



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
“NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA”
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES
SOCIALES DE LAS ESTUDIANTES DEL 1° “B” DE LA I.E.E. SANTA
TERESITA, CAJAMARCA, 2022**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación –
Especialidad “Educación Primaria”**

Presentado por:

Bachiller: Miriam Violeta Alvarado Alcántara

Asesor:

Dra. Yanet Jackelin Machuca Cabrera

Cajamarca – Perú

2023



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
 "NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"
 FACULTAD DE EDUCACION



Ciudad Universitaria Edificio 1G-202 Teléfono: 076 610169
 CAJAMARCA - PERU

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

Quien suscribe Yanet Jackelin Machuca Cabrera, docente de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca, asesor de Miriam Violeta Alvarado Alcántara, Bachiller de la Escuela Académico de Profesional de Educación de la Facultad de Educación, cuya tesis se denomina: "Actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales de las estudiantes del 1° "B" de la I.E.E. Santa Teresita, Cajamarca, 2022"

HACE CONSTAR

Que, la mencionada Tesis es original, por cuanto ha sido sometido, por mi persona a la respectiva revisión en el programa antiplagio denominado Original habiendo encontrado el 14% de coincidencias como consta en el reporte que adjunto a la presente, debidamente firmada para los fines que el interesado estime convenientes.

Cajamarca, 27 de febrero del 2023

[Firma]
 Firma
 DNI: 43613310



HUELLA DIGITAL

COPYRIGHT 2023 © by

MIRIAM VIOLETA ALVARADO ALCÁNTARA

Todos los derechos reservados



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"



FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académico Profesional de Educación

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

En la ciudad de Cajamarca, siendo las *quince* horas del día *11* de *agosto* del 202*3*; se reunieron presencialmente en el ambiente *1H-209*, los miembros del Jurado Evaluador del proceso de titulación en la modalidad de Sustentación de la Tesis, integrado por:

1. **Presidente:** *Dr. Jorge Daniel Díaz García*
2. **Secretario:** *Dra. Juana Dalila Huaccha Alvarez*
3. **Vocal:** *Prof. Demóstenes Marín Chávez*
4. **Asesor (a):** *MCS Janet Jackelin Maheuca Cabrera*

Con el objeto de evaluar la Sustentación de la Tesis, titulada:

"Actividades lúdicas para mejorar las habilidades especiales de las estudiantes del 1º "B" de la I.E.E. Santa Teresita, Cajamarca, 2022"

presentado por: *Miriam Violeta Alvarado Alcántara*
 con la finalidad de obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación en la Especialidad de *Educación Primaria*

El Presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela Académico Profesional de Educación de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Recibida la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido final de la Tesis, luego de la deliberación respectiva, se considera: APROBADO (X) DESAPROBADO (), con el calificativo de: *decisión* (06)
 (Letras) (Números)

Acto seguido, el Presidente del Jurado Evaluador, informó públicamente el resultado obtenido por el sustentante.

Siendo las *17:30* horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, *11* de *agosto* del 202*3*.

[Firma]
 Presidente

[Firma]
 Secretario

[Firma]
 Vocal

[Firma]
 Asesor

DEDICATORIA

A mi hija Marie Fabiana Casas Alvarado, por ser el motor y motivo de vida quien hace posible que las ganas de superación nunca decaigan y que todo es posible en esta vida.

A mi madre y hermana por ser los pilares fundamentales de mi vida durante todo el proceso de formación profesional, por guiarme e inculcarme valores para ser mejor persona cada día.

A mi padre que, a pesar de su ausencia, me sirvió para fortalecerme y aprender que los sueños se cumplen.

A mis familiares y amigos, por sus consejos y apoyo incondicional, quienes siempre me brindaron sus palabras de aliento para esforzarme día a día y cumplir con lo propuesto en esta investigación.

Miriam.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por brindarme la vida y la salud, para hacer posible la realización de este trabajo de investigación.

A mi madre por su apoyo incondicional, que me brinda siempre para cumplir mis metas trazadas.

