



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución - 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Vea una copia de esta licencia en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>





FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Tesis

Actividades lúdicas para desarrollar la asertividad en niños de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

Autoras:

Maribel Angaspilco Julón

<https://orcid.org/0009-0002-8734-5919>

Jesica Marlith Mejía Izquierdo

<https://orcid.org/0009-0003-5400-6512>

Asesor:

Dr. Carlos Alberto Flores Cruz

<https://orcid.org/0000-0003-0321-4349>

Rioja, Perú

2023



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Tesis

Actividades lúdicas para desarrollar la asertividad en niños de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

Autoras:

Maribel Angaspilco Julón

Jesica Marlith Mejía Izquierdo

Sustentada y aprobada el 30 de noviembre del 2023, por los siguientes jurados:

Presidente de Jurado
Lic. Mg. Laura Epifania Vera Azurín

Secretario de Jurado
Dra. Carmela Elisa Salvador Rosado

Miembro de Jurado
Dr. José Humberto Melendez Díaz

Rioja, Perú

2023



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN MARTÍN

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES

DECANATURA



ACTA DE SUSTENTACIÓN PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Siendo las 18 horas del día 30 de 11 de 2023, en la ciudad de Rioja, se reunieron de manera presencial los MIEMBROS DEL JURADO DE SUSTENTACIÓN DE TESIS, integrado por:

- Lic. Mg. LAURA EPIFANIA VERA AZURIN Presidente
- Dra. CARMELA ELISA SALVADOR ROSADO Secretario
- Dr. JOSÉ HUMBERTO MELENDEZ DIAZ Miembro

En mérito a la Resolución N° 510-2023-UNSM/FEH-CF, de fecha 01 de noviembre del 2023, que aprueba el Informe de Tesis y designa el Jurado de Sustentación de Tesis y teniendo como referencia a la Resolución N° 1090-2022-UNSM/CU-R, donde dejan sin efecto la Directiva N° 01-2020-UNSM-T, aprobada con Resolución N° 367-2020-UNSM/CU-R, sobre Sustentación de Tesis de Pregrado según Modalidad No Presencial.

Para evaluar la Sustentación presencial de la tesis titulado: "ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLAR LA ASERTIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 291 DE YORONGOS, 2021"; presentada por las bachilleres en Educación MARIBEL ANGASPILCO JULON y JESICA MARLITH MEJIA IZQUIERDO, para la obtención del TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL, teniendo como asesor a la Dr. CARLOS ALBERTO FLORES CRUZ.

Visto y escuchado la sustentación de la tesis y las respuestas a las preguntas formuladas y teniendo en cuenta los méritos al referido trabajo de investigación, así como los conocimientos demostrados por la sustentante, el jurado en pleno, lo declaran APROBADO con el calificativo de B.U.E.N.O con la nota de D.I.F.I.C.I.L.E.S (16), en fe de la cual se firmó la presente acta siendo las 19 horas del mismo día, con lo que se dio por terminado el acto de sustentación.

Lic. Mg. LAURA EPIFANIA VERA AZURIN
PRESIDENTE

Dra. CARMELA ELISA SALVADOR ROSADO
SECRETARIO

Dr. JOSÉ HUMBERTO MELENDEZ DIAZ
MIEMBRO

Constancia de asesoramiento

El que suscribe el presente documento, Dr. Carlos Alberto Flores Cruz

Hace constar:

Que, he revisado la tesis titulada: **Actividades lúdicas para desarrollar la asertividad en niños de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021**, en fechas del cronograma a fin de optimizar y agilizar la investigación, elaborada por las tesisistas:

Bachiller en Educación Inicial: **Maribel Angaspilco Julón**
Jesica Marlith Mejía Izquierdo

La que encuentro conforme en estructura y en contenido. Por lo que doy conformidad para los fines que estime conveniente, y para que conste, firmo en la ciudad de Rioja.

Rioja, 30 de noviembre del 2023.



Dr. Carlos Alberto Flores Cruz
Asesor

Declaratoria de autenticidad

Maribel Angaspilco Julón, con DNI N° 74806178 y **Jesica Marlith Mejía Izquierdo**, con DNI N° 70781651, bachilleres de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín, autores de la tesis titulada: **Actividades lúdicas para desarrollar la asertividad en niños de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021.**

Declaramos que:

1. La tesis presentada es de nuestra autoría.
2. La redacción fue realizada respetando las citas y referencia de las fuentes bibliográficas consultadas
3. Toda información que contiene la tesis no ha sido plagiada;
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido alterados ni copiados, por tanto, la información de esta investigación debe considerarse como aporte a la realidad investigada.

Por lo antes mencionado, asumimos bajo responsabilidad las consecuencias que deriven de nuestro accionar, sometiéndonos a las leyes de nuestro país y normas vigentes de la Universidad Nacional de San Martín.

Rioja, 30 de noviembre del 2023.



Maribel Angaspilco Julón

DNI N° 74806178



Jesica Marlith Mejía Izquierdo

DNI N° 70781651



Ficha de identificación

<p>Título de la investigación</p> <p>Actividades lúdicas para desarrollar la asertividad en niños de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021</p>	<p>Línea de investigación: Sociodiversidad Sublínea de investigación: Modelo de gestión pedagógica y metodología del aprendizaje. Tipo de investigación: Básica <input type="checkbox"/>, Aplicada <input checked="" type="checkbox"/>, Desarrollo experimental <input type="checkbox"/></p>
<p>Autoras:</p> <p>Maribel Angaspilco Julón Jesica Marlith Mejía Izquierdo</p>	<p>Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Inicial https://orcid.org/0009-0002-8734-5919 https://orcid.org/0009-0003-5400-6512</p>
<p>Asesor:</p> <p>Dr. Carlos Alberto Flores Cruz</p>	<p>Dependencia local de soporte: Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Secundaria https://orcid.org/0000-0003-0321-4349</p>

Dedicatoria

A Dios por ser mi guía, fortaleza, fidelidad y amor hasta este instante.

A mis padres por el sacrificio y ayuda decidida que es clave de mi éxito, me han educado a ser la persona que soy, con principios, valores, perseverante y empeño. Todo esto con inmenso amor incondicional.

Maribel

A Dios por permitirme llegar hasta este momento con salud, ser la fuente de vida y necesaria para seguir progresando cada día con el fin de lograr mis metas.

A mis padres y a mi retoño por haberme ayudado cada instante, por sus sabios consejos, valores, motivación constante para ser persona de bien, y más que nada, por el amor, ejemplos de perseverancia y valores que los caracterizan y muestran para salir adelante.

Jesica Marlith

Agradecimientos

Expresar nuestra gratitud a Dios, por su bendición abundante en nuestras vidas.

A nuestros padres por el apoyo incondicional que nos ha permitido poder cumplir todos nuestros objetivos personales y académicos.

Nuestro sincero agradecimiento al asesor Dr. Carlos Alberto Flores Cruz por su esencial contribución, disponibilidad, paciencia y participación dinámica en el perfeccionamiento y enriquecimiento académico al trabajo de investigación, además, ha fortalecido lazos sólidos de amistad.

A la Universidad Nacional de San Martín por su aporte de conocimientos, por habernos brindado las enseñanzas durante este largo camino.

Las autoras

Índice general

Ficha de identificación.....	6
Dedicatoria.....	7
Agradecimientos	8
Índice general.....	9
Índice de tablas	11
Índice de figuras.....	12
RESUMEN	13
ABSTRACT	14
 CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN	 15
 CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	 18
2.1. Antecedentes de la investigación	18
2.2. Fundamentos teóricos.....	21
2.2.1. Actividades lúdicas	21
2.2.2. Dimensiones.....	23
2.2.3. Teorías	24
2.2.4. Asertividad.....	25
2.2.5. Dimensiones.....	27
2.2.6. Teorías	28
 CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS	 29
3.1. Ámbito y condiciones de la investigación	29
3.1.1. Ubicación política	29
3.1.2. Ubicación geográfica	29
3.1.3. Periodo de ejecución	29
3.1.4. Autorizaciones y permisos.....	29
3.1.5. Control ambiental y protocolos de bioseguridad.....	29
3.1.6. Aplicación de principios internacionales	20
3.2. Sistema de variables	30
3.2.1. Variables principales	30
3.2.2. Variables secundarias	31
3.3. Procedimientos de la investigación	31
3.3.1. Actividades del objetivo específico 1	33
3.3.2. Actividades del objetivo específico 2	34
3.3.3. Actividades del objetivo específico 3	34

CAPÍTULO IV RESULTADOS.....	35
4.1. Resultados	35
4.1.1. Resultados del objetivo específico N° 1	35
4.1.2. Resultados del objetivo específico 2	36
4.1.3. Resultados del objetivo específico 3	37
4.1.4. Resultados del objetivo general.....	42
4.2. Discusión de Resultados	44
CONCLUSIONES	47
RECOMENDACIONES	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
ANEXOS	53
Anexo 1: Matriz de consistencia de investigación	53
Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables	54
Anexo 3: Cuestionario de asertividad	56
Anexo 4: Validación de instrumentos de investigación	58
Anexo 5: Confiabilidad de instrumentos de investigación	61
Anexo 6: Actividades lúdicas	62
Anexo 7: Constancia de aplicación.....	95
Anexo 8: Iconografía	96

Índice de tablas

Tabla 1	<i>Secuencia didáctica</i>	24
Tabla 2	<i>Teorías del juego</i>	25
Tabla 3	<i>Descripción de variables por objetivos específicos</i>	31
Tabla 4	<i>La muestra de niños de 4 años de la escuela N° 291 de Yorongos</i>	32
Tabla 5	<i>Baremo de medición de la variable asertividad y sus dimensiones</i>	33
Tabla 6.	<i>Nivel de asertividad en niños de cuatro años, según grupo experimental y control</i> ...	37
Tabla 7.	<i>Nivel de autoafirmación en niños de cuatro años, según grupo experimental y control</i>	38
Tabla 8	<i>Nivel de asertividad positiva en niños de cuatro años, según grupo experimental y control</i>	39
Tabla 9	<i>Nivel de asertividad negativa en niños de cuatro años, según grupo experimental y control</i>	41
Tabla 10.	<i>Prueba de normalidad mediante Shapiro - Wilk</i>	42
Tabla 11.	<i>Impacto de las actividades lúdicas en la asertividad, según grupo experimental</i> ..	42
Tabla 12.	<i>Impacto de las actividades lúdicas en la asertividad, según grupo control</i>	43
Tabla 13.	<i>Impacto de las actividades lúdicas en la asertividad, según grupo experimental y control</i>	43

Índice de figuras

Figura 1	<i>Diseño de las actividades lúdicas</i>	35
Figura 2	<i>Configuración de las actividades lúdicas</i>	36

RESUMEN

Actividades lúdicas para desarrollar la asertividad en niños de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021

La asertividad es una capacidad personal que permite la expresión de emociones, juicios y pensamientos, en una situación pertinente, de modo adecuado y sin negar los derechos de los demás; es decir, es una manera de interacción efectiva en cualquier momento para que los individuos sean directos, honestos y expresivos; por eso, es importante desarrollarlo a través de estrategias y actividades basadas en juego; ante ello, se planteó el objetivo principal demostrar la incidencia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la asertividad en los infantes de 4 años de la I.E.I. 291 de Yorongos, 2021; y los específicos son: diseñar las actividades lúdicas basadas en las teorías de la recapitulación, catarsis, autoexpresión y reestructuración cognoscitiva; aplicar las actividades lúdicas en infantes de 4 años en los procesos de análisis previo, ejecuta y evalúa; y evaluar el desarrollo de la asertividad en los infantes de 4 años en sus componentes: autoafirmación, expresar sentimientos positivos y expresar sentimientos negativos en infantes de 4 años, a nivel del pre y postest. El estudio siguió el modelo cuantitativo aplicado, cuasiexperimental, y se aplicó el instrumento: Cuestionario de asertividad a los preescolares de 4 años. La investigación concluyó: (a) Las teorías de recapitulación de Stanley Hall, catarsis de Krausen, autoexpresión de Vargas y reestructuración cognoscitiva de Piaget consideran al juego como una herramienta didáctica para que los estudiantes expresen vivencias ancestrales, sentimientos, construyen identidad cultural y decrecen cuando el infante desarrolla capacidades intelectuales; (b) en aplicar las acciones lúdicas se consideró el análisis previo que constó con la formulación de objetivos, competencias y capacidades, medio y diagnóstico, ejecución que desarrolló las secuencias didácticas y sesiones, y evaluación se aplicó el cuestionario antes y después de las acciones lúdicas; (c) las acciones lúdicas desarrollaron la asertividad de los infantes de cuatro años del colegio 291, porque en el pretest del grupo de estudio, la media alcanzó un nivel de inicio con 48,4 y en el postest se incrementó significativamente a logro con 69,8; en el grupo control, la media del pretest alcanzó un nivel proceso con 64,5 y en el postest en logro con 72,7 con un incremento poco significativo; en la prueba de hipótesis Mann-Whitney alcanzó un valor de $z = -2,761$ que indica que es inferior al 5% ($0,006 < 0,05$) que demuestra los efectos significativos.

Palabras clave: Lúdico, actividades lúdicas, asertividad.

ABSTRACT

Playful activities to develop assertiveness in 4-year-old children from the I.E.I. No. 291 of Yorongos, 2021

Assertiveness is a personal ability that allows the expression of emotions, judgments and thoughts, in a relevant situation, in an appropriate way and without denying the rights of others; that is, it is a way of effective interaction at any time for individuals to be direct, honest and expressive; therefore, it is important to develop it through game-based strategies and activities. For this reason, the main objective was to demonstrate the impact of play activities for the development of assertiveness in 4-year-old infants of the I.E.I. 291 de Yorongos, 2021. The specific objectives are: to design play activities based on the theories of recapitulation, catharsis, self-expression and cognitive restructuring; to apply the play activities in 4-year-old infants in the processes of pre-analysis, execution and evaluation; and to evaluate the development of assertiveness in 4-year-old infants in its components: self-affirmation, expressing positive feelings and expressing negative feelings in 4-year-old infants, at the pre-test and post-test levels. The study followed the quantitative applied, quasi-experimental model, and the instrument: Assertiveness Questionnaire was applied to 4-year-old preschoolers. The research concluded that: (a) Stanley Hall's theories of recapitulation, Krausen's catharsis, Vargas' self-expression and Piaget's cognitive restructuring consider play as a didactic tool for students to express ancestral experiences, feelings, build cultural identity and decline when the infant develops intellectual capacities; (b) in applying the playful actions, the previous analysis was considered, which consisted of the formulation of objectives, competencies and capacities, means and diagnosis, execution that developed the didactic sequences and sessions, and evaluation, the questionnaire was applied before and after the playful actions; (c) the ludic actions developed the assertiveness of the four year old infants of school 291, as in the pretest of the study group, the mean reached a level of initiation with 48.4 and in the posttest it increased significantly to achievement with 69.8; in the control group, the pretest mean reached a process level with 64.5 and in the posttest in achievement with 72.7 with a little significant increase; in the Mann-Whitney hypothesis test it reached a value of $z = -2.761$ indicating that it is less than 5% ($0.006 < 0.05$) which demonstrates significant effects.

Keywords: Playful, playful activities, assertiveness.



CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN

En nuestros días, las personas viven en un entorno que requiere asertividad para mejorar la socialización, ya sea en la casa, centro laboral, colegio, y en la comunidad. A medida que ello se desarrolle existirán menos conflictos y situaciones violentas que afectan inevitablemente a los niños, siendo la mayoría de estos conflictos mostrados de manera inicial en la escuela, es por ello, que es la escuela una de los factores que pueden reducir estos comportamientos y asegurar un mejor futuro en la comunidad.

En Ecuador por Ortega (2021), describe que las acciones lúdicas son fundamentales en el ámbito educacional porque constituyen un instrumento educativo importante para socializar la práctica educativa y para favorecer asertivamente en los niños. El autor describe que la ejecución de actividades recreativas, especialmente juegos, donde se promovió actividades de comunicación, diálogo, amabilidad, solidaridad, cooperación y convivencia armónica generaron efectos positivos en los estudiantes, reduciendo así conflictos agresivos. Asimismo, en Colombia, un estudio descrito por Pinzón (2019), sostiene que el juego en la educación es una estrategia que mejora el componente asertivo en los discentes para que los profesores creen espacios y condiciones de socialización efectiva, expresión de necesidades y sentimientos, y escucharse activamente unos a otros. Además, Baltazar (2021), en su estudio realizado en México, manifiesta que, al aplicar actividades recreacionales lúdicas en los estudiantes han disminuido significativamente las conductas y actitudes disruptivas presentes en el hogar y en contextos escolares, mejorando así la socialización en la escuela y aumento de los niveles académicos de los estudiantes.

En Perú, Vega (2021), describe que la pandemia Covid-19 han generado incertidumbres en los estudiantes, siendo los más afectados los niños, ya que al estar encerrados en casa implica que aumenten y generen cuadros de estrés, volviéndolos más vulnerables, creando en ellos problemas emocionales y conflictivos, donde el juego se apunta a ser una pieza fundamental para solucionar problemas presentes en los infantes, ya que, a través de actividades lúdicas se establecerá en los niños seguridad para expresar lo que sienten, reduciendo de esta forma comportamientos negativos. Asimismo, Suarez (2018) señala que las incidencias de las prácticas de acciones lúdicas en los infantes de 4 años de las escuelas de San Juan de Lurigancho han sido significativas para incrementar los niveles de asertividad y habilidades sociales, pasando del 48.8% en proceso en la preprueba al 81.2% en logro en la posprueba, disminuyendo de esta forma las conductas negativas como las agresiones y violencia en los infantes. Además,

Minedu (2017) declara que es esencial que los padres sugieran a sus hijos sean más participativos en la familia, dándoles tareas y actividades en el hogar a modo de juego permitiéndole al niño ser parte del grupo social familiar conociendo de esta manera el entorno social en el que vive, con la finalidad de ser alguien más comunicativo, participativo y expresivo, afianzando su personalidad.

A nivel local, escuela N° 291 de Yorongos, se encontró que, los infantes en los últimos años son más propensos al uso de dispositivos electrónicos, volviéndolos más individualistas e incrementando sus niveles de agresividad debido esencialmente a los juegos y videos que reproducen en los dispositivos, lo que ocasiona que existan confrontaciones en el momento de establecer conductas de socialización en la escuela, dificultando su comunicación y habilidades de integración. Es por ello, que se hace necesario diseñar estrategias que contengan actividades lúdicas en las que se impartan juegos que generen espacios de diálogo, comprensión de emociones, resolución de conflictos, respeto a normas y a los demás, y todo ello que favorezca al mejoramiento asertivo del niño y niña que le permita construir en un futuro una base sólida de participación e integración positiva en la comunidad y en el medio que le rodea.

