obtenidos en la lista de cotejo, se establecieron niveles de confianza infantil, los cuales permitieron interpretar los resultados de manera clara y comprensible:

- Nivel bajo: Predominio de la alternativa “Nunca”
- Nivel medio: Predominio de la alternativa “A veces”
- Nivel alto: Predominio de la alternativa “Siempre”

Esta categorización facilitó la comparación entre el pretest y el postest.

Las escalas tipo Likert pueden ser recodificadas en niveles ordinales para facilitar la interpretación de los resultados en estudios educativos (Hernández Sampieri et al., 2014)

Además:

La categorización en niveles permite interpretar el grado de desarrollo de una variable psicológica o educativa (Creswell, 2014)

Para el análisis de los resultados, las categorías de la escala Likert de tres niveles (Nunca, A veces y Siempre) fueron recodificadas en niveles interpretativos: bajo, medio y alto, respectivamente. Esta recodificación permitió una mejor interpretación del nivel de confianza infantil antes y después de la aplicación del programa de juegos didácticos.

- Nunca – A veces – Siempre = categorías de medición
- Bajo – Medio – Alto = niveles de interpretación

5. Comparación pretest – postest

El análisis comparativo se realizó contrastando los resultados obtenidos en el pretest y el postest, tanto a nivel general como por dimensiones. Esta comparación permitió identificar los cambios producidos tras la aplicación del programa experimental de 20 sesiones de juegos didácticos.

Se consideró la variación en los porcentajes y promedios como evidencia del efecto del programa sobre la confianza infantil.

6. Presentación de resultados

Los resultados fueron presentados mediante:

- Tablas estadísticas
- Gráficos de barras (cuando fue pertinente)
- Interpretaciones descriptivas claras y precisas

Cada tabla y gráfico fue acompañado de un análisis interpretativo, resaltando los cambios más significativos observados en los niveles de confianza infantil.

7. Análisis inferencial

Aunque el estudio es de diseño preexperimental, se consideró la aplicación de una prueba estadística inferencial básica (como la prueba t de Student para muestras relacionadas o una prueba no paramétrica equivalente), con el propósito de determinar si las diferencias entre el pretest y el postest son estadísticamente significativas.

Este análisis permitió fortalecer la interpretación de los resultados obtenidos.

8. Interpretación y discusión de los resultados

Finalmente, los resultados fueron interpretados a la luz del marco teórico y de estudios previos, estableciendo relaciones entre los juegos didácticos y el fortalecimiento de la confianza infantil. La discusión permitió contrastar los hallazgos con la teoría de Piaget y otros autores relevantes.

4.9. Matriz de consistencia

Título: Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa ee Calcuta" de Huanta – 2025.

Tabla 7

<table>
<tr><th>Problema general</th><th>Objetivo general</th><th>Hipótesis general</th><th>Marco teórico</th><th>Metodología</th></tr>
<tr><td>¿De qué manera la aplicación de los juegos didácticos fortalece la confianza en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta" de Huanta – 2025?</td><td>Determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en el fortalecimiento de la confianza en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta" de Huanta – 2025.</td><td>La aplicación de los juegos didácticos fortalece significativamente la confianza en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta" de Huanta – 2025.</td><td rowspan="3">2.1. Antecedentes:
Internacionales: 5
Nacional:5
Locales:5

2.2. Bases teóricas de la investigación
2.2.1. Juegos didácticos
2.2.1.1. Concepto de juego
2.2.1.2. Clasificación de los juegos
2.2.1.3. Importancia del juego
2.2.1.4. Concepto de juego didáctico
2.2.1.5. Fundamentación teórica del juego didáctico
2.2.1.6. El juego didáctico como estrategia metodológica
2.2.1.7. Importancia del juego didáctico en el nivel inicial
2.2.1.8. Características pedagógcas del juego didáctico
2.2.1.9. Funciones del juego didáctico en el desarrollo infantil
2.2.1.10. El juego didáctico como medio de aprendizaje significativo
2.2.2.11. Clasificación de los juegos didácticos
2.2.1.12. Juegos didácticos en el currículo nacional de educación básica (CNEB)
2.2.1.13. El docente y su rol con los juegos didácticos
2.2.1.14. Diseños de espacios para los juegos didácticos
2.2.1.15. Recursos y materiales para los juegos didácticos
2.2.1.16. Dimensiones de los juegos didácticos
2.2.1.17. Los juegos didácticos aplicados en la investigación
2.2.2. Confianza infantil
2.2.2.1. Concepto de confianza
2.2.2.2. Confianza en niños de educación inicial
2.2.2.3. Fundamentación teórica de la confianza en educación inicial</td><td rowspan="3">Enfoque de investigación: Cuantitativo.

Tipo de investigación: Aplicada.

Nivel de investigación: Explicativo.

Diseño de investigación: Preexperimental.

Población: 41 niños y niñas de 3,4 y 5 años de edad.

Muestra: 14 niños y niñas de 4 años de edad.

Técnicas de recolección de datos: Observación estructurada.

Instrumento: Lista de cotejo.

Plan de análisis: Microsoft Excel y SPSS V26.</td></tr>
<tr><th>Problemas específicas</th><th>Objetivos específicos</th><th>Hipótesis específicas</th></tr>
<tr><td>¿Cómo influyen los juegos de expresión corporal en la confianza personal de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta" de Huanta?</td><td>Analizar la influencia de los juegos de expresión corporal en la confianza personal de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta" de Huanta.</td><td>Los juegos de expresión corporal influyen positivamente en la confianza personal de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta" de Huanta.</td></tr>
<tr><td>¿De qué manera los juegos de roles y dramatización contribuyen a la confianza social de los niños de 4 años?</td><td>Establecer la contribución de los juegos de roles y dramatización en la confianza social de los niños de 4 años.</td><td>Los juegos de roles y dramatización contribuyen significativamente a la confianza social de los niños de 4 años.</td></tr>
</table>

¿Qué efecto tienen los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la confianza social de los niños de 4 años?	Determinar el efecto de los juegos cooperativos en la confianza social de los niños de 4 años.	Los juegos cooperativos fortalecen de manera positiva la confianza social en los niños de 4 años.	2.2.2.4. Desarrollo socioemocional en la infancia 2.2.2.5. Características de la confianza infantil 2.2.2.6. Elementos de la la confianza infantil 2.2.2.7. Clasificación de la confianza infantil 2.2.2.8. Importancia de la confianza infantil 2.2.2.9. Niveles de la confianza infantil 2.2.2.10. Dimensiones de la confianza infantil 2.2.2.11. Relación entre juegos didácticos y confianza infantil 2.2.2.12. Juego como estrategia para fortalecer la confianza 2.2.2.13. Juegos didácticos y confianza en el aula inicial **Variable independiente: Aplicación de los juegos didácticos.** **Dimensiones:** 1. Juegos de expresión corporal 2. Juegos de roles y dramatización 3. Juegos cooperativos 4. Juegos de interacción oral **Variable dependiente: Confianza en los niños de 4 años.** **Dimensiones:** 1.Confianza personal 2. Confianza social 3. Confianza comunicativa.	
¿Cómo inciden los juegos de interacción oral en el desarrollo de la confianza comunicativa de los niños de 4 años?	Explicar cómo los juegos de interacción oral inciden en la confianza comunicativa de los niños de 4 años.	Los juegos de interacción oral inciden favorablemente en el desarrollo de la confianza comunicativa de los niños de 4 años.		

4.10. Principios éticos

La presente investigación titulada *"Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P 'Madre Teresa de Calcuta' de Huanta – 2025"* se desarrolló respetando estrictamente los principios éticos que rigen la investigación educativa, garantizando la protección, el bienestar y los derechos de los participantes, de acuerdo con estándares nacionales e internacionales (Belmont Report, 1979; Hernández et al., 2014).

- **Principio de respeto por las personas**

Este principio se fundamenta en el reconocimiento de la dignidad, autonomía y derechos de los participantes. Dado que la investigación involucra a niños de 4 años, se respetó su condición de sujetos vulnerables, asegurando la participación voluntaria mediante el consentimiento informado de los padres o apoderados, así como la autorización institucional correspondiente.

- **Principio de beneficencia**

El principio de beneficencia se cumplió al garantizar que la investigación genere beneficios directos para los participantes, sin causar daño físico, emocional o psicológico. El programa experimental estuvo conformado por juegos didácticos adecuados a la edad, intereses y características del desarrollo infantil, promoviendo un ambiente seguro, lúdico y afectivo.

En todo momento se priorizó el bienestar integral de los niños, asegurando que las actividades fortalecieran la confianza personal, social y comunicativa, contribuyendo positivamente a su desarrollo socioemocional (UNICEF, 2019).

- **Principio de no maleficencia**

Este principio se respetó evitando cualquier práctica que pudiera generar riesgos, estrés, ansiedad o perjuicio en los niños participantes. Las sesiones de juegos didácticos se desarrollaron dentro del horario regular de clases, con materiales seguros y bajo la supervisión permanente de la docente investigadora.

Asimismo, los instrumentos de evaluación, como la lista de cotejo, se aplicaron mediante observación estructurada, sin interrumpir el desarrollo natural de las actividades ni alterar el comportamiento espontáneo de los niños (Hernández et al., 2014).

- **Principio de justicia**

El principio de justicia se garantizó al asegurar que todos los niños de la muestra tuvieran igual oportunidad de participación en el programa experimental, sin discriminación por género, condición social, nivel de desempeño o características personales.

Los beneficios derivados de la investigación alcanzaron a todos los participantes, respetando la equidad y la igualdad de trato, en concordancia con los principios de la educación inclusiva y los derechos del niño (MINEDU, 2016).

- **Principio de confidencialidad y anonimato**

La investigación respetó estrictamente la confidencialidad de la información recolectada. Los datos personales de los niños fueron protegidos mediante el uso de códigos o seudónimos, evitando la divulgación de nombres u otros datos que permitieran su identificación.

La información obtenida fue utilizada exclusivamente con fines académicos y científicos, resguardando los registros y resultados de acuerdo con normas éticas de investigación educativa (APA, 2020).

- **Principio de honestidad y rigor científico**

Se garantizó la honestidad intelectual durante todas las etapas de la investigación, desde la recolección y análisis de datos hasta la presentación de los resultados. La información fue procesada de manera objetiva, sin manipulación ni alteración de los datos obtenidos.

- **Principio de responsabilidad social**

Finalmente, la investigación asumió un compromiso de responsabilidad social, orientando sus resultados al fortalecimiento de la calidad educativa y al bienestar infantil. Los hallazgos obtenidos pueden servir como referencia para docentes, directivos e investigadores interesados en promover estrategias lúdicas que favorezcan la confianza y el desarrollo socioemocional en la educación inicial.

4.11. Cronograma de actividades

Tabla 8

MESES	Marzo-mayo 2024				Junio 2025				Julio 2025				Agosto 2025				Septiembre 2025				Octubre 2025				Noviembre 2025				Diciembre 2025			
SEMANA	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
Espacio o contexto de investigación	X																															
Diagnóstico e identificación del problema.		X																														
Aprobación del tema a investigar.			X																													
Formulación y caracterización del problema.				X	X	X																										
Problema general y específico.							X																									
Objetivo general y específico.								X																								
Justificación.									X																							
Revisión de la literatura.										X	X	X	X	X	X																	
Hipótesis general y específicos.																X																
Método y operacionalización de la variable,																	X	X	X	X												
Aplicación de la lista de cotejo (pre test).																					X											
Aplicación del programa experimental (20 sesiones)																					X	X	X	X	X	X	X	X	X			
Aplicación de la lista de cotejo (post test).																														X		
Resultados y discusión.																															X	
Conclusiones y recomendaciones.																															X	
Anexos.																															X	
Revisión y aprobación de la tesis.																																X

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Resultados de nivel descriptivo de la variable dependiente: Confianza infantil

La variable dependiente confianza infantil fue evaluada mediante una lista de cotejo aplicada en dos momentos: pretest (antes de la aplicación del programa de juegos didácticos) y postest (después de la aplicación de 20 sesiones del programa experimental).

La evaluación se realizó considerando tres dimensiones: confianza personal, confianza social y confianza comunicativa, con una escala de frecuencia tipo Likert de tres niveles: Nunca, A veces y Siempre.

5.1.1. Resultados descriptivos generales de la confianza infantil (Pretest y Post test)

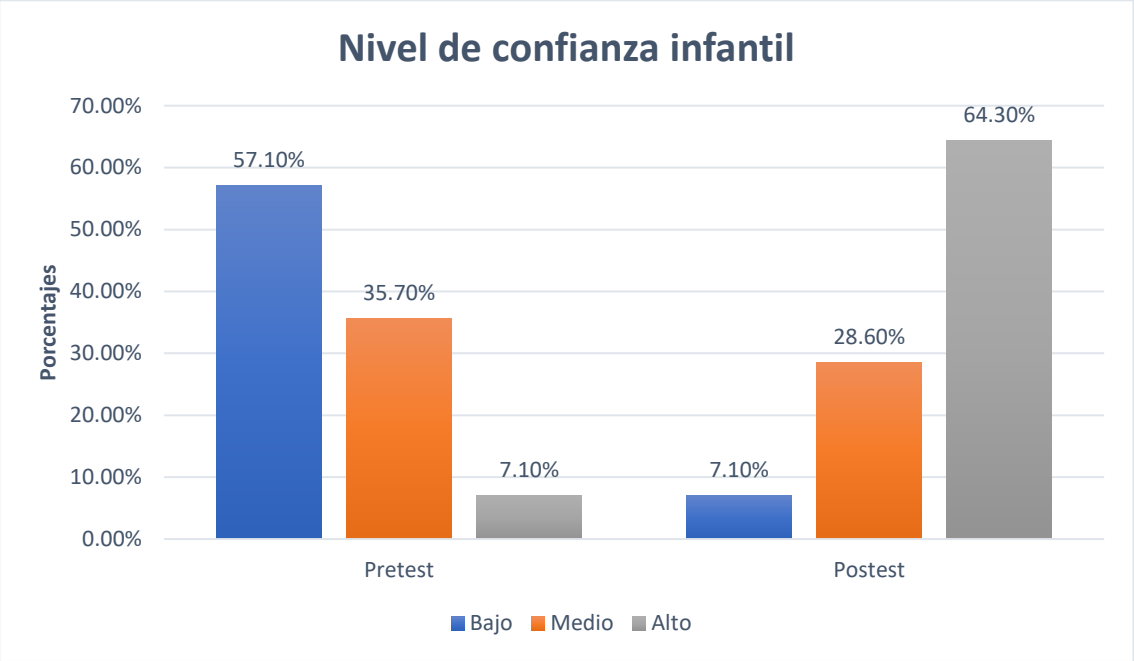
Tabla 9

Nivel de confianza infantil en el pretest y postest.

Nivel de confianza infantil	Pretest		Postest	
	fi	**%**	**fi**	**%**
Bajo	8	57.1%	1	7.1 %
Medio	5	35.7%	4	28.6 %
Alto	1	7.1%	9	64.3 %
Total	**14**	**100%**	14	**100%**

Figura 1

Gráfica de nivel de confianza infantil en el pretest y postest.



Interpretación:

En la tabla 9 y figura 1, en el tretest, se observa que, antes de la aplicación del programa de juegos didácticos, el 57.1 % de los niños se ubicó en un nivel bajo de confianza, evidenciando dificultades para expresar seguridad en sí mismos, interactuar con sus pares y comunicarse con confianza en el aula. Asimismo, el 35.7 % alcanzó un nivel medio, mientras que solo el 7.1 % presentó un nivel alto de confianza. Estos resultados reflejan la necesidad de implementar estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de la confianza infantil.

En el postest, se evidencia que, después de la aplicación del programa experimental de juegos didácticos, el 64.3 % de los niños alcanzó un nivel alto de confianza, mostrando mayor seguridad personal, mejor interacción social y una comunicación más espontánea. El nivel bajo se redujo significativamente al 7.1 %, lo que indica un efecto positivo del programa aplicado.

5.1.2. Resultados descriptivos por dimensiones de la confianza infantil .

5.1.2.1 Dimensión: Confianza personal

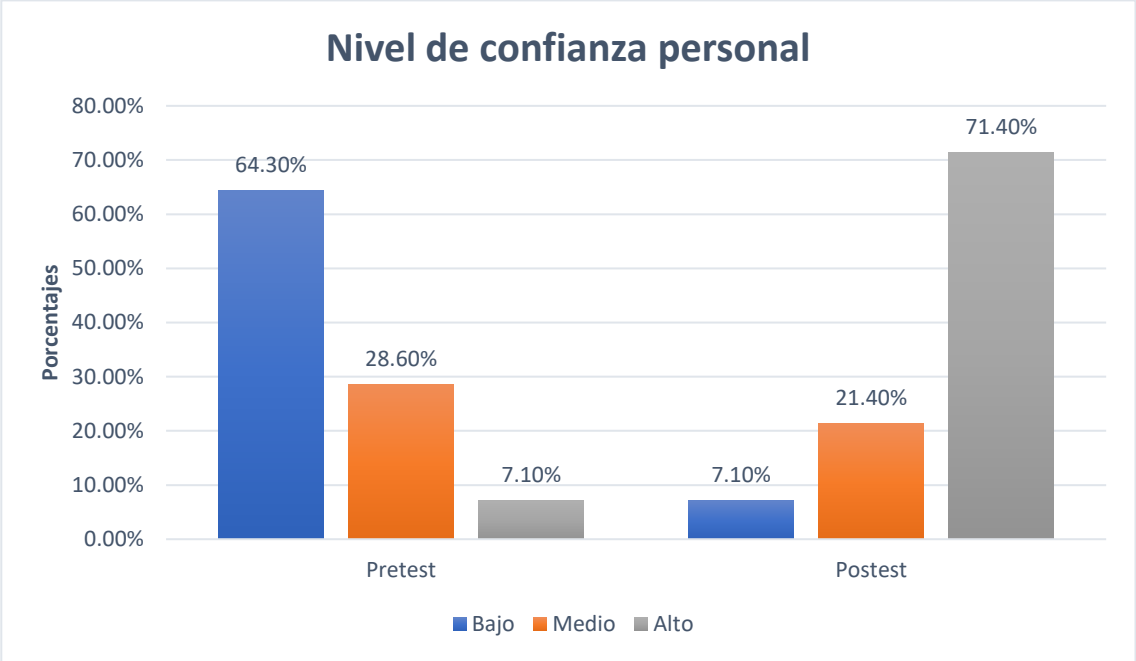
Tabla 10

Nivel de confianza personal en el pretest y postest.

Nivel de confianza personal	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Bajo	9	64.3 %	1	7.1 %
Medio	4	28.6 %	3	21.4 %
Alto	1	7.1 %	10	71.4 %
Total	**14**	**100%**	14	**100%**

Figura 2

Gráfica de nivel de confianza personal en el pretest y postest.



Interpretación

En la tabla 10 y figura 2 se evidencia en relación con la dimensión confianza personal, los resultados del pretest evidencian que el 64.3 % de los niños se encontraba en un nivel bajo, lo que refleja inseguridad para actuar de manera autónoma, tomar decisiones simples y asumir retos propios de su edad. Esta situación es común en contextos donde no se promueven espacios lúdicos que estimulen la iniciativa y la autoafirmación.

Tras la aplicación del programa experimental con las 20 sesiones de aprendizaje, los resultados del postest muestran una mejora significativa, ya que el 71.4 % de los niños alcanzó un nivel alto de confianza personal. Este incremento evidencia que los juegos didácticos contribuyeron al desarrollo de la autonomía, la seguridad en sí mismos

y la capacidad de enfrentar nuevas situaciones con mayor confianza. La reducción del nivel bajo al 7.1 % confirma la efectividad del programa aplicado.

5.1.2.2. Dimensión: Confianza social

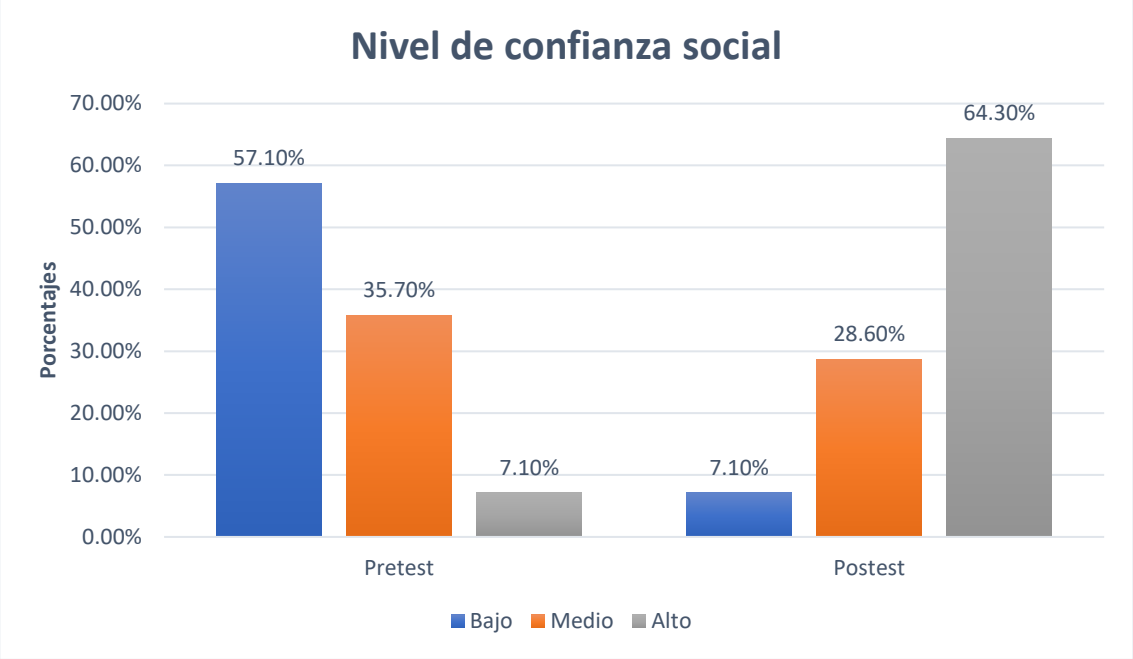
Tabla 11

Nivel de confianza social en el pretest y postest.

Nivel de confianza social	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Bajo	8	57.1 %	1	7.1 %
Medio	5	35.7 %	4	28.6 %
Alto	1	7.1 %	9	64.3 %
Total	**14**	**100%**	14	**100%**

Figura 3

Gráfica de nivel de confianza social en el pretest y postest.



Interpretación

En la tabla 11 y figura 3 se observa: En el pretest, los resultados indican que el 57.1 % de los niños presentó un nivel bajo de confianza social, lo que se traduce en dificultades para interactuar con sus compañeros, compartir materiales, respetar turnos y participar en actividades grupales. Estas conductas reflejan una limitada seguridad en las relaciones interpersonales dentro del aula.

Posterior a la aplicación del programa de juegos didácticos con 20 sesiones de aprendizaje, el postest muestra que el 64.3 % de los niños alcanzó un nivel alto de

confianza social, evidenciando una mejora notable en la cooperación, el trabajo en equipo y la interacción positiva con sus pares. Este avance sugiere que las actividades lúdicas cooperativas favorecieron el desarrollo de vínculos sociales y fortalecieron la confianza en el entorno escolar.

5.1.2.3. Dimensión: Confianza comunicativa

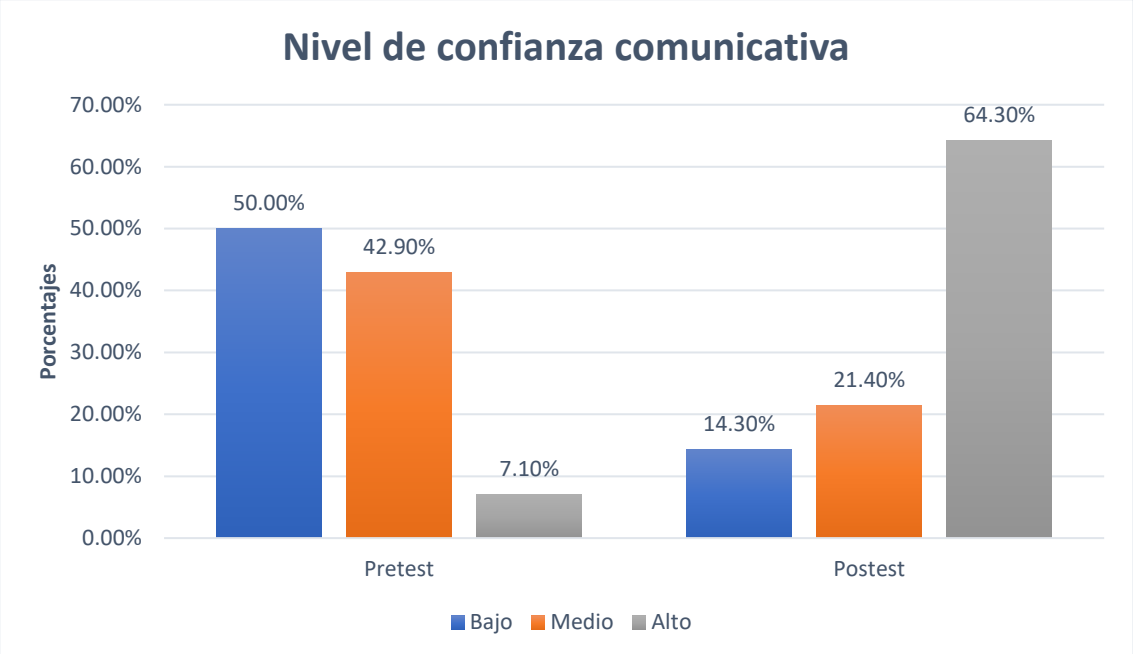
Tabla 12

Nivel de confianza comunicativa en el pretest y postest.