A la directora de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” – Cajamarca Hna. Madre Margarita Castilla Félix, a las profesoras Miriam Amparo Rodríguez Basauri y Nancy Liulith Miranda Huamán, por brindarme la oportunidad, por su comprensión, sugerencias y acompañamiento en la presente investigación.

A mi asesora Dra. Yanet Jackelin Machuca Cabrera por ser una excelente profesional y gran persona quien me apoyó de manera incondicional y desinteresada durante todo el proceso de investigación.

A mis amigos, quienes siempre me alentaron y apoyaron, para no desmayar y alcanzar el sueño de ser licenciada en educación, de igual manera a mis familiares que siempre se preocupan por mi bienestar.

Miriam.

ÍNDICE

DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTOS	VI
RESUMEN.....	XII
ABSTRACT.....	XIII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.	3
PROBLEMA DE LA INVESTIGACION	3
1. Planteamiento del problema.....	3
2. Formulación del problema	6
2.1 Problema general.....	6
2.2 Problemas derivados	7
3. Justificación de la investigación	7
3.1 Teórica	7
3.2 Práctica.....	7
3.3 Metodológica	8
4. Delimitación de la investigación.....	8
4.1 Espacial.....	8
4.2 Temporal.....	8
5. Objetivos de la Investigación.....	8
5.1 Objetivo general.....	8
5.2 Objetivos específicos.....	9
CAPÍTULO II.....	10
MARCO TEÓRICO	10
1. Antecedentes de la Investigación.....	10

1.1	<i>Antecedentes Internacionales</i>	10
1.2	<i>Antecedentes Nacionales</i>	11
1.3	<i>Antecedentes Locales</i>	13
2.	Marco Teórico.....	14
2.1	Teoría del Desarrollo Evolutivo de Jean Piaget.....	14
2.2	Definiciones de las Actividades Lúdicas	16
2.3	Características de las Actividades Lúdicas	18
2.4	Dimensiones de las Actividades Lúdicas.....	19
2.5	Tipos de Actividades Lúdicas	21
2.6	Importancia de las Actividades Lúdicas en el Desarrollo de las Habilidades Sociales	23
2.7	Factores de Planificación de las Actividades Lúdicas	24
2.8	Teoría Sociocultural de Vygotsky	27
2.9	Definiciones de las Habilidades Sociales	30
2.10	Características de las Habilidades Sociales	32
2.11	Las Habilidades Sociales en el Campo Educativo	33
2.12	Importancia de las habilidades sociales	35
2.13	Dimensiones de las Habilidades sociales.....	36
3.	Definición de términos básicos.....	38
	CAPÍTULO III.....	40
	MARCO METODOLÓGICO.....	40
1.	Caracterización y contextualización de la investigación	40
2.	Hipótesis de la investigación	41
2.1	<i>Hipótesis general</i>	41
2.2	<i>Hipótesis específicas</i>	41
3.	Variables de la investigación	41