Se planteó la *formulación del problema*: ¿De qué manera las actividades lúdicas desarrollan la asertividad en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021? Las *hipótesis de trabajo* son: el general, Si se aplican las actividades lúdicas, entonces se desarrollará significativamente la asertividad en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021; la *hipótesis nula*: Si se aplican las actividades lúdicas, entonces no se desarrollará significativamente la asertividad en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021. El *objetivo* general, demostrar la influencia de las actividades lúdicas para desarrollar la asertividad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021. Los *específicos*: diseñar las actividades lúdicas fundamentadas en las teorías de la recapitulación, catarsis, autoexpresión y reestructuración cognoscitiva; aplicar las actividades lúdicas en los niños de 4 años en los procesos de análisis previo, ejecución y evaluación; y evaluar el desarrollo de la asertividad en los niños de 4 años en sus dimensiones: autoafirmación, expresar sentimientos positivos y expresar sentimientos negativos en los niños de 4 años, a nivel del pre y post test.

La justificación de la investigación es importante porque permitió examinar las acciones lúdicas para el desarrollo de la asertividad en preescolares de 4 años. Es *conveniente* porque se analizó la asertividad en los educandos de 4 años, pero a la vez se diseñan sesiones de actividades lúdicas para mejorar la autoafirmación, asertividad negativa y

asertividad positiva de los niños y niñas de la I.E.I. N° 291; es *relevante socialmente*, por intermedio de esta investigación se beneficiaron a los infantes de 4 años y docentes ya que, los resultados describen la incidencia significancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la asertividad; en *implicaciones prácticas*, este trabajo de investigación lograron que los docentes y autoridades de la I.E.I. N° 291, verifiquen que las acciones lúdicas mejoraron la asertividad de los infantes de 4 años; La investigación tiene valor tanto metodológico como teórico. Se diseñaron e implementaron sesiones de actividades lúdicas y un test de asertividad en escolares de 4 años, y se obtendrán resultados y conclusiones sobre el estudio que podrán aplicarse a otros proyectos de investigación. La investigación también se apoya en los planteamientos teóricos que se recogieron sobre la asertividad y las acciones lúdicas, aportando nuevos conocimientos teóricos sobre las ciencias didáctico-pedagógicas y el campo de la conducta que pueden ser utilizados para desarrollar nuevas teorías de estudio.

La investigación concluye que las actividades lúdicas desarrollaron el aspecto asertivo de los preescolares de cuatro años de escuela 291, pues en el pretest del grupo de estudio, la media obtuvo un nivel de inicio con 48,4 y en el postest se incrementó significativamente a logro con 69,8; en el grupo control, la media de la preprueba consiguió un nivel proceso con 64,5 y en la posprueba en logro con 72,7 con un incremento poco significativo; en la prueba de hipótesis Mann-Whitney alcanzó una valoración de $z = -2,761$ que indicó que es menor al 5% ($0,006 < 0,05$) que demostró los efectos significativos.

La investigación está conformada en cuatro capítulos: El primero está la introducción que analizó el problema de la asertividad, se formuló el problema, hipótesis, objetivos, justificación. El segundo contiene los antecedentes de estudio y los fundamentos teóricos. El tercero consta de las variables, el tipo, método, diseño de estudio, muestra, técnicas, instrumentos de registro y procesamiento de datos relacionados a los objetivos. El cuarto comprende los resultados y la discusión que explica con la confrontación de los antecedentes y sustentos teóricos, finalmente, se concluye, recomienda, se referencia bibliográficamente e información complementaria en anexos.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Antecedentes internacionales

Betancur y Cifuentes (2021), en su investigación: “Estrategia lúdica y recreativa para fortalecer la interacción en niños y niñas del nivel Conquistadores” Tuvo por objetivo la mejora de las interacciones a través de acciones lúdicas que medien los agentes educativos como facilitadoras de los procesos. Se utilizó un enfoque cualitativo, y la muestra estuvo conformada por 25 niñas y niños de 3 a 4 años de edad, usándose las observaciones como técnica recolectora. Los autores concluyen que, que lo comunicativo y la asertivo de las interacciones son aspectos esenciales para el mejoramiento y fortalecimiento de las interrelaciones, así mismo, el juego es un instrumento para el aprendizaje y formación de virtudes y valores.

Camacho (2018), en su investigación: “El juego como estrategia que permite mejorar las habilidades sociales de las personas con discapacidad Intelectual que forman parte de los encuentros recreativos del Proceso de Recreación Accesible, Belén”, conoció la influencia del juego para desarrollar las habilidades sociales de los participantes. Utilizó el modelo cualitativo, con diseño orientado a las acciones; la muestra estuvo conformada por 2 personas con discapacidad intelectual, usándose a la observación como técnica de recolección de datos. La autora concluye que, el juego beneficia y potencia las habilidades socializadoras, que permiten guiarlos en los procedimientos diarios.

Sanabria, Sanabria y Vargas (2020), en su investigación: “Actividades lúdicas un camino para fortalecer la comunicación asertiva”, tuvo como objetivo la implementación de acciones lúdicas que favorecen la asertividad comunicativa en los infantes de quinto grado de la escuela Brisas del Diamante. Se usó el sistema cualitativo con diseño descriptivo y la muestra se conformó por 35 discentes del quinto grado del colegio, además, usó a la observación como técnica. Los autores concluyen que, la comunicación asertiva entre los estudiantes ha mejorado positivamente al aplicarse las actividades de juegos de piso y pared, además, el uso del juego ha llevado a una mejora en sus relaciones interpersonales.

Ylarragorry (2018), en su estudio: “Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales”, tuvo como objetivo evaluar las implicancias de los juegos cooperativos en el

desempeño de las habilidades socializadoras en infantes de 8 y 9 años. Se utilizó un tipo de investigación exploratorio-descriptivo y la muestra se conformó por 14 infantes, además, como técnica de recolección de datos se usó un cuestionario. La autora concluye que, existe una relación significativa entre ambas variables, es decir, la práctica de juegos cooperativos ha influido en reducir en su totalidad las actitudes agresivas en los infantes, ayudando al desarrollo de habilidades sociales, siendo la asertividad como la conducta social más relevante, ocasionando que los niños y niñas compartan situaciones positivas y ayudando a crear un mejor ambiente escolar.

Antecedentes nacionales

Alva (2020), en su investigación titulada: "Asertividad y convivencia escolar de los estudiantes de cuarto grado de primaria, Institución Educativa N° 3055 Túpac Amaru, Comas, 2019", determinó la relación entre las conductas pasivas, asertivas y agresivas con la convivencia educativa en los discentes. Utilizó la metodología cuantitativa, correlacional y no experimental. La muestra se conformó por 107 estudiantes, usándose a la observación y la encuesta como técnicas. Los resultados más relevantes son: el 47.66% de los discentes presentó conductas agresivas, el 28.04% manifestó conductas asertivas y el 24.30% conductas pasivas, en donde el 57.01% de los discentes manifiestan poseer una regular convivencia escolar. La autora concluye que, las conductas asertivas se relacionan con la convivencia escolar ($r=0.094$), aunque es baja y no tan significativa.

Correa (2019), en su estudio: "Propuesta de un programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa inicial particular Santa Teresita-Monsefú - 2018" [Tesis de Maestría], diseñó un programa de acciones lúdicas para la mejora en el desarrollo de habilidades sociales en infantes de 3, 4 y 5 años. Se utilizó como metodología un estudio de tipo propositivo, correlacional y no experimental. La muestra estuvo conformada por 38 infantes, usándose a la observación como técnica. Los resultados más relevantes se tienen que, un 80% de los escolares algunas veces entablan conversación con otros niños, el 81.3% de preescolares pocas veces se unen a jugar con otros niños y el 58.3% de los niños preguntan o dan su nombre cuando entablan conversación con otros niños que recién conocen. La autora concluyó que, los infantes presentan deficiencias en interactuar con otros niños, por lo que el programa educativo de acciones lúdicas desarrolla habilidades sociales no solo en la escuela y familia, sino también en la comunidad.

Díaz (2020), en su investigación titulada: “Conducta Asertiva en niños de cinco años de educación inicial, San Martín de Porres y Comas, 2019” [Tesis de Licenciatura], presentada en la Universidad César Vallejo, determinó las diferencias de las conductas asertivas en infantes de cinco años. Se utilizó el tipo descriptivo-comparativo, la muestra fue de 80 niños, además, se emplearon la lista de cotejo y la observación como técnicas. Entre los resultados se tuvo que, en cuanto a la Autoafirmación el 62.5% de los niños y el 57.5% de los infantes se encuentran en proceso; con respecto a la asertividad positiva el 62.5% de los infantes y el 60% de los infantes se encuentran en proceso y con respecto a asertividad negativa el 67.5% de los infantes y el 55% de los infantes se encuentran en proceso. La autora concluye que, el 80% de los niños y el 72.5% de los infantes se encuentran en proceso en conductas asertivas, llegando a no existir diferencias entre ambas instituciones dado que, el valor de significancia de 0,452.

Flores (2018), en su investigación titulada: “Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 004 El Mundo de Ana María de Santa Lucía, Uchiza, Tocache, San Martín-2018” [Tesis de Licenciatura], diagnosticó que los juegos cooperativos desarrollan habilidades sociales en los discentes de 4 años. Se utilizó como método un enfoque cuantitativo y el tipo de estudio fue preexperimental. La muestra se conformó de 28 infantes, usándose a la prueba estadística de Wilcoxon. Los resultados fueron que, al aplicar el pretest el 82% de los infantes obtuvieron un Logro B en Habilidades Sociales, y después de ejecutadas las 10 sesiones, el 90% de los infantes obtuvo el Logro A. La autora concluyó que, los juegos inciden significativamente en la mejora de habilidades sociales en los discentes.

Robles, Robles y Soto (2019), en su investigación titulada: “Estrategias lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de las I.E.I. N° 112 y N° 470 del distrito de san pedro de chaná de la provincia de Huarí- Ancash-2017” [Tesis de Licenciatura], determinó la prevalencia de las tácticas de juego en el desarrollo social de los bebés; se empleó una metodología cuasiexperimental en una población de todos los bebés de cinco años. El instrumento utilizado fue la caja dicotómica de objetos. Los investigadores concluyeron que los juegos tradicionales influyeron en la socialización, pues desarrolló el ingenio y la imaginación a diferencia de los juegos actuales o modernos que necesitan juguetes industriales de culturas foráneas; por lo tanto, fortifican la identidad, lo comunicativo con otros, y genera interacciones grupales, que logra actividad, participación y sociabilidad en los estudiantes.

2.2. Fundamentos teóricos

2.2.1. Actividades lúdicas

a. Definiciones

Según Jiménez (2002), define a las actividades lúdicas como un programa que fomenta en el ser humano su desarrollo psicosocial, aprensión de nuevos saberes, formación de la personalidad y aprendizajes donde el goce, juego, o placer está relacionada con los conocimientos. Asimismo, Posada, (2014), describe que las actividades lúdicas son actividades que están vinculadas con la cotidianidad, y tiene como componente esencial al juego para transferir los valores, conocimientos y enseñanzas (p. 27). Para el autor, las acciones lúdicas son experiencias que buscan que el ser humano no solo desarrolle su aspecto cognitivo sino también social y encuentre su propio sentido de la vida. Asimismo, el Ministerio de Educación del Perú sostiene que las actividades lúdicas son indispensables en los programas educativos de la educación inicial, debido a que, se considera el método más efectivo en la transmisión de nuevos conocimientos, además, que contribuye a la socialización del niño, así como ayudan al niño a comprender y entender el medio que le rodea (Minedu, 2017).

Para Domínguez (2015), describe a la palabra lúdica como: Una estrategia que el profesor o tutor usa en el proceso educativo con el fin de afianzar los aprendizajes, ya que, el juego le permite al docente o tutor lograr desarrollar con mayor facilidad nuevos conocimientos en los estudiantes de manera divertida (p.13).

Según Guerra (2010, p. 26), describe a la lúdica como una actividad espontánea y libre, siendo considerada en todas las metodologías aplicables en la educación contemporánea en la etapa infantil, ya que le permite al docente desarrollar desde la asertividad, hasta la aprensión de saberes y retroalimentación de aprendizajes en los niños.

b. Características

Dentro de las características necesarias para desarrollar acciones lúdicas en el aula, Roso (2012) menciona las siguientes:

- Estimulan el interés y la aplicación de nuevos conocimientos
- Causan que los estudiantes tomen decisiones y desarrollen habilidades en las que logren trabajar en equipo para cumplir las tareas propuestas.

- Son utilizadas generalmente para fortalecer y afianzar conocimientos adquiridos anteriormente para el desarrollo de nuevas habilidades.
- Consiguen que las actividades pedagógicas sean más dinámicas, acelerando los procesos de aprendizaje de los estudiantes.
- Cambian los esquemas de enseñanza en el aula, debido a que el docente o tutor pierde el papel autoritario para convertirse en formador y descubridor de las habilidades y potencialidades de sus estudiantes.

c. Importancia

Según Arias (2014) la práctica de actividades lúdicas es primordial para desarrollar de los infantes, que permite desarrollar sus aptitudes, expresar sus emociones, incrementar su actividad física y mental, así como, desenvolverse y conocer el mundo que les rodea. De la misma manera, Rivera (2018) describe que la importancia de las aplicaciones de acciones lúdicas en la escuela radica en que es indispensable para crear lazos sociales entre los estudiantes previniendo así la violencia, ya que, a través del juego se logra enseñar cómo solucionar conflictos, construyendo en los estudiantes su personalidad e identidad. Entonces, las prácticas de actividades lúdicas en los discentes de nivel inicial es importante porque favorecen al desarrollo cognitivo, psicomotor, social y emocional, permitiendo que adquieran autonomía, confianza y la formación de la personalidad, que les servirá para la etapa escolar futura. (Iñiate, 2017).

d. Clasificación

Entre las distintas clasificaciones de la lúdica, la autora Skrypiel (2012, pp. 103-104) describe una versión más completa que se detalla a continuación:

- Constructivos: Este tipo de juegos son de carácter individual y como su nombre lo menciona involucra construir algo, este tipo de juegos están esencialmente dirigidos a cumplir objetivos determinados, y fomentan el desarrollo de la motricidad y abstracción del pensamiento.
- De argumento: Este tipo de juegos forman la personalidad en los infantes, debido a que, interpretan situaciones vivenciales, utilizando sus experiencias y el medio que les rodea para desarrollar su creatividad por medio del dibujo, pintura y la escenificación. Estos juegos se les llama de representación.

- Al aire libre: Son los que se desarrollan al aire libre, y su uso es relevante para desarrollar el intelecto, social y afectivo en los infantes. Entre estos tenemos a: La gallinita ciega, las escondidas, etc.
- Didácticos: Este tipo de juegos generalmente son elaborados por el docente o tutor y tiene por finalidad fomentar o estimular en los infantes aprender un determinado tema.
- Intelectuales: Este tipo de juegos son en medida didácticos, sin embargo, se diferencian de ellos porque son producto de la creación e iniciativa de los infantes como: adivinanzas, preguntas y respuestas sobre temáticas escogidas.

2.2.2. Dimensiones

Para el desarrollo de las acciones lúdicas, el profesor y discentes, se organizan de modo consciente para la construcción y logro de metas pronosticadas e inesperadas en los procesos docente educativo (Feo, 2015).

a. Análisis previo

Según Feo (2015), es la parte inicial del diseño de la estrategia en donde el docente formula objetivos y revisa competencias y capacidades que orientarán el proceso de enseñanza. Es necesario resaltar los fines y competencias orientadas a estimular y potenciar habilidades ante los saberes, procedimientos y actitudes. En ese sentido, se describen los medios que el docente utilizará para la ejecución de la estrategia (pizarra, plumones, cartulinas, proyector multimedia, etc.), luego implementará instrumentos previos a la evaluación que le permiten recabar información de los aprendizajes de los estudiantes que lo conllevará a describir la situación y el diagnóstico del problema a mejorar.

b. Ejecución

Feo (2015), describe que la ejecución de las estrategias está determinada por la Secuencia didáctica y las Sesiones de aprendizaje. El autor menciona que la secuencia didáctica son procesos instruccionales y deliberadas realizadas por el profesor en las actividades didácticas, divididos en situaciones: inicio, desarrollo y cierre.

Tabla 1*Secuencia didáctica*

Momento	Actividades
Inicio	Activación de atender. Establecimiento del propósito. Incremento del interés y la motivación. Visiones preliminares de las lecciones.
Desarrollo	Procesamiento de información novedosa y ejemplos. Focalización de la atención. Utilización de estrategias de enseñanza-aprendizaje Practica
Cierre	Revisa y resume las lecciones. Transferencia de los aprendizajes. Remotivación y cerrar. Proposición de enlaces.

Fuente: Modelamiento formulado por Alfonzo (2003), citado en Feo (2015).

Las sesiones son secuencias pedagógicas que tienen contenidas a las secuencias didácticas (inicio, desarrollo y cierre), en el cual los alumnos y docentes interactúan con el fin de producir procesos cognoscitivos que les enseñe, a aprenda y refuerza conocimientos.

c. Evaluación

Según Feo (2015), Con el fin de mantener los procedimientos de enseñanza y aprendizaje en consonancia con los objetivos de aprendizaje decididos por los agentes de la enseñanza y el aprendizaje y recoger los datos necesarios para evaluar estos procesos de manera formativa y sumativa (final), el proceso de evaluación es esencial para las acciones didácticas. En el caso de la investigación se aplicará un teste de Asertividad que permitirá evaluar la influencia de las actividades lúdicas.

2.2.3. Teorías

Según Meneses & Monge (2001), las principales teorías sobre el juego en los niños se describen en el siguiente cuadro:

Tabla 2*Teorías del juego*

Teoría	Autor/Año	Planteamiento
Teoría recapitulativa	Stanley Hall, 1906	El juego es un medio en el que los infantes son educados que revive la existencia ancestral relacionada en acciones vitales para los hombres, reflejando las distintas fases históricas de la humanidad: la etapa “animal”, “salvaje”, “nómada” y la de “tribu”
Teoría de catarsis	Kraus, 1990	El juego es un medio para expresar las emociones que alberga la persona.
Teoría de auto expresión	Vargas, 1990	Esta teoría se basa en la experiencia que adquiere el individuo resultado de conductas socializadoras y culturales. Para la persona identificada con tradiciones culturales, hábitos de perfeccionamiento hasta que las formas lúdicas del grupo social que tienden a la constitución de hábitos.
Teoría de reestructuración cognitiva	Jean Piaget 1991	El juego es un fenómeno que decrece en importancia a medida que el infante adquiere las habilidades intelectuales que entienden a la realidad de modo más exacto.

2.2.4. Asertividad

a. Definiciones

Según Pastor y Sevilla (2017) sostienen que es una habilidad que le permiten a las personas expresar de modo claro y contundente sus pensamientos, deseos y sentimientos. Asimismo, Martel (2019) afirma que es la parte equilibrada entre ser persona agresiva y pasiva, es decir, para el autor las personas asertivas se caracterizan por tener una mejor autoestima, confianza en sí mismos, formar relaciones positivas, además, de anteponer sus derechos sin lastimar a otros.