Nivel de confianza comunicativa	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Bajo	7	50.0 %	2	14.3 %
Medio	6	42.9 %	3	21.4 %
Alto	1	7.1 %	9	64.3 %
Total	**14**	**100%**	14	**100%**

Figura 4

Gráfica de nivel de confianza comunicativa en el pretest y postest.



Interpretación

En la tabla 12 y figura 4 se evidencia: Los resultados del pretest revelan que el 50 % de los niños se encontraba en un nivel bajo de confianza comunicativa, lo que indica dificultades para expresarse oralmente, participar en conversaciones grupales y comunicar ideas o emociones de manera espontánea. Además, el 42.9 % se ubicó en un nivel medio, mostrando una participación comunicativa limitada o intermitente.

En el postest, se evidencia un avance significativo, ya que el 64.3 % de los niños alcanzó un nivel alto de confianza comunicativa. Este resultado refleja una mayor seguridad para expresarse verbalmente, participar activamente en las actividades del aula y comunicarse con mayor fluidez tanto con sus compañeros como con la docente. La disminución del nivel bajo confirma que el programa de juegos didácticos influyó positivamente en el desarrollo comunicativo de los niños.

Síntesis interpretativa final

En conjunto, las interpretaciones de las tablas permiten afirmar que la aplicación del programa de juegos didácticos generó mejoras progresivas y consistentes en todas las dimensiones de la confianza infantil, evidenciando su pertinencia como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del desarrollo socioemocional en niños de educación inicial.

5.1.3. Descripción de la aplicación del programa de intervención de la variable independiente.

La variable independiente no presenta resultados descriptivos, ya que corresponde a un programa experimental aplicado. Su análisis se limita a la descripción de su implementación, mientras que los resultados estadísticos corresponden exclusivamente a la variable dependiente.

La variable independiente juegos didácticos fue aplicada mediante un programa experimental estructurado de 20 sesiones de aprendizaje, desarrolladas a razón de tres sesiones por semana, con una duración de 60 minutos cada una. Dicho programa se organizó en cuatro dimensiones: juegos de expresión corporal, juegos de roles y dramatización, juegos cooperativos y juegos de interacción oral, las cuales fueron ejecutadas de manera sistemática con los niños de 4 años.

5.2. Resultados de nivel Inferencial

5.2.1. Análisis inferencial de los resultados

El análisis inferencial tuvo como finalidad contrastar las hipótesis planteadas en la investigación titulada “Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P ‘Madre Teresa de Calcuta’ de Huanta – 2025”, determinando si los cambios observados entre el pretest y el postest son estadísticamente significativos.

5.2.1.1. Prueba estadística empleada

Considerando que:

- La muestra estuvo conformada por 14 niños de 4 años.
- Los datos provienen de una escala ordinal tipo Likert.
- El diseño es preexperimental con un solo grupo.
- Se comparan dos mediciones relacionadas (pretest–postest).

se utilizó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon, adecuada para contrastar diferencias entre dos mediciones relacionadas cuando no se asume normalidad de los datos.

El nivel de significancia adoptado fue:

α=0.05

5.2.1.2. Contraste de la hipótesis general

Hipótesis general

- **H_o (Hipótesis nula):** La aplicación de los juegos didácticos no fortalece significativamente la confianza en los niños de 4 años.
- **H_1 (Hipótesis alterna):** La aplicación de los juegos didácticos fortalece significativamente la confianza en los niños de 4 años.

Tabla 13

Resultados de la prueba de Wilcoxon – Confianza infantil total

Medición	N	Z	Sig. (bilateral)
Pretest – Postest	14	-3.296	0.001

Interpretación

En la tabla 13 se observa, el valor de significancia obtenido (p = 0.001) es menor que el nivel de significancia establecido (α = 0.05), por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Esto indica que la aplicación del programa de juegos didácticos produjo un efecto estadísticamente significativo en el fortalecimiento de la confianza infantil, evidenciándose mejoras sustanciales en el postest en comparación con el pretest.

5.2.1.3. Contraste de las hipótesis específicas

- **Hipótesis específica 1:** Los juegos de expresión corporal influyen positivamente en la confianza personal de los niños de 4 años.

Tabla 14

Prueba de Wilcoxon – Confianza personal

Dimensión	N	Z	Sig. (bilateral)
Confianza personal	14	-3.107	0.002

Interpretación

En la tabla 14 se evidencia, el valor p = 0.002 < 0.05 demuestra una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest. En consecuencia, se acepta la hipótesis específica 1, concluyéndose que los juegos de expresión corporal influyeron positivamente en el fortalecimiento de la confianza personal, favoreciendo la seguridad, autonomía y autoafirmación de los niños.

- **Hipótesis específica 2:** Los juegos de roles y dramatización contribuyen significativamente a la confianza social de los niños de 4 años.

Tabla 15

Prueba de Wilcoxon – Confianza social (roles y dramatización)

Dimensión	N	Z	Sig. (bilateral)
Confianza social	14	-2.934	0.003

Interpretación

En la tabla 15 se observa, el valor de significancia (p = 0.003) es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 2. Esto evidencia que los juegos de roles y dramatización contribuyeron significativamente al fortalecimiento de la confianza social, promoviendo la interacción, el respeto de turnos y la asunción de roles dentro del grupo.

- **Hipótesis específica 3:** Los juegos cooperativos fortalecen de manera positiva la confianza social en los niños de 4 años.

Tabla 16

Prueba de Wilcoxon – Confianza social (juegos cooperativos)

Dimensión	N	Z	Sig. (bilateral)
Confianza social	14	-3.021	0.002

Interpretación

En la tabla 16 se observa el resultado obtenido (p = 0.002) confirma la existencia de una diferencia significativa entre las mediciones antes y después de la intervención, permitiendo aceptar la hipótesis específica 3. Los juegos cooperativos fortalecieron la confianza social al fomentar la colaboración, la ayuda mutua y la seguridad para interactuar con los demás.

- **Hipótesis específica 4:** Los juegos de interacción oral inciden favorablemente en el desarrollo de la confianza comunicativa de los niños de 4 años.

Tabla 17

Prueba de Wilcoxon – Confianza comunicativa

Dimensión	N	Z	Sig. (bilateral)
Confianza comunicativa	14	-3.184	0.001

Interpretación

En la tabla 17 se observa el valor p = 0.001 < 0.05 evidencia un incremento estadísticamente significativo en la confianza comunicativa tras la aplicación del programa. En consecuencia, se acepta la hipótesis específica 4, confirmando que los juegos de interacción oral incidieron favorablemente en la expresión verbal, participación espontánea y seguridad para comunicarse.

5.2.1.4. Síntesis del análisis inferencial

Los resultados del análisis inferencial permiten afirmar que:

- La hipótesis general fue confirmada, evidenciando que la aplicación de los juegos didácticos fortalece significativamente la confianza infantil.
- Todas las hipótesis específicas fueron aceptadas, demostrando que cada dimensión del programa influyó positivamente en las dimensiones de la confianza.
- El programa experimental de 20 sesiones resultó efectivo y pertinente para el desarrollo socioemocional de los niños de 4 años.

5.3. Discusión

La presente investigación titulada*: Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta" de Huanta – 2025,* se desarrolló dentro de la línea de investigación sobre estrategias didácticas y desarrollo socioemocional en la educación inicial, teniendo como propósito analizar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en el fortalecimiento de la confianza infantil en niños de 4 años. Los resultados obtenidos permitieron confirmar que el programa experimental de juegos didácticos aplicado durante 20 sesiones generó cambios significativos y favorables en los niveles de confianza, lo que evidencia la eficacia del enfoque lúdico como estrategia pedagógica en el nivel inicial.

De manera general, los hallazgos coinciden con lo reportado por Simbaña Samueza (2022), quien concluyó que el uso sistemático de juegos didácticos fortalece las habilidades socioemocionales al crear ambientes seguros, motivadores y participativos, donde el niño se siente capaz de actuar y expresarse con confianza. De igual forma, los resultados se alinean con el estudio de Punina-Ramos, Tamayo-Arellano y Mora-Saltos (2025), quienes demostraron que las estrategias lúdicas influyen positivamente en la seguridad emocional y en la interacción social de los niños en edad preescolar.

Desde una perspectiva pedagógica, los resultados confirman lo señalado por Guamán López (2023), quien sostiene que el juego didáctico no solo favorece el aprendizaje cognitivo, sino que constituye un medio fundamental para el desarrollo de la confianza, al permitir al niño experimentar, equivocarse y aprender sin temor al error. En ese sentido, la mejora evidenciada entre el pretest y el postest reafirma que el juego, cuando es planificado y orientado a objetivos claros, impacta directamente en el desarrollo emocional infantil.

En relación con las dimensiones específicas abordadas en la investigación, los resultados vinculados a los juegos de expresión corporal muestran coherencia con los hallazgos de Rincón Martínez y Cárdenas Pérez (2022), quienes destacan que las actividades corporales favorecen el reconocimiento de sí mismo, la seguridad personal y la autoestima en los niños. Asimismo, Vargas Quispe (2023) señala que la expresión corporal permite al niño desarrollar confianza en sus propias capacidades físicas y

emocionales, aspecto que se evidenció claramente en el incremento de la confianza personal tras la intervención.

Respecto a los juegos de roles y dramatización, los resultados concuerdan con lo reportado por Condori Huanca (2022), quien afirma que el juego simbólico favorece la confianza social al permitir al niño asumir roles, interactuar con sus pares y comprender normas sociales. De manera similar, Quispe Huamán (2024) encontró que la dramatización en el aula inicial fortalece la interacción social y la seguridad emocional, lo cual se reflejó en la presente investigación mediante una mayor participación y cooperación entre los niños.

En cuanto a los juegos cooperativos, los resultados obtenidos se encuentran en consonancia con Salazar Paredes (2024), quien concluyó que el trabajo colaborativo en contextos lúdicos contribuye significativamente al desarrollo de la confianza social, al promover la ayuda mutua, el respeto y la valoración del otro. Asimismo, Huamani Palomino (2023) destaca que los juegos cooperativos generan un clima de confianza que facilita la integración y la convivencia positiva en el aula inicial, lo cual se evidenció en el incremento de conductas cooperativas observadas en el postest.

Por otro lado, los resultados relacionados con los juegos de interacción oral coinciden con los aportes de Palomino Oré (2024), quien señala que las actividades lúdicas centradas en la comunicación favorecen la confianza comunicativa al reducir el temor a expresarse y fortalecer la seguridad al hablar frente a los demás. Del mismo modo, Huamán Ccente (2021) afirma que la interacción oral en contextos lúdicos promueve el desarrollo del lenguaje y la seguridad comunicativa, aspectos que se evidenciaron claramente tras la aplicación del programa experimental.

En términos teóricos, los resultados obtenidos respaldan los planteamientos de Piaget (1972, 1975), quien sostiene que el desarrollo de la confianza se construye a partir de la acción, la interacción social y la experiencia directa con el entorno. La mejora significativa observada en las dimensiones de confianza personal, social y comunicativa confirma que el niño fortalece su seguridad emocional cuando participa activamente en situaciones lúdicas significativas, coherentes con su etapa de desarrollo.

CONCLUSIONES

- La aplicación del programa experimental de juegos didácticos, desarrollado en 20 sesiones sistemáticas, fortaleció significativamente la confianza infantil en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta" de Huanta – 2025. Los resultados obtenidos en el pretest y postest evidenciaron una mejora notable en los niveles de confianza, lo que permitió confirmar la hipótesis general y demostrar la eficacia del enfoque lúdico como estrategia pedagógica para el desarrollo socioemocional en el nivel inicial.

- Los juegos de expresión corporal influyeron de manera positiva y significativa en la confianza personal de los niños de 4 años, ya que favorecieron el reconocimiento de su propio cuerpo, la expresión de emociones y la seguridad para actuar en diferentes situaciones lúdicas. Esto permitió comprobar la primera hipótesis específica planteada en la investigación.

- Los juegos de roles y dramatización contribuyeron significativamente al fortalecimiento de la confianza social, al permitir que los niños asuman distintos roles, interactúen con sus pares y comprendan normas básicas de convivencia, confirmándose así la segunda hipótesis específica.

- Los juegos cooperativos fortalecieron de manera positiva la confianza social de los niños, promoviendo actitudes de colaboración, respeto y ayuda mutua, lo cual se reflejó en un incremento de conductas sociales favorables tras la aplicación del programa, validando la tercera hipótesis específica.

- Los juegos de interacción oral incidieron favorablemente en el desarrollo de la confianza comunicativa, ya que los niños lograron expresarse con mayor seguridad, participar activamente en diálogos y reducir el temor a comunicarse frente a sus compañeros, confirmándose la cuarta hipótesis específica.

Conclusión metodológica

El diseño preexperimental con un solo grupo y medición pretest–postest permitió identificar cambios significativos en la variable dependiente, demostrando que el uso planificado de juegos didácticos constituye una estrategia metodológica válida y pertinente para investigaciones educativas en contextos de educación

inicial, especialmente cuando se busca fortalecer dimensiones socioemocionales como la confianza infantil.

Conclusión pedagógica

El estudio confirma que los juegos didácticos, fundamentados en la teoría de Piaget, favorecen el desarrollo integral del niño al promover experiencias activas, significativas y socialmente mediadas, consolidándose como una estrategia pedagógica clave para generar ambientes de aprendizaje seguros, participativos y emocionalmente positivos en el aula inicial.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes de educación inicial incorporar de manera sistemática los juegos didácticos en la planificación curricular diaria, priorizando actividades de expresión corporal, juegos de roles, juegos cooperativos y juegos de interacción oral, debido a su comprobada eficacia para fortalecer la confianza infantil en niños de 4 años.
- Se sugiere que los docentes diseñen ambientes de aprendizaje seguros y motivadores, donde el juego sea reconocido como una estrategia metodológica central que favorezca la participación activa, la autonomía y la expresión emocional de los niños, respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje.
- Es recomendable que los docentes utilicen instrumentos de observación estructurada, como la lista de cotejo, para monitorear de manera continua el progreso socioemocional de los niños, especialmente en lo relacionado con los niveles de confianza personal, social y comunicativa.
- Se recomienda a las instituciones educativas iniciales promover la implementación de programas lúdicos estructurados, similares al desarrollado en la presente investigación, como parte de las estrategias pedagógicas orientadas al desarrollo socioemocional infantil.
- Se sugiere a los directivos fortalecer los espacios pedagógicos mediante la adecuación de ambientes, recursos y materiales lúdicos, garantizando condiciones favorables para la aplicación de juegos didácticos de manera permanente.
- Se recomienda incluir el enfoque lúdico en los planes de mejora institucional, reconociendo el juego como un eje transversal para el desarrollo integral del niño, en concordancia con los lineamientos del Currículo Nacional de Educación Básica.
- Se recomienda a la UGEL desarrollar programas de actualización pedagógica orientados al uso del juego didáctico como estrategia metodológica, con énfasis en su aplicación para el fortalecimiento de la confianza y otras competencias socioemocionales en la educación inicial.
- Se sugiere capacitar a los docentes en el diseño, aplicación y evaluación de programas lúdicos, considerando fundamentos teóricos como los aportes de Piaget y otros autores del desarrollo infantil.
- Se recomienda a futuros investigadores realizar estudios con diseños cuasiexperimentales o experimentales, incorporando grupos de control, con la

finalidad de contrastar y profundizar los resultados obtenidos en la presente investigación.

- Se sugiere ampliar la población y muestra de estudio, considerando diferentes edades del nivel inicial y diversos contextos educativos, a fin de fortalecer la generalización de los hallazgos.
- Finalmente, se recomienda considerar al juego didáctico como un eje fundamental del proceso educativo en la primera infancia, no solo como una actividad recreativa, sino como una estrategia pedagógica esencial que contribuye significativamente al desarrollo integral, emocional y social de los niños.

REFERENCIAS

Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo.* Trillas.

Bandura, A. (1987). *Pensamiento y acción: Fundamentos sociales.* Martínez Roca.

Bruner, J. S. (1986). *Realidad mental y mundos posibles.* Gedisa.

Condori Huanca, Y. A. (2022). *Los juegos didácticos y su influencia en la seguridad emocional de niños del nivel inicial* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional.

Creswell, J. W. (2014*). Diseño de investigación: Enfoques cualitativo, cuantitativo y mixto* (4.ª ed.). Pearson Educación.

Erikson, E. H. (1993). *Infancia y sociedad.* Norton & Company.

Guamán López, M. E. (2023). *Estrategias lúdicas y desarrollo de la confianza en niños de educación inicial [*Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Institucional.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014*).* Metodología de la investigación (6.ª ed.). McGraw-Hill Education.

Huamani Palomino, S. R. (2023). *Aplicación de juegos cooperativos para fortalecer la autoestima infantil en educación inicial* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio Institucional.

Huamán Ccente, D. E. (2021). *El juego como estrategia metodológica para el desarrollo socioemocional en niños de educación inicial* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica.* MINEDU.

Ministerio de Educación del Perú. (2017). *Programa curricular de Educación Inicial.* MINEDU.

Palomino Oré, J. S. (2024). *Juegos didácticos y confianza infantil en el aula de educación inicial* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José María Arguedas]. Repositorio Institucional.

Piaget, J. (1972). *La psicología del niño.* Morata.

Piaget, J. (1975). *Seis estudios de psicología.* Barral Editores.

Punina-Ramos, R. I., Tamayo-Arellano, V. R., & Mora-Saltos, M. C. (2025*). Juegos didácticos y desarrollo socioemocional en niños de educación inicial.* Revista Latinoamericana de Educación Infantil, 9(1), 45–60.

Quispe Huamán, L. M. (2024). *El juego simbólico como estrategia para fortalecer la confianza social en niños de educación inicial [*Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio Institucional.

Rincón Martínez, L. F., & Cárdenas Pérez, J. A. (2022). Estrategias lúdicas y confianza comunicativa en la primera infancia. *Revista Iberoamericana de Educación, 88(2), 77–93.*

Salazar Paredes, M. E. (2024). *Programa de juegos didácticos para fortalecer la confianza personal en niños de educación inicial* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Federico Villarreal]. Repositorio Institucional.

Simbaña Samueza, M. P. (2022). *El juego didáctico y el desarrollo de la seguridad emocional en niños de educación inicial* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional.

UNESCO. (2019). *El aprendizaje a través del juego en la primera infancia.* Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Vargas Quispe, R. M. (2023). *Juegos de interacción oral y confianza comunicativa en niños de educación inicial [*Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional.

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Grijalbo.

Vygotsky, L. S. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (2.ª ed.). Crítica.

ANEXO

Anexo A: Instrumento de recolección de datos

EL NAZARENO

LISTA DE COTEJO DE NIVELES DE CONFIANZA EN NIÑOS DE 4 AÑOS

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial: N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta".
1.3. Lugar: Huanta
1.4. Aplicado por: Docentes practicantes/investigadoras
1.5. Edad: 4 años
1.6. Fecha (pretest / postest): ____ / ____ / ____
1.7. Momento de observación: Pretest ☒ Postest ☐
1.8. Contexto observado (marca): Sesión lúdica ☐ Recreo ☐ Actividad dirigida ☐
1.9. Género: Femenino
1.10. Fecha: 06/10/2026

II. Objetivo del instrumento:

Medir el nivel de confianza (personal, social y comunicativa) mostrado por niños de 4 años en contextos lúdicos, antes y después de la intervención.

III. Instrucciones para el observador:

1. Aplicar en dos momentos: **pretest** (antes del programa) y **postest** (después de las 12 sesiones).
2. Observe al niño en actividades de juego durante al menos 20 minutos.
3. Para cada ítem marque: **Nunca (0) / A veces (1) / Siempre (2).**
4. Sea específico: registre sólo conductas observables (acciones, palabras, reacciones).
5. Si el ítem no puede observarse en la sesión, registre "Nunca" y anote nota explicativa.
6. Calcule puntaje por dimensión y total (máx. 48). Compare pre y post.
   Escala: Nunca (0) — A veces (1) — Siempre (2)

N°	Dimensiones/Ítems	Escala de valoración		
		Nunca (0)	A veces (1)	Siempre (2)
Dimensión 1: Confianza personal.				
1	Realiza tareas sin temor a equivocarse.	0		
2	Se muestra seguro al hablar frente a sus pares.	0		
3	Toma decisiones simples en el juego.		1	
4	Persiste en una tarea sin frustrarse fácilmente.		1	
5	Expresa sus gustos y preferencias.	0		
6	Demuestra iniciativa al participar.	0		
7	Reconoce logros propios.		1	
8	Se recupera ante errores sin desmotivarse.	0		
Dimensión 2: Confianza social.				
9	Se integra a grupos de juego con naturalidad.	0		
10	Propone ideas en actividades colectivas.	0		

11	Colabora en juegos cooperativos.	0		
12	Respeta turnos para participar.	0		
13	Acepta sugerencias de otros.	0		
14	Establece vínculos de amistad.	0		
15	Se muestra solidario con un compañero.		1	
16	Disfruta participar en dinámicas grupales.	0		
Dimensión 3: Confianza comunicativa.				
17	Se expresa espontáneamente frente al grupo.	0		
18	Relata experiencias personales.	0		
19	Usa frases completas para comunicarse.	0		
20	Se muestra seguro al contestar preguntas.	0		
21	Explica lo que realiza en el juego.		1	
22	Narra un cuento breve o anécdota.	0		
23	Inicia conversaciones con adultos.	0		
24	Se comunica sin timidez con sus pares.	0		
25	Dramatiza o habla desde un personaje sin excesiva timidez.	0		

Instrumento adaptado a la teoría de Piaget (1975).

EL NAZARENO

LISTA DE COTEJO DE NIVELES DE CONFIANZA EN NIÑOS DE 4 AÑOS

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. Institución Educativa Inicial: N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta".

1.3. Lugar: Huanta

1.4. Aplicado por: Docentes practicantes/investigadoras

1.5. Edad: 4 años

1.6. Fecha (pretest / postest): ____ / ____ / ____

1.7. Momento de observación: Pretest ☒ Postest ☐

1.8. Contexto observado (marca): Sesión lúdica ☐ Recreo ☐ Actividad dirigida ☐

1.9. Género: Masculino

1.10. Fecha: 06/10/2025

II. Objetivo del instrumento:

Medir el nivel de confianza (personal, social y comunicativa) mostrado por niños de 4 años en contextos lúdicos, antes y después de la intervención.

III. Instrucciones para el observador:

1. Aplicar en dos momentos: **pretest** (antes del programa) y **postest** (después de las 12 sesiones).
2. Observe al niño en actividades de juego durante al menos 20 minutos.
3. Para cada ítem marque: **Nunca (0) / A veces (1) / Siempre (2)**.
4. Sea específico: registre sólo conductas observables (acciones, palabras, reacciones).
5. Si el ítem no puede observarse en la sesión, registre "Nunca" y anote nota explicativa.
6. Calcule puntaje por dimensión y total (máx. 48). Compare pre y post.
   Escala: Nunca (0) — A veces (1) — Siempre (2)

N°	Dimensiones/Ítems	Escala de valoración		
		Nunca (0)	A veces (1)	Siempre (2)
Dimensión 1: Confianza personal.				
1	Realiza tareas sin temor a equivocarse.	0		
2	Se muestra seguro al hablar frente a sus pares.	0		
3	Toma decisiones simples en el juego.	0		
4	Persiste en una tarea sin frustrarse fácilmente.	0		
5	Expresa sus gustos y preferencias.	0		
6	Demuestra iniciativa al participar.	0		
7	Reconoce logros propios.	0		
8	Se recupera ante errores sin desmotivarse.	0		
Dimensión 2: Confianza social.				
9	Se integra a grupos de juego con naturalidad.		1	
10	Propone ideas en actividades colectivas.	0		

11	Colabora en juegos cooperativos.	0		
12	Respeta turnos para participar.	0		
13	Acepta sugerencias de otros.		1	
14	Establece vínculos de amistad.	0		
15	Se muestra solidario con un compañero.	0		
16	Disfruta participar en dinámicas grupales.	0		
Dimensión 3: Confianza comunicativa.				
17	Se expresa espontáneamente frente al grupo.	0		
18	Relata experiencias personales.		1	
19	Usa frases completas para comunicarse.	0		
20	Se muestra seguro al contestar preguntas.	0		
21	Explica lo que realiza en el juego.	0		
22	Narra un cuento breve o anécdota.	0		
23	Inicia conversaciones con adultos.	0		
24	Se comunica sin timidez con sus pares.	0		
25	Dramatiza o habla desde un personaje sin excesiva timidez.	0		

Instrumento adaptado a la teoría de Piaget (1975).

EL NAZARENO

LISTA DE COTEJO DE NIVELES DE CONFIANZA EN NIÑOS DE 4 AÑOS

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial: N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta".
1.3. Lugar: Huanta
1.4. Aplicado por: Docentes practicantes/investigadoras
1.5. Edad: 4 años
1.6. Fecha (pretest / postest): ____ / ____ / ____
1.7. Momento de observación: Pretest ☐ Postest ☒
1.8. Contexto observado (marca): Sesión lúdica ☐ Recreo ☐ Actividad dirigida ☐
1.9. Género: Femenino
1.10. Fecha: 01/12/2025

II. Objetivo del instrumento:

Medir el nivel de confianza (personal, social y comunicativa) mostrado por niños de 4 años en contextos lúdicos, antes y después de la intervención.