3.1 Variable Independiente.....	41
3.2 Variable Dependiente	41
4. Matriz de operacionalización de variables.....	42
5. Población y Muestra	43
5.1 Población.....	43
5.2 Muestra.....	44
6. Unidad de análisis.....	44
7. Métodos.....	44
8. Tipo de investigación.....	45
9. Diseño de Investigación.....	45
10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	46
11. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	47
12. Validez y confiabilidad.....	47
CAPÍTULO IV	49
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	49
1. Resultados de las variables de estudio (Tablas y figuras estadísticas)	49
2. Análisis y Discusión	62
3. Prueba de Hipótesis.....	64
3.1 Prueba de normalidad	64
3.2 Prueba de Hipótesis.....	65
3.3 Prueba de hipótesis específicas	67
CONCLUSIONES	74
SUGERENCIAS.....	75
REFERENCIAS.....	76
ANEXOS.....	85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Matriz de operacionalización de variables.....	42
Tabla 2	Cantidad de estudiantes por grado en la I.E. E “Santa Teresita”	43
Tabla 3	Cantidad de estudiantes de la muestra de estudio	44
Tabla 4	Estadística de fiabilidad.	47
Tabla 5	Estadística de fiabilidad aplicada	48
Tabla 6	Dimensión 1: Habilidades sociales básicas – Pretest.....	49
Tabla 7	Dimensión 2. Habilidades sociales avanzadas - Pretest.....	50
Tabla 8	Dimensión 3. Habilidades sociales relacionados a los sentimientos - Pretest	51
Tabla 9	Dimensión 4. Habilidades alternativas a la agresión - Pretest	52
Tabla 10	Dimensión 1. Habilidades sociales básicas - Postest	53
Tabla 11	Dimensión 2. Habilidades sociales avanzadas - Postest	54
Tabla 12	Dimensión 3. Habilidades sociales relacionado con los sentimientos - Postest	55
Tabla 13	Dimensión 4. Habilidades alternativas a la agresión - Postest.....	56
Tabla 14	Total habilidades Sociales - Pretest	58
Tabla 15	Total habilidades Sociales – Postest	59
Tabla 16	Comparativo habilidades Sociales Pretest y Postest.....	60
Tabla 17	Prueba de Normalidad.....	65
Tabla 18	Prueba estadística de Wilcoxon	66
Tabla 19	Prueba estadística de contraste.....	67
Tabla 20	Estadísticos descriptivos de las habilidades sociales en el Pre-Test.....	68
Tabla 21	Estadísticos descriptivos de las habilidades sociales en el Post-Test	71
Tabla 22	Matriz de Consistencia.....	171

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Dimensión 1: Habilidades sociales básicas - Pretest.....	49
Figura 2 Dimensión 2. Habilidades sociales avanzadas - Pretest	50
Figura 3 Dimensión 3. Habilidades sociales relacionados a los sentimientos - Pretest.....	51
Figura 4 Dimensión 4. Habilidades alternativas a la agresión - Pretest	52
Figura 5 Dimensión 1. Habilidades sociales básicas - Postest	53
Figura 6 Dimensión 2. Habilidades sociales avanzadas - Postest.....	54
Figura 7 Dimensión 3. Habilidades sociales relacionado con los sentimientos - Postest.....	55
Figura 8 Dimensión 4. Habilidades alternativas a la agresión - Postest	57
Figura 9 Total habilidades Sociales - Pretest.....	58
Figura 10 Total habilidades Sociales - Postest	59
Figura 11 Comparativo habilidades Sociales Pretest y Postest	61
Figura 12 Gráfica hipótesis de nivel de formación integral.....	69
Figura 13 Gráfica hipótesis de nivel habilidades investigativas.....	72

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar si la aplicación de las actividades lúdicas mejora las habilidades sociales, en las estudiantes de primer grado “B”, de primaria de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, 2022. En la investigación realizada se utilizó el método hipotético - deductivo, fue aplicada, de alcance longitudinal, de enfoque cuantitativo, de diseño pre – experimental. Con una población de 1030 estudiantes y la muestra estuvo conformada por 31 estudiantes de primer grado “B” de la I.E.E “Santa Teresita”. Como instrumentos de medición de la variable dependiente: habilidades sociales, se utilizó la técnica de observación y como instrumento una ficha de observación, con una confiabilidad de ,804 según el alfa de Cronbach. Finalmente, los resultados del Pre test y Post Test fueron presentados en tablas y figuras, de acuerdo a cada dimensión, lo cual permitió realizar su interpretación de cada una de ellas de manera detallada según la información obtenida. Obteniendo los siguientes resultados, según la comprobación de hipótesis al comparar el pre test y post test, se obtuvo Sig. P = ,000 < 0.05, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alternativa. Concluyendo que las actividades lúdicas mejoran las habilidades sociales de las estudiantes de primer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, 2022.