Para Arrabal (2019) es como una cualidad que le permite a la persona tener confianza en sí mismos para comunicarse de forma adecuada con los demás, creando una socialización sana y con respeto, además, de solucionar de manera positiva algún conflicto. De la misma manera, Schmill (2014) precisa que la asertividad fortalece la personalidad de los individuos, ya que, expresan sus comentarios y derechos ante los demás, sin el maltrato de los juicios de otras personas o sus derechos.

b. Características

Según Matos (2014) una persona asertiva tiene las siguientes características:

- Se expresa tal y como es, no mantiene apariencias, ni tiene miedo de lo que los demás dirán, una persona asertiva vive con mayor libertad, sin sentir angustia o juzgar a los demás.
- Se sienten aptos en cualquier grupo donde se desenvuelven, generan respeto hacia los demás, aumentando los niveles de autoestima consigo mismos y la de los que le rodean.
- Una persona asertiva, expresa lo que piensa y siente al defender sus derechos y el de los demás, teniendo presente no lastimar a los demás.

c. Elementos

- **Comunicación asertiva.** La comunicación asertiva se trata de un vínculo relacional con los demás donde se propicia la confianza y no el entendimiento de lo que se dice. (p.8). Para el autor, la comunicación asertiva mejora las relaciones interpersonales, a través del aspecto comprensivo en una interacción. (Flores, Garcia y Calsina, 2016)
- **Empatía.** Es la habilidad comprensiva que la persona piensa y comunica verdaderamente lo que siente como si fuera suyo mientras consuela y ayuda. Tiene actitudes que pretenden comprender la situación ajena, interactuando desde una situación similar o desde el punto de vista de otra persona. (Carpena, 2016, p. 24)
- **Autoestima.** Según, Miranda (2005) manifiesta que la autoestima es la capacidad social y emocional que el sujeto expresa a través de procesos psicológicos, que incluyen apreciaciones de uno mismo, la autoimagen, y el autoconcepto. Asimismo, Riso (2012) plantea cuatro pilares:
 - En el autoconcepto se piensa de uno mismo.
 - En la autoimagen se percibe u opina de uno mismo.
 - En el autorrefuerzo se gratifica.
 - En la autoeficacia, la confianza se desarrolla consigo mismo o la seguridad en ti mismo.
- **Habilidades sociales.** Son un conjunto de habilidades personales que admiten al individuo comunicarse con los demás de manera adecuada, con expresión de sus sentimientos, comentarios, deseos, anhelos o necesidades en diversos contextos, sin estrés, emociones negativas y ansiedad. (Dongil y Cano, 2014, p.1).

d. Tipos

Según García y Magaz (2011), menciona que la asertividad se presenta de la siguiente forma:

- **Auto-asertividad.** Se asocia con la autoestima y la autoaceptación, considera que las personas son conscientes de sus propios deseos, pensamientos, gustos y preferencias, deciden de forma independiente, toman iniciativa y analizan los efectos de sus actividades.
- **Hetero-asertividad.** Está en relación a la comprensión y respeto a los demás, sus expresiones, sus valores, sus gustos, sus sentimientos, sus deseos y sus preferencias.

2.2.5. Dimensiones

Dentro de la literatura existen varios enfoques para medir la asertividad, sin embargo, Gismero (2000) menciona los siguientes:

- **Autoafirmación.** Según Gismero (2000) consiste en que las personas expresan sus opiniones e ideas, con sus pares y medio social, en donde se desarrollan la autoestima, seguridad y confianza. Asimismo, Bolinches (2015) la autoafirmación es la expresión adecuada para decir los propios deseos y comunicar las propias necesidades y valores a los demás, significa el tratamiento de uno mismo con respeto en los lazos interpersonales con su entorno.
- **Asertividad positiva.** Según Gismero (2000) implica expresar los propios sentimientos, a través de la afectividad, amor y admiración que siente por los individuos en particular, y también permite elogiar las conductas adecuadas, y otorgar una valoración positiva de nuestros interlocutores. Asimismo, Ontoria (2018), menciona que es la representación completa de lo positivo observado. Además, expresan opiniones e ideas a otros cuando esto garantice una conducta positiva de los demás.
- **Asertividad negativa.** Según Gismero (2000) la asertividad negativa reside en que los niños deben controlar sus emociones, expresar cómo se sienten sin lastimar a los demás y darse cuenta de que estaban involucrados antes de que estallara el conflicto de esta manera para poder corregir los errores y disculparse. Asimismo, Puchol (2010) describe que es importante que los niños logren controlar sus emociones y regular su comportamiento de manera adecuada. Siendo tarea del profesor lograr que los infantes en la etapa preescolar se expresen sin miedo ni miedo a equivocarse,

lo que incita al niño o niña a sentirse seguro de sí mismo, y también ayuda a fortalecer sus habilidades sociales con sus compañeros.

2.2.6. Teorías

a. Teoría de los constructos personales

Propuesta por Kelly (1955) en donde manifiesta que el comportamiento asertivo está consagrado en el principio de sustitución constructiva, lo que significa que la experiencia se considera el resultado del proceso constructivo personal. En este sentido, la teoría es una función principal en las relaciones con la personalidad e inteligencia. Así, los procedimientos mentales realizados en esta fase incluyen la valuación predictiva de las experiencias.

b. Teoría social-cognitiva de Bandura

Propuesta por Bandura (1997), en donde menciona que el infante aprende observando las conductas de las personas, de modo que al modelar el comportamiento el niño imita la acción del objeto, sin importar si la acción es apropiada o no. También adaptan su comportamiento por medio del modelado. Se señala que es necesario que los infantes, a través de habilidades, sean capaces de procesar información modelada, lo cual se logra en el aprendizaje por delegación.

c. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

Propuesta por Ausubel (1969), en donde afirma que el hombre para aprender lo que es significativo para él, necesita una gran cantidad de información para poder hacer un informe inicial de lo que ya sabe y así formar un buen conocimiento. El trabajo del docente es proporcionar a los estudiantes la información necesaria para que los estudiantes puedan relacionarse y formar sus propios conceptos. Por tanto, se cree que los docentes permiten que los alumnos sean activos en el aula, lo que ayuda a consolidar los conocimientos adquiridos, porque esto suele ser importante a la hora de incluir experiencias de vida, por ello, los docentes deben utilizar todo este conocimiento para facilitar, potenciar la enseñanza y fortalecer el comportamiento de sus estudiantes.

CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Ámbito y condiciones de la investigación

3.1.1. Ubicación política

La escuela N° 291 se sitúa en el lugar del centro poblado de Yorongos, distrito de Yorongos que se localiza en la parte sur de la provincia de Rioja, región de San Martín. El colegio corresponde a la Unidad de Gestión Local de Rioja.

3.1.2. Ubicación geográfica

El distrito de Yorongos se ubica al norte con el distrito de Rioja de la región de San Martín, con una superficie de 8,100 hectáreas. Las coordenadas son 6° 8' 21" de Latitud Sur y 77° 8' 39" de Longitud Oeste, entre la carretera de Rioja y el río Tónchima.

3.1.3. Periodo de ejecución

El estudio se realizó entre los meses de noviembre 2021 a agosto 2022.

3.1.4. Autorizaciones y permisos

En la ejecución del estudio se solicitó las autorizaciones a los directivos de la escuela N° 291 para la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar la asertividad en los niños y niñas de 4 años.

3.1.5. Control ambiental y protocolos de bioseguridad

En relación al *control ambientalista*, la investigación no empleó sustancias peligrosas que coloquen en riesgo la salud y vida de los niños de 4 años.

3.1.6. Aplicación de principios internacionales

Acevedo (2002), plantea los siguientes principios y estos son:

- a. En el *principio de integridad*, la investigadora conversó con los infantes de 4 años y les manifestó sobre recabar información que se realizó con el compromiso ético y científico.
- b. En el *principio de respeto a las personas*, las investigadoras respetaron las condiciones culturales, sociales y económicas de los educandos de 4 años. Este

principio determina dos aspectos: la *no-maleficencia* señala que no se ocasionó ningún daño a los infantes, se les respetó la integridad física y vida; la *autonomía*, los preescolares optaron por participar en las actividades lúdicas.

- c. En el *principio de beneficencia*, los infantes obtuvieron beneficios porque se analizó el problema de la asertividad en los preescolares y se propuso actividades lúdicas para mejorarla.
- d. En el *principio de justicia*, las investigadoras siguieron las normativas que respetaron equitativamente a los infantes de 4 años.

3.2. Sistema de variables

3.2.1. Variables principales

a. Variable independiente: Actividades lúdicas.

- **Definición conceptual.** Es un programa que fomenta en el ser humano su desarrollo psicosocial, aprensión de nuevos saberes, formación de la personalidad y aprendizajes donde el goce, juego, o placer está relacionada con los conocimientos (Jiménez, 2002, p. 42).
- **Definición operacional.** Las actividades lúdicas es una estrategia didáctica que está constituida por el análisis previo (objetivos, competencias y capacidades, estrategias, medio didáctico y diagnóstico), Ejecución (Secuencia didáctica y sesiones de aprendizaje) y Evaluación (aplicación de instrumentos de evaluación).

b. Variable dependiente: Asertividad

- **Definición conceptual.** La asertividad es como una cualidad que le permite a la persona tener confianza en sí mismos para comunicarse de forma adecuada con los demás, creando una socialización sana y con respeto, además, de solucionar de manera positiva algún conflicto (Arrabal, 2019).
- **Definición operacional.** La asertividad es estudiada a través de la Autoafirmación (*Reconoce sus objetivos, Demuestra confianza en sí mismos, Expresa libremente su autonomía*), Asertividad positiva (*Reconoce y percibe particularidades afectivas, Se expresa fluidamente, expresión de emociones a los demás*) y asertividad negativa (*No expresa sus emociones y sentimientos por miedo a errar, transmite su incomodidad al no prestarle atención, trata de no contestar con agresividad*).

Tabla 3

Descripción de variables por objetivos específicos

Objetivo específico Nº 1: Diseñar las actividades lúdicas fundamentadas en las teorías de la recapitulación, catarsis, autoexpresión y reestructuración cognoscitiva			
<i>Variable abstracta</i>	<i>Variable concreta</i>	<i>Medio de registro</i>	<i>Unidad de medida</i>
Diseñar las actividades lúdicas	Teoría de la recapitulación	Flujograma	Porcentaje
	Teoría de catarsis		
	Teoría de la autoexpresión		
	Teoría de la reestructuración cognoscitiva		
Objetivo específico Nº 2: Aplicar las actividades lúdicas en los niños de 4 años en los procesos de análisis previo, ejecución y evaluación			
<i>Variable abstracta</i>	<i>Variable concreta</i>	<i>Medio de registro</i>	<i>Unidad de medida</i>
Aplicar las actividades lúdicas	Análisis previo: Objetivos, competencias y capacidades, medios didácticos y diagnóstico	Aplicación de sesiones Registro de asistencia a las sesiones	8 sesiones Porcentaje de asistencia
	Ejecución: Secuencia didáctica y desarrollo de sesiones		
	Evaluación inicial		
	Evaluación final		
Objetivo específico Nº 3: Evaluar el desarrollo de la asertividad en los niños de 4 años en sus dimensiones: autoafirmación, expresar sentimientos positivos y expresar sentimientos negativos en los niños de 4 años, a nivel del pre y post test			
<i>Variable abstracta</i>	<i>Variable concreta</i>	<i>Medio de registro</i>	<i>Unidad de medida</i>
Asertividad	Auto afirmación	Aplicación del cuestionario de asertividad	Ordinal
	Asertividad positiva		
	Asertividad negativa		

3.2.2. Variables secundarias

El estudio no presentó variables interferentes.

3.3 Procedimientos de la investigación

Los procesos investigativos son:

- a. En la primera de *diagnóstico* se observó y analizó las dificultades de la asertividad de los infantes de 4 años de la escuela N° 291 de Yorongos, luego se planteó el problema, hipótesis, objetivos y justificación.
- b. Se llevó a cabo en el segundo paso, para lo cual se solicitó y otorgó permiso por parte de la escuela para obtener los datos. Hernández et al. (2018, p. 173) definen

un diseño cuasi-experimental como una investigación que manipula la variable independiente. En consecuencia, se describe el esquema que sigue:

G.E.: O₁ X O₂

G.C.: O₃ - O₄

Donde:

G.E. = Grupo experimental, formada por infantes de 4 años, sección de solidaridad

G.C. = Grupo control, constituida por los niños de 4 años, sección de responsabilidad

O₁-O₂= Cuestionario de asertividad, antes de la aplicación de actividades lúdicas.

O₃-O₄= Cuestionario de asertividad, después de aplicación de actividades lúdicas.

X = Aplicación de las actividades lúdicas.

- = Aplicación de las actividades convencionales.

En esta fase se formó la muestra con 30 infantes:

Tabla 4

La muestra de niños de 4 años de la escuela N° 291 de Yorongos

Años	Sección	Varones		Mujeres		Total	
		N°	%	N°	%	N°	%
4 años	Responsabilidad	5	16.7	10	33.3	15	50.0
	Solidaridad	7	23.3	8	26.7	15	50.0
Total		12	40.0	18	60.0	30	100.0

Fuente: Nómina de estudiantes, 2022.

El muestreo es de tipo intencional y no probabilístico.

En seguida, se usó la *técnica* de la encuesta, que según Pineda et al (1994) consiste en registrar la situación de la realidad, que consigna los hechos pertinentes en relación al esquema diseñado y el problema que se investiga. (Pineda et al, 1994, p. 133).

- Instrumentos

El instrumento, según Pineda et al (1994, p. 132) es el mecanismo para recoger datos: Entre estos se hallan las escalas opinativas, formularios, pruebas psicológicas, y de comportamientos, las hojas de control, entre otros. El instrumento se localiza dentro de la encuesta que es un documento estructurado para medir las variables en estudio, que es el cuestionario de asertividad.

Cuestionario: Este instrumento se aplica antes y al final de la capacitación para validar las acciones lúdicas para el desarrollo de la asertividad en infantes de 4 años

Baremo. Se evaluó en los niveles de inicio, proceso y logro con la suma total de las preguntas cuyo puntaje máximo fue de 90 y el mínimo de 00 como se evidencia en la tabla:

Tabla 5

Baremo de medición de la variable asertividad y sus dimensiones:

Variable	Niveles		
	En inicio	En proceso	En logro
Asertividad	30 – 49	50 – 69	70 – 90
Dimensiones	Niveles		
	En inicio	En proceso	En logro
<i>Autoafirmación</i>	10 – 16	17 – 23	24 – 30
<i>Asertividad positiva</i>	10 – 16	17 – 23	24 – 30
<i>Asertividad negativa</i>	10 – 16	17 – 23	24 – 30

✓ **La validez** del cuestionario de asertividad se utilizó el tipo por juicio de experto que tuvo los siguientes resultados: Experto 1: Dr. Edgard Martín Esquén Perales: 4.6, experto 2: Lic. M. Sc. Luis Alberto Fernández Sanjines: 5.0, y experto 3: Lic. M.Sc. Percy García Sánchez: 4.7; con un promedio de validez de 4.8. La confiabilidad del instrumento obtuvo un valor de alfa de Cronbach aceptable de $\alpha = 0.809$.

c. En la tercera etapa de *final*, se utilizaron estadígrafos descriptivos e inferenciales para contrastar hipótesis, para ello, se emplearon técnicas para procesar y analizar datos, estos son:

- Se utilizó el estadígrafo normalidad Shapiro-Wilk, para identificar el tratamiento estadístico de prueba de hipótesis en la que se decidió utilizar pruebas no paramétricas tanto para grupos relacionados como independientes.
- Se utilizaron técnicas estadísticas descriptivas, como tablas de frecuencias absolutas (fi) y relativas (hi%), las medidas centrales, media; medidas variación, desviación estándar y coeficiente de variabilidad; así como también las diferencias entre el pre y posprueba.

d. Finalmente, se redactó las conclusiones y recomendaciones.

3.3.1 **Actividades del objetivo específico 1**

En las *actividades y tareas* se diseñó en las teorías mencionadas, el primero fundamenta que el juego revive actividades lúdicas ancestrales que fueron esenciales para la

humanidad; el segundo, sostiene que sirve para la expresión de emociones; el tercero, sustenta que el juego construye hábitos sociales y culturales para perfeccionar sus conductas; y la cuarta, considera al juego decrece conforme desarrolla habilidades intelectuales que le admiten comprensión de la realidad de modo exacto.

3.3.2 Actividades del objetivo específico 2

En las *actividades y tareas* se estructuró en los aspectos de *análisis previo* que comprende los objetivos, competencias, capacidades, medios didácticos y diagnóstico. La *ejecución* consta: primero, secuencia didáctica: el *inicio* consideró la activación de la atención, establece propósitos, incrementa interés y visión preliminar de las lecciones; en el *desarrollo* se procesaron información nueva con ejemplos, focalizaron la atención preguntas, utilizaron estrategias y practicaron; el *cierre*, los infantes revisan y resumen las lecciones, transfirieron los aprendizajes y remotivaron; luego, desarrollaron las sesiones. En la *evaluación*, se aplicó el cuestionario de asertividad antes y después a los preescolares de 4 años.

3.3.3 Actividades del objetivo específico 3

Antes y después de las actividades lúdicas, se evaluó la asertividad de los niños mediante un cuestionario adaptado a su autoafirmación, asertividad positiva y asertividad negativa. En el análisis de los datos se utilizaron estadísticas descriptivas e inferenciales para elaborar tablas y figuras.

CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

4.1.1. Resultados del objetivo específico Nº 1

Diseñar las actividades lúdicas fundamentadas en las teorías de la recapitulación, catarsis, autoexpresión y reestructuración cognoscitiva

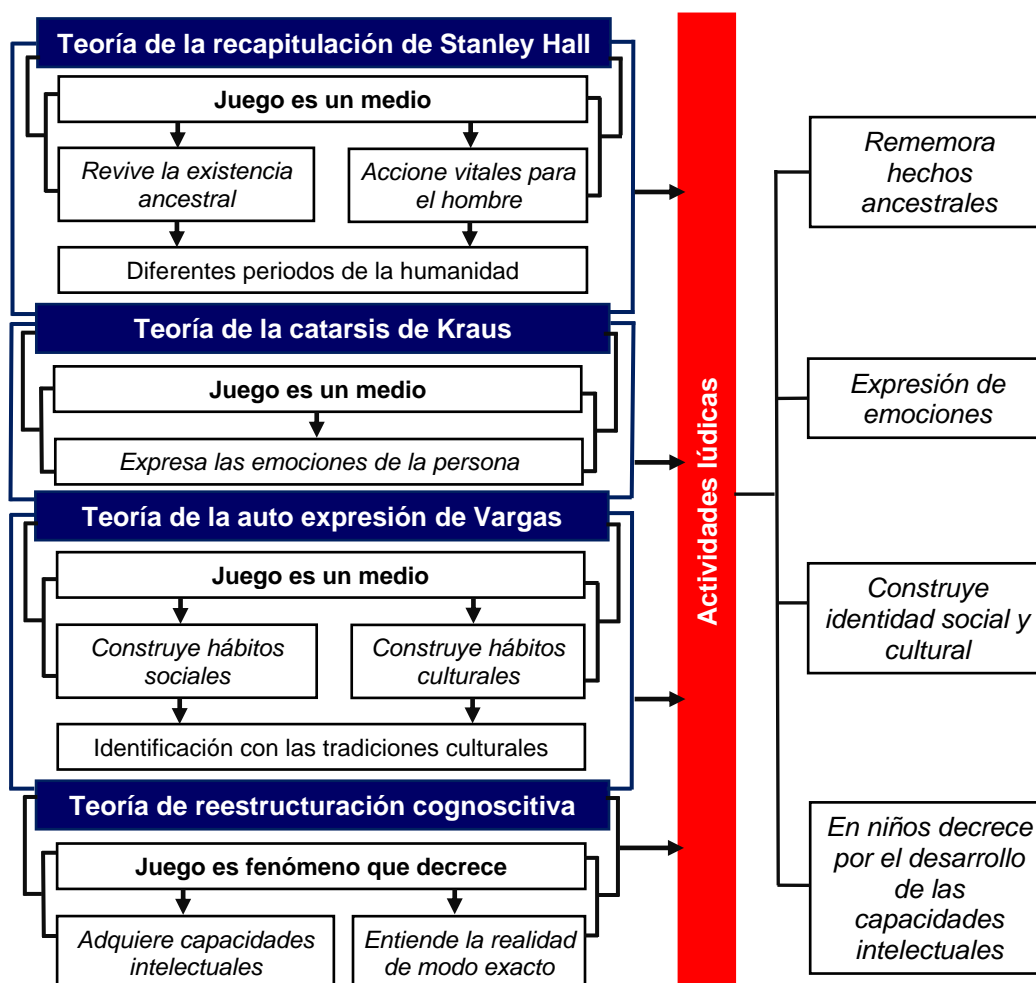


Figura 1.
Diseño de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son acciones didácticas fundamentadas en la teoría de la recapitulación de Stanley Hall que pretende remorar las vivencias ancestrales a través del juego; la teoría de la catarsis de Krausen sustenta que con el juego expresas emociones; la teoría de la auto expresión de Vargas sostiene que el juego construye identidad social y cultural; y la teoría reestructurativa cognitiva de Piaget fundamenta que el juego en los niños decrece porque desarrollan las capacidades intelectuales y comprensivos de los hechos.