III. Instrucciones para el observador:

1. Aplicar en dos momentos: **pretest** (antes del programa) y **postest** (después de las 12 sesiones).
2. Observe al niño en actividades de juego durante al menos 20 minutos.
3. Para cada ítem marque: **Nunca (0) / A veces (1) / Siempre (2).**
4. Sea específico: registre sólo conductas observables (acciones, palabras, reacciones).
5. Si el ítem no puede observarse en la sesión, registre "Nunca" y anote nota explicativa.
6. Calcule puntaje por dimensión y total (máx. 48). Compare pre y post.
   Escala: Nunca (0) — A veces (1) — Siempre (2)

N°	Dimensiones/Ítems	Escala de valoración		
		Nunca (0)	A veces (1)	Siempre (2)
Dimensión 1: Confianza personal.				
1	Realiza tareas sin temor a equivocarse.			2
2	Se muestra seguro al hablar frente a sus pares.			2
3	Toma decisiones simples en el juego.			2
4	Persiste en una tarea sin frustrarse fácilmente.		1	
5	Expresa sus gustos y preferencias.			2
6	Demuestra iniciativa al participar.			2
7	Reconoce logros propios.			2
8	Se recupera ante errores sin desmotivarse.			2
Dimensión 2: Confianza social.				
9	Se integra a grupos de juego con naturalidad.		1	
10	Propone ideas en actividades colectivas.			2

11	Colabora en juegos cooperativos.			2
12	Respeta turnos para participar.			2
13	Acepta sugerencias de otros.			2
14	Establece vínculos de amistad.		1	
15	Se muestra solidario con un compañero.			2
16	Disfruta participar en dinámicas grupales.			2
Dimensión 3: Confianza comunicativa.				
17	Se expresa espontáneamente frente al grupo.		1	
18	Relata experiencias personales.			2
19	Usa frases completas para comunicarse.			2
20	Se muestra seguro al contestar preguntas.			2
21	Explica lo que realiza en el juego.			2
22	Narra un cuento breve o anécdota.		1	
23	Inicia conversaciones con adultos.			2
24	Se comunica sin timidez con sus pares.			2
25	Dramatiza o habla desde un personaje sin excesiva timidez.			2

Instrumento adaptado a la teoría de Piaget (1975).

EL NAZARENO

LISTA DE COTEJO DE NIVELES DE CONFIANZA EN NIÑOS DE 4 AÑOS

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. Institución Educativa Inicial: N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta".

1.3. Lugar: Huanta

1.4. Aplicado por: Docentes practicantes/investigadoras

1.5. Edad: 4 años

1.6. Fecha (pretest / postest): ____ / ____ / ____

1.7. Momento de observación: Pretest ☐ Postest ☒

1.8. Contexto observado (marca): Sesión lúdica ☐ Recreo ☐ Actividad dirigida ☐

1.9. Género: Masculino

1.10. Fecha: 01/12/2025

II. Objetivo del instrumento:

Medir el nivel de confianza (personal, social y comunicativa) mostrado por niños de 4 años en contextos lúdicos, antes y después de la intervención.

III. Instrucciones para el observador:

1. Aplicar en dos momentos: **pretest** (antes del programa) y **postest** (después de las 12 sesiones).
2. Observe al niño en actividades de juego durante al menos 20 minutos.
3. Para cada ítem marque: **Nunca (0) / A veces (1) / Siempre (2)**.
4. Sea específico: registre sólo conductas observables (acciones, palabras, reacciones).
5. Si el ítem no puede observarse en la sesión, registre "Nunca" y anote nota explicativa.
6. Calcule puntaje por dimensión y total (máx. 48). Compare pre y post.

Escala: Nunca (0) — A veces (1) — Siempre (2)

N°	Dimensiones/Ítems	Escala de valoración		
		Nunca (0)	A veces (1)	Siempre (2)
Dimensión 1: Confianza personal.				
1	Realiza tareas sin temor a equivocarse.			2
2	Se muestra seguro al hablar frente a sus pares.			2
3	Toma decisiones simples en el juego.			2
4	Persiste en una tarea sin frustrarse fácilmente.		1	
5	Expresa sus gustos y preferencias.			2
6	Demuestra iniciativa al participar.			2
7	Reconoce logros propios.			2
8	Se recupera ante errores sin desmotivarse.			2
Dimensión 2: Confianza social.				
9	Se integra a grupos de juego con naturalidad.		1	
10	Propone ideas en actividades colectivas.			2

11	Colabora en juegos cooperativos.			2
12	Respeta turnos para participar.			2
13	Acepta sugerencias de otros.			2
14	Establece vínculos de amistad.		1	
15	Se muestra solidario con un compañero.			2
16	Disfruta participar en dinámicas grupales.			2
Dimensión 3: Confianza comunicativa.				
17	Se expresa espontáneamente frente al grupo.			2
18	Relata experiencias personales.		1	
19	Usa frases completas para comunicarse.			2
20	Se muestra seguro al contestar preguntas.			2
21	Explica lo que realiza en el juego.			2
22	Narra un cuento breve o anécdota.			2
23	Inicia conversaciones con adultos.			2
24	Se comunica sin timidez con sus pares.			2
25	Dramatiza o habla desde un personaje sin excesiva timidez.			2

Instrumento adaptado a la teoría de Piaget (1975).

EL NAZARENO

LISTA DE COTEJO PARA LA APLICACIÓN EN JUEGOS DIDÁCTICOS

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial: N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta".
1.3. Lugar: Huanta
1.4. Programa experimental: Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza.
1.5. Aplicado por: Docentes practicantes/investigadoras.
1.6. Edad: 4 años
1.7. Género: Femenino
1.8. Fecha: 01/12/2025

II. Objetivo del instrumento:

Registrar la fidelidad y calidad de aplicación de las actividades del programa experimental en las cuatro dimensiones: expresión corporal, roles y dramatización, cooperativos e interacción oral.

III. Instrucciones para el observador:

1. Observe durante la sesión completa al niño o al grupo según el propósito (máximo 1 sesión por observación).
2. Para cada ítem marque: **Nunca (0) / A veces (1) / Siempre (2).**
3. Sea objetivo: registre conductas observables (acciones, verbalizaciones, gestos).
4. Si no se presenta la actividad en la sesión, marque "Nunca" y anote en observaciones si corresponde.
5. Al final calcule puntaje parcial por dimensión (suma de ítems) y total (máx. 48).

Escala: Nunca (0) — A veces (1) — Siempre (2)

N°	Dimensiones/Ítems	Escala de valoración		
		Nunca (0)	A veces (1)	Siempre (2)
Dimensión 1: Juegos de expresión corporal.				
1	Se desplaza libremente en el espacio al ritmo de canciones.			2
2	Representa emociones con gestos.			2
3	Usa movimientos para comunicar ideas.			2
4	Sigue consignas motoras con autonomía.			2
5	Imitación de posturas corporales.		1	
6	Muestra disfrute y espontaneidad al moverse.			2
Dimensión 2: Juegos de roles y dramatización.				
7	Asume un rol durante dramatizaciones.			2
8	Recrea situaciones cotidianas en el juego.			2
9	Utiliza frases para representar un personaje.			2
10	Respeta turnos en la dramatización.			2

11	Usa materiales para simbolizar.		1	
12	Mantiene su papel durante la actividad.			2
Dimensión 3: Juegos cooperativos.				
13	Participa en juegos en parejas o grupos.			2
14	Acepta reglas propuestas en el juego.			2
15	Comparte materiales con sus compañeros			2
16	Ayuda a completar una tarea grupal.			2
17	Se mantiene en la dinámica grupal.		1	
18	Celebra los logros con el grupo.			2
Dimensión 4: Juegos de interacción oral.				
19	Responde a preguntas de sus compañeros.			2
20	Hace preguntas relacionadas con el juego.			2
21	Escucha con atención a los demás.			2
22	Usa vocabulario sencillo para dialogar.			2
23	Narra lo que está haciendo.			2
24	Inicia conversaciones durante el juego.			2
25	Participa en juegos de rimas, canciones o adivinanzas.			2

Instrumento adaptado a la teoría de Piaget (1972).

EL NAZARENO

LISTA DE COTEJO PARA LA APLICACIÓN EN JUEGOS DIDÁCTICOS

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial: N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta".
1.3. Lugar: Huanta
1.4. Programa experimental: Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza.
1.5. Aplicado por: Docentes practicantes/investigadoras.
1.6. Edad: 4 años
1.7. Género: Masculino
1.8. Fecha: 01/12/2025

II. Objetivo del instrumento:

Registrar la fidelidad y calidad de aplicación de las actividades del programa experimental en las cuatro dimensiones: expresión corporal, roles y dramatización, cooperativos e interacción oral.

III. Instrucciones para el observador:

1. Observe durante la sesión completa al niño o al grupo según el propósito (máximo 1 sesión por observación).
2. Para cada ítem marque: **Nunca (0) / A veces (1) / Siempre (2).**
3. Sea objetivo: registre conductas observables (acciones, verbalizaciones, gestos).
4. Si no se presenta la actividad en la sesión, marque "Nunca" y anote en observaciones si corresponde.
5. Al final calcule puntaje parcial por dimensión (suma de ítems) y total (máx. 48).
   Escala: Nunca (0) — A veces (1) — Siempre (2)

N°	Dimensiones/Ítems	Escala de valoración		
		Nunca (0)	A veces (1)	Siempre (2)
Dimensión 1: Juegos de expresión corporal.				
1	Se desplaza libremente en el espacio al ritmo de canciones.			2
2	Representa emociones con gestos.			2
3	Usa movimientos para comunicar ideas.			2
4	Sigue consignas motoras con autonomía.			2
5	Imitación de posturas corporales.		1	
6	Muestra disfrute y espontaneidad al moverse.			2
Dimensión 2: Juegos de roles y dramatización.				
7	Asume un rol durante dramatizaciones.			2
8	Recrea situaciones cotidianas en el juego.			2
9	Utiliza frases para representar un personaje.			2
10	Respeta turnos en la dramatización.			2

11	Usa materiales para simbolizar.		1	
12	Mantiene su papel durante la actividad.			2
Dimensión 3: Juegos cooperativos.				
13	Participa en juegos en parejas o grupos.			2
14	Acepta reglas propuestas en el juego.			2
15	Comparte materiales con sus compañeros			2
16	Ayuda a completar una tarea grupal.			2
17	Se mantiene en la dinámica grupal.			2
18	Celebra los logros con el grupo.		1	
Dimensión 4: Juegos de interacción oral.				
19	Responde a preguntas de sus compañeros.			2
20	Hace preguntas relacionadas con el juego.			2
21	Escucha con atención a los demás.			2
22	Usa vocabulario sencillo para dialogar.			2
23	Narra lo que está haciendo.			2
24	Inicia conversaciones durante el juego.			2
25	Participa en juegos de rimas, canciones o adivinanzas.			2

Instrumento adaptado a la teoría de Piaget (1972).

Anexo B: Validación y confiabilidad del instrumento de recolección de datos.

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Mg. Marilu Maritza Espinoza Acuedo

1.2. Grado Académico/Título profesional: Lic. en Educación Inicial

1.3. Profesión: Docente

1.4. Institución donde labora: 432 - 106 LLACCOLLA

1.5. Cargo que desempeña: DIRECTORA POR FUNCIONES

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo de niveles de confianza en niños de 4 años.

1.7. Autoras del instrumento: DE LA CRUZ CURO, Adi; FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli; MAURI PINEDA, Yuliza Estefani; GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido				Validez de constructo				Validez de criterio				Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				El ítem mide el indicador planteado.				El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Confianza personal.														
1	Realiza tareas sin temor a equivocarse.			✓				✓				✓		
2	Se muestra seguro al hablar frente a sus pares.			✓				✓				✓		
3	Toma decisiones simples en el juego.			✓				✓				✓		
4	Persiste en una tarea sin frustrarse fácilmente.			✓				✓				✓		
5	Expresa sus gustos y preferencias.			✓				✓				✓		
6	Demuestra iniciativa al participar.			✓				✓				✓		
7	Reconoce logros propios.			✓				✓				✓		
8	Se recupera ante errores sin desmotivarse.			✓				✓				✓		
Dimensión 2: Confianza social														
9	Se integra a grupos de juego con naturalidad.			✓				✓				✓		
10	Propone ideas en actividades colectivas.			✓				✓				✓		
11	Colabora en juegos cooperativos.			✓				✓				✓		
12	Respeta turnos para participar.			✓				✓				✓		
13	Acepta sugerencias de otros.			✓				✓				✓		
14	Establece vínculos de amistad.			✓				✓				✓		
15	Se muestra solidario con un compañero.			✓				✓				✓		
16	Disfruta participar en dinámicas grupales.			✓				✓						
Dimensión 3: Confianza comunicativa														
17	Se expresa espontáneamente frente al grupo.			✓				✓				✓		
18	Relata experiencias personales.			✓				✓				✓		
19	Usa frases completas para comunicarse.			✓				✓				✓		
20	Se muestra seguro al contestar preguntas.			✓				✓				✓		
21	Explica lo que realiza en el juego.			✓				✓				✓		

22	Narra un cuento breve o anécdota.			✓				✓				✓		
23	Inicia conversaciones con adultos.			✓				✓				✓		
24	Se comunica sin timidez con sus pares.			✓				✓				✓		
25	Dramatiza o habla desde un personaje sin excesiva timidez.			✓				✓				✓		

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) (76-100) Muy Adecuado.

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: Ayacucho, 25 de setiembre del 2025

.....

FIRMA DEL VALIDADOR

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Peña Quispe, María Elena

1.2. Grado Académico/Título profesional: Magister

1.3. Profesión: Docente de Educación Inicial

1.4. Institución donde labora: I.E.I N° 325-102 Hx-p

1.5. Cargo que desempeña: Docente de aula

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo de niveles de confianza en niños de 4 años.

1.7. Autoras del instrumento: DE LA CRUZ CURO, Adi; FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli; MAURI PINEDA, Yuliza Estefani; GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido				Validez de constructo				Validez de criterio				Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				El ítem mide el indicador planteado.				El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Confianza personal.														
1	Realiza tareas sin temor a equivocarse.				✓				✓				✓	
2	Se muestra seguro al hablar frente a sus pares.				✓			✓				✓		
3	Toma decisiones simples en el juego.				✓				✓				✓	
4	Persiste en una tarea sin frustrarse fácilmente.				✓				✓				✓	
5	Expresa sus gustos y preferencias.				✓				✓				✓	
6	Demuestra iniciativa al participar.				✓				✓				✓	
7	Reconoce logros propios.				✓				✓				✓	
8	Se recupera ante errores sin desmotivarse.				✓				✓				✓	
Dimensión 2: Confianza social														
9	Se integra a grupos de juego con naturalidad.			✓					✓				✓	
10	Propone ideas en actividades colectivas.			✓					✓				✓	
11	Colabora en juegos cooperativos.				✓			✓					✓	
12	Respeta turnos para participar.				✓				✓				✓	
13	Acepta sugerencias de otros.				✓				✓			✓		
14	Establece vínculos de amistad.			✓					✓				✓	
15	Se muestra solidario con un compañero.				✓			✓					✓	
16	Disfruta participar en dinámicas grupales.				✓				✓				✓	
Dimensión 3: Confianza comunicativa														
17	Se expresa espontáneamente frente al grupo.			✓					✓				✓	
18	Relata experiencias personales.			✓					✓				✓	
19	Usa frases completas para comunicarse.				✓				✓				✓	
20	Se muestra seguro al contestar preguntas.				✓				✓				✓	
21	Explica lo que realiza en el juego.				✓				✓				✓	

22	Narra un cuento breve o anécdota.			✓					✓			✓	
23	Inicia conversaciones con adultos.				✓				✓			✓	
24	Se comunica sin timidez con sus pares.				✓				✓		✓		
25	Dramatiza o habla desde un personaje sin excesiva timidez.				✓				✓			✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) (76-100) Muy adecuado

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: Ayacucho, 28 de setiembre del 2025.

FIRMA DEL VALIDADOR

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Felices Romero, Claudia

1.2. **Grado Académico/Título profesional:** Magister

1.3. **Profesión:** Profesora del nivel inicial

1.4. **Institución donde labora:** I.E.I. N° 810/ MZ-P

1.5. **Cargo que desempeña:** Docente de aula

1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo de niveles de confianza en niños de 4 años.

1.7. **Autoras del instrumento:** DE LA CRUZ CURO, Adi; FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli; MAURI PINEDA, Yuliza Estefani; GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

1.8. **Carrera:** Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido				Validez de constructo				Validez de criterio				Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				El ítem mide el indicador planteado.				El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Confianza personal.														
1	Realiza tareas sin temor a equivocarse.			✓					✓				✓	
2	Se muestra seguro al hablar frente a sus pares.				✓				✓				✓	
3	Toma decisiones simples en el juego.				✓				✓				✓	
4	Persiste en una tarea sin frustrarse fácilmente.				✓				✓				✓	
5	Expresa sus gustos y preferencias.				✓				✓			✓		
6	Demuestra iniciativa al participar.				✓				✓				✓	
7	Reconoce logros propios.				✓				✓				✓	
8	Se recupera ante errores sin desmotivarse.				✓				✓				✓	
Dimensión 2: Confianza social														
9	Se integra a grupos de juego con naturalidad.				✓				✓				✓	
10	Propone ideas en actividades colectivas.				✓				✓				✓	
11	Colabora en juegos cooperativos.				✓			✓					✓	
12	Respeta turnos para participar.				✓				✓				✓	
13	Acepta sugerencias de otros.				✓				✓				✓	
14	Establece vínculos de amistad.			✓					✓			✓		
15	Se muestra solidario con un compañero.			✓					✓			✓		
16	Disfruta participar en dinámicas grupales.			✓					✓				✓	
Dimensión 3: Confianza comunicativa														
17	Se expresa espontáneamente frente al grupo.				✓				✓				✓	
18	Relata experiencias personales.				✓				✓				✓	
19	Usa frases completas para comunicarse.				✓				✓				✓	
20	Se muestra seguro al contestar preguntas.				✓				✓				✓	
21	Explica lo que realiza en el juego.				✓				✓				✓	

22	Narra un cuento breve o anécdota.				✓				✓			✓	
23	Inicia conversaciones con adultos.				✓				✓			✓	
24	Se comunica sin timidez con sus pares.				✓				✓			✓	
25	Dramatiza o habla desde un personaje sin excesiva timidez.				✓				✓			✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) (76-100) Muy adecuado.

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: Ayacucho, 26 de setiembre del 2025

FIRMA DEL VALIDADOR

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Peña Quispe, María Elena

1.2. Grado Académico/Título profesional: Magister

1.3. Profesión: Docente de Educación Inicial

1.4. Institución donde labora: I.E.I. Nº 325 - 102 Mx-p

1.5. Cargo que desempeña: Docente de aula

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo para la aplicación en juegos didácticos.

1.7. Autoras del instrumento: DE LA CRUZ CURO, Adi; FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli; MAURI PINEDA, Yuliza Estefani; GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido: El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				Validez de constructo: El ítem mide el indicador planteado.				Validez de criterio: El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				Observaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Juegos de expresión corporal.														
1	Se desplaza libremente en el espacio al ritmo de canciones.				✓				✓				✓	
2	Representa emociones con gestos.				✓				✓				✓	
3	Usa movimientos para comunicar ideas.				✓				✓				✓	
4	Sigue consignas motoras con autonomía.			✓					✓				✓	
5	Imitación de posturas corporales.			✓					✓				✓	
6	Muestra disfrute y espontaneidad al moverse.				✓				✓				✓	
Dimensión 2: Juegos de roles y dramatización.														
7	Asume un rol durante dramatizaciones.				✓				✓				✓	
8	Recrea situaciones cotidianas en el juego.				✓				✓				✓	
9	Utiliza frases para representar un personaje.				✓				✓				✓	
10	Respeta turnos en la dramatización.				✓				✓				✓	
11	Usa materiales para simbolizar.			✓					✓			✓		
12	Mantiene su papel durante la actividad.			✓					✓				✓	
Dimensión 3: Juegos cooperativos.														
13	Participa en juegos en parejas o grupos.				✓			✓					✓	
14	Acepta reglas propuestas en el juego.				✓				✓				✓	
15	Comparte materiales con sus compañeros			✓					✓				✓	
16	Ayuda a completar una tarea grupal.				✓			✓				✓		
17	Se mantiene en la dinámica grupal.				✓				✓				✓	
18	Celebra los logros con el grupo.				✓				✓				✓	
Dimensión 4: Juegos de interacción oral.														
19	Responde a preguntas de sus compañeros.				✓				✓				✓	
20	Hace preguntas relacionadas con el juego.				✓				✓				✓	

21	Escucha con atención a los demás.			✓					✓				✓	
22	Usa vocabulario sencillo para dialogar.				✓				✓				✓	
23	Narra lo que está haciendo.				✓			✓					✓	
24	Inicia conversaciones durante el juego.				✓				✓				✓	
25	Participa en juegos de rimas, canciones o adivinanzas.				✓				✓				✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) (76-100) Muy buena.

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: Ayacucho, 23 de setiembre del 2025

FIRMA DEL VALIDADOR

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Mg. Mariú Maritza Eyzaguirre Acevedo

1.2. Grado Académico/Título profesional: Lic. En Educación Inicial

1.3. Profesión: Docente

1.4. Institución donde labora: 432-106 Luccolca

1.5. Cargo que desempeña: Directora por Funciones

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo para la aplicación en juegos didácticos.

1.7. Autoras del instrumento: DE LA CRUZ CURO, Adi; FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli; MAURI PINEDA, Yuliza Estefani; GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido				Validez de constructo				Validez de criterio				Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				El ítem mide el indicador planteado.				El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Juegos de expresión corporal.														
1	Se desplaza libremente en el espacio al ritmo de canciones.			✓				✓				✓		
2	Representa emociones con gestos.			✓				✓				✓		
3	Usa movimientos para comunicar ideas.			✓				✓				✓		
4	Sigue consignas motoras con autonomía.			✓				✓				✓		
5	Imitación de posturas corporales.			✓				✓				✓		
6	Muestra disfrute y espontaneidad al moverse.			✓				✓				✓		
Dimensión 2: Juegos de roles y dramatización.														
7	Asume un rol durante dramatizaciones.			✓				✓				✓		
8	Recrea situaciones cotidianas en el juego.			✓				✓				✓		
9	Utiliza frases para representar un personaje.			✓				✓				✓		
10	Respeta turnos en la dramatización.			✓				✓				✓		
11	Usa materiales para simbolizar.			✓				✓				✓		
12	Mantiene su papel durante la actividad.			✓				✓				✓		
Dimensión 3: Juegos cooperativos.														
13	Participa en juegos en parejas o grupos.			✓				✓				✓		
14	Acepta reglas propuestas en el juego.			✓				✓				✓		
15	Comparte materiales con sus compañeros			✓				✓				✓		
16	Ayuda a completar una tarea grupal.			✓				✓				✓		
17	Se mantiene en la dinámica grupal.			✓				✓				✓		
18	Celebra los logros con el grupo.			✓				✓				✓		
Dimensión 4: Juegos de interacción oral.														
19	Responde a preguntas de sus compañeros.			✓				✓				✓		
20	Hace preguntas relacionadas con el juego.			✓				✓				✓		

21	Escucha con atención a los demás.			✓				✓				✓		
22	Usa vocabulario sencillo para dialogar.			✓				✓				✓		
23	Narra lo que está haciendo.			✓				✓				✓		
24	Inicia conversaciones durante el juego.			✓				✓				✓		
25	Participa en juegos de rimas, canciones o adivinanzas.			✓				✓				✓		

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) (76-100) Muy Adecuado.

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: Ayacucho, 25 de setiembre del 2025.

FIRMA DEL VALIDADOR

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Felices Romero, Claudia

1.2. Grado Académico/Título profesional: Magister

1.3. Profesión: Profesora del nivel inicial.

1.4. Institución donde labora: I.E.I. N° 810/MX-P

1.5. Cargo que desempeña: Docente de aula

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo para la aplicación en juegos didácticos.

1.7. Autoras del instrumento: DE LA CRUZ CURO, Adi; FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli; MAURI PINEDA, Yuliza Estefani; GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido				Validez de constructo				Validez de criterio				Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				El ítem mide el indicador planteado.				El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Juegos de expresión corporal.														
1	Se desplaza libremente en el espacio al ritmo de canciones.													
2	Representa emociones con gestos.													
3	Usa movimientos para comunicar ideas.													
4	Sigue consignas motoras con autonomía.				✓				✓				✓	
5	Imitación de posturas corporales.				✓				✓				✓	
6	Muestra disfrute y espontaneidad al moverse.				✓				✓				✓	
Dimensión 2: Juegos de roles y dramatización.					✓									
7	Asume un rol durante dramatizaciones.				✓				✓				✓	
8	Recrea situaciones cotidianas en el juego.				✓				✓			✓		
9	Utiliza frases para representar un personaje.				✓			✓					✓	
10	Respeta turnos en la dramatización.				✓			✓				✓		
11	Usa materiales para simbolizar.				✓			✓					✓	
12	Mantiene su papel durante la actividad.				✓				✓				✓	
Dimensión 3: Juegos cooperativos.														
13	Participa en juegos en parejas o grupos.			✓					✓				✓	
14	Acepta reglas propuestas en el juego.			✓					✓				✓	
15	Comparte materiales con sus compañeros				✓				✓				✓	
16	Ayuda a completar una tarea grupal.				✓				✓				✓	
17	Se mantiene en la dinámica grupal.				✓				✓				✓	
18	Celebra los logros con el grupo.				✓				✓				✓	
Dimensión 4: Juegos de interacción oral.														
19	Responde a preguntas de sus compañeros.				✓				✓				✓	
20	Hace preguntas relacionadas con el juego.				✓				✓				✓	

21	Escucha con atención a los demás.				✓				✓				✓	
22	Usa vocabulario sencillo para dialogar.				✓				✓				✓	
23	Narra lo que está haciendo.				✓				✓				✓	
24	Inicia conversaciones durante el juego.				✓				✓				✓	
25	Participa en juegos de rimas, canciones o adivinanzas.				✓				✓				✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) (76-100) Muy adecuado

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: Ayacucho, 26 de Setiembre del 2025

FIRMA DEL VALIDADOR

Anexo C: Protocolo de consentimiento informado

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO "EL NAZARENO", HUANTA - AYACUCHO

EL NAZARENO

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

I. Título de la investigación: APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA CONFIANZA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.° 429-176/MX-P "MADRE TERESA DE CALCUTA" DE HUANTA – 2025.