Palabras claves: Actividades lúdicas, habilidades sociales.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the influence of recreational activities to improve social skills, in first grade student's "B", of the Emblematic Educational Institution "Santa Teresita" Cajamarca, 2022. The research carried out used the hypothetical method - deductive, it was applied, explanatory level, longitudinal scope, and quantitative approach and pre-experimental design. With a population of 1030 students and the sample consisted of 31 first grade student's "B" of the I.E.E "Santa Teresita". As instruments for measuring the dependent variable: social skills, the observation technique was used and an observation sheet as an instrument, with a reliability of .804 according to Cronbach's alpha, appropriate for the context. Finally, the results of the Pretest and Posttest were presented in tables and figures, according to each dimension, which allowed for a detailed interpretation of each of them according to the information obtained. Obtaining the following results, according to the hypothesis verification when comparing the pretest and posttest, Sig. $P = ,000 < 0.05$ was obtained, rejecting the null hypothesis and accepting the alternative hypothesis. Concluding that recreational activities significantly influence the social skills of first grade student's "B" of the Emblematic Educational Institution "Santa Teresita" Cajamarca, 2022.

Keywords: Recreational activities, social skills

INTRODUCCIÓN

En los últimos años se ha evidenciado grandes cambios en la sociedad por ejemplo la pérdida de valores, control de las emociones, habilidades sociales, entre otras, como consecuencia del avance de la ciencia y la tecnología, en ese sentido, se ha ido dejando de lado las actividades lúdicas, siendo esto reemplazados por la pantalla de un celular, computadora, Tablet, etc. Esto ha generado que las niñas desde temprana edad tengan dificultades para desarrollar sus habilidades sociales, afectando sus relaciones interpersonales.

La presente investigación aborda como las actividades lúdicas mejoran las habilidades sociales de las estudiantes de 1° “B” de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” – Cajamarca. Su propósito fue determinar si las actividades lúdicas mejoran las habilidades sociales. Ya que; las habilidades sociales constituyen un amplio campo de investigación, con importantes desarrollos teóricos. En las últimas décadas se ha despertado un gran interés por el desarrollo de las habilidades sociales en las personas, ya que actualmente las organizaciones saludables las señalan como mecanismos imprescindibles, por su importancia en el desarrollo de nuestras interacciones cotidianas con las demás personas.

Las habilidades sociales que se desarrollan a partir de las experiencias vividas son determinantes para el desarrollo niño, esto le permitirá crear una imagen propia de sí mismo y de su entorno. Cada palabra, acto o relación determinarán su desarrollo emocional y por tanto su forma de relacionarse consigo mismo y con los demás. (Soler, Diaz, Escolano y Rodríguez, 2018 p. 351)

Diversas teorías de las habilidades sociales manifiestan que surgen desde la relación madre e hijo, mediante factores biológicos, cognitivos y emocionales, lo cual se ve reflejado más adelante en personas más seguras y estables emocionalmente.

En conclusión, es importante el desarrollo de las habilidades sociales en los niños desde la etapa escolar, ya que a partir de dichas habilidades los niños son capaces de gestionar sus emociones y pensamientos, por ende, esto facilita a su socialización y aprendizaje integral. Es por eso que se presenta este estudio estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo I se aborda la problemática actual y planteamiento del mismo, de igual manera la justificación teórica, práctica y metodología, delimitación espacial, así como los objetivos que se formulan en la investigación.

En el capítulo II denominado marco teórico, se tiene una posición referencial, desde una perspectiva internacional, nacional y local en relación con las variables de estudio. Así mismo como una posición conceptual, en donde los modelos y enfoques teóricos lo sustentan, dicho capítulo concluye con la definición de términos básicos.

En el capítulo III, hace referencia al marco metodológico, en donde, se presentan la caracterización de la investigación, la hipótesis, así como la presentación de las variables conceptualizadas y operacionalizadas, además de las técnicas e instrumentos para la recolección y análisis de datos.

En el capítulo IV, se reportan los resultados en función a los objetivos planteados, sus descripciones por tablas y figuras, así como la discusión de los resultados en donde se toma en cuenta y se analiza con las teorías que sustentan la investigación y los antecedentes encontrados como referentes.