4.1.2. Resultados del objetivo específico Nº 2

Aplicar las actividades lúdicas en los niños de 4 años en los procesos de análisis previo, ejecución y evaluación.

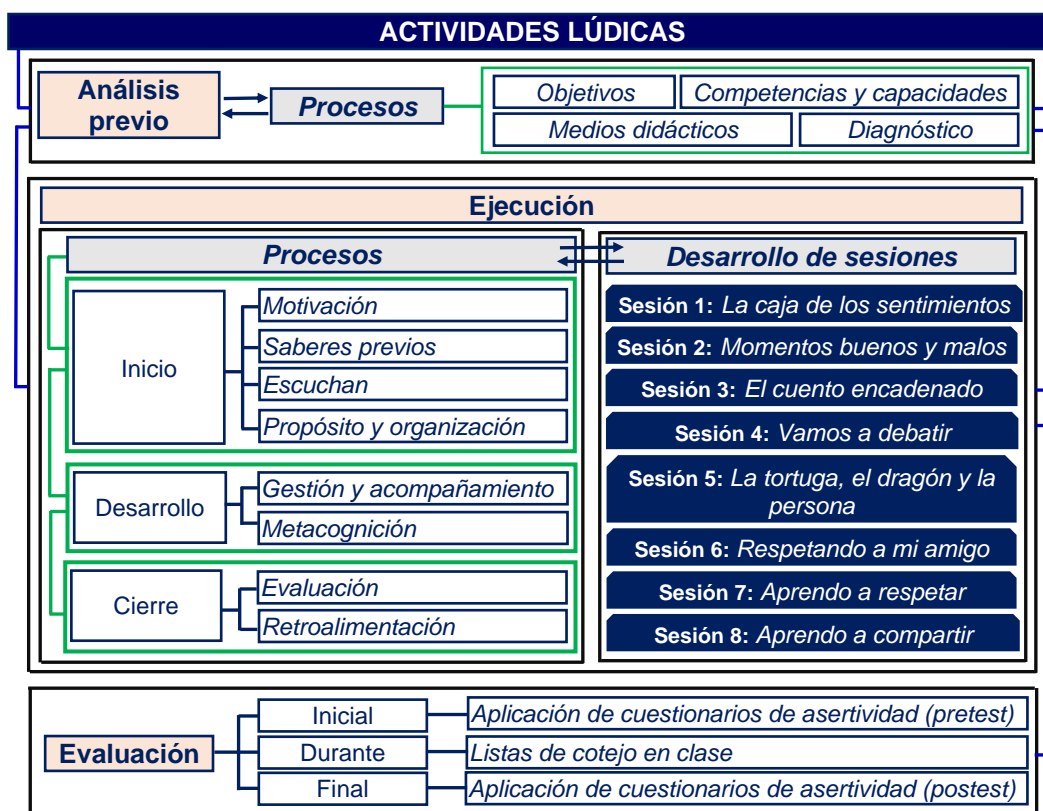


Figura 2.
Configuración de las actividades lúdicas

La aplicación de las acciones lúdicas considera los procesos del *análisis previo* que comprende: objetivos, competencias y capacidades, medios didácticos y diagnóstico; en la *ejecución* consta de las secuencias didácticas iniciales, desarrollo y cierre, y el desarrollo de sesiones: la primera, se identificaron expresiones emocionales y sus emociones propias. La segunda, se fomentó el compañerismo y expresaron cómo se sienten en situaciones positivas o negativas. La tercera, se les enseñó a relacionar la realidad con las dificultades para enfrentarla y tomar conciencia de que no todo es bueno. La cuarta, se les enseñó a tomar decisiones grupales y respetar las opiniones. La quinta, se promovió el respeto mutuo y reconocer expresiones. La sexta, se les enseñó a ser solidarios y empáticos. En la séptima, se enfatizó el respeto a las opiniones y se les animó a ponerse en el lugar del otro. La octava, se trabajó la socialización y compartir con los demás. En síntesis, las acciones lúdicas son fundamentales para el desarrollo asertivo en los infantes. La evaluación se valoró la asertividad antes, durante y después de aplicar las sesiones, a través de un cuestionario.

4.1.3. Resultados del objetivo específico N° 3

Evaluar el desarrollo de la asertividad en los niños de 4 años en sus dimensiones: autoafirmación, expresar sentimientos positivos y expresar sentimientos negativos en los niños de 4 años

Tabla 6

Nivel de asertividad en niños de cuatro años, según grupo experimental y control

Escala	Sexo	Frecuencias	Mediciones del diseño			
			O1	O2	O3	O4
En inicio [30-49]	Niños	fi	7	-	-	-
		%	46,7	-	-	-
	Niñas	fi	3	-	-	-
		%	20,0	-	-	-
En proceso [50-69]	Niños	fi	-	3	5	1
		%	-	20,0	33,3	6,7
	Niñas	fi	5	4	5	1
		%	33,3	26,7	33,3	6,7
En logro [70-90]	Niños	fi	-	4	2	6
		%	-	26,7	13,3	40,0
	Niñas	fi	-	4	3	7
		%	-	26,7	20,0	46,7
Total		fi	15	15	15	15
		%	100	100	100	100
Medidas estadísticas		$\bar{X} \pm S$	48,4±6,6	69,8±1,7	64,5±7,7	72,7±3,6
		CV%	13,7	2,5	11,9	5,0

Fuente: Cuestionarios aplicados en junio-agosto, 2022.

En la Tabla 6 se observan que, en el pretest del grupo de estudio, se encontró que el 46,7% de niños y el 20% de niñas presentaron un nivel inicial de desarrollo de la asertividad, mientras que el 33,3% de las niñas se encontraba en proceso. Después de la implementación de las actividades lúdicas, se observó que el 26,7% tanto de niños como de niñas lograron ubicarse en la escala logro de asertividad, y el 20% de niños y el 26,7% de niñas se encontraban en proceso.

En el grupo de control, los niños y las niñas se mantuvieron en la escala proceso en el pretest (33,3%), pero en el postest la mayoría de los niños (40%) y las niñas (46,7%) lograron ubicarse en el nivel de logro.

En cuanto a los puntajes promedio, se evidenció un cambio significativo en el grupo experimental. En la preprueba, el puntaje promedio en la escala de inicio fue de

48,4±6,6, mientras que en el postest se observó un aumento considerable en la escala de logro (69,8±1,7), con inferior grado de variación.

En contraste, en el grupo de control, el puntaje en el pretest fue de 64,5±7,7 en el nivel de proceso, y en el postest fue de 72,7±3,6 en nivel de logro, con un incremento poco significativo. En ambos casos, el coeficiente de variación se mantuvo homogéneo y fue inferior al 33%.

Es importante destacar que el incremento observado en la posprueba del grupo de estudio fue resultado de la aplicación de ocho sesiones de clase respecto a las actividades lúdicas que siguieron una secuencia didáctica de inicio, desarrollo y cierre. Logrando los niños y niñas a expresar sus pensamientos, sentimientos y deseos de manera clara y respetuosa, al mismo tiempo que lograron respetar los derechos y sentimientos de los demás.

Tabla 7

Nivel de autoafirmación en niños de cuatro años, según grupo experimental y control

Escala	Sexo	Frecuencias	Mediciones del diseño			
			O1	O2	O3	O4
En inicio [10-16]	Niños	fi	6	-	1	-
		%	40,0	-	6,7	-
	Niñas	fi	4	-	1	-
		%	26,7	-	6,7	-
En proceso [17-23]	Niños	fi	1	4	5	1
		%	6,7	26,7	33,3	6,7
	Niñas	fi	4	2	4	3
		%	26,7	13,3	26,7	20,0
En logro [24-30]	Niños	fi	-	3	1	6
		%	-	20,0	6,7	40,0
	Niñas	fi	-	6	3	5
		%	-	40,0	20,0	33,3
Total	fi	15	15	15	15	
	%	100	100	100	100	
Medidas estadísticas		$\bar{x} \pm S$	15,9±2,3	23,5±1,4	21,0±3,7	24,6±1,5
		CV%	14,7	6,0	17,6	5,9

Fuente: Cuestionario aplicado en junio-agosto, 2022.

En la Tabla 7, se observan los resultados de la preprueba del grupo de estudio, donde se encontró que el 40% de los niños y el 26,7% de las niñas presentaron un nivel inicial de desarrollo en la autoafirmación. Además, el 26,7% de las niñas y el 6,7% de los niños se encontraban en proceso. Después de la implementación de las actividades lúdicas, se reveló que el 40% de las niñas y el 20% de los niños lograron ubicarse en la escala logro de la autoafirmación. Además, el 26,7% de infantes y el 13,3% de las niñas se encontraban en proceso.

Por otro lado, en el grupo de control, el pretest se situó en la escala de proceso y en el postest, la mayoría en logro. En el pretest, el 33,3% de los niños y el 26,7% de las niñas se encontraban en proceso, mientras que el 20% de las niñas y el 6,7% de los preescolares estaban en la escala logro. En el postest, el 40% de los infantes y el 33,3% de las infantas se ubicaron en la escala de logro, mientras que el 20% de las niñas y el 6,7% de los niños se encontraban en proceso.

En cuanto a los puntajes promedio, se evidenció un cambio significativo en el grupo de estudio. En la preprueba, el puntaje promedio en la escala de inicio fue de $15,9 \pm 2,3$, mientras que en la posprueba se incrementa a nivel de logro, con un puntaje medio de $23,5 \pm 1,4$ y inferior grado de variación.

En contraste, en el grupo de control, el puntaje en el pretest fue de $21,0 \pm 3,7$ en el nivel de proceso, y en el postest fue de $24,6 \pm 1,5$ en la escala logro, con un incremento en poca significatividad. En ambos casos, el coeficiente de variación se mantuvo homogéneo, siendo inferior al 33%.

Es importante destacar que este incremento en el postest del grupo experimental se logró gracias a la aplicación de las acciones lúdicas, las cuales los infantes e infantas reconocieron sus objetivos, demostraron confianza en sí mismos y expresaron libremente su autonomía.

Tabla 8

Nivel de asertividad positiva en niños de cuatro años, según grupo experimental y control

Escala	Sexo	Frecuencias	Mediciones del diseño			
			O1	O2	O3	O4
En inicio [10-16]	Niños	fi	7	-	-	-
		%	46,7	-	-	-
	Niñas	fi	2	-	1	-
		%	13,3	-	6,7	-
En proceso [17-23]	Niños	fi	-	7	5	3
		%	-	46,7	33,3	20,0
	Niñas	fi	5	6	5	3
		%	33,3	40,0	33,3	20,0
En logro [24-30]	Niños	fi	-	-	2	4
		%	-	-	13,3	26,7
	Niñas	fi	1	2	2	5
		%	6,7	13,3	13,3	33,3
Total	fi	15	15	15	15	
	%	100	100	100	100	
Medidas estadísticas	$\bar{x} \pm S$		16,5 \pm 4,2	22,5 \pm 1,5	21,1 \pm 3,8	23,9 \pm 2,1
	CV%		25,2	6,5	18,0	8,6

Fuente: Cuestionarios aplicados en junio-agosto, 2022.

En la Tabla 8 se presentan los resultados de la preprueba del grupo de estudio, donde se encontró que el 46,7% de los niños y el 13,3% de las niñas mostraron un nivel inicial de desarrollo en la asertividad positiva. Además, el 33,3% de las niñas se encontraba en proceso. Después de la implementación de las actividades lúdicas, se reveló que el 46,7% de los niños y el 40% de las niñas lograron ubicarse en la escala proceso en lo asertivo positivo. Asimismo, el 13,3% de las niñas consiguieron una escala logro.

Por otro lado, en el grupo de control, en la preprueba se observó que tanto los niños como las niñas se ubicaron en el nivel de proceso, mientras que en el postest la mayoría logró alcanzar la escala logro. En el pretest, el 33,3% de los infantes e infantas se encontraban en proceso, y el 13,3% de ambos géneros se localiza en la escala logro. En el postest, el 33,3% de las infantas y el 26,7% de los infantes obtuvieron el nivel de logro, mientras que el 20% tanto de las niñas como de los niños se encontraban en proceso.

En cuanto a los puntajes promedio, se evidenció un cambio significativo en el grupo de estudio. En la preprueba, el puntaje promedio en la escala inicio fue de $16,5 \pm 4,2$, mientras que en el posprueba se observó un aumento en el nivel de proceso, con un puntaje medio de $22,5 \pm 1,5$ y baja variabilidad.

En contraste, en el grupo de control, el puntaje en el pretest fue de $21,1 \pm 3,8$ en el nivel de proceso, y en el postest fue de $23,9 \pm 2,1$ en el mismo nivel, con un incremento poco significativo. En ambos casos, el coeficiente de variación se mantuvo homogéneo, siendo inferior al 33%.

Es importante destacar que este incremento en el postest del grupo experimental se logró gracias a la aplicación de las acciones lúdicas, las cuales promovieron en infantes e infantas la asertividad positiva al fomentar el reconocimiento y la expresión de percepciones afectivas, la fluidez en lo comunicativo y expresivo de sentimientos y emociones hacia los demás.

Tabla 9

Nivel de asertividad negativa en niños de cuatro años, según grupo experimental y control

Categorías	Sexo	Frecuencias	Mediciones del diseño			
			O1	O2	O3	O4
En inicio [10-16]	Niños	fi	5	-	1	-
		%	33,3	-	6,7	-
	Niñas	fi	5	-	1	-
		%	33,3	-	6,7	-
En proceso [17-23]	Niños	fi	2	2	5	2
		%	13,3	13,3	33,3	13,3
	Niñas	fi	3	2	1	1
		%	20,0	13,3	6,7	6,7
En logro [24-30]	Niños	fi	-	5	1	5
		%	-	33,3	6,7	33,3
	Niñas	fi	-	6	6	7
		%	-	40,0	40,0	46,7
Total	fi	15	15	15	15	
	%	100	100	100	100	
Medidas estadísticas		$\bar{x} \pm S$	16,1±1,8	23,8±1,8	22,5±3,4	24,1±1,8
		CV%	10,9	7,5	15,1	7,7

Fuente: Cuestionarios aplicados en junio-agosto, 2022.

En la Tabla 9, se observan los resultados del pretest del grupo experimental, donde se encontró que el 33,3% de ambos sexos presentaron un nivel inicial de desarrollo en la asertividad negativa. Además, el 20% de las niñas y el 13,3% de niños se encontraban en proceso. Después de la implementación de las actividades lúdicas, se reveló que el 40% de las niñas y el 33,3% de los niños lograron ubicarse en el nivel de logro de la asertividad negativa. Además, el 13,3% tanto de las niñas como de los niños se encontraban en proceso.

Por otro lado, en el grupo de control, en el pretest se observó que ambos sexos se ubicaron en el nivel de logro, y en el posttest la mayoría se mantuvo en el mismo nivel. En el pretest, el 40% de las niñas y el 6,7% de los niños se ubicaron en el nivel de logro, mientras que el 33,3% de los niños y el 6,7% de las niñas se encontraban en proceso. En el posttest, el 46,7% de las niñas y el 33,3% de los niños se ubicaron en el nivel de logro, mientras que el 13,3% de los niños y el 6,7% de las niñas se encontraban en proceso.

En cuanto a los puntajes promedio, se evidenció un cambio significativo en el grupo experimental. En el pretest, el puntaje promedio en el nivel de inicio fue de 16,1±1,8, mientras que en el posttest se observó un incremento en el nivel aproximado de logro, con un puntaje promedio de 23,8±1,8 y baja variabilidad.

En contraste, en el grupo de control, el puntaje en el pretest fue de 22,5±3,4 en el nivel de proceso, y en el posttest fue de 24,1±1,8 en el nivel de logro, con un incremento poco significativo. En ambos casos, el coeficiente de variación se mantuvo homogéneo, siendo inferior al 33%.

Es importante destacar que este incremento en el posttest del grupo experimental se logró gracias a la aplicación de las actividades lúdicas, las cuales permitieron a los niños y niñas expresar sus emociones y sentimientos sin miedo a equivocarse, a transmitir su incomodidad cuando no les prestan la atención que se merecen y, sobre todo, responder de manera no agresiva frente a conflictos.

4.1.4. Resultados del objetivo general

Prueba de Hipótesis. Si se aplican las actividades lúdicas, entonces se desarrollará significativamente la asertividad en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021.

Tabla 10

Prueba de normalidad mediante Shapiro - Wilk

Mediciones	Estadístico	Grados de libertad	Significancia	Contraste p-valor	Decisión
O1	0,946	15	0,460	$p > 0,05$	Aceptar H_0
O2	0,865	15	0,028	$p < 0,05$	Rechaza H_0
O3	0,916	15	0,167	$p > 0,05$	Aceptar H_0
O4	0,945	15	0,454	$p > 0,05$	Acepta H_0

Fuente: Aplicación de SPSS.

En la Tabulación 10 se muestran los resultados de las mediciones O1 y O3, los cuales mostraron p-valores superiores al 5% ($0,460 > 0,05$; $0,167 > 0,05$ respectivamente), lo que nos lleva a aceptar la hipótesis de que la información se distribuye de manera normal. Sin embargo, en las mediciones O2 y O4, se obtuvieron p-valores por debajo y por encima del 5% respectivamente ($0,028 < 0,05$; $0,454 > 0,05$), lo cual nos lleva a rechazar la Hipótesis nula (H_0) y aceptar, en su lugar, que la información no sigue una distribución normal.