II. Investigadoras:

- ✓ DE LA CRUZ CURO, Adi.
- ✓ FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- ✓ MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- ✓ GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

III. Objetivo de la investigación:

Se les invita a los niños a través de los padres de familia en el presente trabajo de investigación, que tiene como objetivo: Determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en el fortalecimiento de la confianza en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta" de Huanta – 2025.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes del I.E.S.P.P. "El Nazareno" de la provincia de Huanta, región Ayacucho.

IV. Confidencialidad:

El grupo de investigadoras guardaremos en total discreción la información de su menor hijo(a), el cual evitaremos que se revelen los datos personales al aplicar y obtener los resultados en este estudio.

V. Derechos del participante:

Si ustedes deciden que sus hijos(as) no participen en la investigación, podrán retirarse de éste. Si tiene alguna duda o consulta adicional, realizarlo de manera oportuna con cualquiera de las integrantes del grupo de investigadoras.

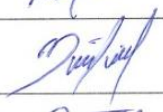
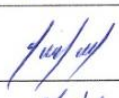
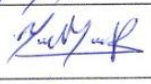
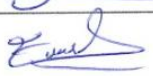
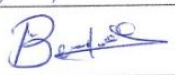
Así mismo, si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactarse con la Dirección general del I.E.S.P.P "El Nazareno" de la provincia de Huanta.

VI. Declaración y/o consentimiento

Nosotros(as) padres, madres de familia y/o apoderados(as) damos nuestro consentimiento, aceptamos libre y voluntariamente que nuestros hijos(as), participen en esta investigación, para lo cual hemos sido informados y hemos tomado conocimiento de la misma. Comprendemos de las actividades en las que participarán si ingresan al trabajo de investigación, también entendemos que nuestros hijos(as) pueden decidir no participar y que puede retirarse del

estudio. A su vez aceptamos que los resultados de la investigación puedan ser públicos en el país o el exterior, manteniendo anonimato los datos personales de nuestros menores hijos.

VII. Relación de padres, madres de familia/ apoderados

N°	Firma del padre/madre o apoderado.	DNI
1		74356748
2		77055084
3		70873078
4		71810135
5		60285805
6		73987857
7		42078887
8		73991479
9		43747837
10		71743216
11		47319139
12		46525675
13		71743217
14		74343497

Anexo D: Autorización para la ejecución de proyecto de tesis

SOLICITA: AUTORIZACIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS DE INVESTIGACIÓN.

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.° 429-176/MX-P "MADRE TERESA DE CALCUTA" DE HUANTA.

Adi De La Cruz Curo, con DNI Nº74484224, domiciliada en el Jr. Julio C. Tello S/N de la provincia de Huanta; estudiante y practicante de la carrera profesional de Educación Inicial del Ciclo X del I.S.P.P "El Nazareno" de la provincia de Huanta, región Ayacucho.

Que, siendo un componente fundamental la aplicación de los instrumentos para la recolección de datos en la realización de nuestro trabajo de investigación titulada: **APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA CONFIANZA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.° 429-176/MX-P "MADRE TERESA DE CALCUTA" DE HUANTA – 2025.** Solicito a su Despacho, a fin de otorgarme la autorización para la aplicación de los instrumentos en los niños de 4 años de edad del nivel inicial. La aplicación de dichos instrumentos se realizará junto a mis compañeras de grupo de investigación: Ferrua Capcha, Mayit Mayeli; Mauri Pineda, Yuliza Estefani y Gaspar Choque, Liz Margoth.

Por tanto, ruego a usted señora directora acceder mi pedido por ser justa.

Adjunto copia de los instrumentos validados por tres expertos.

Huanta, 01 de octubre del 2025

.....
Adi De La Cruz Curo
74484224

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN AYACUCHO
EGEL HUANTA
Prof. Karen R. Simbrón Cardenas
DIRECTORA
Recibido

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

ASUNTO: AUTORIZO APLICACIÓN DE INSTRUMENTO.

Yo Karen Cárdenas Simbron, Identificada con DNI N° 70216948, en mi calidad de directora Institución Educativa Inicial N° 429 – 176 Mx/P " Madre Teresa De Calcuta, autorizo a las estudiantes :

De La Cruz Curo, Adi. 74484224

Ferrua Capcha, Mayit Mayeli. 73610763

Mauri Pineda, Yuliza Estefani. 72380360

Gaspar Choque, Liz Margoth. 74353591

Para aplicar los instrumentos de Investigación correspondientes a su tesis titulada "LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA CONFIANZA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL".

Firma de la autorizante:

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN AYACUCHO
UGEL HUANTA
DIRECCIÓN
Prof. Karen R. Simbrón Cárdenas
DIRECTORA

Anexo E: Programa de intervención estructurado

Título del programa de intervención

Aplicación de los juegos didácticos para fortalecer la confianza en niños de 4 años — I.E.I. N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta" — Huanta, 2025.

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial: N°429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta"
1.3. Lugar: Huanta
1.4. Edad: 4 años
1.5. Responsables:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

1.6. Periodo de ejecución: 9 semanas (octubre – noviembre)

II. Fundamentación

El juego constituye una estrategia pedagógica fundamental en la educación inicial, porque permite que el niño exprese emociones, explore su entorno, desarrolle habilidades sociales y consolide la confianza en sí mismo y en los demás. Los juegos didácticos, al ser actividades estructuradas con intencionalidad pedagógica, favorecen el desarrollo integral, estimulan la autoestima, la seguridad y promueven la interacción social positiva.

En ese sentido, este programa experimental se fundamenta en las perspectivas de Vygotsky (1979), quien señala que el juego es una actividad social y cultural que potencia el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, y de Piaget (1962), que lo concibe como un medio para el aprendizaje autónomo y la construcción activa del conocimiento.

Asimismo, Saracho y Spodek (2006) destacan que los juegos didácticos favorecen el desarrollo socioemocional y comunicativo de los niños, fortaleciendo la confianza personal, social y comunicativa. Por ello, el programa está diseñado para incidir en la confianza infantil, integrando actividades de expresión corporal, dramatización, cooperación e interacción oral en un contexto lúdico.

III. Objetivos

3.1. Objetivo General

Determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en el fortalecimiento de la confianza en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta" de Huanta – 2025.

3.2. Objetivos Específicos

- Analizar la influencia de los juegos de expresión corporal en la confianza personal de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta".
- Establecer la contribución de los juegos de roles y dramatización en la confianza social de los niños de 4 años.
- Determinar el efecto de los juegos cooperativos en la confianza social de los niños de 4 años.
- Explicar cómo los juegos de interacción oral inciden en la confianza comunicativa de los niños de 4 años.

3.3. Meta

Al finalizar la aplicación del programa, al menos el 95 % de los niños de 4 años de la I.E.I. N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta" habrán fortalecido significativamente su confianza personal, social y comunicativa mediante la participación en actividades lúdicas didácticas.

3. 4. Duración y sesiones

- **Duración total:** 9 semanas
- **Número de sesiones:** 20 sesiones (2-3 por semana, cada una de 60 minutos).
- **Distribución de actividades por dimensiones:**
  - ✓ Juegos de expresión corporal → 5 sesiones
  - ✓ Juegos de roles y dramatización → 5 sesiones
  - ✓ Juegos cooperativos → 5 sesiones
  - ✓ Juegos de interacción oral → 5 sesiones

IV. Secuencia de intervención

- Diagnóstico inicial (pretest): aplicación de la lista de cotejo para evaluar el nivel de confianza de los niños.

- Implementación del programa: desarrollo de 20 sesiones de juegos didácticos organizadas en cuatro dimensiones.
- Evaluación continua: observación y registro del desempeño durante cada sesión.
- Evaluación final (postest): aplicación de la lista de cotejo para identificar cambios en la confianza personal, social y comunicativa.
- Análisis de resultados: comparación de los niveles de confianza antes y después de la intervención.

4.1. Implementación del experimento

- Muestra: 14 niños de 4 años matriculados en la I.E.I. N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta" de Huanta.
- Docente responsable: investigadora y docente titular del aula.
- Instrumentos de evaluación:
  - ✓ Lista de cotejo de aplicación de juegos didácticos (variable independiente).
  - ✓ Lista de cotejo de niveles de confianza infantil (variable dependiente).
- Escala de medición: tipo Likert simplificada (Nunca – A veces – Siempre).
- Recursos: materiales lúdicos (pelotas, aros, pañuelos, láminas, títeres, tarjetas, cuentos, instrumentos musicales, bloques, etc.).
- Lugar: aula de 4 años y patio de la institución.
- Procedimiento:

  1. Sensibilización y presentación del programa a los niños.
  2. Aplicación progresiva de las actividades de cada dimensión.
  3. Observación directa de la participación y recolección de datos con la lista de cotejo.
  4. Evaluación comparativa de resultados (pretest y postest).

4.2. Cuadro de sesiones del programa experimental

Dimensión	N.º de sesión	Título de la sesión	Propósito específico
Juegos de expresión corporal.	1	El espejo mágico.	Desarrollar la confianza personal a través de la imitación de movimientos corporales.
	2	Caminos divertidos.	Estimular la seguridad en el desplazamiento libre en diferentes direcciones.
	3	Figuras con mi cuerpo	Expresar confianza mediante la creación de formas corporales individuales y grupales.
	4	El baile de las emociones.	Reconocer y expresar emociones básicas con movimientos corporales.
	5	Soy un superhéroe.	Fortalecer la autoconfianza a través de movimientos libres y creativos de fuerza y energía.
	6	En el mercado	Promover la confianza social al representar roles de comprador y vendedor.

Juegos de roles y dramatización	7	Mi familia feliz	Representar roles familiares, desarrollando confianza en la interacción social.
	8	El hospital de los juguetes.	Incentivar la seguridad para asumir roles de médico, paciente o acompañante.
	9	De visita a la granja.	Desarrollar la confianza en la dramatización de roles de animales de la granja.
	10	En la estación de bomberos.	Fortalecer la confianza al dramatizar roles de ayuda y cooperación.
Juegos cooperativos.	11	La cuerda mágica.	Fomentar la confianza social mediante la coordinación grupal con una cuerda.
	12	El tren de la amistad.	Desarrollar confianza en el trabajo conjunto mediante juegos de desplazamiento en fila.
	13	Construimos juntos.	Incentivar la confianza social en actividades de construcción colectiva con bloques.
	14	El paracaídas de colores.	Promover la seguridad y confianza en dinámicas cooperativas con un paracaídas.
	15	La isla del tesoro.	Fortalecer la confianza grupal resolviendo retos cooperativos.
Juegos de interacción oral.	16	La caja de las adivinanzas.	Desarrollar la confianza comunicativa al expresar ideas en forma de adivinanzas.
	17	El teléfono encantado.	Estimular la confianza comunicativa al transmitir mensajes orales en cadena.
	18	Cuento compartido.	Fomentar la confianza para narrar en grupo partes de un cuento.
	19	Mi palabra secreta.	Promover la seguridad en la expresión oral a través de dinámicas con palabras nuevas.
	20	Radio infantil.	Fortalecer la confianza comunicativa simulando un programa radial con micrófono.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de expresión corporal.

1.5. Área: Personal Social

1.6. Fecha: 06/10/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: El espejo mágico

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

En el aula se coloca un gran espejo simbólico (puede ser un marco decorado con papel brillante). Los niños son invitados a “descubrir su reflejo mágico”. La docente les explica que este espejo los ayudará a mostrar cuán valientes y seguros son, imitando movimientos de sus compañeros como si fueran su reflejo.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños de 4 años desarrollen confianza personal mediante la participación en el juego “El espejo mágico”, imitando movimientos corporales con seguridad y espontaneidad.

V. PRODUCTO:

Niños y niñas participan activamente en el juego “El espejo mágico”, imitando movimientos con seguridad, espontaneidad y confianza en sí mismos.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad: • Se valora a sí mismo. •Reconoce y valora a los demás.	-Imita movimientos corporales de su compañero frente al “espejo mágico” con seguridad y espontaneidad. -Participa en la dinámica mostrando iniciativa sin temor a equivocarse.	-Muestra seguridad en su participación al imitar movimientos. -Se desenvuelve espontáneamente en el juego. -Acepta ser observado por sus pares en la dinámica.	-Imitación de gestos y movimientos frente al espejo simbólico. - Participación activa en el juego, reflejando seguridad y confianza. -Expresiones corporales observadas (posturas, gestos, movimientos).

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos.	Respeto	-Participa en el juego valorando su propio cuerpo y movimientos, sin temor a equivocarse. -Respeta la participación de sus compañeros cuando imitan los movimientos frente al “espejo mágico”.

		-Expresa alegría y aceptación hacia las diferencias en los gestos y posturas de cada niño. -Aplaude o anima a sus pares cuando les toca ser "el espejo", mostrando empatía y reconocimiento. -Demuestra confianza personal al atreverse a realizar movimientos frente al grupo.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La docente recibe a los niños con una canción de saludo y palmoteo, generando un ambiente de confianza. -Se presenta la situación motivadora: una caja misteriosa con lupas, linternas y objetos pequeños (piedritas, hojas, botones). -Se conversa con preguntas generadoras: "¿Qué creen que hay dentro?", "¿Cómo podríamos descubrirlo?", promoviendo la anticipación y la curiosidad. -Se acuerdan las normas básicas del juego libre (cuidar materiales, turnarse, compartir).	-Estrategia de motivación con juego sorpresa. -Uso de preguntas generadoras para activar saberes previos. -Estrategia de acuerdo de normas (co-construcción).	Caja misteriosa, lupas, linternas, objetos pequeños, canción grabada o entonada.	10 min
DESARROLLO	-Los niños se organizan en pequeños grupos para explorar los materiales libremente ("juego libre investigativo"). -Cada grupo decide qué observar o explorar: mirar con la lupa, probar la linterna, comparar objetos. - La docente acompaña como mediadora: observa, hace preguntas abiertas ("¿Qué encontraste?", "¿Cómo sabes que son diferentes?"), anima a que compartan entre ellos. -Se promueve la autonomía: los niños eligen con qué jugar y cómo organizarse, tomando turnos y resolviendo conflictos con mínima intervención docente. - Al final, cada grupo muestra un hallazgo y lo comenta brevemente con sus compañeros.	Estrategia de juego libre con mediación docente. -Estrategia de exploración activa. -Estrategia de socialización de aprendizajes.	Lupas, linternas, objetos diversos, mesas o rincones preparados para la exploración.	35 mim
CIERRE	- Se invita a los niños a sentarse en círculo y compartir cómo se sintieron en la actividad: ¿Qué les gustó más? ¿Qué descubrieron? ¿Qué fue difícil? (reflexión metacognitiva). -La docente felicita el esfuerzo, la iniciativa y la colaboración observada, reforzando las actitudes positivas. -Se realiza una dinámica de despedida breve: canción de cierre con movimientos ("Nos vamos contentos porque investigamos"). -Rutina de salida: los niños ayudan a guardar los materiales en la "caja	-Estrategia de círculo de diálogo. -Estrategia de refuerzo positivo. -Estrategia de rutina de salida (cuidado y orden de materiales).	Canción de cierre, caja misteriosa para guardar materiales.	15 min

	misteriosa", desarrollando responsabilidad y orden.			

IX. EVALUACIÓN

Nombre del instrumento: Lista de cotejo de desempeño

Nº	Indicadores de desempeño	Sí	No	Observaciones
1	Imita los movimientos de su compañero con disposición y entusiasmo.			
2	Se muestra seguro al realizar movimientos frente al grupo.			
3	Participa activamente en turnos como "espejo" y como "reflejo".			
4	Acepta la observación de sus compañeros sin temor ni rechazo.			
5	Expresa satisfacción al culminar la actividad.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de expresión corporal.

1.5. Área: Psicomotriz

1.6. Fecha: 08/10/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Caminos divertidos

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Los niños observarán un conjunto de caminos trazados en el piso con cintas de colores, cuerdas, aros y huellas de papel. La maestra les propondrá recorrer estos “caminos divertidos” en distintas formas: en línea recta, en zigzag, en círculo, hacia atrás y de costado. La dinámica se desarrolla como un juego de exploración y reto personal, donde cada niño tendrá la oportunidad de desplazarse con libertad y confianza, superando los diferentes recorridos.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Desplazamiento autónomo y seguro en diferentes direcciones, siguiendo los caminos diseñados en el espacio de juego.

Manifestación de confianza personal y disfrute en la actividad motriz.

V. PRODUCTO:

- Desplazamiento autónomo y seguro en diferentes direcciones, siguiendo los caminos diseñados en el espacio de juego.
- Manifestación de confianza personal y disfrute en la actividad motriz.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	-Se desplaza con seguridad siguiendo caminos trazados en distintas direcciones (recto, zigzag, circular, hacia atrás). -Muestra confianza en su expresión corporal al recorrer los caminos. - Participa con iniciativa en la exploración de trayectorias.	-Controla su desplazamiento en los caminos propuestos sin temor ni resistencia. -Se muestra seguro y autónomo en sus movimientos. -Expresa disfrute al participar en la actividad motriz.	-Se desplaza de manera autónoma siguiendo los caminos con seguridad. -Participa activamente en las consignas de desplazamiento. -Muestra expresiones de alegría, confianza y satisfacción durante la actividad.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia.	Superación personal.	-Se esfuerza por completar los diferentes caminos (recto, zigzag, circular) sin rendirse. -Acepta intentar nuevamente cuando se equivoca o se detiene. -Demuestra alegría y satisfacción al lograr desplazarse por los caminos. -Se desplaza con iniciativa, probando distintas direcciones sin temor. -Reconoce sus logros y aplaude los de sus compañeros. -Manifiesta confianza en sí mismo al participar voluntariamente.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La docente recibe a los niños en círculo, saludando con una canción de movimiento (“Buenos días”). • Presenta la consigna: “Hoy vamos a jugar a recorrer caminos divertidos con nuestro cuerpo”. • Se conversa brevemente: ¿Por dónde caminamos en casa? ¿Cómo lo hacemos? (recto, en zigzag, despacio, rápido). • Se realiza un juego de calentamiento: caminar libremente imitando animales (gato, conejo, elefante).	Juego de roles, diálogo participativo y dinámica corporal.	Canción grabada o cantada, espacio amplio libre de obstáculos.	10 min
DESARROLLO	**Actividad 1:** “Camino recto” • Se coloca una línea en el piso (con cinta o cuerda). Los niños pasan caminando sobre ella, cuidando el equilibrio. **Actividad 2:** “Camino en zigzag” • Se colocan conos o botellas como obstáculos. Los niños se desplazan en zigzag entre ellos, variando direcciones. **Actividad 3:** “Camino libre” • La docente da indicaciones: caminar rápido, lento, hacia atrás, de puntillas, de lado. Los niños experimentan distintas formas de desplazamiento, expresando seguridad corporal. **Reflexión grupal** • Se conversa: ¿Cómo me sentí al caminar por los caminos? ¿Cuál fue más fácil o difícil?	Juego corporal libre y dirigido, exploración motriz, consignas orales.	Cinta adhesiva o cuerda, conos o botellas plásticas, música ambiental.	35 mim
CIERRE	•En círculo, cada niño comparte con gestos o palabras cómo se sintió al recorrer los caminos. •Se refuerza la idea: “Podemos movernos con seguridad si prestamos atención a nuestro cuerpo y al espacio”. •La docente felicita y resalta los logros observados (confianza, desplazamiento autónomo). **Rutina de salida:**	-Conversación guiada, retroalimentación positiva. -Canción y juego de despedida.	-Música o canto de despedida.	15 min

	• Canción de despedida con movimientos corporales suaves. • Se organiza la salida ordenada: formar filas, recoger materiales, despedirse con gesto de “abrazo a la distancia”.			

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo

Nº	Indicador (Desempeño observable)	Criterio de evaluación	Evidencia esperada (Actuación o producción)	Escala de valoración
1	Camina sobre una línea recta manteniendo equilibrio.	Control postural y coordinación.	Se desplaza de inicio a fin sin salirse de la línea.	Nunca (0) / A veces (1) / Siempre (2)
2	Se desplaza en zigzag entre conos u obstáculos con seguridad.	Coordinación motriz y orientación espacial.	Realiza el recorrido sin chocar los obstáculos.	Nunca (0) / A veces (1) / Siempre (2)
3	Explora desplazamientos libres (rápido, lento, de puntillas, hacia atrás, de lado) respondiendo a consignas.	Flexibilidad motriz y atención a instrucciones.	Varía su desplazamiento según las indicaciones de la docente.	Nunca (0) / A veces (1) / Siempre (2)
4	Muestra confianza y seguridad durante sus desplazamientos.	Seguridad en sí mismo.	Participa sin temor ni rechazo al movimiento.	Nunca (0) / A veces (1) / Siempre (2)
5	Expresa cómo se sintió al recorrer los caminos (palabra, gesto o acción).	Comunicación de emociones.	Señala o imita con gestos su experiencia.	Nunca (0) / A veces (1) / Siempre (2)

Interpretación de resultados:

- 10 puntos: Nivel logrado (cumple con seguridad y confianza los desplazamientos).
- 6–9 puntos: En proceso (requiere apoyo parcial en la coordinación y seguridad).
- 0–5 puntos: En inicio (muestra dificultad en la ejecución y seguridad motriz).

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de expresión corporal.

1.5. Área: Psicomotriz

1.6. Fecha: 10/10/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Figuras con mi cuerpo.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

IV.

Los niños se encuentran en el patio de la institución. La docente les propone un reto: “Hoy seremos escultores y nuestro cuerpo será la arcilla mágica. ¿Podremos crear figuras diferentes solos y con nuestros amigos?”. A través de consignas lúdicas y música, los niños experimentarán movimientos, posiciones y figuras con su cuerpo, primero de manera individual y luego en pequeños grupos, fomentando la confianza y la expresión libre.

V. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños expresen confianza y seguridad al crear formas corporales con diferentes partes de su cuerpo, de manera individual y grupal, mostrando creatividad, iniciativa y disfrute del movimiento.

VI. PRODUCTO:

- Producción individual: Figuras simples con el propio cuerpo (ejemplo: círculo, estrella, puente).
- Producción grupal: Figuras colaborativas (ejemplo: una casa, un tren, una montaña).
- Manifestación de confianza al presentarse frente a sus compañeros.

VII. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: - Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	-Representa con su cuerpo diferentes formas y posiciones simples (círculo, estrella, puente, tren) de manera individual, mostrando iniciativa y confianza. -Participa en la creación de figuras grupales (casa, montaña, tren) colaborando con sus compañeros y aceptando roles.	-Expresa seguridad en la creación de formas corporales individuales. -Coopera con otros niños para construir figuras grupales con el cuerpo. -Demuestra coordinación y equilibrio en la ejecución de movimientos y posturas.	- Realiza posturas o figuras con el cuerpo según la consigna de la docente. -Muestra disposición y confianza al expresarse corporalmente. -Integra su cuerpo en la representación grupal. - Interactúa y colabora con sus compañeros en la creación de figuras. -Mantiene la posición durante algunos segundos.

	-Ajusta sus movimientos para mantener equilibrio y coordinación al realizar diferentes posturas.		- Controla su cuerpo en la representación de las figuras.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientado al bien común.	Respeto y cooperación.	-Escucha y acepta las ideas de sus compañeros al proponer figuras corporales grupales. -Coopera con entusiasmo para formar figuras colectivas (ejemplo: una casa, un tren, una estrella). -Ayuda a sus compañeros que tienen dificultad para adoptar una postura o mantener el equilibrio. -Espera su turno para integrarse en la figura, mostrando respeto hacia los demás. -Expresa satisfacción y alegría compartida al culminar la creación grupal.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente recibe a los niños en círculo de bienvenida con una canción motivadora (“Hola amiguitos”). -Presenta la situación de aprendizaje: “Hoy nuestro cuerpo se convertirá en un lápiz mágico para dibujar y formar figuras divertidas”. -Dialoga con preguntas motivadoras: ¿Qué figuras conoces? ¿Cómo podemos hacerlas con nuestro cuerpo?	Juego de presentación y motivación (canción y diálogo exploratorio).	Láminas de figuras geométricas (círculo, triángulo, cuadrado, estrella). Música infantil animada.	10 min
DESARROLLO	**Actividad 1:** “Dibujo en el aire” (individual) -Los niños mueven brazos, piernas y cabeza “dibujando” en el aire figuras simples. -La docente guía con consignas: “Hacemos un círculo con los brazos”, “Dibujemos un triángulo con las piernas”. **Actividad 2:** “Estatuas vivientes” (parejas) -En parejas, los niños forman figuras (ejemplo: una casa con el cuerpo, una montaña). -Refuerza la confianza invitando a mostrar sus creaciones al grupo. **Actividad 3:** “Gran escultura grupal” (colectiva) - Todos juntos forman una figura grande (ejemplo: un sol, un tren, una estrella).	Aprendizaje vivencial mediante juegos de expresión corporal, trabajo cooperativo y dramatización.	Música para ambientar. Cintas de colores. Tarjetas con dibujos de figuras. Espacio amplio en el aula o patio.	35 mim

	- La docente refuerza con frases de confianza: “¡Lo logramos en equipo!”, “Cada uno es importante en la figura”.			
CIERRE	-En asamblea final, los niños comentan: ¿Cómo se sintieron formando las figuras? ¿Qué aprendieron al trabajar con sus compañeros? -La docente refuerza el valor del bien común y la solidaridad: “Cuando nos unimos, logramos cosas más grandes”. -**Rutina de salida:** canto suave de relajación, respiración profunda y despedida afectiva. **Canto suave de relajación:** -Puede ser una **canción de cuna corta o melodía tranquila** que invite a bajar el ritmo. -Ejemplos de repertorio infantil: o *“Estrellita, ¿dónde estás?”* o *“Duérmete niño”* (solo las primeras estrofas en tono suave). o También puede usarse música instrumental suave (flauta, piano). -La docente canta despacio mientras los niños cierran los ojos o se sientan relajados.	Diálogo reflexivo, metacognición guiada y rutina de salida lúdica.	Láminas con imágenes de las figuras logradas. Canción de relajación.	15 min

X. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo con escala de frecuencia (Likert simplificada)

Indicador	Ítem de observación	Nunca	A veces	Siempre
Expresa confianza personal	Realiza movimientos libres al “dibujar en el aire” con su cuerpo.			
	Muestra seguridad al formar figuras simples individualmente.			
Confianza social	Coopera con su pareja al crear figuras corporales.			
	Participa activamente en la creación de figuras grupales.			
Confianza comunicativa	Explica o comenta lo que representó con su cuerpo.			
	Escucha y respeta las propuestas de sus compañeros en el trabajo grupal.			