Finalmente, el informe contiene las conclusiones, sugerencias y referencias. Se anexan los apéndices y el material que se utilizó para el desarrollo de la investigación.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE LA INVESTIGACION

1. Planteamiento del problema

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020), en sus estudios realizados en América Latina y el Caribe han encontrado falta de coincidencias entre las habilidades sociales que demanda el mercado laboral y las habilidades adquiridas en la escuela. Para superar esta problemática los sistemas educativos nacionales le ponen mayor énfasis en el desarrollo de las habilidades y fortalecerlas, priorizando las zonas rurales y las poblaciones más vulnerables. El desarrollo de habilidades sociales puede generar grandes beneficios para los individuos, sus familias y los países de la región. Su desarrollo contribuye a aumentar la cohesión social y lograr un mayor desarrollo económico a nivel de país y de región; además de ayudar a la construcción de sociedades más igualitarias, favorecen el crecimiento económico sostenible y la inserción laboral de los adolescentes, y permite alcanzar mejores resultados académicos y disminuir los riesgos sociales.

La educación siempre ha sido una pieza fundamental, para alcanzar mejores niveles de bienestar social, ya que enriquece la cultura, el espíritu y sobre todo los valores, que hoy en día se están perdiendo, y todo aquello que nos caracteriza como seres humanos. Sin embargo, en algunos casos se da más importancia al éxito académico que al desarrollo de las habilidades sociales, por ello se tiene una principal preocupación, el cómo aprender a convivir, ya que esto es uno de los pilares de la educación, además de incorporar aspectos relativos a las habilidades sociales para enriquecer la práctica metodológica y así aportar a la formación integral de los estudiantes. Según Delors y otros (1996), la educación en sus distintas estructuras, tiene como fin establecer entre las personas vínculos sociales procedentes de relaciones comunes. Los medios de socialización empleados

cambian de acuerdo a la diversidad de las culturas y las circunstancias en las que se presente, sin embargo, la finalidad principal de la educación es el desarrollo del ser humano en su dimensión social. El cual se define como vehículo de las culturas y los valores, como construcción de un espacio de socialización. (p.55)

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2016) según un estudio realizado a nivel internacional menciona que: tanto los niños como adolescentes necesitan desarrollar sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera equilibrada para tener éxito en la vida. Las habilidades cognitivas influyen en el éxito educativo. A la vez las habilidades sociales y emocionales, como la perseverancia, la socialización, y la autoestima han demostrado tener influencia sobre los logros sociales, la salud y evitan problemas de conducta. Además, estimulan a los niños a tener la capacidad de éxito dentro y fuera de la escuela. (p. 5)

En el Perú a pesar de los grandes esfuerzos que hace el sistema educativo, se observa que persisten deficiencias en las habilidades sociales de los niños, lo cual conduce a una falta de capacidad de integración, así como de “adaptación a nuevas condiciones”, lo que a su vez es perjudicial para los niños, así como la su capacidad de intercambiar experiencias, lo que promueve la amistad y la armonía en diversos aspectos del desarrollo humano.

Según la Encuesta Nacional de Relaciones Sociales del Perú (ENARES, 2019), el 68,9% de niños y niñas han experimentado tanto violencia física y/o psicológica en sus hogares y/o escuela, afectándolos a nivel físico, psicológico, emocional, intelectual y social, lo cual ha generado como consecuencia, la deficiencia de habilidades sociales en los niños.

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2021), menciona que nuestro sistema educativo apuesta por un enfoque basado en el desarrollo de competencias. En donde el ser competente

implica que una persona es capaz comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que tiene para resolverla. Teniendo en cuenta la importancia del acompañamiento al desarrollo de los procesos cognitivos y socioafectivos en las y los estudiantes. (p. 4)

En el enfoque basado en competencias, también se tiene en cuenta los enfoques transversales, en especial el enfoque búsqueda de la excelencia, el cual busca el desarrollo de la capacidad para el cambio y la adaptación, que garantiza el éxito personal y social, es decir, la aceptación del cambio orientado a la mejora de la persona: desde las habilidades sociales o de la comunicación eficaz hasta la interiorización de estrategias que han facilitado el éxito a otras personas. (MINEDU,2016, p. 27)

UNICEF (2020), afirma que “las habilidades sociales están relacionadas con la interacción, en donde incluyen las habilidades de comunicación, colaboración, resolución de conflictos y negociación” (p. 6). Actualmente las habilidades sociales en el contexto educativo, están asociadas a la convivencia escolar. Tanto en el aula y la escuela, ya que, es el contexto social en donde los niños pasan gran parte de su tiempo relacionándose entre sí. La escuela constituye, uno de los entornos más importantes para el desarrollo social de los niños, en donde se potencializan habilidades sociales en los estudiantes.