En vista de ello, se determinó que en este estudio se utilizarían pruebas no paramétricas tanto para los grupos relacionados como para los independientes.

Tabla 11

Impacto de las actividades lúdicas en la asertividad, según grupo experimental

Grupos	Rangos	n	Rango promedio	Suma de rangos	Estadístico de prueba Z	p-valor
O ₂ – O ₁	Negativos	0 ^a	0,00	0,00	-3,413 ^d	0,001
	Positivos	15 ^b	8,00	120,00		
	Empates	0 ^c				
	Total	15				

Fuente: Cálculo estadístico.

Nota: a. $O_2 < O_1$; b. $O_2 > O_1$; c. $O_2 = O_1$; d. Se basa en rangos negativos.

En la Tabla 11 se presenta el estadístico de prueba Wilcoxon, el cual obtuvo un valor de $z = -3,413$, lo que indica una probabilidad menor al 5% ($0,001 < 0,05$). Por lo que, se concluye que hay una significativa diferencia entre la preprueba y la posprueba en el grupo experimental. Esto nos lleva a concluir que las actividades lúdicas han tenido un efecto notable para desarrollar la asertividad de los infantes e infantas de cuatro años en la escuela 291 de Yorongos.

Tabla 12

Impacto de las actividades lúdicas en la asertividad, según grupo control

Grupos	Rangos	n	Rango promedio	Suma de rangos	Estadístico de prueba Z	p-valor
O ₄ – O ₃	Negativos	3 ^a	3,33	10,00	-2,842 ^d	0,004
	Positivos	12 ^b	9,17	110,00		
	Empates	0 ^c				
	Total	15				

Fuente: Cálculo estadístico.

Nota: a. O₄<O₃; b. O₄>O₃; c. O₄=O₃.; d. Se basa en rangos negativos.

En la Tabulación 12 se presenta el estadístico de prueba Wilcoxon, con un valor de $z = -2,842$, lo cual indica una probabilidad menor al 5% ($0,004 < 0,05$). Con base en este resultado, se determina que existe una diferencia, aunque no muy significativa, entre la preprueba y la posprueba en el grupo control, donde no se aplicaron las actividades lúdicas. De este modo, se puede inferir que la enseñanza tradicional ha tenido un impacto moderado y no muy significativo para desarrollar la asertividad de los infantes e infantas de cuatro años en la escuela 291 de Yorongos.

Tabla 13

Impacto de las actividades lúdicas en la asertividad, según grupo experimental y control

Grupos	Rangos	n	Rango promedio	Suma de rangos	Estadístico de prueba Z	p-valor
O ₂ – O ₄	Postest GE	15	11,10	166,50	-2,761	0,006
	Postest GC	15	19,90	298,50		
	Total	30				

Fuente: Cálculo estadístico, SPSS.

La Tabulación 13 exhibe el estadístico de prueba Mann-Whitney, con valor $z = -2,761$, lo cual indica una probabilidad menor al 5% ($0,006 < 0,05$). En base a este hallazgo, se concluye que hay una significativa diferencia entre los resultados de la posprueba del grupo de estudio y los del grupo control. Por lo tanto, con un 95% de confianza, se demuestra que las acciones lúdicas contribuyeron de modo significativo para desarrollar

la asertividad en infantes e infantas de 4 años en la escuela N° 291 de Yorongos durante el año 2021.

Este resultado se respalda en el logro de las ocho sesiones de clase. En la primera sesión, los niños aprendieron a identificar diferentes emociones y expresiones realizadas por las personas, así como a reconocer y expresar sus propias emociones. En la segunda sesión, se fomentó el compañerismo y se alentó a los niños a expresar cómo se sienten en situaciones tanto positivas como negativas. En la tercera sesión, a través de imágenes, se les enseñó a relacionar la realidad con las dificultades que pueden enfrentar y a tomar conciencia de que no siempre habrá momentos buenos. En la cuarta sesión, se les enseñó a tomar decisiones en grupo y a respetar las opiniones de los demás. En la quinta sesión, se promovió el respeto mutuo y el reconocimiento de las diferentes expresiones que existen, alentándolos a expresarse de manera respetuosa hacia los demás. En la sexta sesión, se les enseñó a ser solidarios, empáticos y a respetarse mutuamente. En la penúltima sesión, se enfatizó el respeto por las opiniones de sus compañeros y se les animó a ponerse en el lugar de los demás para comprenderlos mejor. Por último, en la última sesión, se trabajó en habilidades de socialización y el fomento de compartir con los demás.

En resumen, las actividades lúdicas implementadas en estas ocho sesiones de clase fueron fundamentales para desarrollar de la asertividad en los infantes e infantas, permitiéndoles reconocer y expresar sus emociones de manera respetuosa, tomar decisiones en grupo, ser solidarios y empáticos, así como respetar y valorar las opiniones de los demás.

4.2. Discusión de resultados

La escala asertiva en infantes de cuatro años, según grupo de estudio y control, en la Tabla 6 se evidencian que los resultados del pretest del *grupo de estudio*, se halló que el 46,7% de los niños y el 20% de las niñas mostraron un nivel inicio, mientras que el 33,3% de las niñas se encontraban en proceso. Después de la aplicación de las acciones lúdicas, se observó que el 26,7% de infantes e infantas lograron ubicarse en escala logro, y el 20% de los infantes y el 26,7% de las infantas en proceso; el promedio en el pretest alcanzó un nivel inicio con 48,4; mientras que en el posttest se incrementó notablemente en nivel logro con 69,8; por ello, los niños y niñas lograron expresar sus ideas, emociones y anhelos de modo claro y respetuoso, respetaron sus derechos y sentimientos de los otros. En el *grupo control*, en la preprueba el 33.3% tanto los niños como las niñas se localizaron en nivel proceso, pero en el posttest, el 40% de los niños

y el 46.7% de las niñas lograron ubicarse en nivel logro; el promedio del pretest en este grupo alcanzó un nivel proceso con 64,5, y en el posttest alcanzaron un nivel logro con 72,7, este incremento es poco significativo. En cuestión de impacto de las acciones lúdicas para desarrollar la asertividad en los infantes de cuatro años según el grupo experimental como control, en la Tabla muestra el estadístico de prueba Mann-Whitney, con valor de $z=-2,761$, lo cual indica una probabilidad menor al 5% ($0,006 < 0,05$). Este hallazgo indica que hay diferencias significativas entre los resultados de la posprueba del grupo de estudio y los del grupo control. Por lo tanto, se demuestra que las acciones lúdicas contribuyeron de modo significativo para desarrollar la asertividad en infantes e infantas de 4 años en la escuela N° 291 de Yorongos. Estos resultados son corroborados por Betancur y Cifuentes (2021) y Alva (2020) al sostener que la comunicación asertiva es una interacción fundamental para mejorar las relaciones, y que los juegos son instrumentos ideales para el aprendizaje y formación en valores y virtudes. Por eso, Sanabria, Sanabria y Vargas (2020), Camacho (2018), Ylarragorry (2018) y Flores (2018) aseveran que la asertividad mejoran al aplicarse las actividades de juegos que lo convierte en una herramienta eficaz para potenciar habilidades sociales, y si los juegos son cooperativos mucho mejor porque reducen la agresividad para generar ambientes favorables, del mismo modo, Robles, Robles y Soto (2019) sostienen que los juegos tradicionales desarrollan la socialización, ingenio, creatividad, imaginación, fortalece la identidad, genera interacción grupal, participa activa y sociable.

La *escala de autoafirmación en infantes de cuatro años, según grupo de estudio y control*, en la Tabulación 7, se observan que en el pretest del grupo de estudio se encontró que el 40% de los niños y el 26,7% de las niñas mostraron un nivel inicio; además, el 26,7% de las niñas y el 6,7% de los niños se hallaron en proceso; luego de la aplicación de las acciones lúdicas se reveló que el 40% de las niñas y el 20% alcanzaron un nivel logro, asimismo, el 26,7% de los niños y el 13,3% de las niñas se encontraban en proceso; resultados que son parecidos al estudio de Díaz (2020) al referirse que en la autoafirmación el 62.5% de los infantes se hallan en proceso; el promedio en el pretest alcanzó un nivel de inicio con 15,9, mientras que en el posttest se incrementó a logro con 23,5; por eso, los niños han logrado reconocer sus objetivos, demostrar confianza en sí mismos y expresar su autonomía. En el *grupo de control*, la preprueba el 33,3% de los niños y el 26,7% de las niñas están en proceso, mientras que el 20% de las niñas y el 6,7% de los niños están en logro, pero en el posttest el 40% de los niños y el 33,3% de las niñas están en logro, mientras que el 20% de las niñas y el 6,7% en proceso; el promedio del pretest en este grupo alcanzó un nivel proceso con 21, y en el posttest en logro con 24,6, con un incremento poco significativo.

La escala de asertividad positiva en infantes de cuatro años, según grupo de estudio y control, en la Tabulación 8 se presentan en la preprueba del grupo de estudio, un 46,7% de los niños y el 13,3% de las niñas mostraron un nivel inicio, además, el 33,3% de las niñas se encontraba en proceso; luego de aplicar las actividades lúdicas, se constata que el 46,7% de los niños y el 40% de las niñas lograron un nivel de proceso, Asimismo, el 13,3% de las niñas consiguió una escala logro; resultados que son parecidos al estudio de Díaz (2020) al referirse que la asertividad positiva el 62.5% de los preescolares se hallan en proceso; el promedio en el pretest, alcanzó un nivel inicio con 16,5, mientras que en el postest se incrementó en proceso con 22,5, por ello, los niños y niñas fomentan una asertividad positiva porque reconocen y expresan percepciones afectivas, mantienen fluidez comunicativa y la manifiestan emociones hacia los demás, que según Correa (2019) sostiene que los niños presentan deficiencias interaccionales con sus pares, sin embargo, las acciones lúdicas fomentan desarrollar habilidades sociales. En el grupo de control, en el pretest el 33.3% de los infantes como las infantas se ubicaron en la escala proceso y el 13,3% de ambos géneros ubican en nivel logro, mientras que, en el postest, el 33,3% de las infantas y el 26,7% de los infantes obtuvieron el nivel de logro, mientras que el 20% tanto de las niñas como de los niños se encontraban en proceso; el promedio obtuvo un nivel proceso en el pretest y postest con 21,1 y 23,9 respectivamente, con un incremento poco significativo.

La escala de asertividad negativa en infantes de cuatro años, según grupo de estudio y control, en la Tabulación 9, se observan en el pretest del grupo de estudio, un 33,3% de ambos sexos presentaron un nivel inicio, además, el 20% de las niñas y el 13,3% de niños se encontraban en proceso; luego de la aplicación de las acciones lúdicas, se constata que el 40% de las infantas y el 33,3% de los infantes se ubicaron en escala logro, además, el 13,3% tanto de las infantas como de los infantes están en proceso; resultados que son parecidos al estudio de Díaz (2020) al referirse que la asertividad negativa que el 67.5% de los infantes se hallan en proceso; el promedio en el pretest obtuvo un nivel inicio con 16,1, mientras que en el postest se incrementó a logro con 23,8; por ello, los niños y niñas logran expresar sus sentimientos sin temor a equivocarse, a comunicar su incomodidad cuando no les atienden y, sobre todo, responder no agresivamente frente a hechos conflictivos. En el grupo de control, en la preprueba, el 40% de las niñas y el 6,7% de los niños están en logro, mientras que el 33,3% de los niños y el 6,7% de las niñas en proceso; en el postest, el 46,7% de las niñas y el 33,3% de los niños están en logro, mientras que el 13,3% de los niños y el 6,7% de las niñas en proceso; el promedio alcanza un nivel proceso con 22,5, y en el postest en logro con 24,1, con un incremento poco significativo.

CONCLUSIONES

- Las actividades lúdicas se sustentaron en las teorías de recapitulación de Stanley Hall, catarsis de Krausen, auto expresión de Vargas y reestructuración cognoscitiva de Piaget que consideran al juego como medio de expresión de vivencias ancestrales, emociones, construyen identidad cultural y social, y decrecen cuando el niño desarrolla capacidades intelectuales y comprensivas.
- Las actividades lúdicas se estructuraron en procesos de *análisis previo* para el diseño de los objetivos, competencias y capacidades, medios y diagnóstico; *ejecución* que comprende las secuencias didácticas (inicio, desarrollo y cierre) y aplicación de sesiones que fueron esenciales para desarrollar de la asertividad en los infantes de cuatro años; y en la *evaluación* que se consideró la inicial y final.
- En la evaluación de las dimensiones de la asertividad se logró porque:
 - El *nivel de autoafirmación en niños* en el pretest del grupo de estudio, el promedio obtuvo una escala inicio con 15,9, en el postest se incrementó significativamente a logro con 23,5; en el grupo control, el promedio del pretest alcanzó un nivel proceso con 21 y en el postest en logro con 24,6 con un incremento poco significativo.
 - La *escala de asertividad positiva en niños* en la preprueba del grupo de estudio, el promedio alcanzó un nivel de inicio con 16,5, en el postest se incrementó significativamente a logro con 22,5; en el grupo control, el promedio del pretest alcanzó un nivel proceso con 21,1 y en el postest en logro con 23,9 con un incremento poco significativo.
 - La *escala de asertividad negativa en niños* en el pretest del grupo de estudio, el promedio alcanzó un nivel de inicio con 16,1, en el postest se incrementó significativamente a logro con 22,8; en el grupo control, el promedio del pretest alcanzó un nivel proceso con 22,5 y en el postest en logro con 24,1 con un incremento poco significativo.
- Las actividades lúdicas mejoraron significativamente la asertividad de los niños de cuatro años de la escuela N° 291 de Yorongos, pues en el pretest del grupo de estudio, la media alcanzó un nivel de inicio con 48,4, en el postest se incrementó significativamente a logro con 69,8; en el grupo control, el promedio del pretest alcanzó un nivel proceso con 64,5 y en el postest en logro con 72,7 con un incremento poco significativo; en la prueba Mann-Whitney, con valor $z=-2,761$ indica que es menor al 5% ($0,006 < 0,05$), que demuestra los efectos significativos de las actividades lúdicas en la asertividad.

RECOMENDACIONES

- A los docentes e investigadores que apliquen estrategias lúdicas deben fundamentarlas con las teorías de recapitulación de Stanley Hall, catarsis de Krausen, auto expresión de Vargas y reestructuración cognoscitiva de Piaget para mejorar la asertividad.
- A los docentes e investigadores que apliquen acciones lúdicas para desarrollar habilidades asertivas en los procesos de análisis previo, ejecución y evaluación con secuencias didácticas y desarrollo de sesiones.
- A los directivos de las instituciones educativas de la Ugel Rioja se les sugiere aplicar las acciones lúdicas para el desarrollo de habilidades asertiva en los preescolares de educación inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alva, E. (2020). *Asertividad y convivencia escolar de los estudiantes de cuarto grado de primaria, Institución Educativa N° 3055 Túpac Amaru, Comas, 2019*. [Tesis de Maestría]. Universidad César Vallejo: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41930/Alva_CEC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, M. (2014). *Análisis del juego libre desde una perspectiva de género en los niños y niñas de tres años en la parroquia 5 de agosto*. (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Ecuador
- Arrabal, E. (2019). *Asertividad*. España: Editorial E-learning.
- Ausubel, D. (1969). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Nueva York.
- Baltazar, A. (2021). *Intervenciones psicológicas: investigaciones y resoluciones*. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores Zaragoza: <https://www.zaragoza.unam.mx/wp-content/Portal2015/publicaciones/libros/csociales/Intervenciones3-final2021.pdf#page=86>
- Bandura, A (1997). *Self-efficacy: The Exercise of control*. New York: Freeman
- Betancur, C. y Cifuentes, F. (2021). *Estrategia lúdica y recreativa para fortalecer la interacción en niños y niñas del nivel Conquistadores*. [Tesis de Maestría]. Fundación Universitaria Los Libertadores: https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4132/Betancur_Cifuentes_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bolinches, A (2015). *El secreto de la autoestima. Una nueva teoría de la seguridad personal*. Barcelona: Editorial Zaranga Agencia Literaria, España.
- Camacho, E. (2018). *El juego como estrategia que permite mejorar las habilidades sociales de las personas con discapacidad Intelectual que forman parte de los encuentros recreativos del Proceso de Recreación Accesible, Belén*. [Tesis de Licenciatura]. Centro de Investigación y Docencia en Educación: <https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/15040/tesis%20recreacion%20Ericka%20Camacho%20%28oficial%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carpna, A. (2016). *La empatía es posible*. España: Descleé De Brouwer.
- Correa, K. (2019). *Propuesta de un programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa inicial particular "Santa Teresita" Monsefú – 2018*. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo: <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7062/BC%203950%20CORREA%20VASQUEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Díaz, D. (2020). *Conducta Asertiva en niños de cinco años de educación inicial, San Martín de Porres y Comas, 2019*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad César Vallejo: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/53523/Diaz_SDY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Domínguez, C. (2015). *La Lúdica: Una Estrategia Pedagógica Depreciada*. ICESA— Colección Reportes Técnicos de Investigación. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México.
- Dongil, E., y Cano, A. (2014). *Habilidades sociales*. Madrid: Sociedad Española para el estudio de la Ansiedad y el Estrés (SEAS).
- Feo, R. (2015). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Tendencias Pedagógicas*, 16, 221–236. <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/1951>
- Flores, K. (2018). *Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 004 “El Mundo de Ana María” de Santa Lucía, Uchiza, Tocache, San Martín-2018*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9359/JUEGOS_COOPERATIVOS_FLORES_%20ACOSTA_%20KELLY_%20SILVIA.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Flores, E., García, M., y Calsina, W. Y. (2016). *Habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano -Puno*. Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo, vol. 7(2), 5-14.
- García, M. y Magaz, A. (2011). *Autoinformes de Actitudes y Valores en las Interacciones Sociales*. Grupo ALBOR-COHS: Bizkaia.
- Gismero, E. (2000). *EHS: Escala de habilidades sociales*. Madrid: TEA ediciones
- Guerra, M. (2010). *El juego Simbólico*. Artículo Web de la Revista digital Eduinnova: <https://studylib.es/doc/5457392/el-juego-simb%C3%B3lico>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill Interamericana. México.
- Iñiate, M. (2017). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Currículo Nacional, Morata, Madrid.
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Kelly, G (1955). *The Psychology of personal constructs*. N, Y Norton-Company

- Martel, I. (2019). *Comunicación asertiva y clima organizacional en las instituciones educativas secundarias del distrito de Patambuco. Universidad Nacional del Altiplano. Puno. Perú.*
- Matos, M. (2014). *Asertividad y adaptación de conducta en estudiantes del nivel secundario en una institución educativa estatal en Chimbote, Perú.* [Tesis de Licenciatura] Universidad privada Antenor Orrego, Chimbote. Perú.
- Meneses, M y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2),113-124
- Minedu (2017) *Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? Área curricular: Personal social 3,4 y 5 años de Educación Inicial.* Lima a Metro color S.A.
- Miranda, C. (2005). La autoestima profesional: una competencia mediadora para la innovación en las prácticas pedagógicas. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, vol. 3(1), 858-873.
- Ontoria, M (2018). *Habilidades sociales.* Servicios socioculturales y a la comunidad. Madrid: Editorial Editex, España.
- Ortega, E. (2021). *La importancia del juego en el proceso de socialización de los estudiantes de cuarto año de educación general básica. Universidad Politécnica Salesiana - Sede Quito, Ecuador.*
[https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/19966/1/ UPS-TTQ265.pdf](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/19966/1/UPS-TTQ265.pdf)
- Pastor, C. y Sevilla, J. (2017). *También puedes decir No.* España: Sello editorial
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (Doctoral dissertation), Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia
- Pinzón, I. (2019). *Fortalecimiento de habilidades sociales básicas por medio de actividades lúdicas en niños y niñas de grado Jardín del colegio Fernando González Ochoa I.E.D.* Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia:
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2574/Pinz%c3%b3n_ivonne_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Puchol, L (2010). *El libro de las habilidades directivas.* Ediciones Diaz de Santos. 3° edición
- Riso, W. (2012). *Enamórate de ti el valor imprescindible de la autoestima.* España: Editorial Planeta S.A.
- Rivera, M. (2018). *La igualdad de género a través del juego, danzaterapia y coeducación para la prevención de la violencia.* (Tesis de maestría). Universidad Jaime I, Castellón, España.