Escala de medición:

- Nunca (1): No muestra la conducta durante la sesión.
- A veces (2): Muestra la conducta de manera parcial o con ayuda.
- Siempre (3): Muestra la conducta con seguridad y de forma autónoma.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de expresión corporal.

1.5. Área: Personal social.

1.6. Fecha: 13/10/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: El baile de las emociones.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

IV. Los niños y niñas llegan al aula mostrando diferentes estados de ánimo. La docente propone un juego de movimiento con música para identificar y expresar sus emociones a través de gestos, posturas y movimientos corporales, creando un espacio de confianza y expresión personal y grupal.

V. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños y niñas expresen confianza y seguridad en sí mismos, mediante la creación de formas corporales individuales y grupales que representen emociones (alegría, tristeza, enojo, sorpresa), fortaleciendo la autonomía y la interacción positiva con sus compañeros.

VI. PRODUCTO:

Secuencia de movimientos corporales (baile/juego) donde los niños expresan libremente emociones mediante gestos, posturas y dinámicas grupales.
Participación activa en la representación de emociones con confianza y espontaneidad.

VII. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad: • Se valora a sí mismo. • Reconoce y valora a los demás.	•Expresa con seguridad sus emociones a través de movimientos corporales (alegría, tristeza, sorpresa, enojo). •Participa con espontaneidad en la creación de posturas y secuencias de baile junto a sus compañeros. •Acepta y respeta las formas de expresión de los demás.	•Identifica y representa emociones mediante gestos y movimientos. • Muestra confianza y seguridad al realizar movimientos individuales y grupales. •Colabora en la dinámica expresiva con sus compañeros.	**Actuaciones:** -Representa emociones con gestos y movimientos corporales. -Participa en juegos grupales de expresión corporal. **Producciones:** -Secuencia de movimientos que simboliza una emoción (ej. baile de alegría).

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia.	Autoconfianza.	• Se anima a participar en los juegos de expresión corporal sin temor al error. • Muestra seguridad al realizar movimientos y gestos frente a sus compañeros. • Expresa con espontaneidad y alegría las emociones durante el baile. • Persevera en la ejecución de movimientos, incluso si al inicio no le salen como desea. • Reconoce y celebra sus logros y los de los demás, fortaleciendo su autoestima.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- El docente recibe a los niños en círculo y los invita a saludarse con un gesto corporal (abrazo imaginario, choque de manos, sonrisa). -Presenta una caja con imágenes de distintas emociones (alegría, tristeza, enojo, sorpresa, calma) y pregunta: "¿Cómo creen que baila alguien feliz?, ¿y alguien enojado?". -Se conversa brevemente sobre la importancia de expresar lo que sentimos con el cuerpo.	Dinámica de saludo y motivación lúdica. Preguntas problematizadoras.	Caja de emociones, tarjetas con caritas, música suave para el saludo.	10 min
DESARROLLO	**Actividad 1** – Exploración individual: - Cada niño elige una tarjeta de emoción y crea un movimiento libre que represente cómo se siente esa emoción. **Actividad 2** – Expresión grupal: - Se forman pequeños grupos y los niños combinan sus movimientos para crear una breve secuencia de baile que muestre diferentes emociones. **Actividad 3** – Presentación creativa: - Cada grupo comparte su "baile de emociones" con los demás. - El docente refuerza la seguridad en la expresión, valorando la espontaneidad de todos.	-Juego de expresión corporal. -Trabajo en pequeños grupos. Presentación lúdica frente a pares.	Tarjetas de emociones, reproductor de música variada (alegre, lenta, fuerte, suave), pañuelos de colores.	35 mim
CIERRE	**-Conversación guiada:** ¿Cómo se sintieron al bailar?, ¿qué emoción les gustó más representar?, ¿por qué? - Se rescata el valor de la autoconfianza: expresarse sin miedo y respetando las expresiones de los demás. -**Rutina de salida:** se realiza un canto suave de relajación (ej. "respiramos hondo como globos y soltamos el aire"), seguido de movimientos lentos de estiramiento. **CANTO SUAVE DE RELAJACIÓN**	-Diálogo reflexivo. -Estrategia de metacognición. -Rutina de relajación y despedida. -Música relajante, pañuelos de	Música relajante, pañuelos de colores, espacio libre.	15 min

	(Se canta en tono lento y melodioso, acompañado de movimientos de respiración y estiramiento). **"Respiro, respiro, respiro en paz,** **suelto despacito, me calmo ya.** **Cierro mis ojitos, me dejo llevar,** **mi cuerpo tranquilo, feliz está."** - Despedida afectiva: se dan la mano y dicen juntos "Hoy bailamos con alegría".			

X. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo.

Indicador	Ítem	Nunca (0)	A veces (1)	Siempre (2)
Se desplaza libremente en el espacio con seguridad.	Camina, gira o salta siguiendo el ritmo de la música sin mostrar temor o rigidez.			
Expresa emociones básicas mediante el cuerpo.	Representa emociones (alegría, tristeza, sorpresa, enojo) con gestos y movimientos.			
Muestra confianza en su participación individual.	Ejecuta un movimiento corporal frente al grupo con iniciativa y sin temor excesivo.			
Coopera en la creación de formas grupales.	Forma figuras con sus compañeros (círculos, estatuas, etc.) de manera.			
Integra movimientos libres al juego expresivo.	Propone espontáneamente un movimiento corporal o gesto durante la dinámica del baile.			
Se relaja y participa en el cierre de la actividad.	Acompaña el canto suave de relajación con movimientos tranquilos y respiración consciente.			

Escala de medición:

- 0 = Nunca (No evidencia la acción).
- 1= A veces (Evidencia la acción de manera parcial o con ayuda).
- 2= Siempre (Evidencia la acción de manera autónoma y constante).

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de expresión corporal.

1.5. Área: Personal social.

1.6. Fecha: 15/10/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Soy un superhéroe.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Los niños están motivados por los personajes de superhéroes que ven en cuentos, dibujos y películas. En esta sesión, se les propone convertirse en “superhéroes de la confianza”, usando su cuerpo para representar fuerza, energía y seguridad. A través de movimientos libres (correr, saltar, estirarse, lanzar imaginariamente, volar), experimentan sensaciones de poder y autoconfianza, reafirmando que cada uno puede ser un héroe en su vida diaria.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños expresen confianza y seguridad personal al realizar movimientos libres y creativos de fuerza y energía, simulando las acciones de un superhéroe.

V. PRODUCTO:

- Expresiones corporales individuales y grupales representando a superhéroes.
- Movimientos de fuerza, energía y seguridad que reflejen confianza personal.
- Participación activa en la dinámica de juego simbólico.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad: • Se valora a sí mismo • Reconoce y valora a los demás.	-Se desplaza con seguridad imitando movimientos de superhéroes (correr, saltar, volar, lanzar). -Expresa emociones positivas (alegría, entusiasmo) al representar fuerza y energía. -Muestra iniciativa y confianza en sí mismo durante la dinámica grupal.	-Muestra seguridad al ejecutar movimientos libres. -Expresa confianza en sí mismo al representar a un superhéroe. -Participa con iniciativa y creatividad en el juego.	-Demostraciones corporales (posturas de fuerza, gestos de héroe, movimientos libres). - Participación activa en el juego grupal “Soy un superhéroe”. -Expresiones verbales y gestuales de confianza personal.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	Solidaridad	-Comparte su "poder" con un compañero cuando alguien se queda sin idea de movimiento. -Ayuda a otro niño a incorporarse o continuar cuando se distrae o se detiene en el juego. -Celebra y aplaude los logros de los demás superhéroes. -Respeta turnos y espacio físico al desplazarse (no empuja ni interrumpe). -Expresa frases de ánimo: "¡Tú puedes!", "¡Muy bien, superhéroe!".

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente recibe a los niños con música alegre de superhéroes (ej. marchas, sonidos dinámicos). **- Conversa brevemente:** "¿Conocen a los superhéroes?, ¿qué hacen ellos?, ¿cómo se mueven?". **-Se propone un juego de activación corporal:** caminar como si tuvieran botas mágicas, correr como flash, levantar brazos como si volaran. - Se plantea la situación de aprendizaje: "Hoy nos convertiremos en superhéroes que confían en su fuerza y energía para ayudar a los demás".	-Diálogo motivador. -Preguntas generadoras. -Juego de activación.	-Música de superhéroes. -Imágenes de superhéroes (láminas o proyector). -Pañuelos o cintas de colores como capas simbólicas.	10 min
DESARROLLO	**Actividad 1:** Posturas de superhéroe. - Cada niño adopta posturas de fuerza (brazos cruzados, puño en alto, piernas firmes). - La docente guía: "Muestren cómo se ve un superhéroe fuerte y seguro". **Actividad 2:** Desplazamientos con poder. - Caminan, saltan, corren y vuelan en el aula representando sus poderes. - Se invita a crear movimientos propios: "¿Cómo se movería un superhéroe del viento? ¿Y uno de la montaña?". **Actividad 3:** Superhéroes en equipo. - En parejas, crean figuras de fuerza (ej. uno sostiene al otro simulando volar, chocan las manos en señal de poder). - Se refuerza la idea de ayudar a los demás superhéroes.	-Juego simbólico. -Expresión corporal libre. -Trabajo cooperativo.	-Música instrumental motivadora. -Espacio amplio libre de obstáculos. -Capas simbólicas (pañuelos/cintas).	35 mim
CIERRE	-**Conversación de cierre:** "¿Cómo se sintieron siendo superhéroes?, ¿qué poder les dio más confianza?". -Se destaca el valor de la solidaridad: "Un superhéroe no solo confía en sí mismo, también ayuda a los demás". -Se elabora un mural grupal: cada niño coloca su huella de la mano (con crayola	-Diálogo reflexivo. -Expresión artística. -Canto de relajación.	-Papelógrafo o cartulina grande. -Crayolas o témperas lavables. -Toallitas húmedas.	15 min

	o pintura lavable) como símbolo de su "poder de confianza". **Rutina de salida:** -Canto suave de relajación: "Respiro, respiro, me calmo ya…" acompañado de respiraciones profundas y movimientos de brazos. **Canto suave de relajación:** (Se canta en tono bajo, lento y con ritmo de arrullo, acompañado de palmas suaves o balanceo de manos) Respiramos suave aquí, el sol brilla para ti. Cierro ojos, siento paz, mi energía calma está. Soy valiente, fuerte soy, con amigos siempre voy. Doy las gracias con amor, me despido con calor. - Despedida afectiva en círculo: cada niño dice "Yo confío en mí porque soy un superhéroe".		-Música suave para relajación.	

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo.

N.º	Indicador / Ítem observable	Nunca	A veces	Siempre	Observaciones
1	Realiza movimientos corporales libres imitando a un "superhéroe" (salta, corre, levanta brazos).				
2	Muestra seguridad en sus movimientos (no duda ni se retrae).				
3	Expresa fuerza y energía en sus movimientos creativos (grita, ríe, enfatiza gestos).				
4	Participa con entusiasmo en la dinámica grupal sin temor a la crítica.				
5	Acepta representar diferentes posturas o roles de "superhéroe" con iniciativa propia.				
6	Se muestra satisfecho y contento con su actuación, transmitiendo autoconfianza (sonríe, se aplaude, saluda).				

Escala de medición:

- Nunca = 0 (no evidencia el indicador).
- A veces = 1 (muestra de manera parcial o con ayuda).
- Siempre = 2 (logro autónomo y constante).

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta"

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de roles y dramatización.

1.5. Área: Personal social.

1.6. Fecha: 17/10/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: En el mercado.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La docente plantea a los niños(as) que imaginarán un mercado en el aula. Cada niño podrá asumir el rol de vendedor o comprador, utilizando materiales simbólicos como frutas, verduras, dinero de juguete, bolsas, mesas y canastas. La actividad busca que expresen confianza al comunicarse, negociar y dramatizar situaciones reales de compra y venta, promoviendo la interacción social en un ambiente lúdico y cooperativo.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños desarrollen confianza social mediante la dramatización de roles de la vida cotidiana, expresando sus ideas y emociones de manera libre y respetuosa.

V. PRODUCTO:

- Representación espontánea y creativa de situaciones de compra y venta en el mercado.
- Uso de frases sencillas para interactuar en el rol elegido (ejemplo: "¿Cuánto cuesta?", "Aquí tiene su vuelto", "Quiero comprar manzanas").
- Participación activa y segura en la dinámica grupal.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: • Interactúa con otras personas. • Construye normas y asume acuerdos.	-Participa activamente en la dramatización del mercado eligiendo un rol (comprador o vendedor). -Usa expresiones sencillas para comunicarse con sus pares en la interacción ("¿cuánto cuesta?", "gracias", "deme por favor"). -Se muestra seguro y confiado en la representación, respetando turnos y reglas del juego.	-Demuestra seguridad y confianza al representar un rol. -Interactúa con sus compañeros usando frases cortas y adecuadas. -Respeta reglas y turnos durante la dramatización.	-Participación activa en la dramatización del mercado. -Uso de expresiones orales en la interacción de compra y venta. -Actitud de confianza y respeto hacia los demás durante el juego.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque interculturalidad	Respeto	-Escucha con atención a sus compañeros cuando "venden" o "compran" en la dramatización. - Usa frases corteses como "gracias" o "por favor" en sus interacciones. -Reconoce y nombra con agrado productos locales (ej. papas, maíz, frutas de su zona). -Acepta las diferencias en la forma de hablar o representar los roles de sus compañeros. -Muestra disposición para jugar tanto como comprador o vendedor sin discriminar los roles.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-**Recepción afectiva:** la docente recibe a los niños con una canción de saludo. -**Conversación inicial:** se plantea la pregunta motivadora: "¿Quién ha ido al mercado con mamá o papá? ¿Qué cosas han visto allí?". **-Lluvia de ideas:** los niños mencionan productos que conocen (frutas, verduras, pan, etc.). **-Presentación del reto:** "Hoy transformaremos nuestro salón en un mercado y ustedes serán compradores y vendedores".	-Activación de saberes previos. -Diálogo participativo. -Juego de anticipación.	Láminas o imágenes de mercados, productos reales o de juguete (frutas, verduras, envases).	10 min
DESARROLLO	**-Exploración guiada:** la maestra organiza el aula como un mercado (puestos con mesas, cajas o mantas). -Asignación de roles: algunos niños serán vendedores y otros compradores; luego se intercambian. **-Juego de roles:** los vendedores ofrecen productos imitando gestos y palabras de un mercado ("vendo papas", "lleve su fruta"), mientras los compradores piden con frases corteses. **-Rotación de roles:** se cambia de papeles para que todos vivan ambas experiencias. **-Diálogo en juego:** la docente acompaña estimulando el uso de expresiones sociales ("gracias", "por favor"), el respeto a turnos y la mención de productos locales.	-Juego simbólico y de roles. -Imitación de situaciones reales. -Dramatización dirigida y libre.	-Productos de juguete o reales (frutas, verduras, pan). -Billetes y monedas de juguete. -Delantales o gorros para diferenciar roles. -Mesas o cajas para simular puestos.	35 mim
	-Puesta en común: en círculo, los niños comparten cómo se sintieron siendo compradores o vendedores.	-Diálogo reflexivo. -Círculo de la palabra.	Espacio en círculo, música	

CIERRE	**-Reflexión guiada:** la docente pregunta: "¿Qué aprendimos hoy en el mercado? ¿Cómo debemos tratar a las personas cuando compramos o vendemos?". **- Valor reforzado:** se enfatiza el respeto a la diversidad y la cortesía en la convivencia. **-Rutina de salida:** canto suave de relajación ("Respiro profundo, me siento tranquilo…"), respiración guiada y despedida afectiva con un gesto de confianza (abrazo grupal o choque de manos).	- Relajación con canto.	tranquila para la relajación.	15 min

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo.

Competencia / Capacidad	Desempeño esperado (precisado)	Indicadores observables	Criterios de evaluación	Escala de valoración
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (Área de Personal Social).	Participa en el juego de roles mostrando confianza y respeto en la interacción con sus compañeros.	-Asume con seguridad el rol de comprador o vendedor. -Utiliza expresiones sociales de cortesía ("por favor", "gracias"). -Espera su turno para hablar o actuar. -Interactúa sin temor ni retraimiento.	- Muestra confianza al representar roles. - Respeta turnos y normas básicas. - Se comunica con expresiones corteses. - Colabora con sus compañeros.	-Siempre -A veces -Nunca
Se comunica oralmente en su lengua materna (Área de Comunicación).	Expresa frases sencillas para interactuar en el juego de compra y venta.	-Nombra productos del mercado. -Formula frases al comprar o vender ("quiero pan", "vendo plátano"). -Se expresa con voz clara y comprensible.	- Usa el lenguaje oral con seguridad. - Comunica ideas simples en el juego. - Se hace entender con sus compañeros.	-Siempre -A veces -Nunca

Escala de medición:

- Siempre (3): Lo realiza de manera autónoma y constante.
- A veces (2): Lo realiza con apoyo o en ocasiones.
- Nunca (1): No lo realiza.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de roles y dramatización.

1.5. Área: Personal social.

1.6. Fecha: 20/10/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Mi familia feliz.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

En la asamblea inicial, la docente propone dramatizar una escena de la vida diaria: “Una familia en casa”. Los niños deciden los roles que quieren asumir (mamá, papá, hijos, abuelos, hermanos) y recrean situaciones como preparar la comida, ordenar la casa o salir de paseo. A través de este juego de roles, los estudiantes fortalecen la confianza social al expresarse y relacionarse con sus compañeros.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños logren representar con confianza roles familiares, interactuando de manera respetuosa y segura con sus compañeros.

V. PRODUCTO:

- Representación dramatizada de una familia en actividades cotidianas (comer, conversar, ordenar, jugar).
- Participación activa y segura en los roles familiares.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: • Interactúa con otras personas. • Construye normas y asume acuerdos.	-Representa con seguridad roles de mamá, papá, hijo(a) u otro miembro de la familia. -Interactúa con sus compañeros usando expresiones de cortesía (“gracias”, “por favor”). -Demuestra confianza al dramatizar situaciones familiares (comer, conversar, ordenar, jugar).	-Identifica y asume un rol familiar con confianza. -Interactúa con seguridad y respeto durante la dramatización. -Expresa emociones y acciones propias del rol asumido.	-Dramatización de escenas familiares mostrando confianza y seguridad. -Expresiones verbales y gestuales adecuadas al rol elegido. -Participación activa y colaborativa en el juego grupal.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Igualdad de género.	Respeto	-Participa en la dramatización asignando y aceptando roles sin discriminar entre "rol de papá" o "rol de mamá". -Escucha y respeta las intervenciones de sus compañeros durante el juego de roles. -Reconoce que todos los miembros de la familia colaboran en casa (ejemplo: cocinar, ordenar, cuidar, trabajar). -Utiliza frases inclusivas durante el juego, evitando expresiones que limiten por género. -Muestra disposición para compartir materiales y vestuarios sin preferencia de género. -Expresa orgullo y afecto por su familia representando tanto a mujeres como a varones con respeto.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente recibe a los niños en círculo y canta una canción de saludo ("Hola amiguitos"). -Presenta imágenes de diferentes familias (nuclear, extensa, monoparental) y pregunta: ¿Cómo es tu familia?, ¿quiénes viven contigo?, ¿qué hacen en casa? -Dialogan libremente para activar saberes previos. -Se motiva a los niños contando una breve historia titulada "La familia unida", donde todos colaboran en las tareas del hogar. - La docente anuncia el reto del día: "Hoy representaremos a nuestra familia a través del juego de roles".	-Juego de diálogo inicial. -Lluvia de ideas. -Narración motivadora. -Preguntas generadoras.	Imágenes de familias, láminas, cuento breve ilustrado, canción de saludo.	10 min
DESARROLLO	-La docente organiza un espacio con vestuarios y objetos (delantal, gorra, teléfono, muñecos, escoba, carrito, ollita). -Propone a los niños elegir libremente qué rol familiar desean representar (mamá, papá, hermano/a, abuelo/a, etc.). -Los niños dramatizan escenas familiares: cocinar, trabajar, conversar, jugar o limpiar. -La docente acompaña observando, reforzando la expresión oral y modelando frases como: "Yo preparo la comida", "Yo cuido a mi hermanito". - Se promueve la rotación de roles para evitar estereotipos (un niño puede ser la mamá, una niña el papá, etc.).	-Juego de roles y dramatización. -Aprendizaje por descubrimiento. -Interacción social cooperativa. -Modelado del lenguaje.	-Vestuario sencillo (sombreros, delantal, bolsos), objetos de uso familiar (ollita, escoba, muñecos, teléfono de juguete), espacio ambientado.	35 mim

	-Se realiza un breve "desfile familiar" donde cada grupo muestra su dramatización a los demás.			
CIERRE	- Los niños regresan al círculo y conversan sobre la experiencia: ¿Qué personaje representaste?, ¿qué te gustó hacer?, ¿qué aprendiste de tu familia? -Se rescatan ideas clave: "Todos los miembros de la familia son importantes y colaboran". -La docente felicita la participación y destaca actitudes de respeto e inclusión. -Se cierra la sesión con la canción "Tengo una casita" con gestos, reforzando la unión familiar. **Rutina de salida:** -Despedida ordenada, cada niño guarda los materiales usados. -Se entrega una ficha con un dibujo de una familia para colorear en casa junto con sus padres. - Canción corta de despedida.	-Diálogo reflexivo. -Círculo de la palabra. -Canción de cierre con movimientos. -Rutina de orden. -Transferencia del aprendizaje al hogar.	-Carteles con frases clave ("En mi familia todos ayudamos"), canción de cierre. -Fichas impresas, crayolas.	15 min

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo.

Dimensiones	Competencia / Capacidad	Indicadores observables	Criterios de evaluación	Escala de valoración
Autonomía social.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: -Interactúa con otras personas -Construye normas y asume acuerdos	-Participa en el juego de roles aceptando turnos y compartiendo materiales. -Representa con seguridad personajes familiares. -Interactúa con compañeros mostrando respeto y confianza.	-Colabora en la dramatización. -Asume y respeta el rol elegido. -Se comunica con expresiones verbales y gestuales.	-Siempre -A veces -Nunca
Expresión y comunicación.	Se comunica oralmente en su lengua materna: •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. •Utiliza recursos no verbales. y paraverbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente.	-Nombra y describe el rol que representa (ej. "Soy la mamá, cocino"). -Utiliza expresiones para interactuar en la dramatización. -Manifiesta satisfacción al representar a su familia.	- Explica el personaje que asume. - Usa frases sencillas para interactuar. - Muestra alegría y confianza al participar.	-Siempre -A veces -Nunca
Personal social	**Construye su identidad:** -Se valora a sí mismo	-Identifica miembros de la familia en su dramatización.	-Reconoce su rol en la familia.	-Siempre -A veces

	-Reconoce y valora a los demás.	-Relaciona roles con acciones cotidianas familiares. -Muestra orgullo al hablar de su familia.	-Representa tareas familiares. - Se siente parte de su familia.	-Nunca

Escala de medición:

- **Logro esperado (3 puntos):** Representa con confianza y alegría roles familiares, interactúa respetando turnos y expresa verbalmente lo que hace su personaje.
- **En proceso (2 puntos):** Representa un rol familiar con apoyo, se comunica con frases aisladas y necesita recordatorios para respetar turnos.
- **Inicio (1 punto):** Muestra dificultad para asumir un rol o participar, se comunica poco o requiere constante ayuda.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de roles y dramatización.

1.5. Área: Personal social.

1.6. Fecha: 22/10/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: El hospital de los juguetes.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Los niños han observado que algunos de sus juguetes se “han enfermado” (muñecos con piezas sueltas, ositos con “dolores”, carritos “golpeados”). La docente propone organizar un hospital de juguetes, donde ellos podrán asumir roles de médicos, pacientes o acompañantes. A través de dramatizaciones libres, cuidarán a los juguetes “enfermos”, identificando síntomas, aplicando “tratamientos” y ofreciendo compañía.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños se sientan seguros al asumir diferentes roles en el juego simbólico de “hospital de juguetes”, expresando confianza, iniciativa y respeto por las reglas acordadas.

V. PRODUCTO:

Dramatización del “hospital de juguetes” donde los niños asumen con seguridad los roles de médicos, pacientes y acompañantes, mostrando confianza y cuidado en el juego.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Que los niños se sientan seguros al asumir diferentes roles en el juego simbólico de “hospital de juguetes”, expresando confianza, iniciativa y respeto por las reglas acordadas.

COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad: -Se valora a sí mismo. -Reconoce y valora a los demás.	-Se muestra seguro al participar en dramatizaciones, asumiendo con iniciativa roles de médico, paciente o acompañante. -Expresa ideas y emociones durante el juego, respetando turnos y reglas acordadas. -Interactúa con sus compañeros mostrando confianza y respeto.	-Se reconoce capaz de participar en un juego de roles. -Asume con seguridad el rol elegido. -Interactúa con los demás respetando acuerdos y turnos. -Expresa emociones y necesidades en el juego.	-El niño elige y desempeña un rol en el hospital de juguetes (médico, paciente o acompañante). -Representa acciones propias del rol (examinar, curar, esperar, acompañar). -Dialoga con sus compañeros durante el juego (“Me duele la panza”, “Te voy a curar”, “Acompaño a mi muñeca”). -Mantiene confianza y disposición positiva en la dramatización.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derecho.	Respeto	-Escucha a sus compañeros cuando asumen su rol (médico, paciente, acompañante). -Espera su turno para participar en la dramatización. -Trata con cuidado los juguetes, reconociéndolos como "pacientes" que deben ser atendidos. -Usa expresiones amables durante el juego: "te voy a curar", "no te preocupes", "espera tu turno". -Acepta y respeta el rol que otros compañeros eligen, sin burlarse ni desvalorizar su participación.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La docente recibe a los niños con una canción de saludo y círculo de bienvenida. - Se conversa sobre experiencias previas: "¿Han ido al hospital o al médico alguna vez?", "¿Qué pasó?", "¿Quién los acompañó?". -Se muestra un peluche con una venda y la maestra dice: "Nuestro juguete está enfermo, necesita ayuda. ¿Qué podemos hacer?". -Se plantea la situación: organizar un hospital de juguetes donde cada niño asumirá un rol (médico, paciente, acompañante).	-Conversatorio inicial. -Preguntas problematizadoras. -Juego de motivación.	-Peluche o muñeco con venda. -Carteles con preguntas. -Canción de saludo.	10 min
DESARROLLO	**-Exploración de roles:** La docente presenta los posibles roles (médico, paciente, acompañante) y explica de manera sencilla las funciones de cada uno. **- Elección de roles:** Cada niño elige su rol libremente, expresando cuál quiere representar. - Juego de dramatización: Se organiza el espacio en "consultorio médico" con camilla, mesa de curaciones, sala de espera. -Los niños dramatizan libremente: los médicos revisan a los juguetes, los pacientes expresan lo que sienten, los acompañantes esperan y animan. -La docente acompaña como observadora y guía, reforzando expresiones de seguridad y respeto ("Muy bien, doctor, revisa con cuidado", "Qué paciente valiente"). **-Interacciones guiadas:** Se introducen situaciones inesperadas para enriquecer	-Juego simbólico libre y guiado. - juego de roles. Acompañamiento con andamiaje. -Interacción entre pares.	-Juguetes diversos (muñecos, ositos, carritos). -Materiales de dramatización: estetoscopio de juguete, gasas, vendas, mascarillas, frascos vacíos, batas improvisadas. -Sillas y mesa simulando consultorio. -Carteles de "sala de espera", "consultorio".	35 mim

	el juego (“El paciente tiene fiebre, ¿qué harán?”, “El juguete necesita compañía”). -Se promueve la rotación de roles para que todos tengan la oportunidad de asumir diferentes papeles.			
CIERRE	-Se realiza un conversatorio grupal en círculo: “¿Cómo se sintieron siendo médicos, pacientes o acompañantes?”, “¿Qué fue lo más difícil y lo más bonito?”. -Se destaca la importancia de respetar roles y cuidar a los demás. -Se refuerza el valor del respeto observado en el juego. -La docente felicita los logros y brinda retroalimentación positiva sobre la seguridad mostrada por los niños. -Cada niño dibuja en una hoja “su experiencia en el hospital de los juguetes” (ejemplo: él mismo como médico, paciente o acompañante). **Rutina de salida:** -Se entona una canción de despedida con gestos de autocuidado (“me lavo las manos”, “me pongo la mascarilla”, “me cuido”). -Los niños se despiden con un gesto de respeto y cariño (choque de manos, abrazo simbólico o saludo con el codo).	-Diálogo reflexivo. -Técnica de la retroalimentación positiva. -Expresión gráfica de experiencias. -Canción con gestos. -Juego de despedida.	-Hojas y crayolas. -Cartel para registrar ideas principales. -Espacio cómodo para el círculo de diálogo. -Música. -Carteles con ilustraciones de autocuidado.	15 min

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo.

Indicador observable	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
Participa con seguridad en la dramatización, eligiendo y desempeñando un rol (médico, paciente, acompañante).			
Expresa emociones de manera adecuada durante el juego (alegría, entusiasmo, sorpresa) sin frustrarse al esperar turnos.			
Se muestra confiado en sus acciones y mantiene iniciativa en el desarrollo del juego simbólico.			
Respeta los roles elegidos por sus compañeros sin burlas ni imposiciones.			
Espera con paciencia su turno para participar en la dramatización.			
Trata con cuidado los juguetes como si fueran “pacientes” que necesitan atención.			

Escala de valoración:

- Siempre (3)
- A veces (2)
- Nunca (1)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de roles y dramatización.

1.5. Área: Personal social.

1.6. Fecha: 24/10/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: De visita a la granja.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Los niños han escuchado canciones y visto imágenes de animales de la granja (vaca, cerdo, caballo, gallina, pato, perro). La maestra propone realizar una dramatización llamada “De visita a la granja”, en la que cada niño podrá elegir un animal para representar, imitando sus movimientos y sonidos. Se ambientará el aula como una granja con corrales simbólicos y sonidos de animales, incentivando la confianza de los niños al asumir y dramatizar los roles de diferentes animales.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños se sientan seguros y confiados al dramatizar roles de animales de la granja, expresando gestos, sonidos y movimientos, mientras interactúan de manera respetuosa con sus compañeros.

V. PRODUCTO:

Dramatización grupal “De visita a la granja”, donde los niños representan diferentes animales con confianza, seguridad y creatividad, mostrando disposición para participar activamente en el juego simbólico.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad: • Se valora a sí mismo. • Reconoce y valora a los demás.	-Participa en la dramatización de la granja eligiendo y representando un animal con seguridad. -Expresa sonidos y gestos propios del animal representado. -Muestra confianza al interactuar con sus compañeros durante la dramatización.	-Demuestra seguridad al asumir el rol de un animal. -Expresa corporal y oralmente características del animal elegido. -Interactúa con respeto en la dramatización grupal. - Mantiene iniciativa y disposición positiva en el juego.	-Dramatiza un animal de la granja (vaca, gallina, caballo, perro, pato, cerdo, etc.) con gestos, movimientos y sonidos. -Se desplaza libremente en el espacio representando el rol elegido. -Participa activamente en el juego grupal “De visita a la granja”. -Muestra disfrute y confianza en su actuación.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque ambiental.	Responsabilidad	-Representa al animal de la granja cuidando el espacio de juego y los materiales. -Utiliza frases que evidencian cuidado de la naturaleza: "La vaca necesita pasto", "El pato vive en el agua". -Mantiene orden en el área de dramatización después de jugar. -Se interesa por conocer cómo viven y se cuidan los animales. -Demuestra cuidado al imitar sonidos y movimientos de animales, evitando excesos que puedan dañar a sus compañeros o materiales.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La docente da la bienvenida con una canción de saludo y forma un círculo. -Presenta imágenes de animales de la granja (vaca, gallina, cerdo, caballo, pato, perro) y pregunta: ¿Han visto estos animales? ¿Dónde viven? -Se escuchan sonidos de animales grabados para motivar la curiosidad. - Se plantea la situación: "Hoy iremos de visita a una granja muy especial, donde nosotros mismos seremos los animales. ¿Qué animal quieres ser?".	-Conversatorio inicial. -Preguntas problematizadoras. -Juego de motivación auditiva y visual.	-Imágenes de animales. -Audio de sonidos de granja. -Canción de saludo.	10 min
DESARROLLO	- **Exploración de roles**: La maestra explica de manera sencilla las características de cada animal (ejemplo: la vaca da leche, la gallina pone huevos, el perro cuida, el caballo corre). -**Elección de roles:** Cada niño elige un animal que quiere representar. -Ambientación del espacio: Se organiza el aula como una granja simbólica con "corrales" (espacios delimitados) y un "patio central". **- Juego de dramatización:** •Los niños imitan los movimientos, sonidos y gestos de su animal. •La docente introduce situaciones para enriquecer la dramatización: "El granjero viene a dar de comer", "Los animales salen a pasear", "Llega la hora de dormir". •Se promueve la interacción entre los niños: la vaca con el ternero, el perro cuidando, el caballo trotando con otro. -Refuerzo de confianza: La maestra felicita y motiva a cada niño: "Qué fuerte corre tu caballo", "Escucho tu mugido muy claro, vaca valiente".	-Juego de roles. -Dramatización guiada. -Juego de Roles. -Interacción con andamiaje docente.	-Máscaras o vinchas de animales (cartulina o tela). -Cintas para delimitar espacios. -Sonidos de animales grabados. -Tarjetas con imágenes de animales.	35 mim

CIERRE	-Se realiza un conversatorio en círculo: "¿Cómo se sintieron al ser animales de la granja?" "¿Qué aprendimos de ellos?". -Se refuerza el valor de la responsabilidad hacia los animales y el medio ambiente. -Cada niño dibuja en una hoja el animal que representó y cuenta brevemente qué hizo en la dramatización. -La docente destaca los logros individuales y grupales, resaltando la confianza mostrada. **Rutina de salida:** -Se canta una canción de despedida relacionada a los animales: "Adiós a la granja" (gestos de mover alas, relinchar, mugir). -Los niños se despiden imitando el sonido de su animal favorito. -La docente recuerda el hábito de cuidado: "Así como cuidamos a los animales de la granja, también debemos cuidar a nuestras mascotas y la naturaleza".	Retroalimentación oral. -Expresión gráfica. -Diálogo reflexivo. -Canción con mímica. -Juego de despedida. -Recordatorio de valores.	-Hojas y crayolas. -Cartel para registrar ideas clave. -Espacio cómodo para la asamblea. -Música de fondo. -Carteles con dibujos de autocuidado y animales.	15 min

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo.

Expresión y comunicación corporal	Indicador de Desempeño (precisado)	Nunca (0)	A veces (1)	Siempre (2)
Expresión y comunicación corporal.	Representa con gestos y movimientos simples el rol de un animal de la granja.			
Expresión oral.	Emite sonidos o palabras propias de los animales de la granja durante la dramatización.			
Seguridad y confianza.	Participa en la dramatización sin temor, mostrando iniciativa.			
Interacción social.	Colabora con sus compañeros para realizar la dramatización grupal.			
Creatividad.	Incorpora espontáneamente gestos, movimientos o sonidos propios del animal que representa.			
Comprensión del rol.	Reconoce y menciona el animal que representa al finalizar la actividad.			

Escala de logro:

- 0 a 3 puntos = Inicio
- 4 a 7 puntos = En proceso
- 8 a 12 puntos = Logro esperado

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de roles y dramatización.

1.5. Área: Personal social.

1.6. Fecha: 27/10/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: En la estación de bomberos.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La docente presenta un caso ficticio: “Un incendio en la ciudad imaginaria de los juguetes”. Los niños son invitados a convertirse en bomberos, conductores de la autobomba, personas que llaman por ayuda o vecinos que colaboran. Se organiza la dramatización en la “estación de bomberos” para atender la emergencia, usando cascos de papel, mangueras de cartón y sirenas simuladas.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños/as desarrollen confianza y seguridad al asumir roles de ayuda y cooperación, participando activamente en la dramatización de la estación de bomberos.

V. PRODUCTO:

- Dramatización cooperativa de los roles en la estación de bomberos (bombero, conductor, persona que pide ayuda, vecino colaborador).
- Expresiones orales, corporales y gestuales propias de los roles representados.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad: -Se valora a sí mismo. -Reconoce y valora a los demás.	–Participa en la dramatización de la estación de bomberos, asumiendo un rol con entusiasmo y seguridad. –Muestra confianza al representar gestos, sonidos o acciones de bombero, conductor o vecino colaborador. –Coopera con sus compañeros respetando turnos y reglas simples del juego.	–Expresa confianza al asumir y sostener el rol dramatizado. –Representa con gestos, movimientos y expresiones orales el rol asignado. –Interactúa de manera colaborativa con sus pares durante la dramatización.	–Participación activa en la dramatización de la estación de bomberos. –Producción corporal: gestos, movimientos, posturas que simulan la labor del bombero o personaje. –Producción oral: palabras o frases breves (ej. “¡Apagamos el fuego!”, “¡Ayudemos!”). –Evidencias sociales: colaboración y respeto en el juego grupal.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Solidaridad	–Colabora con sus compañeros durante la dramatización, ayudando a cumplir el rol de apagar el fuego o salvar a los vecinos. –Muestra disposición para apoyar a quien tiene dificultades para representar su rol. –Utiliza frases solidarias como: “¡Te ayudo!”, “¡Vamos juntos!”, “¡No te preocupes!”. –Respeta turnos y espera con paciencia mientras otro compañero representa su papel. –Celebra y reconoce los logros de sus pares en la dramatización, aplaudiendo o sonriendo.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	–La docente recibe a los niños en círculo con la canción de saludo “Hola, hola, para ti y para mí”, creando un ambiente afectivo. –Muestra imágenes de bomberos, camiones cisterna y estaciones de bomberos; conversa con los niños preguntando: ¿Quiénes son? ¿Qué hacen? ¿A quién ayudan? – Presenta una breve historia: “Un fuego apareció en la ciudad de los juguetes, y los bomberos deben ir a apagarlo”. –Plantea el reto: “Hoy seremos bomberos, conductores y vecinos que necesitan ayuda. ¿Quieren jugar a ser bomberos en nuestra estación?”.	-Conversatorio inicial con preguntas generadoras. -Activación de saberes previos. Narración de una historia motivadora.	-Imágenes impresas de bomberos y camiones. -Tarjetas con roles. Canción de saludo.	10 min
DESARROLLO	– Organización de roles: Los niños eligen o se les asignan roles: bomberos, conductor, persona que llama, vecinos. –Preparación del escenario: Con la docente, decoran un espacio como estación de bomberos (cajas grandes como camiones, conos como fuego, mangueras de cartón). –Dramatización guiada: Los bomberos reciben la llamada de emergencia, suben al camión (caja), usan la sirena (“pi-po, pi-po”) y se dirigen al incendio. – Apagan el fuego con las mangueras de cartón y salvan a los vecinos. – Repetición creativa: Se repite la dramatización permitiendo que los niños roten roles y agreguen ideas (ej. rescatar un gatito, ayudar a un compañero, coordinar en equipo).	-Juego de roles. Aprendizaje cooperativo. -Repetición creativa con rotación de roles. -Guía activa de la docente con retroalimentación.	-Disfraces simples (cascos de papel, chalecos). -Cajas grandes (camión). -Cintas rojas o conos (fuego). -Tubos de cartón o sogas (mangueras). -Teléfono de juguete.	35 mim

	– Durante el juego, la docente refuerza frases de ayuda: “Vamos juntos”, “¡Te ayudo!”, “Trabajemos en equipo”.			
CIERRE	–Reunidos en círculo, los niños cuentan cómo se sintieron al ser bomberos o vecinos. –La docente plantea preguntas de metacognición: ¿Qué hicimos? ¿Cómo ayudamos? ¿Cómo nos sentimos al trabajar juntos? –Refuerza el valor de la solidaridad, destacando las acciones observadas en el juego. –Cierra con la canción “Los bomberos valientes” para reforzar el entusiasmo y confianza. **Rutina de salida:** – Ordenan los materiales con apoyo de la docente (apagar la “sirena” y guardar cascos/mangueras). – Se despiden con el ritual de salida: abrazo grupal y la frase “Hoy ayudamos y trabajamos en equipo”.	-Asamblea infantil (diálogo reflexivo). Retroalimentación positiva. Canción de cierre. -Ritual de cierre y hábitos de orden.	-Tarjetas de preguntas. Canción final. -Materiales usados en dramatización	15 min

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo.

Indicadores de desempeño	Nunca (0)	A veces (1)	Siempre (2)
Asume un rol en la dramatización (bombero, conductor, vecino) con entusiasmo.			
Realiza gestos, movimientos y expresiones propias del rol (ej. imita la sirena, simula apagar fuego).			
Se expresa oralmente en el rol (usa frases como “¡Apagamos el fuego!”, “¡Te ayudo!”).			
Coopera con sus compañeros respetando turnos y reglas simples.			
Muestra confianza y seguridad en la dramatización (participa sin temor).			

Escala de logro total:

- 0 – 3 puntos: Inicio
- 4 – 7 puntos: En proceso
- 8 – 10 puntos: Logro esperado

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº11

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos cooperativos.

1.5. Área: Personal social.

1.6. Fecha: 31/10/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: La cuerda mágica.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La docente cuenta a los niños la historia de una “cuerda mágica” que solo funciona si todos trabajan juntos. Les propone descubrir el poder de la cuerda participando en juegos donde deben coordinar movimientos, escuchar y cooperar entre todos para que la cuerda cumpla su misión mágica (caminar juntos, saltar en grupo, pasar por debajo de la cuerda, formar figuras).

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños/as desarrollen confianza social al integrarse y coordinar con sus compañeros en juegos cooperativos, utilizando la cuerda como recurso principal.

V. PRODUCTO:

- Participación activa y cooperativa en dinámicas con la cuerda.
- Expresiones corporales de coordinación grupal.
- Muestras de confianza y colaboración entre los niños/as durante la actividad.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: -Interactúa con otras personas. -Construye normas y asume acuerdos. **Psicomotricidad:** -Controla su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	-Coopera con sus compañeros para sostener y mover la cuerda siguiendo las indicaciones. - Respeta turnos y acuerdos durante el juego. - Expresa confianza y seguridad al participar en la dinámica grupal. -Coordina movimientos al saltar y desplazarse con la cuerda en grupo. -Se expresa con gestos y posturas de alegría y confianza.	-Participa activamente en el juego colectivo respetando acuerdos. -Muestra disposición para coordinar acciones con otros. -Demuestra confianza en sí mismo al integrarse en el grupo. -Realiza movimientos con seguridad en interacción grupal. -Coordina sus acciones con el ritmo de los demás.	-Niños y niñas sostienen y mueven la cuerda coordinadamente en grupo. -Expresan verbal o gestualmente satisfacción y seguridad en la dinámica. -Producen acuerdos grupales sencillos (ejemplo: “todos saltamos juntos”). -Niños y niñas saltan y se desplazan siguiendo la dinámica de la cuerda. -Muestran expresiones de disfrute durante la actividad. -Ejecutan movimientos coordinados con sus pares.

	-Reconoce el espacio del compañero y respeta el turno en el juego.	-Se desplaza cuidando el espacio propio y el del grupo.	

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Solidaridad	-Ayuda a sus compañeros a sostener la cuerda cuando alguno tiene dificultad. - Espera su turno con paciencia sin empujar ni interrumpir. - Aplaude o felicita a sus compañeros después de cada intento. -Se preocupa por incluir a todos en el juego, llamando a quienes se distraen o quedan fuera. - Respeta acuerdos grupales, como saltar juntos o detenerse al escuchar la señal.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Recepción afectuosa y saludo con una dinámica breve de movimiento libre. -Conversación guiada: la docente muestra una cuerda y pregunta: "¿Qué podemos hacer con esta cuerda?", motivando a imaginar juegos. -Relato breve: "Había una cuerda mágica que solo funcionaba cuando los amigos trabajaban unidos…". -Establecen juntos las normas: respetar turnos, sujetar la cuerda con cuidado, ayudar a quien lo necesite.	-Diálogo motivador para activar saberes previos. -Cuento breve y lúdico para generar interés. - Lluvia de ideas para fomentar participación.	-Cuerda gruesa (larga y segura). -Carteles con normas (dibujos).	10 min
DESARROLLO	**Juego cooperativo 1:** "El puente mágico" -Los niños se colocan en círculo sujetando la cuerda. -A la señal, deben caminar juntos sin soltar la cuerda, formando un puente. **Juego cooperativo 2:** "La serpiente que se mueve" - De pie, balancean la cuerda de arriba abajo simulando una serpiente, y por turnos cada niño la salta. Los demás animan con aplausos. **Juego cooperativo 3:** "Atravesando el río" -La cuerda se coloca en el suelo formando un río. -Los niños lo atraviesan de la mano en parejas, ayudándose a no pisar el "agua".	-Juego cooperativo guiado. -Trabajo en equipo fomentando la coordinación. -Aprendizaje vivencial y activo mediante retos lúdicos.	-Cuerda larga y segura. -Conos o cintas para delimitar espacio. -Silbato o tambor para dar señales.	35 mim
CIERRE	-Reflexión grupal: ¿Cómo nos sentimos jugando juntos con la cuerda mágica?, ¿qué fue fácil o difícil?, ¿a quién ayudaste o quién te ayudó? -Reconocimiento verbal: la docente felicita las actitudes de solidaridad, cooperación y confianza observadas.	-Conversatorio reflexivo sobre la experiencia. -Refuerzo positivo de valores y logros.	-Cuerda (símbolo de unión). -Canción grabada o cantada.	15 min

	-Canto de despedida con gestos de agradecimiento en grupo, tomados de la cuerda como símbolo de unión. **Rutina de salida:** -Organización del aula, guardando materiales con ayuda de todos. -Canción corta de despedida: "Adiós amigos, hasta mañana…". - Despedida afectiva con gestos de unión (choque de manos o abrazo grupal).	-Dinámica musical para despedida. Responsabilidad compartida en la organización. -Canción de cierre para marcar el final.	-Cuerda guardada. - Caja o bolsa para materiales.	

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo.

Indicadores de desempeño (precisados)	Criterios de evaluación	Evidencias observables	Escala (1-3)
Participa activamente en los juegos con la cuerda.	Muestra disposición para integrarse en actividades grupales.	Se une al círculo, sostiene la cuerda y realiza la dinámica con entusiasmo.	1 – 2 – 3
Respeta turnos y normas durante el juego.	Sigue las reglas acordadas (esperar turno, no jalar fuerte la cuerda, ayudar a compañeros).	Juega de manera ordenada sin interrumpir a los demás.	1 – 2 – 3
Ayuda a sus compañeros cuando tienen dificultad con la cuerda.	Muestra actitudes solidarias durante la dinámica.	Ofrece apoyo verbal o físico (dar la mano, animar, sujetar la cuerda).	1 – 2 – 3
Se expresa con confianza en la dinámica grupal.	Demuestra seguridad y confianza en sí mismo durante la dramatización/juego.	Acepta el reto de saltar o atravesar la cuerda sin temor, motivando a sus pares.	1 – 2 – 3

- La docente marca con un círculo (1, 2 o 3) según la observación del desempeño en cada criterio.
- El puntaje total (/12) permite ubicar al niño/a en un nivel:

  ✓ 10-12 puntos → Logro destacado
  ✓ 7-9 puntos → Logro esperado
  ✓ 4-6 puntos → En proceso

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº12

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos cooperativos.

1.5. Área: Personal social.

1.6. Fecha: 03/11/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: El tren de la amistad.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La docente narra una historia breve: “Hoy haremos un viaje muy especial en el Tren de la Amistad. Para que el tren avance, necesitamos que todos los amigos vayan unidos, confiando y ayudándose unos a otros. Si alguien se suelta, el tren se detiene. ¿Quieren viajar juntos?”

A partir de esta motivación, los niños participan en actividades de desplazamiento en fila representando un tren que solo funciona si hay confianza y cooperación entre todos.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños desarrollen confianza en sus compañeros al trabajar juntos en dinámicas de desplazamiento en fila, fortaleciendo la cooperación, el respeto de normas y la seguridad emocional.

V. PRODUCTO:

- Niños y niñas participan en el juego del tren en fila desplazándose juntos de manera coordinada.
- Demuestran actitudes de confianza, ayuda y cooperación durante el juego.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: -Interactúa con otras personas -Construye normas y asume acuerdos **Construye su identidad:** -Se valora a sí mismo	-Participa en el juego del “Tren de la amistad”, desplazándose en fila junto a sus compañeros sin soltarse. -Respeta turnos y sigue las reglas establecidas para que el tren avance. -Muestra confianza y seguridad durante el juego, sin temor a caerse o separarse del grupo. -Ayuda a un compañero que se suelta o tiene dificultad para integrarse al tren.	-Se desplaza en fila manteniendo la unión con sus pares. -Cumple las normas y acuerdos establecidos en el juego. -Expresa confianza y seguridad en la dinámica de desplazamiento. -Muestra actitudes de ayuda y solidaridad durante la actividad.	-Camina en fila sujetando suavemente al compañero de adelante. -Mantiene la coordinación en los movimientos del tren. -Escucha y obedece las señales de inicio y parada del tren. -Mantiene silencio o atención cuando la docente indica instrucciones. -Sonríe, se muestra animado y disfruta de la actividad.