Candela y Benavides (2020), en su estudio realizado en Ecuador, mencionan que las actividades lúdicas, favorecen al desarrollo de las aptitudes, habilidades sociales, el sentido del humor y la motivación para el aprendizaje del niño. Asimismo, Lacunza y Contini (2009), afirman que a través de las actividades lúdica se mejoran las habilidades sociales, ya que van ayudando al niño a controlar y manifestar sus emociones e interiorizar reglas sociales, Es decir, los niños a través de las actividades lúdicas, van adquiriendo conocimientos, habilidades sociales, costumbres

y reglas, desde temprana edad. Para ser capaces de comprender cómo deben relacionarse con sus pares.

En la región Cajamarca la formación se encuentra orientado mayormente al aspecto cognitivo, dejando a un lado las habilidades sociales y siendo la base para alcanzar una convivencia saludable. Por experiencia personal, he evidenciado este problema en estudiantes del primer grado de la I.E.E “Santa Teresita” del Nivel primario, pues en algunos casos no logran controlar sus emociones, no son tolerantes, se frustran con facilidad, les cuesta trabajar en equipo y cuando lo hace solo se relacionan con compañeros de su afinidad dejando de lado a los demás, les cuesta transmitir sus ideas o expresar lo que piensan. Pues la pandemia trajo como consecuencia que las estudiantes no puedan desarrollar sus habilidades sociales de manera adecuada, pues no estaban en contacto y no se conocían en persona.

La investigación surge por observación directa realizada en una Institución Educativa de Educación Primaria de la localidad, en donde presenta dificultades en sus relaciones sociales, con el objetivo de determinar si las actividades lúdicas mejoran las habilidades sociales de las estudiantes de primer grado “B” de la I.E.E “Santa Teresita” de Cajamarca en el año 2022, según lo que menciona Díaz y Alberca (2017) “necesitamos incorporar en nuestros salones de clase costumbres de labores en grupo por medio de dinámicas, cuentos y entretenimiento, a fin de conseguir la socialización abierta en los niños”(p. 7).

2. Formulación del problema

2.1 Problema general

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el mejoramiento de las habilidades sociales, en las estudiantes de primer grado “B” de educación primaria, ¿de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” de Cajamarca en el año 2022?

2.2 Problemas derivados

¿Cuál es el nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” de Cajamarca en el año 2022, antes de la aplicación de actividades lúdicas?

¿Cuál es el nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” de Cajamarca en el año 2022, después de la aplicación de actividades lúdicas?

3. Justificación de la investigación

3.1 Teórica

El propósito de esta investigación es contribuir al conocimiento existente sobre las actividades lúdicas (juegos), basadas en la teoría de Piaget (1956), las cuales están presentes desde los primeros años de vida, así como también contribuyen a desarrollar y mejorar las habilidades sociales. Los resultados de la investigación servirán para que oriente la selección y aplicación de las actividades lúdicas pertinentes a fin de mejorar las habilidades sociales de las estudiantes

3.2 Práctica

Esta investigación se realizó, porque existía la urgente necesidad de solucionar el deficiente nivel de habilidades sociales de las estudiantes de primer grado “B”, de educación primaria de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” de Cajamarca. Desde este punto de vista, la investigación contribuirá a como desarrollar y mejorar las habilidades sociales.