- Robles, F.; Robles, A. y Soto, J. (2019). *Estrategias lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de las I.E.I. N° 112 y N° 470 del distrito de san pedro de chaná de la provincia de huari- ancash-2017*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad Nacional Santiago Antúnez De Mayolo: http://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/UNASAM/3630/T033_40830103_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Roso, A. (2012). *Juegos Didácticos*. Obtenido de Fases y Características de los Juegos Didácticos.
- Samanamud, V. (2001). *Estadística aplicada a la educación*. Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo.
- Sanabria, N.; Sanabria, M. y Vargas, S. (2020). *Actividades lúdicas un camino para fortalecer la comunicación asertiva*. [Tesis de Licenciatura]. Fundación Universitaria Los Libertadores: https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3215/Sanabria_Sanabria_Vargas_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2002). *Metodología y diseño de la investigación científica*. Perú: Editorial Universidad Ricardo Palma.
- Schmill, V. (2014). *Aprender a convivir en la escuela: Guía para erradicar el acoso escolar bullying*. México: Producciones educación aplicada
- Skrypiel, E. (2012). Psicología. En *Clasificación de las actividades lúdicas*. URSS: Editorial Planeta.
- Suarez, D. (2018). *Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años, San Juan de Lurigancho, 2018*. Universidad César Vallejo: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19835/SUAREZ_LD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vega, N. (2021). *Los estados emocionales en el contexto del COVID-19*. Noticias FCCTP. Universidad San Martín de Porres: <https://fcctp.usmp.edu.pe/noticias/articulos-tips-y-consejos/los-estados-emocionales-en-el-contexto-del-covid-19>
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales* [Tesis de Licenciatura]. Universidad Católica Argentina: <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

ANEXOS

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE INVESTIGACIÓN

Título: Actividades lúdicas para desarrollar la asertividad en niños de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021.

PROBLEMA	OBJETIVOS									
<p>¿De qué manera las actividades lúdicas desarrollan la asertividad en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la utilización de actividades lúdicas para desarrollar la asertividad en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Diseñar las actividades lúdicas para desarrollar la asertividad en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021. ➤ Aplicar las actividades lúdicas para desarrollar la asertividad en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021. ➤ Evaluar el desarrollo de la asertividad en sus dimensiones: autoafirmación, expresar sentimientos positivos y expresar sentimientos negativos en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021, a nivel del pre y post test. 									
HIPOTESIS	MARCOTEORICO									
<p>Hi: Si se aplican las actividades lúdicas, entonces se desarrollará significativamente la asertividad en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021.</p> <p>Ho: Si se aplican las actividades lúdicas, entonces no se desarrollará significativamente la asertividad en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021.</p>	<p>Actividades lúdicas Según, Jiménez (2002) son un programa que fomenta en el ser humano su desarrollo psicosocial, aprensión de nuevos saberes, formación de la personalidad y aprendizajes donde el goce, juego, o placer está relacionada con los conocimientos.</p> <p>Asertividad Según, Pastor & Sevilla (2017) sostienen que la asertividad es una habilidad que le permite a la persona expresar de forma clara y contundente sus pensamientos, deseos y sentimientos.</p>									
DISEÑO DE INVESTIGACION	POBLACION Y MUESTRA									
<p>Diseño cuasiexperimental. El diagrama es:</p> <table style="margin-left: 40px;"> <tr> <td style="text-align: center;">G.E. O1</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">O2</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">-----</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">G.C. O3</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">O4</td> </tr> </table> <p>Donde: G.E. = Grupo Experimental. G.C. = Grupo Control. O1 - O2 = Información de la preprueba del grupo de estudio. O3 - O4 = Información de la post prueba del grupo de estudio. X = Actividades lúdicas. - = Acciones didácticas convencionales. ----- = Grupos intactos.</p>	G.E. O1	X	O2	-----			G.C. O3	-	O4	<p style="text-align: center;">Población</p> <p>93 niños de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021</p> <p style="text-align: center;">Muestra</p> <p>41 niños de 4 años (21 del aula "responsabilidad" y 20 de "solidaridad") de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021</p>
G.E. O1	X	O2								

G.C. O3	-	O4								
VARIABLES DE ESTUDIO	INSTRUMENTOS									
<p>VI.: Actividades lúdicas VD.: Asertividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Lista de cotejo 									

Anexo 2
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable	Dimensiones	Indicadores		
Actividades lúdicas	Análisis previo	Objetivos		
		Competencias y capacidades		
		Medios didácticos		
		Diagnóstico: Aplicación del instrumento de Asertividad		
	Secuencia didáctica	Inicio	Motivación	
			Saberes previos	
		Desarrollo	Propósito y organización	
			Gestión y acompañamiento	
		Cierre	Metacognición	
			Lista de cotejo	
		Ejecución	Sesiones de aprendizaje	Retroalimentación
				Sesión 1. La caja de los sentimientos
	Sesión 2. Momentos buenos y malos			
	Sesión 3. El cuento encadenado			
	Sesión 4. Vamos a debatir			
Sesión 5. La tortuga, el dragón y la persona				
Sesión 6. Respetando a mi amigo				
Sesión 7. Aprendo a respetar				
Sesión 8. Aprendo a compartir				
Evaluación	Aplicación del instrumento de asertividad			

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opciones de respuesta	
Asertividad	Auto afirmación	Reconoce sus objetivos	1, 2, 3	1. Nunca 2. A veces 3. Siempre	
		Demuestra confianza en sí mismos	4, 5, 6		
		Expresa libremente su autonomía	7, 8, 9, 10		
	Asertividad positiva	Reconoce y percibe particularidades afectivas	11, 12, 13, 14		
		Se expresa fluidamente	15, 16, 17		
		Expresa sus emociones y sentimientos a los demás	18, 19, 20		
	Asertividad negativa		No expresa sus emociones y sentimientos por miedo a errar		21, 22, 23
			Transmite su incomodidad cuando no le prestan atención		24, 25, 26
			Trata de no responder agresivamente		27, 28, 29, 30

Anexo 3

CUESTIONARIO DE ASERTIVIDAD

Nombres y apellidos: _____

Edad: _____ años.

Sexo: Masculino Femenino

Grado de estudios: 4 años de Educación inicial

Sección: _____

Objetivo: Recoger información sobre la asertividad de los niños de 4 años.

Instrucciones. En seguida se presenta 30 ítems para evaluar la asertividad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021. Se tiene que observar las acciones del niño y marcar con una (X) en una de las opciones de respuesta según la siguiente escala:

1	2	3
Nunca	A Veces	Siempre

N°	Dimensiones / Ítems	Escala		
		1	2	3
Dimensión: Autoafirmación				
01	El/la niño(a) se muestra muy persistente al pedir disculpas a sus compañeros.			
02	El/la niño(a) se expresa a través del llanto al no ser disculpado ante una situación vivencial.			
03	El/la niño(a) demuestra ser empático al disculparse aun sintiéndose ofendido.			
04	El/la niño(a) sabe esperar su turno para participar sin mostrarse ansioso.			
05	El/la niño(a) respeta el turno de sus compañeros cuando participa en clase.			
06	El/la niño(a) demuestra ser hábil por ser el primero en terminar la hoja de aplicación.			
07	El/la niño(a) expresa alegría por los demás, aunque no sean sus logros.			
08	El/la niño(a) prefiere que sus compañeros estén satisfechos, aunque él no lo esté			
09	El/la niño(a) culmina sus tareas en el tiempo oportuno durante actividades permanentes.			
10	El/la niño(a) prefiere ser castigado a que castiguen a alguno de sus compañeros.			
Dimensión: Asertividad positiva				
11	El/la niño(a) expresa sus sentimientos hacia sus compañeros.			
12	El/la niño(a) demuestra su admiración al docente			
13	El/la niño(a) le gusta ayudar a sus compañeros a guardar los materiales			
14	El/la niño(a) se muestra colaborador en el aula			
15	El/la niño(a) se muestra cariñoso con sus compañeros en una situación vivencial			
16	El/la niño(a) expresa su amor fácilmente al docente			
17	El/la niño(a) se muestra con respeto hacia sus compañeros			
18	El/la niño(a) retribuye el afecto que recibe de sus compañeros.			

19	El/la niño(a) cumple las normas de convivencia cuando participa en el aula			
20	El/la niño(a) expresa su opinión dentro del grupo de trabajo.			
Dimensión: Asertividad negativa				
21	El/la niño(a) acepta los desacuerdos de sus compañeros cuando opina referente al tema			
22	El/la niño(a) demuestra su incomodidad, pero no la expresa a la docente			
23	El/la niño(a) si no está satisfecho con el material de clase, no pide que le cambien			
24	El/la niño(a) demuestra su enojo e incomodidad cuando la maestra no le presta atención			
25	El/la niño(a) mantiene un contacto visual cuando no le prestan atención.			
26	El/la niño(a) interrumpe a sus compañeros para que el presten atención.			
27	El/la niño(a) expresa su ira sin dañar a los demás.			
28	El/la niño(a) manifiesta su cólera sin insultar a sus compañeros			
29	El/la niño(a) expresa sus desacuerdos con respeto.			
30	El/la niño(a) cuando está enojado, se expresa sin demostrar irritación hacia quienes no corresponde			
Sub total				
TOTAL				

Anexo 4

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(JUICIO DE EXPERTOS)

DATOS GENERALES

Nombres y Apellidos del experto

Cebalgué Díaz Grande

Institución donde labora

231 Rioja

Especialidad

Educación Infantil

Instrumento de investigación

Cuestionario de asertividad

Autor (as) del instrumento (s)

Bach. Jesica Marlith Mejía Izquierdo

Bach. Maribel Angaspilco Julón

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Buena (4) Excelente (5)

CRITERIOS	INDICADORES	PUNTAJE				
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: <i>asertividad</i> en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: <i>asertividad</i> .					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable: <i>asertividad</i> de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable <i>asertividad</i> .					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
SUB TOTAL		-	-	-	-	50
PUNTAJE TOTAL		50				

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Instrumento apto para ser aplicado.

Rioja, 23 de mayo de 2022.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 5,0

Firma

DNI N° 40992631

**INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(JUICIO DE EXPERTOS)**

DATOS GENERALES

Nombres y Apellidos del experto
Institución donde labora
Especialidad
Instrumento de investigación
Autor (as) del instrumento (s)

Giocana La Torre Bocanegra
UBEL Rioja
Especialista de Educación Infantil
Cuestionario de asertividad
Bach. Jesica Marlith Mejía Izquierdo
Bach. Maribel Angaspilco Julón

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Buena (4) Excelente (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: <i>asertividad</i> en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: <i>asertividad</i> .					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable: <i>asertividad</i> de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable <i>asertividad</i> .					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				X	
SUB TOTAL		-	-	-	4	45
PUNTAJE TOTAL		49				

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Instrumento apto para ser aplicado.

Rioja, 23 de mayo de 2022.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 4,9


Firma
DNI N° *01155083*

**INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(JUICIO DE EXPERTOS)**

DATOS GENERALES

Nombres y Apellidos del experto
Institución donde labora
Especialidad
Instrumento de investigación
Autor (as) del instrumento (s)

Juana Portocarrero Pinedo
I.E.I. N° 297 Yorongos
Educación Inicial
: Cuestionario de asertividad
: Bach. Jesica Marlith Mejía Izquierdo
: Bach. Maribel Angaspilco Julón

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Buena (4) Excelente (5)

CRITERIOS	INDICADORES	INDICADORES				
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: <i>asertividad</i> en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: <i>asertividad</i> .					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable: <i>asertividad</i> de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable <i>asertividad</i> .					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
SUB TOTAL						45
PUNTAJE TOTAL						49

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Instrumento apto para ser aplicado.

Rioja, 23 de mayo de 2022.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 4,9

Juana Portocarrero Pinedo
Firma
DNI N° 78270257.

Anexo 5

CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Cuestionario de asertividad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.806	30

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	46.87	39.124	0.731	0.785
P2	47.07	44.067	0.329	0.812
P3	47.13	43.981	0.313	0.811
P4	46.53	39.267	0.553	0.789
P5	46.40	40.400	0.505	0.793
P6	46.73	41.067	0.372	0.803
P7	46.60	40.829	0.415	0.796
P8	47.00	44.857	0.347	0.816
P9	46.80	39.886	0.396	0.797
P10	47.00	43.286	0.351	0.812
P11	46.73	38.067	0.619	0.785
P12	46.60	37.829	0.701	0.781
P13	46.60	39.400	0.625	0.788
P14	46.67	36.524	0.834	0.773
P15	46.87	39.410	0.685	0.786
P16	46.80	41.600	0.345	0.799
P17	46.73	41.210	0.426	0.797
P18	46.87	39.552	0.661	0.787
P19	46.87	39.552	0.661	0.787
P20	46.80	40.457	0.405	0.796
P21	46.73	43.352	0.382	0.808
P22	46.73	43.352	0.082	0.808
P23	46.93	48.924	0.703	0.835
P24	46.60	42.543	0.326	0.809
P25	46.67	41.238	0.331	0.800
P26	46.93	42.924	0.337	0.807
P27	46.93	44.638	0.315	0.816
P28	47.13	44.838	0.352	0.815
P29	46.67	41.667	0.379	0.799
P30	46.60	41.114	0.374	0.798

La confiabilidad obtenida fue 0,806, indicando que el instrumento es aceptable.

Anexo 6

ACTIVIDADES LÚDICAS

I. Datos generales

- **Nombre de la institución:** I.E.I. N° 291
- **Ubicación:** Yorongos, San Martín
- **Director(a):**
- **Docentes responsables:** Jesica Marlith Mejía Izquierdo
Maribel Angaspilco Julón

II. Descripción del Programa:

En el siguiente programa de actividades lúdicas está compuesto por 3 apartados:

- **Primer apartado:** Trata del análisis previo en el que se describe el objetivo que se desea llegar al culminar el programa, se describen las competencias y capacidades, seguido por los medios didácticos que se utilizarán en la ejecución y finalmente el diagnóstico en el que se obtendrá la información del estado en el que se encuentra la asertividad de los niños y niñas de la I.E.I. N° 291.
- **Segundo apartado:** Trata de la ejecución de las actividades lúdicas, estará compuesto por la secuencia didáctica (inicio, desarrollo y cierre) y las sesiones de aprendizaje que serán un total de ocho (8)
- **Tercer apartado:** Trata de la evaluación de las actividades lúdicas, en esta evaluación se aplicará nuevamente el test de Asertividad para demostrar si el programa a obtenido resultados positivos.

2.1. Análisis previo

2.1.1. Objetivos

Determinar si las actividades lúdicas inciden en el desarrollo de la asertividad de los infantes de la I.E.I. N° 291, Yorongos, región de San Martín en el año 2021.

2.1.2. Competencias y capacidades

Competencia	Capacidad	Indicadores
Construyen su identidad	Se valora a sí mismo	Se reconoce como miembro de su familia y grupo de familia.
	Autorregula sus emociones.	Expresión de emociones. Utilizan términos, gesticulaciones y movimientos corpóreos. Reconocen emociones en los demás, y muestran su simpatía o trata de ayudar. Se acercan para darle la mano y consolarlo. Aceptan e incorporan acciones normativas básicas como límites que le ofrecen seguridad.

2.1.3. Medios didácticos

Son materiales elaborados con el propósito de facilitar los procedimientos de enseñanza y aprendizaje. Entre los que se utilizarán tenemos a:

- Materiales de escritorio: lápices, plumones, papel de colores, papelotes, flashcards, témperas, plastilinas, etc.
- Materiales audiovisuales: radio, proyector multimedia.
- Materiales reciclados: Cajas de cartón, botellas plásticas

2.1.4. Diagnóstico

Los niños en los últimos años son más propensos al uso de dispositivos electrónicos, volviéndolos más individualistas e incrementando sus niveles de agresividad debido esencialmente a los juegos y videos que reproducen en los dispositivos, lo que ocasiona que existan

confrontaciones en el momento de establecer conductas de socialización en la escuela, dificultando su comunicación y habilidades de integración.

2.2. Ejecución

2.2.1. Secuencia didáctica

Momentos	Proceso pedagógico	Estrategias
Inicio	Motivación	Es la parte inicial del proceso pedagógico y consiste en incentivar y lograr la atención de los estudiantes.
	Saberes previos	Consiste en recabar información a base de preguntas a los estudiantes con la finalidad de dar a conocer el tema a desarrollar.
	Propósito y organización	Se propondrá el objetivo que se espera llegar en la sesión, además se organizarán todas las actividades que se tratarán.
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	Consiste en desarrollar la actividad acompañando a cada niño, resolviendo sus dudas e inquietudes con la finalidad de que todos sean partícipes de la actividad.
	Metacognición	Se preguntará nuevamente a los niños para obtener conclusiones de la actividad desarrollada.
Cierre	Evaluación	Se hará uso de la lista comparativa o cotejo para verificar si adquirieron el aprendizaje propuesto en la actividad
	Retroalimentación	Se les otorgará actividades que desarrollaran junto a su familia para reforzar lo aprendido.