-Reconoce y valora a los demás.			-Se mantiene firme en la fila sin alejarse ni quejarse constantemente.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Solidaridad	- Da la mano al niño que pierde el paso en la fila. - Espera que todos estén listos antes de iniciar el desplazamiento. - No empuja ni se adelanta en la fila. - Acepta su lugar en el tren con respeto. -Celebra y sonríe cuando el tren llega completo a la meta. - Se expresa diciendo frases como “vamos juntos” o “no te sueltes”. -Anima a quienes se distraen o desmotivan (“vamos, tú puedes”). - Ayuda a mantener la fila unida con cuidado.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Recepción afectiva: la docente da la bienvenida con una canción corta de saludo en ronda. -Conversación breve: la maestra plantea preguntas motivadoras: “¿Alguna vez viajaste en tren?”, “¿Qué necesitamos para movernos todos juntos?”. - Presenta la cuerda larga (simulando un tren) y explica que se transformarán en “El tren de la amistad” que solo funciona si todos cooperan.	-Juego de saludo rítmico y afectivo. -Diálogo inicial (preguntas abiertas y motivadoras). -Activación de saberes previos con andamiaje lúdico.	-Canción de saludo. -Cuerda larga o soga de colores (con nudos para agarrar). -Tarjetas con imágenes de trenes.	10 min
DESARROLLO	-**Exploración guiada:** cada niño toma un espacio en la cuerda (tren). La docente indica que el tren avanza solo si todos se desplazan juntos. -**Primer ensayo:** caminar en línea recta con el tren, manteniendo el orden y el contacto. - **Reto 1:** desplazarse con el tren haciendo curvas o zigzag. **- Reto 2:** el tren pasa por estaciones (sillas como túneles o conos como paradas). -**Reto final cooperativo:** avanzar cantando una canción corta (“trenecito” o “vamos todos juntos”) hasta la meta. - Conversación guiada: la maestra resalta cómo lograron mantenerse unidos y se rescata la importancia de la solidaridad y la cooperación.	-Juego cooperativo de desplazamiento. -Retos progresivos (de menor a mayor dificultad). -Modelado y retroalimentación positiva. -Preguntas metacognitivas (“¿Qué pasó cuando alguien se soltó?”, “¿Cómo lo resolvieron?”).	-Cuerda mágica (soga de colores). -Conos, sillas o bloques para circuitos. -Música infantil animada.	35 mim
CIERRE	-**Retroalimentación colectiva:** los niños expresan cómo se sintieron en el tren (alegría, diversión, unión). -La maestra refuerza el valor de la solidaridad: “Cuando nos ayudamos, el tren llega completo”.	-Conversatorio guiado (metacognición).	-Papelotes y témperas/lapiceros. -Toallitas de limpieza.	15 min

	- Se elabora un afiche simbólico: cada niño coloca una huella de color (con témpera o crayón) en un papel grande que dice "Nuestro tren de la amistad". - Se canta una canción de despedida y agradecimiento. **Rutina de salida:** -Ordenar materiales cooperativamente. -Recordar juntos: "Hoy aprendimos que el tren solo funciona si todos ayudamos y nadie se queda atrás". -Despedida afectiva con palmadas rítmicas o abrazo grupal.	-Producción gráfica colectiva. -Canción de cierre. -Juego de cierre rítmico. -Rutina de autoorganización.	-Canción de despedida. -Caja o espacio de materiales. -Canción corta de salida.	

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo con escala de logro (LD, LE, EP, LI).

Competencia/Capacidades	Desempeño (precisado)	Indicador observable	Escala de logro
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: Interactúa con todas las personas.	Se desplaza en fila como parte del tren, manteniendo su lugar y respetando el turno de los demás.	-Mantiene su posición en la fila sin empujar. -Respeta el ritmo del grupo durante el desplazamiento.	-Logro destacado (LD) -Logro esperado (LE) -En proceso (EP) -En inicio (LI)
Construye su identidad: Capacidad: Se valora a sí mismo.	Expresa con seguridad sus emociones y experiencias al compartir cómo se sintió en el juego.	-Menciona cómo se sintió durante la actividad. -Participa espontáneamente en el conversatorio final.	-Logro destacado (LD) -Logro esperado (LE) -En proceso (EP) -En inicio (LI)
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: -Se desplaza de manera autónoma.	Coordina sus movimientos en desplazamientos grupales con la cuerda, ajustando su ritmo al de los demás.	- Camina al ritmo del grupo sin soltarse de la cuerda. - Coopera para superar los retos (curvas, estaciones).	-Logro destacado (LD) -Logro esperado (LE) -En proceso (EP) -En inicio (LI)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: -Interactúa con otras personas. -Construye normas y asume acuerdos.	Participa en la rutina de salida guardando materiales de manera cooperativa.	- Colabora en guardar los materiales. - Cumple con la tarea asignada sin resistencia.	-Logro destacado (LD) -Logro esperado (LE) -En proceso (EP) -En inicio (LI)

- **Actuaciones esperadas:** Coordinación motriz en grupo, respeto de turnos, expresión de emociones, cooperación en tareas finales.
- **Producciones esperadas:** Participación en el afiche colectivo "El tren de la amistad", manifestación verbal/gestual de emociones.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº13

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos cooperativos.

1.5. Área: Personal social.

1.6. Fecha: 07/11/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Construimos juntos.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

En el aula, la maestra presenta una gran caja con bloques de diferentes tamaños y colores. Los niños reciben el reto de construir entre todos una “gran ciudad de la amistad” (casas, torres, calles, puentes). Se conversa sobre la importancia de trabajar en equipo, de respetar turnos, ayudar a los demás y compartir materiales. Cada niño tendrá un rol (constructor, colaborador, ayudante, guardián de bloques) y todos juntos deberán coordinar para lograr un producto común.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños desarrollen la confianza social a través del juego cooperativo, participando activamente en una construcción colectiva con bloques, respetando turnos, compartiendo materiales y valorando el aporte de sus compañeros.

V. PRODUCTO:

- Construcción colectiva: Una “ciudad de bloques” creada en equipo.
- Actuaciones: Participación activa en la construcción, respeto de turnos, colaboración espontánea.
- Producción simbólica: Expresión de lo que más les gustó de trabajar en conjunto (comentarios, dibujos sencillos).

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: -Interactúa con otras personas -Construye normas y asume acuerdos **Construye su identidad:**	-Participa en la construcción colectiva de la “ciudad de bloques”, respetando turnos y compartiendo materiales con sus compañeros. -Expresa sus emociones de satisfacción, alegría o entusiasmo al colaborar en la construcción grupal. Reconoce que su aporte es importante dentro del trabajo	-Coopera en la actividad grupal. -Respeta las reglas de convivencia establecidas. -Comparte materiales con naturalidad. -Identifica y comunica emociones durante y después de la actividad.	-**Actuaciones:** Mantiene turnos, entrega bloques a otros, se integra en el grupo. -Producciones: Construcción colectiva de la “ciudad de bloques”. **-Actuaciones:** Expresiones verbales (“me gusta ayudar”), gestos de alegría, sonrisas. -**Producciones:** Comentario o dibujo sobre cómo se

-Se valora a sí mismo -Reconoce y valora a los demás. **Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad:** -Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	colectivo y lo expresa con seguridad. Manipula bloques de diferentes tamaños coordinando sus movimientos para construir junto a otros.	-Muestra disposición positiva hacia el trabajo en equipo. -Reconoce su contribución al trabajo grupal. -Se muestra confiado en su rol asignado. -Utiliza adecuadamente los bloques para la construcción. -Coordina sus movimientos con seguridad y cuidado.	sintió al construir con sus compañeros. **- Actuaciones:** Dice "yo puse los bloques en la torre", "yo ayudé a mi amigo". **-Producciones:** Participación oral en la reflexión final. **-Actuaciones:** Coloca bloques en equilibrio, se desplaza para traer materiales. **-Producciones:** Estructura construida con apoyo del grupo.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Solidaridad	- Comparte los bloques con sus compañeros sin esperar recompensa. - Ayuda a un compañero que tiene dificultad para colocar un bloque. - Respeta los turnos durante la construcción de la "ciudad de bloques". -Celebra los logros de su grupo con expresiones de alegría ("¡lo logramos!", "¡qué bonito nos quedó!"). -Coopera en el guardado de materiales al finalizar la actividad. -Escucha las ideas de los demás y acepta sugerencias para mejorar la construcción.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La docente recibe a los niños con un saludo afectuoso y los invita a formar un círculo. -Presenta una caja cerrada y genera expectativa: "Aquí dentro hay algo especial para que trabajemos juntos". -Abre la caja y muestra los bloques de construcción de colores y tamaños variados. -Conversa con los niños: ¿Qué podemos construir si unimos nuestras ideas?, ¿Cómo podemos trabajar juntos para hacerlo mejor? -Formula el reto: "Hoy construiremos en equipo una gran ciudad de la amistad".	-Activación de saberes previos. -Juego de anticipación. -Preguntas problematizadoras. -Presentación de un reto colectivo.	Caja con bloques grandes de colores y diferentes formas.	10 min
DESARROLLO	-Los niños se organizan en pequeños grupos y se les asignan roles: constructores, ayudantes, guardianes de bloques. -Cada grupo propone qué parte de la ciudad va a construir (casas, torres, puentes, calles).	-Juego cooperativo con bloques. -Trabajo por roles. -Aprendizaje basado en proyectos (mini reto colectivo).	Bloques de construcción grandes, espacio amplio en el aula, tarjetas con roles (constructore	

	-Inician la construcción cooperativa con la orientación de la docente, respetando turnos y compartiendo materiales. -Durante la actividad, la docente observa y refuerza actitudes positivas: compartir, respetar turnos, ayudar al compañero. - Una vez concluida, todos se reúnen para observar la "ciudad de bloques" y dialogar sobre lo que construyeron juntos. -Se refuerza la idea: "Lo logramos porque trabajamos en equipo".	-Andamiaje y retroalimentación durante la acción.	s, ayudantes, guardianes).	35 mim
CIERRE	-Los niños se sientan alrededor de la construcción y expresan cómo se sintieron trabajando en grupo. -Cada niño comparte lo que más le gustó y cómo colaboró en la construcción. - Elaboran un pequeño dibujo en hojas: "Yo construí con mis amigos…" (expresan su experiencia). -La docente refuerza valores: solidaridad, cooperación y confianza. -Se cierra con una canción sobre la amistad y el trabajo en equipo. **Rutina de salida:** - Se organiza la guardada de materiales en equipo, cada niño recoge y clasifica bloques. - Despedida con la dinámica: "El aplauso de los constructores" (aplauden todos juntos celebrando el trabajo colectivo).	-Conversatorio guiado. -Expresión de emociones. -Producción gráfica (dibujo). -Canción motivadora. -Juego de cierre. -Trabajo colaborativo en la rutina.	-Hojas bond, crayolas, plumones, canción de amistad (audio). -Caja de bloques, espacio de almacenamiento.	15 min

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo (observación directa del desempeño)

Indicadores	Nunca (0)	A veces (1)	Siempre (2)
Inicia la actividad lúdica mostrando disposición e interés.			
Toma decisiones autónomas durante el juego (elige materiales, acciones o roles).			
Propone soluciones a las dificultades que aparecen en el juego.			
Se esfuerza y persevera en concluir lo que empieza en el juego.			
Respeta los acuerdos establecidos durante la actividad.			
Ordena y cuida los materiales al finalizar la actividad.			

Escala de logro:

- Inicio: 0 – 4 puntos.
- En proceso: 5 – 8 puntos.
- Logro esperado: 9 – 12 puntos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº14

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos cooperativos.

1.5. Área: Personal social.

1.6. Fecha: 10/11/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: El paracaídas de colores.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La maestra presenta un gran paracaídas de colores y explica que se trata de un material mágico que solo funciona si todos los niños trabajan en equipo. A través de dinámicas con el paracaídas, se generarán experiencias que promueven confianza, seguridad, respeto y cooperación. Los niños deberán mover los paracaídas juntos para que funcione, y superar pequeños retos como mantener la pelota en movimiento sin que caiga o crear “olas de colores” entre todos.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños experimenten la seguridad y confianza en dinámicas cooperativas, comprendiendo que el logro grupal depende de la participación activa, el cuidado mutuo y el esfuerzo compartido.

V. PRODUCTO:

- Actuaciones: Participación activa en las dinámicas con el paracaídas, respetando turnos, siguiendo consignas y mostrando confianza en el grupo.
- Producción: Organización conjunta para mantener la pelota sobre el paracaídas y realizar movimientos sincronizados.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad: -Se valora a sí mismo -Reconoce y valora a los demás. **Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad:** -Comprende su cuerpo.	-Se integra al grupo con disposición para participar en las dinámicas con el paracaídas. -Coopera sosteniendo el paracaídas de manera coordinada con sus compañeros. - Expresa seguridad al confiar en el grupo durante las actividades. -Regula sus emociones al esperar turnos y aceptar las reglas del juego.	-Participa activamente y con disposición en las dinámicas colectivas. -Coopera en la coordinación de movimientos con el paracaídas. -Muestra confianza y seguridad en la interacción con los demás. -Respeta turnos y reglas durante el juego.	**Actuaciones:** •Levanta y baja el paracaídas en coordinación con el grupo. • Espera su turno con calma y sin interrumpir. • Muestra gestos de alegría y confianza al jugar en grupo. **Producciones:** •Mantener la pelota en movimiento sobre el paracaídas.

-Se expresa corporalmente.			• Crear “olas de colores” en conjunto con sus compañeros.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la búsqueda de la excelencia.	Responsabilidad.	- Sostiene firmemente el paracaídas sin soltarlo durante la dinámica. - Sigue las consignas de la docente y respeta las reglas del juego. - Mantiene la coordinación de movimientos (subir/bajar) en el momento acordado. - Cuida que la pelota no se caiga del paracaídas, mostrando compromiso con el éxito del grupo. - Ordena los materiales al terminar la actividad.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La docente da la bienvenida con un canto de saludo grupal. -Se realiza una breve dinámica de respiración y estiramiento para disponer el cuerpo. -Presenta el paracaídas de colores cubierto y pregunta: “¿Qué creen que hay aquí? ¿Qué podemos hacer con él?”. - Escucha las ideas de los niños y genera expectativa. -Se explican las normas básicas de seguridad y cooperación (no soltar, no jalar, moverse todos juntos).	-Juego libre inicial. -Preguntas generadoras. -Activación corporal. - Conversatorio guiado.	-Paracaídas de tela de colores. -Carteles con pictogramas de normas simples (cuidar, compartir, escuchar).	10 min
DESARROLLO	**Actividad 1:** “Olas de colores” - Todos los niños sostienen el paracaídas y, a la señal de la docente, lo mueven suavemente arriba y abajo formando olas. - Se varía la intensidad: olas grandes, olas pequeñas. **Actividad 2:** “La pelota viajera” - Se coloca una pelota en el centro del paracaídas. - El reto es que, moviendo juntos el paracaídas, logren que la pelota ruede sin caer. -Variantes: llevarla hacia un lado específico o mantenerla en el centro. **Actividad 3:** “La casita de colores” - Todos levantan el paracaídas hasta arriba y se meten debajo cuando la docente dice: “¡Casita!”. - Dentro, se conversa brevemente sobre cómo se sintieron cooperando. Durante todo el desarrollo, la docente refuerza la importancia de la coordinación, la confianza y la responsabilidad grupal.	-Juegos cooperativos guiados. -Resolución de retos lúdicos. -Aprendizaje por descubrimiento. -Reforzamiento positivo.	-Paracaídas de colores. -Pelotas ligeras (1–2). -Música alegre para acompañar movimientos.	35 mim

CIERRE	- Se invita a los niños a sentarse en círculo con el paracaídas doblado en el centro. -Conversan sobre lo vivido: "¿Qué les gustó más? ¿Cómo nos ayudamos? ¿Qué pasaba cuando no nos movíamos juntos?". -Cada niño comparte con gestos o palabras cómo se sintió cooperando. -La docente resume reforzando el valor de la responsabilidad y el trabajo en equipo. **Rutina de salida:** - Canción de despedida grupal (ej. "Adiós amiguitos"). - Cada niño se despide dando la mano a un compañero diciendo: "Gracias por jugar conmigo". - Ordenan juntos el paracaídas y materiales en su lugar. - Salida ordenada en fila.	-Asamblea de reflexión. -Preguntas metacognitivas -Valoración compartida. -Rutina diaria establecida. -Juego de despedida. -Refuerzo de hábitos.	-Paracaídas doblado. -Tarjetas con caritas felices, pensativas y tristes para que elijan cómo se sintieron. -Música de despedida. -Espacio organizado.	15 min

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo (observación directa del desempeño)

Dimensión	Indicador / Desempeño precisado	Criterio de evaluación	Evidencia de aprendizaje (actuaciones o producciones)	Escala de logro
Cooperación.	Sostiene el paracaídas junto con sus compañeros siguiendo las normas dadas.	Participa activamente en el juego cooperativo.	Niño/a sostiene el paracaídas con firmeza y no lo suelta durante la actividad.	Siempre A veces Nunca
Confianza social.	Se integra al juego colectivo sin temor y disfruta la dinámica.	Muestra seguridad en su participación grupal.	Niño/a sonríe, se desplaza con entusiasmo y acepta estar debajo del paracaídas con el grupo.	Siempre A veces Nunca
Trabajo en equipo	Coordina movimientos con los demás para lograr el reto con la pelota.	Se esfuerza por sincronizar acciones con sus pares.	Niño/a mueve el paracaídas al ritmo del grupo para que la pelota no caiga.	Siempre A veces Nunca
Responsabilidad	Cumple las normas acordadas (no soltar, no empujar, esperar turnos).	Respeta las reglas establecidas.	Niño/a sigue las normas sin necesidad de recordatorios frecuentes.	Siempre A veces Nunca
Expresión de emociones	Expresa cómo se sintió durante la actividad al finalizar la sesión.	Comunica sus emociones de manera verbal o gestual.	Niño/a comparte en el círculo final usando palabras o tarjetas de caritas.	Siempre A veces Nunca

Escala de logro:

- Siempre: Lo realiza de manera autónoma y constante.
- A veces: Lo realiza con apoyo o de forma intermitente.
- Nunca: No evidencia el desempeño.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº15

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta"

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos cooperativos.

1.5. Área: Personal social.

1.6. Fecha: 12/11/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: La isla del tesoro.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La docente propone a los niños un juego de aventura: deben llegar a la "Isla del Tesoro" atravesando caminos imaginarios y superando pequeños retos cooperativos (caminar juntos sobre una cuerda, transportar objetos en equipo, pasar túneles o aros). Para lograrlo, necesitan coordinarse, confiar entre ellos y ayudarse mutuamente.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños experimenten la seguridad y confianza en dinámicas cooperativas, comprendiendo que el logro grupal depende de la participación activa, el cuidado mutuo y el esfuerzo compartido.

V. PRODUCTO:

- Los niños logran resolver los retos cooperativos en grupo, mostrando confianza mutua y respeto de normas.
- Participan activamente en la búsqueda del "tesoro" (cofre con sorpresas o mensajes positivos).

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: •Interactúa con otras personas. •Construye normas y asume acuerdos.	-Participa en los retos cooperativos (caminar juntos sobre la cuerda, transportar objetos, pasar túneles) confiando en sus compañeros. -Respeta las normas de seguridad y turnos durante el juego. - Expresa satisfacción y alegría por alcanzar la meta grupal (tesoro).	-Participa activamente en el juego cooperativo respetando acuerdos. -Muestra confianza y seguridad al actuar en equipo. - Demuestra actitudes de ayuda y colaboración para resolver retos.	-Niño/a se desplaza junto al grupo en el circuito de retos sin separarse. -Niño/a respeta turnos y normas durante la dinámica. - Niño/a expresa emociones positivas (sonrisas, palabras, gestos) al encontrar el tesoro.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES

Enfoque de orientación al bien común.	Cooperación	- Se apoya entre compañeros para resolver los retos planteados en el juego “La isla del tesoro”. - Comparte materiales y objetos necesarios para la actividad sin esperar recompensa. - Escucha y respeta las ideas de los demás antes de actuar. - Espera su turno y anima a sus compañeros cuando participan. - Manifiesta alegría cuando el grupo logra superar un reto en conjunto. - Reconoce que el logro pertenece a todos, no solo a uno.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Recepción y motivación:** La docente recibe a los niños con una canción de saludo y gestos de movimiento corporal para activar energía. **2. Presentación de la situación:** Muestra un cofre misterioso cerrado y les cuenta: “En esta isla se esconde un tesoro, pero solo si trabajan juntos lo podrán descubrir”. **3. Preguntas exploratorias:** “¿Qué creen que hay en el cofre? ¿Cómo podemos llegar hasta él? ¿Qué pasaría si cada uno quiere hacerlo solo?” **4. Acuerdo grupal:** Los niños mencionan reglas básicas de juego: respetar, esperar turno, ayudarse.	-Juego simbólico (historia del tesoro). -Activación de saberes previos. -Preguntas abiertas para despertar curiosidad. -Establecimiento de acuerdos de convivencia.	Cofre decorado, música de saludo, imágenes de mapa del tesoro, pañuelos de colores.	10 min
DESARROLLO	**Reto cooperativo 1**: “El puente humano” - Los niños forman una fila con los brazos extendidos, simulando un puente. - Por turnos, un compañero cruza mientras los demás mantienen el puente estable. - Al terminar, conversan brevemente: ¿cómo ayudaron a que el puente no se caiga? **Reto cooperativo 2**: “Transportar el tesoro” - En parejas, cada niño sujeta un globo o pelota con su compañero (usando brazos, barriga, espalda) sin tocarlo con las manos. - Deben llevarlo de un punto a otro sin que caiga. - Se repite varias veces hasta que todos logren el reto. **Reto cooperativo 3:** “Las pistas escondidas” - En pequeños grupos buscan tarjetas con símbolos escondidas en el aula/patio. - Cada tarjeta tiene un símbolo que forma parte de un mapa para encontrar el cofre.	-Juego cooperativo con consignas claras. -Aprendizaje basado en retos. -Resolución de problemas en grupo. -Estrategia de exploración guiada.	Globos o pelotas pequeñas, tarjetas con pistas, papelotes con símbolos, cinta adhesiva para delimitar espacios, música de fondo ambiental de “aventura”.	35 mim

	- Solo compartiendo las pistas entre todos pueden encontrar la ubicación final del tesoro. Rol de la docente: anima, observa, media si surgen conflictos, destaca frases como: "¡Miren cómo se ayudan! ¡Así se encuentra el tesoro!".			
CIERRE	**1. Descubrimiento del tesoro:** Los niños llegan al cofre, lo abren y encuentran dentro estrellas de cartulina con mensajes positivos de cooperación: "Ayudar", "Compartir", "Escuchar", "Cuidar". **2. Reflexión guiada:** La docente pregunta: "¿Qué fue lo más difícil? ¿Cómo lo resolvieron juntos? ¿Qué aprendimos hoy?". **3. Construcción del mural:** Cada niño pega su estrella en un mural de papelote titulado: "Nuestro tesoro es la cooperación". 4. Reconocimiento grupal: Se aplaude a todos por el esfuerzo en equipo. 5. Rutina de salida: Se canta una canción de despedida y se refuerza el mensaje: "Si trabajamos juntos, todo es posible".	-Conversación guiada (metacognición). -Retroalimentación positiva. -Expresión artística (mural). -Rutina de cierre lúdica y afectiva.	Cofre con estrellas de cartulina, mural en papelote, plumones, cinta adhesiva, música de cierre.	15 min

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo.

Criterios de evaluación	Indicadores / Ítems observables (desempeños precisados)	Escala de valoración
Participa activamente en juegos cooperativos.	1. Se involucra con entusiasmo en los retos propuestos. 2. Cumple con las consignas dadas para realizar la actividad en equipo.	Nunca (0) A veces (1) Siempre (2)
Colabora con sus compañeros para lograr una meta común.	3. Aporta ideas o sugerencias para resolver los retos. 4. Ayuda a sus compañeros cuando tienen dificultades en la dinámica. 5. Comparte materiales o recursos de manera espontánea.	Nunca (0) A veces (1) Siempre (2)
Demuestra actitudes de confianza y respeto mutuo.	6. Espera su turno y respeta los acuerdos del grupo. 7. Se muestra seguro al participar con sus compañeros. 8. Acepta las diferencias y valida el esfuerzo de los demás.	Nunca (0) A veces (1) Siempre (2)
Valora el logro colectivo sobre el individual.	9. Se alegra por los logros del grupo más allá de su propio resultado. 10. Reconoce que el "tesoro" se alcanzó gracias al esfuerzo de todos.	Nunca (0) A veces (1) Siempre (2)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº16

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de Interacción oral.

1.5. Área: Comunicación.

1.6. Fecha: 17/11/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: La caja de las adivinanzas.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La docente presenta una “caja mágica” decorada, de la cual saldrán objetos pequeños o imágenes. Cada niño, por turnos, debe inventar o responder una adivinanza relacionada con lo que le toque. El juego busca que se expresen de manera espontánea, segura y divertida, incentivando la creatividad y la comunicación oral.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños desarrollen la confianza comunicativa para expresarse oralmente mediante el juego de las adivinanzas, fortaleciendo su seguridad al hablar frente al grupo y disfrutando del intercambio lúdico.