3.3 Metodológica

En esta investigación se elaboró un programa de actividades lúdicas pertinentes para el mejoramiento de las habilidades sociales de las estudiantes, así mismo una ficha de observación para medir el nivel de las habilidades sociales, la cual fue validada y comprobada su confiabilidad. Los resultados de la investigación determinaron en que, medida las actividades lúdicas, mejoran las habilidades sociales de las estudiantes. Los resultados obtenidos de esta investigación deben ser socializados entre los docentes de nuestro sistema educativo regional, para que sirva como antecedente de futuras investigaciones y como referente metodológico para poder remediar el problema de las deficientes habilidades sociales.

4. Delimitación de la investigación

4.1 Espacial

La investigación se realizó en la I.E.E “Santa Teresita”, en las estudiantes de primer grado “B” del nivel primario – Cajamarca.

4.2 Temporal

Se desarrolló desde el mes de octubre a diciembre del 2022.

5. Objetivos de la Investigación

5.1 Objetivo general

Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el mejoramiento de las habilidades sociales, en las estudiantes de primer grado “B” de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, 2022.

5.2 Objetivos específicos

Identificar el nivel de habilidades sociales, en las estudiantes de primer grado de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, 2022 antes de la aplicación de actividades lúdicas.

Identificar el nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B” de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca 2022, después de la aplicación de actividades lúdicas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes de la Investigación

1.1 Antecedentes Internacionales

Aucasi (2022), en su investigación: *Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana, 2020*. Tuvo como objetivo determinar la influencia de las estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes quechua hablantes. Dicha investigación fue cuantitativa, de tipo experimental, mediante el diseño preexperimental. En donde se tuvo como muestra 17 estudiantes, a través del instrumento escala de apreciación sobre habilidades sociales, los resultados fueron procesados mediante la prueba estadística Wilcoxon. Donde muestran que el nivel de significancia es igual a 0,000, que es menor a 0,05; por lo que, se llegó a conclusión que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes quechua hablantes de la Institución antes mencionada.

Ylarragorry (2018), en su tesis de pregrado, titulada: *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*, en Argentina. Tuvo como objetivo determinar cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños. Con un tipo de estudio aplicado, exploratorio y descriptivo. La muestra seleccionada fue escogida de forma intencional, los niños que fueron evaluados pertenecen a tercer grado de una institución pública de la localidad de Seguí- Entre Ríos. Para la misma se tuvo en cuenta a un grupo conformado por 14 niños entre 8 y 9 años de edad, de ambos sexos. Con la técnica de recolección de datos, en donde, se administró un cuestionario antes y después de la intervención de un programa de Juegos Cooperativos. El mismo que fue aplicado a lo largo de tres meses, de dos veces por semana durante 40 minutos. Los

resultados obtenidos se analizaron cuantitativamente; donde se pudieron observar progresos en las conductas sociales, como aumento en la Asertividad, disminución de la Agresividad e Inhibición. Concluyendo que los juegos cooperativos favorecen el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 8 y 9 años de edad.

González y Rodríguez (2018), en su tesis de pregrado en la Universidad Estatal de Milagro en el Ecuador, titulada: *Las Actividades Lúdicas como Estrategias Metodológicas en la Educación Inicial*. Tuvo como objetivo determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial considerando el valor y relevancia que hoy en día tienen las estrategias dentro y fuera del aula, en el cual se incrementa la importancia que tiene el juego en el avance social y cognitivo de los estudiantes en sus diferentes niveles de crecimiento en especial en sus primeros años de vida los cuales son importantes y significativos para su desarrollo integral. Obteniendo como resultados que las actividades lúdicas contribuyen de manera efectiva en el mejoramiento del comportamiento de los estudiantes, fortaleciendo a su vez las relaciones interpersonales para lograr una convivencia de armonía en la escuela y en su entorno.