2.2.2. Sesiones de aprendizaje

N°	Título de la sesión	Resumen de la sesión	Tiempo	Fecha
1.	Sesión 1: La caja de los sentimientos	Es un sencillo juego con el que se trabaja la educación emocional de los infantes, que es esencial en la educación preescolar. Este juego, enseña a los infantes a reconocer y gestionar sus emociones de modo positivo se convierte en un objetivo que se trabaja de modo sistemático en las clases.	60 min.	29/11/2021
2.	Sesión 2: Momentos buenos y malos	Consiste en poder expresar los sentimientos buenos y malos. Para esto se reúne en forma de círculo a los niños y niñas y la profesora empieza por decir lo que le agrada y desagrada, luego escogerá a un niño o niña y hará lo mismo y así sucesivamente, con ello se espera que los demás respeten los pensamientos de los demás y los ayuden a mejorar la socialización en el aula.	60 min.	30/11/2021

3.	Sesión 3: El cuento encadenado	Apoya a la resolución conflictiva de modo pacífico, a través de un cuento que fomenta la creación y lectura, se mejorara la asertividad al jugar con el cuento encadenado. Para jugar, los niños deben redactar sus cuentos en la que resuelvan conflictos, el requisito es que el personaje principal enfrente las dificultades de modo no violento.	60 min.	1/12/2021
4.	Sesión 4: Vamos a debatir	Se plantea un caso en el que los niños se ponen de acuerdo. Las normas son escucha de los diferentes puntos de vista, respeta el turno y expresarse sin ofender a los demás. El juego consiste en: ¿3 cosas que salvarían si la casa se quemara? Se reúnen en grupos de 5 niños, deben agregar los juguetes que más les interesa en una caja de cartón que simula su casa, pero solo rescatan 3, entonces llegan a un acuerdo sobre los juguetes que rescatarán.	60 min.	2/12/2021
5.	Sesión 5: La tortuga, el dragón y la persona	Se basa en tres modos de expresión a las personas. El dragón representa la forma agresiva; la tortuga, la pasiva; y persona el modo asertivo. El dragón: persona que conversa agresivamente, no deja que otros opinen o expresen sentimientos de otros, y desprecia a los otros. El tono de voz es elevado y agresivo. Impone su punto de vista. La tortuga: es opuesto al dragón. No expresa sentimientos ni protege sus opiniones. Se refugia en su caparazón y acepta la opinión de otros, sin la suya. La persona: Interpreta el proceso comunicativo asertivo. Expresa emociones y pensamientos de modo adecuado, respeta y escucha las ideas de los otros.	60 min.	3/12/2021
6.	Sesión 6: Respetando a mi amigo	Mediante esta actividad se pretende reflexionar con los niños y niñas sobre el trabajo en equipo, las formas de organización, el enfrentamiento de conflictos y la toma de decisiones colectivas. Asimismo, se propone considerar las consecuencias de la acción de cada integrante del grupo sobre la conducta de los demás y sobre las conductas que posibilitan u obstaculizan la materialización de la decisión colectiva.	60 min.	6/12/2021
7.	Sesión 7: Aprendo a respetar	Les explicaremos a los niños y niñas lo importante que es el respeto, ya que ayuda a mejorar nuestras relaciones, nos entendemos mejor y nos sentimos mejor. Se forman equipos de 3-4 participantes. Se les pone algunos ejemplos, de cómo tratar con respeto a los demás es escuchar cuando estén hablando y no hacerlo sería no escuchar y comenzar a hablar nosotros cuando todavía no hayan terminado de hablar. Dejamos tiempo para que hagan su lista. Una vez terminada la lista, se hace una puesta en común y se compara con las listas de los compañeros y la nuestra. Algunas de las cosas que deberían aparecer (si no aparecen podemos introducir nosotros en nuestra lista son: tratar a los demás como quieres que te traten, ser cortés y educado, escuchar,	60 min.	7/12/2021

		no insultar, no burlarse de los demás, no molestar, ni abusar, no juzgar, valorar a las personas, pedir permiso, etc.)		
8.	Sesión 8: Aprendo a compartir	Esta actividad consiste en que cada niño y niña lleve su juguete preferido y explique cómo es, por qué le gusta, qué colores tiene, si duerme o no con el juguete. A continuación, se deberá preguntar a cada niño y niña con qué juguetes del resto de niños y niñas les gustaría jugar y por qué. A continuación, llegará el momento de compartir los juguetes y de disfrutar aprendiendo. El juego se puede repetir con frecuencia para que no se olviden de la importancia de compartir.	60 min.	8/12/2021

2.3. Evaluación

- Reflexionar y extraer ideas sobre el proceso, así como la ejecución de retroalimentación para el seguimiento de los aprendizajes de los estudiantes.
- Asegurar el aprendizaje final: a través del post test de Asertividad, para determinar si el Programa de actividades lúdicas contribuyó a desarrollar la asertividad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 291, Yorongos, región de San Martín.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

1. Datos informativos:

1.1. **I.E.:** N° 291, Yorongos

1.2. **Estudiante(s):**

1.3. **Edad de los niños:** 4 años

1.4. **Tiempo:** 60 minutos.

1.5. **Tema:** “La caja de los sentimientos”

1.6. **Propósito:** En esta sesión, los niños y las niñas aprenderán a identificar y expresar las emociones y sentimientos.

1.7. **Materiales o recursos a utilizar:**

- Hojas, lápiz y borrador, tijera, goma, temperas.
- Tira grande de cartulina y cinta adhesiva.
- Caja de cartón.

2. Competencias, capacidades e indicadores:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños
Personal social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Se reconoce como miembro de su familia y grupo de familia.
		Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones. Utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Se acerca para darle la mano y consolarlo. Acepta e incorpora en sus acciones algunas normas básicas como límites que le brindan seguridad.

3. Secuencia didáctica:

Momentos	Proceso pedagógico	Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les da la bienvenida a los niños. - La docente toma lista. - La docente les pregunta a los niños cómo se sienten. - Luego la docente les hace cantar una canción para elevar su participación y emotividad. - Finalmente les entrega a los niños unos flashcards que contienen imágenes del tema que se llevará a cabo en la sesión. 	Recurso verbal Flashcards Radio Materiales de escritorio
	Saberes previos	Se plantean las interrogantes: ¿Saben que son las emociones y sentimientos? ¿Qué emociones y sentimientos conocen? ¿Han visto a alguien feliz o triste? ¿Cómo se ven esas emociones y sentimientos?	Recurso verbal
	Propósito y organización	Hoy descubriremos y aprenderemos sobre las emociones y sentimientos.	Recurso verbal
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> - La docente, presenta ante los niños un afiche sobre caritas en donde se ven a niños felices, tristes, enojados, miedo, sorpresa, etc. (Véase en Anexos 1) - Luego, la docente les pregunta a los niños y niñas si ellos se han sentido así alguna vez. - Pega imágenes de los rostros con emociones en la pizarra y empieza a notar que tipo de emoción es. - Entonces toman una caja y la decoran, y cada niño dibuja una emoción que más deseen y la ingresan a la caja. (Véase anexo 2). - Luego cada niño elegirá una emoción de la caja y va a explicar si alguna vez se sintió así y que fue lo que le pasó. - Se anotan las respuestas en la pizarra. - Se discute cada respuesta para llegar a una conclusión. 	Recurso verbal Caja de cartón Papeletes Imágenes en cartulina Flashcards Materiales de escritorio
	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre las conclusiones que se llegaron con respecto al tema abordado mediante preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo corregimos? - Se les entrega una ficha a los niños y niñas acerca de que siempre deben expresar sus emociones y sentimientos para que lo llene con sus padres. 	Recurso verbal Materiales de escritorio
Cierre	Evaluación	- Lista de cotejo	Materiales de escritorio

4. Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo

Profesor (a):

Fecha: 29/11//2021

Tema: La caja de los sentimientos

Grado: 4 años, Inicial

N°	Capacidades Apellidos y nombres	Responde con coherencia las preguntas		Extrae ideas principales sobre el caso y tema en estudio		Reconoce y expresa sus emociones, sentimientos y pensamientos		Opina sobre la importancia de expresar las emociones, sentimientos y pensamientos		P.A.
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01.										
02.										
03.										
04.										
05.										
06.										
07.										
08.										
09.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										
22.										
23.										
24.										
25.										
26.										
27.										

5. Bibliografía:

- Unidad de aprendizaje.
- Desarrollo de fichas de aplicación.
- Internet.
- Otros.

Anexo 1: Emociones**Anexo 2: La caja de las emociones**

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

1. Datos informativos:

1.1. **I.E.:** N° 291, Yorongos

1.2. **Estudiante(s):**

1.3. **Edad de los niños:** 4 años

1.4. **Tiempo:** 60 minutos.

1.5. **Tema:** “Momentos buenos y malos”

1.6. **Propósito:** En esta sesión, los niños y las niñas aprenderán a identificar y expresar los momentos buenos y malos.

1.7. **Materiales o recursos a utilizar:**

- Hojas, lápiz y borrador, tijera, goma, temperas.
- Tira grande de cartulina y cinta adhesiva.
- Caja de cartón.

2. Competencias, capacidades e indicadores:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños
Personal social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Se reconoce como miembro de su familia y grupo de familia.
		Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones. Utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Se acerca para darle la mano y consolarlo. Acepta e incorpora en sus acciones algunas normas básicas como límites que le brindan seguridad.

3. Secuencia didáctica:

Momentos	Proceso pedagógico	Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les da la bienvenida a los niños. - La docente toma lista. - La docente les pregunta a los niños cómo se sienten. - Luego la docente les hace cantar una canción para elevar su participación y emotividad. - Finalmente les entrega a los niños unas cartulinas que contienen imágenes del tema que se llevará a cabo en la sesión. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Flashcards</p> <p>Radio</p> <p>Materiales de escritorio</p>
	Saberes previos	<p>Se plantean las interrogantes:</p> <p>¿Sabes qué son los momentos?</p> <p>¿Existen momentos buenos y malos?</p> <p>¿En qué se diferencian? ¿Por qué suceden?</p>	<p>Recurso verbal</p>
	Propósito y organización	<p>Hoy descubriremos y aprenderemos a identificar y expresar los momentos buenos y malos.</p>	<p>Recurso verbal</p>
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora reúne en forma de círculo a los niños y niñas. - La profesora empieza por decir lo que le agrada y desagrada - Los niños escogerán a un niño o niña y hará lo mismo y así sucesivamente. - La profesora invita a respetar los pensamientos entre ellos. - Los niños respeten los pensamientos de los demás. - Los niños mejoran la socialización en el aula. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Caja de cartón</p> <p>Papelotes</p> <p>Imágenes en cartulina</p> <p>Flashcards</p> <p>Materiales de escritorio</p>
	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre las conclusiones que se llegaron con respecto al tema abordado mediante preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo corregimos? - Se les entrega una ficha a los niños y niñas acerca de que siempre deben identificar y expresar los momentos buenos y malos. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Materiales de escritorio</p>
Cierre	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo 	<p>Materiales de escritorio</p>

4. Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo

Profesor (a):

Fecha: 29/11//2021

Tema: Momentos buenos y malos

Grado: 4 años, Inicial

N°	Apellidos y nombres	Capacidades		Responde con coherencia las preguntas		Extrae ideas principales sobre el caso y tema en estudio		Reconoce y expresa sus emociones, sentimientos y pensamientos		Opina sobre la importancia de expresar las emociones, sentimientos y pensamientos		P.A
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
01.												
02.												
03.												
04.												
05.												
06.												
07.												
08.												
09.												
10.												
11.												
12.												
13.												
14.												
15.												
16.												
17.												
18.												
19.												
20.												
21.												

5. Bibliografía:

- Unidad de aprendizaje.
- Desarrollo de fichas de aplicación.
- Internet.
- Otros.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

1. Datos informativos:

1.1. **I.E.:** N° 291, Yorongos

1.2. **Estudiante(s):**

1.3. **Edad de los niños:** 4 años

1.4. **Tiempo:** 60 minutos.

1.5. **Tema:** “El cuento encadenado”

1.6. **Propósito:** En esta sesión, los niños y las niñas aprenderán a ayudar a resolver pacíficamente los conflictos.

1.7. **Materiales o recursos a utilizar:**

- Hojas, lápiz y borrador, tijera, goma, temperas.
- Tira grande de cartulina y cinta adhesiva.
- Caja de cartón.

2. Competencias, capacidades e indicadores:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños
Personal social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Se reconoce como miembro de su familia y grupo de familia.
		Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones. Utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Se acerca para darle la mano y consolarlo. Acepta e incorpora en sus acciones algunas normas básicas como límites que le brindan seguridad.

3. Secuencia didáctica:

Momentos	Proceso pedagógico	Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les da la bienvenida a los niños. - La docente toma lista. - La docente les pregunta a los niños cómo se sienten. - Luego la docente les hace cantar una canción para elevar su participación y emotividad. - Finalmente les entrega a los niños unas cartulinas que contienen imágenes del tema que se llevará a cabo en la sesión. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Flashcards</p> <p>Radio</p> <p>Materiales de escritorio</p>
	Saberes previos	<p>Se plantean las interrogantes:</p> <p>¿Saben qué son los conflictos?</p> <p>¿Cómo se generan los conflictos?</p> <p>¿Se solucionan los conflictos? ¿Por qué suceden?</p>	<p>Recurso verbal</p>
	Propósito y organización	<p>Hoy descubriremos y aprenderemos a resolver pacíficamente los conflictos.</p>	<p>Recurso verbal</p>
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora cuenta un cuento y lo deja inconcluso. <p><i>“Había una vez una manzana que paseaba por el bosque con su novio, una pera, y de pronto la manzana se enojó con la pera...”</i></p> <p>Ahora os toca a vosotros, las familias, continuad el cuento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños, uno por uno cuenta sus cuentos. - Cada niño resuelve el problema que se presente en el cuento. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Caja de cartón</p> <p>Papelotes</p> <p>Imágenes en cartulina</p> <p>Flashcards</p> <p>Materiales de escritorio</p>
	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre las conclusiones que se llegaron con respecto al tema abordado mediante preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo corregimos? - Se les entrega una ficha a los niños y niñas acerca de que siempre deben resolver conflictos. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Materiales de escritorio</p>
Cierre	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo 	<p>Materiales de escritorio</p>

4. Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo

Profesor (a):

Fecha: 29/11//2021

Tema: El cuento encadenado

Grado: 4 años, Inicial

N°	Apellidos y nombres	Capacidades		Responde con coherencia las preguntas		Extrae ideas principales sobre el caso y tema en estudio		Reconoce y expresa sus emociones, sentimientos y pensamientos		Opina sobre la importancia de expresar las emociones, sentimientos y pensamientos		P.A
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
01.												
02.												
03.												
04.												
05.												
06.												
07.												
08.												
09.												
10.												
11.												
12.												
13.												
14.												
15.												
16.												
17.												
18.												
19.												
20.												
21.												

5. Bibliografía:

- Unidad de aprendizaje.
- Desarrollo de fichas de aplicación.
- Internet.
- Otros.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

1. Datos informativos:

1.1. **I.E.:** N° 291, Yorongos

1.2. **Estudiante(s):**

1.3. **Edad de los niños:** 4 años

1.4. **Tiempo:** 60 minutos.

1.5. **Tema:** “Vamos a debatir”

1.6. **Propósito:** En esta sesión, los niños y las niñas aprenderán a ponerse de acuerdo.

1.7. **Materiales o recursos a utilizar:**

- Hojas, lápiz y borrador, tijera, goma, temperas.
- Tira grande de cartulina y cinta adhesiva.
- Caja de cartón.

2. Competencias, capacidades e indicadores:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños
Personal social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Se reconoce como miembro de su familia y grupo de familia.
		Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones. Utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Se acerca para darle la mano y consolarlo. Acepta e incorpora en sus acciones algunas normas básicas como límites que le brindan seguridad.

3. Secuencia didáctica:

Momentos	Proceso pedagógico	Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les da la bienvenida a los niños. - La docente toma lista. - La docente les pregunta a los niños cómo se sienten. - Luego la docente les hace cantar una canción para elevar su participación y emotividad. - Finalmente les entrega a los niños unas cartulinas que contienen imágenes del tema que se llevará a cabo en la sesión. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Flashcards</p> <p>Radio</p> <p>Materiales de escritorio</p>
	Saberes previos	Se plantean las interrogantes: ¿Saben es ponerse de acuerdo? ¿Es importante ponerse de acuerdo? ¿Para qué?	Recurso verbal
	Propósito y organización	Hoy descubriremos y aprenderemos a ponerse de acuerdo.	Recurso verbal
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora establece las reglas para el debate: escuchar todos los puntos de vista, respetar los turnos de palabra y hablar sin herir. - El juego consiste en ¿Qué tres cosas salvarían si la casa ardiera? - Se reúne por grupos a 5 niños y niñas y cada uno deben agregar los juguetes que más les gusta en una caja de cartón que simulará su casa, pero solo pueden rescatar 3 juguetes. - Los niños tendrán que llegar a un acuerdo de que juguetes rescatarán. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Caja de cartón</p> <p>Papelotes</p> <p>Imágenes en cartulina</p> <p>Flashcards</p> <p>Materiales de escritorio</p>
	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre las conclusiones que se llegaron con respecto al tema abordado mediante preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo corregimos? - Se les entrega una ficha a los niños y niñas acerca de ponerse de acuerdo. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Materiales de escritorio</p>
Cierre	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo 	Materiales de escritorio

4. Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo

Profesor (a):
Tema: Vamos a debatir

Fecha: 29/11//2021
Grado: 4 años, Inicial

N°	Capacidades Apellidos y nombres	Responde con coherencia las preguntas		Extrae ideas principales sobre el caso y tema en estudio		Reconoce y expresa sus emociones, sentimientos y pensamientos		Opina sobre la importancia de expresar las emociones, sentimientos y pensamientos		P.A
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01.										
02.										
03.										
04.										
05.										
06.										
07.										
08.										
09.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										

5. Bibliografía:

- Unidad de aprendizaje.
- Desarrollo de fichas de aplicación.
- Internet.
- Otros.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

1. Datos informativos:

1.1. **I.E.:** N° 291, Yorongos

1.2. **Estudiante(s):**

1.3. **Edad de los niños:** 4 años

1.4. **Tiempo:** 60 minutos.

1.5. **Tema:** “La tortuga, el dragón y la persona”

1.6. **Propósito:** En esta sesión, los niños y las niñas aprenderán a reconocer tres formas de expresión que tienen las personas.

1.7. **Materiales o recursos a utilizar:**

- Hojas, lápiz y borrador, tijera, goma, temperas.
- Tira grande de cartulina y cinta adhesiva.
- Caja de cartón.

2. Competencias, capacidades e indicadores:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños
Personal social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Se reconoce como miembro de su familia y grupo de familia.
		Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones. Utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Se acerca para darle la mano y consolarlo. Acepta e incorpora en sus acciones algunas normas básicas como límites que le brindan seguridad.