V. PRODUCTO:

Adivinanzas creadas o respondidas por los niños, expresadas con confianza y claridad, demostrando disfrute y participación en el juego oral.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Se comunica oralmente en su lengua materna: •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales. y paraverbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente	-Participa en el juego de las adivinanzas respondiendo con palabras o frases simples. -Crea adivinanzas sencillas con apoyo de imágenes u objetos. -Se expresa con gestos, entonación y espontaneidad frente a sus compañeros. -Escucha, espera su turno y responde respetuosamente.	-Expresa adivinanzas u respuestas con claridad y confianza. -Se comunica oralmente utilizando vocabulario propio de su edad. -Participa activamente en el juego oral mostrando disposición y disfrute. -Respeta turnos y escucha a sus compañeros.	-Responde adivinanzas con palabras o frases cortas. -Crea adivinanzas sencillas (inventadas o aprendidas). -Utiliza expresiones orales acompañadas de gestos y entonación. -Demuestra respeto y atención mientras otros participan.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derecho.	Respeto	- Guarda silencio y presta atención cuando otro niño dice una adivinanza. - Aplaude, sonríe o celebra las respuestas de sus pares. - Espera su turno sin interrumpir a los demás. - Usa expresiones de cortesía como “te toca a ti”, “muy bien”, “gracias” durante el juego.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- El docente recibe a los niños en círculo de bienvenida con la canción “Hola, amiguitos” para generar un clima de confianza. - Presenta una caja decorada y dice: “Hoy jugaremos con la caja mágica de las adivinanzas”. -Hace preguntas motivadoras: “¿Les gustan los acertijos?, ¿Qué creen que hay en la caja?”. -Explica la dinámica: dentro de la caja hay objetos o imágenes que servirán para crear y resolver adivinanzas.	-Juego de anticipación. -Preguntas generadoras. - Canciones de bienvenida.	-Caja decorada. -Tarjetas o imágenes de objetos/animales/frutas. -Canción de saludo (grabación o docente).	10 min
DESARROLLO	- El docente muestra la primera tarjeta y formula una adivinanza sencilla como ejemplo. -Invita a un niño a sacar un objeto de la caja y tratar de inventar (o repetir) una adivinanza con ayuda del docente. -Cada niño/a participa de forma individual, mientras los demás intentan adivinar. -Se fomenta el respeto por el turno de palabra y la escucha atenta. -Se anima a los niños a usar gestos, entonación y expresiones divertidas al decir sus adivinanzas. - Se generan pequeños diálogos: “Muy bien, ¿cómo lo adivinaste?”, reforzando la comunicación oral espontánea.	-Juego simbólico. -Interacción oral guiada. -Juego de roles de adivinanzas (uso de gestos y dramatización). -Trabajo cooperativo en grupo.	- Caja mágica. -Tarjetas con imágenes claras (animales, frutas, objetos). -Pizarra o carteles con dibujos de referencia.	35 mim
CIERRE	-Conversamos con los niños: “¿Qué aprendimos hoy?”, “¿Cómo nos sentimos inventando adivinanzas?”, “¿Qué fue lo más divertido?”. -Se realiza un mini-juego de repaso: todos juntos inventan una adivinanza final y la dicen en coro. - El docente refuerza el valor del respeto (enfoque transversal) destacando quiénes escucharon, aplaudieron y esperaron su turno. -Felicitación general y breve retroalimentación positiva. **Rutina de salida:** -Canción de despedida: “Adiós amiguitos”.	-Estrategia de rutinas de transición. -Círculo de cierre y metacognición. -Juego con canciones para estructurar hábitos. -Reforzamiento positivo y emocional.	-Canción de recogida y despedida. -Cajas organizadoras con pictogramas. -Tarjetas de apoyo para expresión de emociones (caritas felices, sorprendidas).	15 min

	-Despedida personalizada con un gesto (choque de manos o abrazo simbólico).			

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo

Indicadores (Derivados de competencias y desempeños)	Nunca (0)	A veces (1)	Siempre (2)
Escucha con atención las adivinanzas de sus compañeros.			
Se anima a participar diciendo adivinanzas frente al grupo.			
Usa gestos, entonación o movimientos para expresar la adivinanza.			
Respeta el turno de los demás al jugar.			
Responde con entusiasmo a las adivinanzas que escucha.			
Expresa cómo se sintió al participar en el juego.			

Puntaje total: _____ / 12
Nivel logrado:

- Bajo (0 – 4)
- Medio (5 – 8)
- Alto (9 – 12)

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº17

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de Interacción oral.

1.5. Área: Comunicación.

1.6. Fecha: 21/11/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: El teléfono encantado.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Los niños y niñas escuchan una consigna mágica: “Hoy jugaremos al teléfono encantado. Un mensaje viajará de un niño a otro, pero debemos transmitirlo con mucha atención para que llegue hasta el final sin perder su encanto”. En círculo, el docente inicia el juego susurrando un mensaje breve y divertido (ejemplo: “El gato juega con la pelota roja”). Los niños lo transmiten en cadena hasta el último participante, quien lo dirá en voz alta para verificar cómo llegó el mensaje. Se realizan varias rondas con diferentes mensajes.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños y niñas:

- Escuchen atentamente, transmitan y expresen mensajes orales en cadena, mostrando seguridad y confianza comunicativa.
- Reconozcan la importancia de escuchar y hablar con claridad para que el mensaje llegue correctamente.

V. PRODUCTO:

- Niños/as que participan activamente en el juego oral, transmitiendo mensajes con seguridad y atención.
- Expresiones orales claras y espontáneas durante la dinámica.
- Evidencia colectiva: mensaje final compartido y comparado con el original.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Se comunica oralmente en su lengua materna: •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales. y	-Escucha con atención el mensaje susurrado por un compañero. -Transmite el mensaje de manera clara y audible al siguiente participante. -Participa activamente en la cadena oral mostrando seguridad. - Expresa el mensaje final ante el grupo con confianza.	-Escucha atentamente para comprender y reproducir mensajes orales. -Transmite mensajes respetando el orden del juego. -Se expresa oralmente con claridad, utilizando voz adecuada y contacto visual.	**Actuaciones:** -Repite y transmite mensajes en el juego del teléfono encantado. -Participa en rondas orales mostrando atención y confianza. **Producciones:** - Expresión oral del mensaje final.

paraverbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente		-Demuestra confianza y disposición en la interacción oral.	-Comparación entre mensaje inicial y final como resultado del juego.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derecho.	Respeto	- Escucha con atención y respeto a sus compañeros cuando transmiten el mensaje. - Se expresa con seguridad sin temor a ser juzgado. - Espera su turno para participar en el juego del teléfono encantado. - Respeta la voz, la forma de hablar y el aporte de cada compañero. - Celebra y valora la participación de todos, aunque el mensaje final no sea igual a la inicial. - Muestra confianza al comunicar sus ideas, sintiéndose parte activa de la dinámica grupal.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La docente recibe a los niños con una canción corta de saludo que genere confianza y entusiasmo. -Se sientan en círculo y se les muestra una cajita con dibujos de objetos o animales familiares. -La maestra formula preguntas motivadoras: "¿Qué pasa si contamos un secreto en voz baja a un amigo?, ¿será igual cuando llega al último?" -Se presenta la consigna: "Hoy jugaremos al Teléfono Encantado, donde pasaremos un mensaje de orejita en orejita".	Juego de motivación y diálogo participativo: uso de preguntas retadoras y activación de conocimientos previos.	Cajita decorada con imágenes (animales, objetos), canción grabada o cantada por la docente, espacio ordenado en círculo.	10 min
DESARROLLO	**1. Exploración del juego:** -La docente muestra cómo se juega: susurra un mensaje corto a un niño ("El gato duerme"). -El mensaje debe pasar en cadena hasta el último niño. -Se reflexiona: "¿El mensaje cambió?, ¿qué escucharon?". **2. Juego guiado:** -Se forman pequeños grupos (de 6 a 8 niños). -Cada grupo recibe mensajes distintos (palabras o frases relacionadas a su entorno). -Los niños deben transmitir el mensaje en cadena.	-Juego de roles comunicativos: el niño se convierte en "mensajero secreto". -Trabajo cooperativo: transmisión grupal. Juego libre y creativo: invención de mensajes propios.	Cartulina, plumones, tarjetas con frases o dibujos, imágenes de animales/objetos, silbato o campanita para indicar cambio de grupo.	35 mim

	-Se registran los resultados en una cartulina (mensaje inicial vs. mensaje final). **3. Juego libre con variaciones:** -Los niños eligen sus propios mensajes (frases inventadas, adivinanzas o trabalenguas simples). -La docente anima la participación de los más tímidos, reforzando la confianza. -Se estimula la expresión oral con creatividad.			
CIERRE	-**Conversación grupal sobre lo vivido**: "¿Qué sentimos al escuchar y transmitir el mensaje?, ¿qué aprendimos al escuchar con atención?, ¿qué pasa si no prestamos atención?". -Cada niño comparte si se sintió seguro al transmitir su mensaje. **-La docente resalta los logros observados:** escucha atenta, respeto de turnos y expresión oral con confianza. **-Rutina de salida:** canto de despedida y breve recordatorio: "Mañana seguiremos jugando y aprendiendo juntos".	Metacognición con diálogo reflexivo: los niños expresan emociones y aprendizajes. Rutina de cierre lúdica: canción y despedida positiva.	Canción de despedida, espacio organizado en círculo.	15 min

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de cotejo.

Indicadores	Sí (✓)	A veces (△)	No (✗)	Observaciones
Transmite mensajes orales con claridad en el juego.				
Se anima a participar en su turno sin temor ni retraimiento.				
Escucha con atención al compañero para repetir el mensaje.				
Espera su turno para hablar y transmitir el mensaje.				
Propone frases o mensajes propios durante la variación libre.				

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº18

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta"

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de Interacción oral.

1.5. Área: Comunicación.

1.6. Fecha: 24/11/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Cuento compartido.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La docente presenta un cuento breve y conocido ("Los tres cerditos", "La caperucita roja" u otro adecuado a la edad). Luego, invita a los niños a reconstruirlo en grupo a través del juego de "cuento compartido", en el que cada uno continúa la narración con una parte, palabras o gestos.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños narren, de manera colectiva y libre, partes de un cuento, expresando confianza y espontaneidad en sus intervenciones.

V. PRODUCTO:

Narración colectiva del cuento con intervenciones orales y gestuales de los niños.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Se comunica oralmente en su lengua materna: •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales. y paraverbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente.	-Escucha con atención el cuento narrado por la docente, mostrando interés en la trama y los personajes. -Anticipa o comenta lo que puede suceder en la historia a partir de lo que escucha. -Narra con sus propias palabras una parte breve del cuento (frases simples o más extensas según edad). -Usa gestos, movimientos corporales o cambios de voz al intervenir en el cuento compartido. -Respeta turnos y escucha a sus	-Atiende con concentración y comprende ideas principales del cuento narrado. -Expresa ideas o hipótesis sencillas sobre el desarrollo del cuento. -Relata un fragmento del cuento de manera ordenada y comprensible para sus pares. -Emplea gestualidad y entonación que complementan su narración oral. -Participa en la narración en grupo	-Mantiene contacto visual con la docente durante la narración. -Reacciona (gestos, expresiones, respuestas breves) a lo que escucha. -Realiza comentarios como "creo que va a…". -Completa frases o escenas del cuento con sus propias palabras. -Dice frases como: "El lobo sopló fuerte…". -Explica lo que pasó en determinada parte del cuento. -Cambia la voz para imitar al personaje. -Hace gestos de miedo, alegría o sorpresa. -Espera su turno para hablar. -Escucha sin interrumpir.

	compañeros durante el juego de narración compartida.	mostrando respeto y seguridad.	-Aplaude o sonríe ante la intervención de otros.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad.	Respeto	-Escucha con atención y sin interrumpir cuando un compañero narra su parte del cuento. -Valora las ideas y aportes de los demás, incluso si son diferentes a los propios. -Respeta turnos de participación en el juego de narración grupal. -Muestra disposición para participar en grupo sin discriminar a ningún compañero. -Reconoce y valora los diferentes estilos de narración (voz baja, entonada, gestual). -Acepta y respeta las diferencias individuales en la forma de contar.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La docente recibe a los niños en círculo de asamblea y canta una canción breve de saludo para generar confianza. -Presenta una caja decorada (la "caja mágica del cuento") de la cual extrae títeres o imágenes de personajes conocidos. -**Formula preguntas motivadoras:** ¿Qué creen que pasará en este cuento?, ¿quieren ayudarme a contarlo? - Explica que juntos construirán un "cuento compartido", cada uno narrará una parte.	-Juego de anticipación. -Preguntas problematizadoras. -Dinámica de motivación.	-Caja decorada. -Títeres o imágenes plastificadas de personajes (lobo, princesa, animales, árbol, etc.). -Canción de saludo.	10 min
DESARROLLO	-La docente inicia el cuento con una introducción breve (ejemplo: "Había una vez en un bosque encantado..."). -Invita a un niño a continuar con la narración; se apoya en tarjetas con imágenes para facilitar la construcción oral. -Cada niño, por turnos, narra una parte del cuento, agregando acciones, personajes o lugares. -Se refuerza la participación con frases motivadoras: "¡Muy bien!", "Qué gran idea!". -Los compañeros escuchan atentamente y al terminar cada turno aplauden al narrador. - Al finalizar, se reconstruye entre todo el cuento completo, verificando que tenga inicio, desarrollo y final.	-Juego de interacción oral guiado. -Narración compartida. -Andamiaje con imágenes. -Refuerzo positivo.	-Tarjetas ilustradas con escenas y personajes. -Sillas o alfombra para círculo de narración. -Varita mágica simbólica para pasar el turno.	35 mim

CIERRE	-La docente invita a los niños a reflexionar: ¿Cómo nos sentimos al contar el cuento?, ¿Qué aprendimos de narrar juntos? -Se destacan actitudes positivas como escuchar al compañero y respetar turnos. -Se realiza un pequeño dibujo libre donde cada niño plasma "su parte favorita del cuento". -Se exponen los dibujos en un mural llamado "Nuestro cuento compartido". **Rutina de salida:** - Canción de despedida breve. - La docente agradece la participación y recalca un valor observado (ej.: "Hoy practicamos el respeto escuchando a todos"). - Se invita a guardar materiales en equipo antes de salir.	-Conversatorio guiado. -Técnica de metacognición: "lo que más me gustó". -Expresión gráfica. -Canción lúdica. -Refuerzo positivo.	-Hojas bond. -Crayolas y plumones. -Papelotes para mural. -Canción de despedida (grabación o entonada). -Caja de materiales.	15 min

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: **Rúbrica/Lista de cotejo.**

Criterio de evaluación	Indicador / Desempeño esperado	Escala de valoración	Evidencias
Participa en la narración del cuento compartido.	Narra con espontaneidad una parte del cuento, utilizando palabras simples o frases completas.	✓ Siempre ✓ A veces ✓ Nunca	Narración oral breve durante el turno asignado.
Escucha atentamente a sus compañeros durante la narración.	Mantiene la atención, mira al narrador y espera su turno para participar.	✓ Siempre ✓ A veces ✓ Nunca	Actitud de escucha y respeto evidenciado en la dinámica grupal.
Se expresa con seguridad frente al grupo.	Habla en voz audible y acepta participar sin mostrar rechazo.	✓ Siempre ✓ A veces ✓ Nunca	Actuación oral en círculo de narración.
Cumple con las reglas del juego oral.	Espera el turno cuando se le entrega la varita simbólica y no interrumpe a los demás.	✓ Siempre ✓ A veces ✓ Nunca	Observación directa en la dinámica de turnos.
Expresa su opinión sobre la experiencia.	Responde a preguntas de cierre: "¿Qué aprendimos?, ¿cómo nos sentimos?".	✓ Siempre ✓ A veces ✓ Nunca	Participación en conversatorio final y en el dibujo libre.

Escala de logro

- Siempre (3): Demuestra el desempeño esperado en la mayoría de situaciones.
- A veces (2): Lo logra parcialmente o con apoyo de la docente.
- Nunca (1): No evidencia el desempeño en la situación planteada.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº19

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P "Madre Teresa de Calcuta"

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de Interacción oral.

1.5. Área: Comunicación.

1.6. Fecha: 26/11/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Mi palabra secreta.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La docente presenta una caja cerrada que contiene tarjetas con palabras nuevas (objetos, animales, acciones). Cada niño saca una tarjeta, guarda en secreto la palabra y debe expresarla oralmente mediante pistas, gestos o frases simples para que los demás adivinen. A través del juego, los niños fortalecen la confianza en expresarse frente a sus pares y se incentiva la interacción comunicativa.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños se expresen oralmente con seguridad utilizando palabras nuevas en un juego colectivo, respetando turnos y escuchando a los demás.

V. PRODUCTO:

- Producción oral en forma de pistas o frases simples para describir la palabra secreta.
- Interacciones de escucha y turnos respetados.
- Registro gráfico final de la palabra secreta descubierta (dibujo).

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Se comunica oralmente en su lengua materna: •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	-Se expresa oralmente utilizando la palabra secreta mediante pistas, frases simples o gestos. -Respeta turnos al participar en el juego. -Escucha atentamente a sus compañeros para adivinar la palabra.	-Expresa oralmente la palabra secreta con claridad y seguridad. -Mantiene interacción respetuosa en el juego (respeta turnos y escucha). -Participa activamente demostrando confianza comunicativa.	-Producción oral: pistas, frases o gestos para describir la palabra. -Actuaciones: participa en el juego respetando turnos y escuchando. -Producción gráfica: dibujo de la palabra secreta descubierta en la hoja.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos.	Respeto	-Escucha con atención cuando un compañero expresa su palabra secreta sin interrumpir. -Espera su turno para participar en el juego sin adelantarse. -Acepta con calma si la palabra de su compañero es diferente o si se equivoca. -Usa un tono de voz amable al dar pistas o adivinar palabras. - Reconoce y celebra el esfuerzo de los demás, aplaudiendo o felicitando.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Los niños se sientan en semicírculo y la docente presenta una "caja misteriosa" con tarjetas que contienen palabras nuevas (ej.: animales, objetos, frutas). -La docente propone un juego inicial: cada niño pasa la caja, extrae una tarjeta y observa la palabra, sin mostrarla. -Se plantea la pregunta motivadora: "¿Qué palabra secreta tendrá tu compañero? ¿Cómo podemos descubrirla con pistas?"	-Juego de descubrimiento: activación de la curiosidad y la expectativa. -**Diálogo motivador:** preguntas abiertas para generar interés.	Caja decorada, tarjetas con palabras e imágenes, música suave de fondo.	10 min
DESARROLLO	-Cada niño, al sacar su tarjeta, piensa en cómo dar pistas verbales (ej.: decir su color, forma, sonido o uso) sin decir directamente la palabra. -Sus compañeros levantan la mano para adivinar respetando los turnos. -Se van turnando todos los niños, fomentando el respeto, la escucha y la seguridad al expresarse. -La docente refuerza positivamente cada participación con frases de aliento: "¡Muy bien, te expresaste con claridad!", "Escuchaste con atención". -Para dinamizar, se hace una segunda ronda en parejas: un niño da la pista y otro complementa.	-Juego de interacción oral: turnos para dar y adivinar palabras. -Aprendizaje cooperativo: participación en parejas. -Refuerzo positivo: retroalimentación inmediata.	Tarjetas con palabras, caja decorada, cintas de colores para señalar turnos, cartel con pictogramas de "espera tu turno" y "aplaude a tu amigo".	35 mim
CIERRE	-Conversan en grupo: "¿Cómo te sentiste al dar tu palabra secreta? ¿Qué aprendiste al escuchar a tus amigos?" -Se refuerza el valor del respeto: escuchar y aplaudir el esfuerzo de los demás. **-Se construye un "mural de palabras secretas":** cada niño pega en un cartel la tarjeta de su palabra y juntos forman un "árbol de palabras".	**-Diálogo reflexivo:** metacognición sobre lo aprendido. **-Producción colectiva:** mural como producto visible. -Rutina de cierre lúdica: canción	Cartulina grande (árbol), goma, plumones, stickers de estrellas, canción grabada para la despedida.	15 min

	-Rutina de salida: Cantan una canción breve de despedida que resalta la importancia de hablar con confianza y respetar a los demás.	para afianzar el aprendizaje.		

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de Cotejo (para observación directa).

Indicadores de logro (capacidad/desempeño)	Sí (1)	No (0)	Observaciones
Reconoce la palabra secreta a través de pistas o gestos.			
Pronuncia la palabra secreta con claridad (aunque sea con apoyo).			
Participa en la dinámica mostrando disposición y entusiasmo.			
Utiliza frases sencillas para compartir su palabra secreta con sus compañeros.			
Escucha con atención a los demás cuando expresan su palabra secreta.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº20

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. I.E.I: N.° 429-176/MX-P “Madre Teresa de Calcuta”

1.3. Edad: 4 años

1.4. Dimensión: Juegos de Interacción oral.

1.5. Área: Comunicación.

1.6. Fecha: 28/11/25

1.7. Duración: 60 minutos

1.8. Docentes practicantes/investigadoras:

- DE LA CRUZ CURO, Adi.
- FERRUA CAPCHA, Mayit Mayeli.
- MAURI PINEDA, Yuliza Estefani.
- GASPAR CHOQUE, Liz Margoth.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Radio infantil.

III. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La maestra propone crear un espacio radial en el aula llamado “Radio Infantil”, donde cada niño será “locutor” o “entrevistado”. Se usará un micrófono de juguete para simular la experiencia real. Durante la transmisión, cada participante compartirá saludos, canciones, adivinanzas o mensajes, fortaleciendo su seguridad comunicativa en un ambiente lúdico y participativo.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños se expresen con seguridad y claridad, asumiendo roles en un programa radial ficticio, utilizando palabras nuevas, frases sencillas y recursos paraverbales (entonación, volumen, gestos).

V. PRODUCTO:

Un programa radial simulado en el aula, donde los niños expresan sus mensajes (saludos, canciones, adivinanzas, pequeñas noticias) frente a sus compañeros, demostrando confianza y claridad en la expresión oral.

VI. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Se comunica oralmente en su lengua materna: •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. •Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	-Escucha atentamente a sus compañeros en la simulación radial. -Repite y organiza frases sencillas al momento de transmitir su mensaje. -Utiliza el micrófono con seguridad (entonación, volumen adecuado, pausas). -Se muestra seguro al participar como locutor o entrevistado. -Respeta los turnos de participación durante la dinámica.	-Expresa mensajes orales breves y comprensibles frente a sus compañeros. -Demuestra confianza al hablar usando recursos paraverbales (entonación, gestos, volumen). -Participa activamente en la dinámica respetando roles y turnos. -Mantiene la atención cuando otros se expresan.	**Actuaciones:** -Participa activamente como locutor o entrevistado en el “programa radial”. -Demuestra confianza comunicativa al hablar con el micrófono. **Producciones:** -Mensajes orales breves (saludos, canciones, adivinanzas, frases creativas). -Uso del lenguaje paraverbal (entonación, volumen, gestos) durante la actividad.

VII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRORIZADO:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos.	Respeto	-Escucha con atención a sus compañeros durante la simulación del programa radial, sin interrumpir. -Acepta y valora las ideas de los demás, aunque sean diferentes a las suyas. -Espera pacientemente su turno para hablar en el "micrófono" sin imponer su voz. -Se expresa libremente sin temor a la burla, mostrando seguridad y confianza. -Aplaude, felicita o reconoce la participación de sus compañeros. -Usa palabras amables y respetuosas durante su intervención.

VIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**-Motivación inicial:** La docente muestra un micrófono de juguete y una radio portátil (o celular con música suave). Pregunta: "¿Qué escuchamos en la radio?, ¿qué programas conocen?" **-Dinámica de ambientación:** Todos los niños saludan al estilo radial, diciendo: "¡Buenos días, Radio Infantil!" para romper la timidez. **-Propósito compartido:** Se explica que harán su propio programa de radio infantil, donde cada uno será conductor, narrador o entrevistador.	-Juego de roles. -Preguntas problematizadoras. -Activación de saberes previos. -Dinámica de saludo cooperativo.	Micrófono de juguete, radio portátil/celular, tarjetas con roles ("conductor", "músico", "entrevistador"), música infantil.	10 min
DESARROLLO	**-Exploración de roles:** Los niños eligen un rol sencillo (presentador, narrador de cuentos, cantor, entrevistador). **-Juego cooperativo:** Se inicia la simulación de un programa radial: uno presenta, otro canta una canción corta, otro comparte una adivinanza, y otro hace una entrevista a un compañero. **-Apoyo docente:** La maestra acompaña, anima y ayuda a estructurar frases ("Bienvenidos a Radio Infantil, hoy escucharemos…"). -Interacción: Todos participan en cadena, cuidando turnos y respetando la voz del compañero en el micrófono. -**Refuerzo del propósito:** La docente resalta la importancia de expresarse con confianza y escuchar a los demás.	-Juego simbólico y de roles. -Aprendizaje cooperativo. -Dinámica de cadena oral. Retroalimentación positiva.	Micrófono de juguete, tarjetas con frases de apoyo, cuentos breves, adivinanzas ilustradas, canciones infantiles (USB, celular o radio).	35 mim
CIERRE	**-Retroalimentación colectiva:** Cada niño comenta cómo se sintió participando en la "Radio Infantil".	-Conversatorio guiado. Metacognición con preguntas abiertas.	Micrófono de juguete, canción de despedida.	15 min

	-Metacognición guiada: Se pregunta: "¿Qué aprendimos al jugar a la radio?, ¿cómo nos ayudó a hablar con confianza?" -Síntesis del aprendizaje: La maestra resalta el valor del respeto y la libertad de expresión. -**Rutina de salida:** Todos juntos cantan una canción de despedida como si fueran el cierre de un programa radial: "¡Hasta mañana, Radio Infantil se despide!".	-Cierre musical colaborativo.		

IX. EVALUACIÓN:

Nombre del instrumento: Lista de Cotejo.

Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia (actuación o producción)	Escala de logro
Usa frases simples para saludar y presentar el programa radial.	Expresa con claridad frases breves.	Saluda y presenta frente a sus compañeros.	Siempre A veces Nunca
Se anima a hablar frente a sus pares con el micrófono.	Demuestra confianza en su participación.	Se acerca al micrófono y transmite su parte (saludo, canción, adivinanza, entrevista).	Siempre A veces Nunca
Sigue el orden acordado para participar (respetando turnos).	Respeta el turno de palabra en el juego.	Interviene cuando corresponde sin interrumpir.	Siempre A veces Nunca
Escucha con atención a quien participa y responde cuando le corresponde.	Escucha activamente y responde.	Atiende al compañero y contesta preguntas de la entrevista.	Siempre A veces Nunca
Colabora en la dinámica de "Radio Infantil" asumiendo un rol.	Participa de manera activa en la simulación.	Desarrolla su rol (presentador, entrevistador, cantor).	Siempre A veces Nunca
Realiza su intervención sin ayuda constante de la docente.	Actúa con iniciativa en la dinámica.	Cumple su participación en el programa radial con mínima guía.	Siempre A veces Nunca

ANEXO F: FOTOGRAFIAS DE TRABAJO DE CAMPO














VEZ


UNA
ERA
VEZ




UNA
ERA
VEZ