3. Secuencia didáctica:

Momentos	Proceso pedagógico	Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les da la bienvenida a los niños. - La docente toma lista. - La docente les pregunta a los niños cómo se sienten. - Luego la docente les hace cantar una canción para elevar su participación y emotividad. - Finalmente les entrega a los niños unas cartulinas que contienen imágenes del tema que se llevará a cabo en la sesión. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Flashcards</p> <p>Radio</p> <p>Materiales de escritorio</p>
	Saberes previos	Se plantean las interrogantes: ¿Saben que existen formas de expresarnos? ¿Saben cuáles son? ¿?	Recurso verbal
	Propósito y organización	Hoy descubriremos y aprenderemos a reconocer tres formas de expresión de las personas.	Recurso verbal
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se sienten formando un semicírculo. - La profesora en frente. - La profesora explica los tres tipos de comunicación que existen, para ellos, se utilizará una tortuga, un dragón y una persona como apoyo a la explicación. - La profesora en esta primera explicación, se hará uso de un dragón de juguete o de cartón, que acompañe el diálogo. “El <i>dragón</i> grita e insulta a los demás cuando le dicen o le piden algo. El dragón suelta fuego por la boca cuando habla. Por ejemplo, si le pedimos al dragón que nos preste un lápiz, el dragón nos dirá: ¡¡NO TOQUES MIS COSAS!! ¡¡MI LAPIZ ES MIO Y DE NADIE MAS, NO TE LO VOY A PRESTAR!! (Gritando)” - La profesora en la segunda explicación, se hará uso de una tortuga de juguete o de cartón, que acompañe el diálogo. “La <i>tortuga</i>, que es muy pasiva, tranquila y tímida. A la tortuga le da vergüenza decir lo que piensa y hace lo que los demás quieren con tal de no discutir con nadie. La tortuga se esconde en su caparazón cada vez que le decimos algo. No es capaz de defenderse, ni 	<p>Recurso verbal</p> <p>Caja de cartón</p> <p>Papelotes</p> <p>Imágenes en cartulina</p> <p>Flashcards</p> <p>Materiales de escritorio</p>

		<p>de expresar sus sentimientos. Por ejemplo, si a la tortuga le pedimos que nos preste un lápiz, aunque ella lo necesite nos dirá: Toma, para ti, úsalo todo el tiempo que te haga falta” (Con voz tímida, escondiéndose en el caparazón)</p> <ul style="list-style-type: none"> - La profesora en la tercera explicación, se hará uso de una persona de juguete o de cartón, que acompañe el diálogo. “Las <i>personas</i> nos comunicamos usando las palabras. Es importante que sepamos que palabras usar en cada momento. También tenemos que respetar nuestros derechos y los de los demás. Gracias a la forma de comunicación de las personas podemos decir lo que nos molesta sin hacer daño a los demás (como la forma del dragón) y sin hacernos daño a nosotros mismos (como la forma de la tortuga). Por ejemplo, si a una persona le pedimos que nos preste un lápiz, ésta nos dirá: Ahora mismo lo voy a utilizar yo, no te lo puedo dejar hasta que no termine de usarlo, pero cuando termine te lo presto ¿Vale?” (Con voz tranquila y serena). - Una vez terminada la explicación, los niños deberán representar, ante los demás, los tres estilos, por parejas. - Uno deberá pedirle al otro algo (lo que el profesor le proponga o lo que él quiera) y el otro deberá responderle según el muñeco que le dé el profesor. 	
	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre las conclusiones que se llegaron con respecto al tema abordado mediante preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo corregimos? - Se les entrega una ficha a los niños y niñas acerca de las tres formas de expresión. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Materiales de escritorio</p>
Cierre	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo 	<p>Materiales de escritorio</p>

4. Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo

Profesor (a):
Tema: La tortuga, el dragón y la persona

Fecha: 29/11//2021
Grado: 4 años, Inicial

N°	Capacidades Apellidos y nombres	Responde con coherencia las preguntas		Extrae ideas principales sobre el caso y tema en estudio		Reconoce y expresa sus emociones, sentimientos y pensamientos		Opina sobre la importancia de expresar las emociones, sentimientos y pensamientos		P.A
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01.										
02.										
03.										
04.										
05.										
06.										
07.										
08.										
09.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										

5. Bibliografía:

- Unidad de aprendizaje.
- Desarrollo de fichas de aplicación.
- Internet.
- Otros.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

1. Datos informativos:

1.1. **I.E.:** N° 291, Yorongos

1.2. **Estudiante(s):**

1.3. **Edad de los niños:** 4 años

1.4. **Tiempo:** 60 minutos.

1.5. **Tema:** “Respetando a mi amigo”

1.6. **Propósito:** En esta sesión, los niños y las niñas aprenderán a respetar a mi amigo.

1.7. **Materiales o recursos a utilizar:**

- Hojas, lápiz y borrador, tijera, goma, temperas.
- Tira grande de cartulina y cinta adhesiva.
- Caja de cartón.

2. Competencias, capacidades e indicadores:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños
Personal social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Se reconoce como miembro de su familia y grupo de familia.
		Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones. Utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Se acerca para darle la mano y consolarlo. Acepta e incorpora en sus acciones algunas normas básicas como límites que le brindan seguridad.

2. Secuencia didáctica:

Momentos	Proceso pedagógico	Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les da la bienvenida a los niños. - La docente toma lista. - La docente les pregunta a los niños cómo se sienten. - Luego la docente les hace cantar una canción para elevar su participación y emotividad. - Finalmente les entrega a los niños unas cartulinas que contienen imágenes del tema que se llevará a cabo en la sesión. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Flashcards</p> <p>Radio</p> <p>Materiales de escritorio</p>
	Saberes previos	<p>Se plantean las interrogantes:</p> <p>¿Sabes que es amigo? ¿ustedes tienen amigos? ¿Por qué son importantes los amigos?</p>	<p>Recurso verbal</p>
	Propósito y organización	<p>Hoy descubriremos y aprenderemos a respetar a mi amigo.</p>	<p>Recurso verbal</p>
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a salir adelante a cada niño, da a conocer su nombre y presenta a su juguete favorito. - Cada niño elige un compañero y el lugar para jugar con sus juguetes libremente. - Mientras juegan la docente se acerca a cada pareja y dialoga sobre su juego. - Luego del tiempo previsto, se sientan y escuchan la historia “El león y el ratón” - Responden a preguntas de comprensión: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Quiénes son los personajes de la historia? • ¿Por qué atrapó el león al ratón? • ¿Qué le dijo el ratoncito al león? • ¿Cómo encontró el ratón al león cuando paseaba por el bosque? • ¿Qué le dijo el ratón al león? • ¿Cómo salvó de la trampa el ratón al león? • ¿A partir de ese día en qué se convirtieron el ratón y el león? • ¿Sabes qué quiere decir tener un amigo? • ¿Qué pasaría si no habría más niños para jugar? - Dialogamos sobre la importancia de la “Amistad” - A un amigo 	<p>Recurso verbal</p> <p>Caja de cartón</p> <p>Papelotes</p> <p>Imágenes en cartulina</p> <p>Flashcards</p> <p>Materiales de escritorio</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Se le quiere - Se le cuida - Se le ayuda - Se coloca en la pizarra imágenes para que identifiquen en donde se practica el valor de la amistad. - Cada niño elige a un amigo y se les entrega una ficha con la imagen del león y del ratón y juntos pintan y adornan su dibujo. - Exponen sus trabajos y verbalizan. 	
	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre las conclusiones que se llegaron con respecto al tema abordado mediante preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo corregimos? - Se les entrega una ficha a los niños y niñas acerca de aprender a respetar a mi amigo. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Materiales de escritorio</p>
Cierre	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo 	Materiales de escritorio

4. Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo

Profesor (a):
Tema: Respetando a mi amigo

Fecha: 29/11//2021
Grado: 4 años, Inicial

N°	Capacidades Apellidos y nombres	Responde con coherencia las preguntas		Extrae ideas principales sobre el caso y tema en estudio		Reconoce y expresa sus emociones, sentimientos y pensamientos		Opina sobre la importancia de expresar las emociones, sentimientos y pensamientos		P.A
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01.										
02.										
03.										
04.										
05.										
06.										
07.										
08.										
09.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										

5. Bibliografía:

- Unidad de aprendizaje.
- Desarrollo de fichas de aplicación.
- Internet.
- Otros.

Lectura**El león y el ratón.**

Después de un largo día de caza, un león se echó a descansar debajo de un árbol. Cuando se estaba quedando dormido, unos ratones se atrevieron a salir de su madriguera y se pusieron a jugar a su alrededor. De pronto, el más travieso tuvo la ocurrencia de esconderse entre la melena del león, con tan mala suerte que lo despertó. Muy malhumorado por ver su siesta interrumpida, el león atrapó al ratón entre sus garras y dijo dando un rugido:

- ¿Cómo te atreves a perturbar mi sueño, insignificante ratón? ¡Voy a comerte para que aprendáis la lección!

El ratón, que estaba tan asustado que no podía moverse, le dijo temblando:

- Por favor no me mates, león. Yo no quería molestarte. Si me dejas te estaré eternamente agradecido. Déjame marchar, porque puede que algún día me necesites.

- ¡Ja, ja, ja! – se rió el león mirándole - Un ser tan diminuto como tú, ¿de qué forma va a ayudarme? ¡No me hagas reír!

Pero el ratón insistió una y otra vez, hasta que el león, conmovido por su tamaño y su valentía, le dejó marchar.

Unos días después, mientras el ratón paseaba por el bosque, oyó unos terribles rugidos que hacían temblar las hojas de los árboles.

Rápidamente corrió hacia lugar de dónde provenía el sonido, y se encontró allí al león, que había quedado atrapado en una robusta red. El ratón, decidido a pagar su deuda, le dijo:

- No te preocupes, yo te salvaré.

Y el león, sin pensarlo le contestó:

- Pero cómo, si eres tan pequeño para tanto esfuerzo.

El ratón empezó entonces a roer la cuerda de la red donde estaba atrapado el león, y el león pudo salvarse. El ratón le dijo:

- Días atrás, te burlaste de mí pensando que nada podría hacer por ti en agradecimiento. Ahora es bueno que sepas que los pequeños ratones somos agradecidos y cumplidos.

El león no tuvo palabras para agradecer al pequeño ratón. Desde este día, los dos fueron amigos para siempre.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

1. Datos informativos:

- 1.1. **I.E.:** N° 291, Yorongos
- 1.2. **Estudiante(s):**
- 1.3. **Edad de los niños:** 4 años
- 1.4. **Tiempo:** 60 minutos.
- 1.5. **Tema:** “Aprendo a respetar”
- 1.6. **Propósito:** En esta sesión, los niños y las niñas aprenderán a respetar.
- 1.7. **Materiales o recursos a utilizar:**
 - Hojas, lápiz y borrador, tijera, goma, temperas.
 - Tira grande de cartulina y cinta adhesiva.
 - Caja de cartón.

2. Competencias, capacidades e indicadores:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños
Personal social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	<p>Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.</p> <p>Se reconoce como miembro de su familia y grupo de familia.</p>
		Autorregula sus emociones.	<p>Expresa sus emociones.</p> <p>Utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.</p> <p>Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Se acerca para darle la mano y consolarlo.</p> <p>Acepta e incorpora en sus acciones algunas normas básicas como límites que le brindan seguridad.</p>

3. Secuencia didáctica:

Momentos	Proceso pedagógico	Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les da la bienvenida a los niños. - La docente toma lista. - La docente les pregunta a los niños cómo se sienten. - Luego la docente les hace cantar una canción para elevar su participación y emotividad. - Finalmente les entrega a los niños unas cartulinas que contienen imágenes del tema que se llevará a cabo en la sesión. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Flashcards</p> <p>Radio</p> <p>Materiales de escritorio</p>
	Saberes previos	Se plantean las interrogantes: ¿Sabes qué es el respeto? ¿Es importante el respeto? ¿Para qué sirve el respeto?	Recurso verbal
	Propósito y organización	Hoy descubriremos y aprenderemos a respetarnos.	Recurso verbal
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Se forman equipos de 3-4 participantes. - Se les pone algunos ejemplos, de cómo tratar con respeto a los demás es escuchar cuando estén hablando y no hacerlo sería no escuchar y comenzar a hablar nosotros cuando todavía no hayan terminado de hablar. - Dejamos tiempo para que hagan su lista. - Una vez terminada la lista, se hace una puesta en común y se compara con las listas de los compañeros y la nuestra. - Algunas de las cosas que deberían aparecer (si no aparecen podemos introducir nosotros en nuestra lista son: tratar a los demás como quieres que te traten, ser cortés y educado, escuchar, no insultar, no burlarse de los demás, no molestar, ni abusar, no juzgar, valorar a las personas, pedir permiso, etc.) 	<p>Recurso verbal</p> <p>Caja de cartón</p> <p>Papelotes</p> <p>Imágenes en cartulina</p> <p>Materiales de escritorio</p>
	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre las conclusiones que se llegaron con respecto al tema abordado mediante preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo corregimos? - Se les entrega una ficha a los niños y niñas acerca de aprender a respetarnos. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Materiales de escritorio</p>
Cierre	Evaluación	- Lista de cotejo	Materiales de escritorio

4. Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo

Profesor (a):
Tema: Aprendo a respetar

Fecha: 29/11//2021
Grado: 4 años, Inicial

N°	Capacidades Apellidos y nombres	Responde con coherencia las preguntas		Extrae ideas principales sobre el caso y tema en estudio		Reconoce y expresa sus emociones, sentimientos y pensamientos		Opina sobre la importancia de expresar las emociones, sentimientos y pensamientos		P.A
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01.										
02.										
03.										
04.										
05.										
06.										
07.										
08.										
09.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										

5. Bibliografía:

- Unidad de aprendizaje.
- Desarrollo de fichas de aplicación.
- Internet.
- Otros.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

1. Datos informativos:

- 1.1. **I.E.:** N° 291, Yorongos
- 1.2. **Estudiante(s):**
- 1.3. **Edad de los niños:** 4 años
- 1.4. **Tiempo:** 60 minutos.
- 1.5. **Tema:** “Aprendo a compartir”
- 1.6. **Propósito:** En esta sesión, los niños y las niñas aprenderán a compartir.
- 1.7. **Materiales o recursos a utilizar:**
 - Hojas, lápiz y borrador, tijera, goma, temperas.
 - Tira grande de cartulina y cinta adhesiva.
 - Caja de cartón.

2. Competencias, capacidades e indicadores:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños
Personal social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Se reconoce como miembro de su familia y grupo de familia.
		Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones. Utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Se acerca para darle la mano y consolarlo. Acepta e incorpora en sus acciones algunas normas básicas como límites que le brindan seguridad.

3. Secuencia didáctica:

Momentos	Proceso pedagógico	Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les da la bienvenida a los niños. - La docente toma lista. - La docente les pregunta a los niños cómo se sienten. - Luego la docente les hace cantar una canción para elevar su participación y emotividad. - Finalmente les entrega a los niños unas cartulinas que contienen imágenes del tema que se llevará a cabo en la sesión. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Radio</p> <p>Materiales de escritorio</p>
	Saberes previos	Se plantean las interrogantes: ¿Sabes qué es compartir? ¿Es importante compartir? ¿Para qué sirve compartir?	Recurso verbal
	Propósito y organización	Hoy descubriremos y aprenderemos a compartir.	Recurso verbal
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Cada niño y niña lleve su juguete preferido y explique cómo es, por qué le gusta, qué colores tiene, si duerme o no con el juguete. - A continuación, se deberá preguntar a cada niño y niña con qué juguetes del resto de niños y niñas les gustaría jugar y por qué. - A continuación, llegará el momento de compartir los juguetes y de disfrutar aprendiendo. - El juego se puede repetir con frecuencia para que no se olviden de la importancia de compartir. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Caja de cartón</p> <p>Papelotes</p> <p>Imágenes en cartulina</p> <p>Materiales de escritorio</p>
	Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre las conclusiones que se llegaron con respecto al tema abordado mediante preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo corregimos? - Se les entrega una ficha a los niños y niñas acerca de aprender a compartir. 	<p>Recurso verbal</p> <p>Materiales de escritorio</p>
Cierre	Evaluación	- Lista de cotejo	Materiales de escritorio

4. Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo

Profesor (a):
Tema: Aprendo a compartir

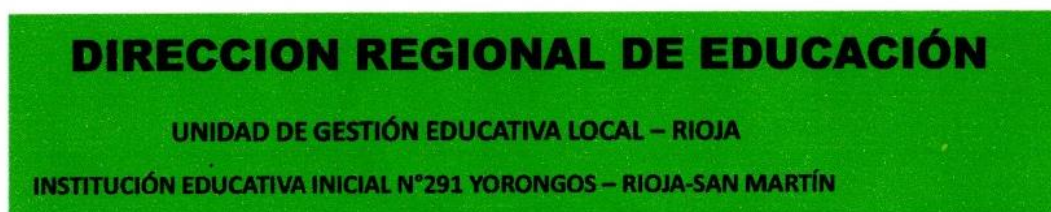
Fecha: 29/11//2021
Grado: 4 años, Inicial

N°	Capacidades Apellidos y nombres	Responde con coherencia las preguntas		Extrae ideas principales sobre el caso y tema en estudio		Reconoce y expresa sus emociones, sentimientos y pensamientos		Opina sobre la importancia de expresar las emociones, sentimientos y pensamientos		P.A
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01.										
02.										
03.										
04.										
05.										
06.										
07.										
08.										
09.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										

5. Bibliografía:

- Unidad de aprendizaje.
- Desarrollo de fichas de aplicación.
- Internet.
- Otros.

Anexo 7
CONSTANCIA DE APLICACIÓN



“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

CONSTANCIA

La Directora de la Institución Educativa Inicial N°291 – Yorongos ubicado en el Jr. Simón Bolívar - Distrito de Yorongos, Provincia de Rioja, Región San Martín, quien suscribe:

HACE CONSTAR

Que las bachilleres **Maribel Angaspilco Julón** con DNI N°74806178 y **Jesica Marlith Mejia Izquierdo** con DNI N°70781651 ha culminado satisfactoriamente la ejecución del proyecto denominado:

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA ASERTIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 291 DE YORONGOS, 2021”.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que estime conveniente.

Yorongos 04 de agosto del 2023



Lic. Martha Piña López
DIRECTORA (e)



Anexo 8

ICONOGRAFÍA



Fotografía 1: Los niños están desarrollando su actividad.



Fotografía 2: Los niños están trabajando en equipo.



Fotografía 3: La investigadora Jesica Mejía realizando la actividad en el aula.



Fotografía 4: La investigadora Maribel Angaspilco realizando la actividad en el aula.

Actividades lúdicas para desarrollar la asertividad en niños de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021

por Jesica Marlith Mejía Izquierdo

Fecha de entrega: 18-ene-2024 12:41p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2273329299

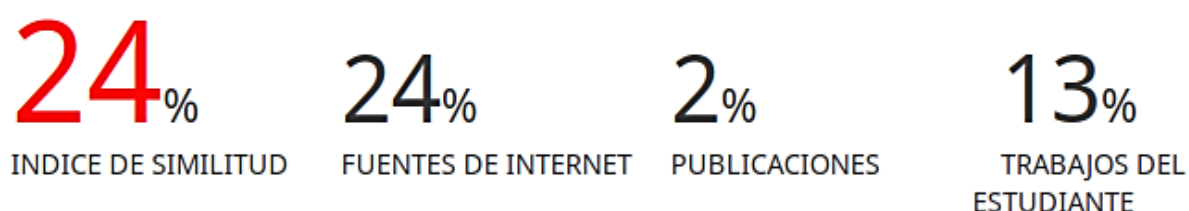
Nombre del archivo: esica_Marlith_Mej_a_Izquierdo_Maribel_Angaspilco_Jul_n_1_1.docx (4.56M)

Total de palabras: 22156

Total de caracteres: 117102

Actividades lúdicas para desarrollar la asertividad en niños de 4 años de la I.E.I. N° 291 de Yorongos, 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.unsm.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ipnm.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	es.essays.club Fuente de Internet	1%
8	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
9	biblioteca.usac.edu.gt Fuente de Internet	