1.2 Antecedentes Nacionales

Ruíz (2021), en su tesis: *Aplicación del Programa Actividades Lúdicas para Habilidades Sociales en Estudiantes de la I.E.I N° 430 San José de Berseba, Distrito de Ramón Castilla Loreto 2021*. Tuvo por objetivo, evaluar el efecto de la aplicación del Programa Actividades Lúdicas en las habilidades sociales de su muestra estudiada. Dicha investigación fue de tipo experimental, con un diseño pre experimental del tipo: diseño pre-test y post-test con un solo grupo. La población estuvo conformada por todas los estudiantes de la IEI N° 430 San José de Berseba, matriculadas en el año 2021, con un total de 31 estudiantes y se realizó un muestreo probabilístico tipo censal y

se tuvo un total de 31 estudiantes en la muestra. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron la entrevista y la observación directa, la hoja de entrevista y la hoja de recolección de datos. Concluyendo que la aplicación del Programa Actividades Lúdicas tuvo un efecto positivo en las habilidades sociales de los estudiantes.

Escobar (2020), en su tesis: *Actividad Lúdica como Estrategia Didáctica en la Socialización de los Estudiantes de una Institución Educativa de Ayacucho*. Tuvo como objetivo determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la socialización en los estudiantes de 2° de la I.E N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" de Corocora. Dicha investigación fue de tipo aplicado, nivel explicativo y con un diseño pre – experimental, de aplicación de pre test y post test. Su población estuvo conformada por 42 niños y una muestra de 19 estudiantes. Como instrumento utilizo una ficha de observación. Llegando a la conclusión que la actividad lúdica como estrategia didáctica ha influido significativamente en la mejora de la socialización de los alumnos.

Villamar (2020), en su tesis: *Actividades lúdicas y capacidades emocionales en niños de 2° grado de primaria, Durán - 2020*. El objetivo fue establecer la lúdica como una estrategia pedagógica que potencie la capacidad emocional y optimice el rendimiento académico de los estudiantes, la metodología de la investigación fue de enfoque cuantitativo al usar técnicas para recoger información de los involucrados como encuestas y fichas de observación pues se resalta la descripción del problema estudiado y la actitud de los individuos. Llegando a la conclusión que fue de gran beneficio tanto para los estudiantes y docentes en captar y asimilar las diferentes estrategias que posee el proceso de enseñanza - aprendizaje, demostrando que la aplicación las actividades lúdicas contribuyen a mejorar sus capacidades emocionales y a la vez a la construcción

de sus conocimientos así mismo, en la contribución de habilidades competitivas, cognitivas, afectivas, sociales que permitirán relacionarse con facilidad en su entorno.

1.3 Antecedentes Locales

Briones (2020), para obtener el título profesional de segunda Especialidad en Educación Inicial, en la Universidad Nacional de Cajamarca, titulada: *Utilización de Estrategias Lúdicas Innovadoras para Resolver Problemas de Cantidad en los Niños y Niñas de 05 Años de la I.E.I. N° 860 Cutiquero - Ugel Cajamarca, 2016*. Dicho objetivo fue utilizar estrategias lúdicas innovadoras para la resolución de problemas de cantidad. La metodología que se utilizó para dicha investigación fue la de acción de la práctica pedagógica. Los instrumentos que se utilizaron, fueron diarios de campo, lista de cotejo de entrada y salida, diarios reflexivos y las listas de cotejo de las sesiones de aprendizaje y un plan de acción para la ejecución de las 10 sesiones de aprendizaje. Se llegó a la conclusión que la utilización de estrategias lúdicas innovadoras permitió resolver de manera significativa problemas de cantidad en los estudiantes de 05 años, de la institución antes mencionada. Lo cual queda demostrado de manera estadísticamente en los resultados obtenidos en la prueba de salida, en comparación a la prueba de entrada.

No se encontraron más antecedente locales, ya que no existe investigaciones recientes sobre la problemática abordada.

2. Marco Teórico

2.1 Teoría del Desarrollo Evolutivo de Jean Piaget

A través del tiempo aún no se conoce con certeza el origen de las actividades lúdicas, sin embargo, son parte esencial de cada uno de nosotros, desde nuestros primeros años de vida. Ya que gracias a ellas podemos ir relacionándonos con nuestros pares, y demás integrantes de la sociedad, estas actividades permiten que los niños desde muy pequeños aprendan a desarrollar sus habilidades sociales, ya sean para entablar una conversación, expresar sus emociones, respetar reglas, dar las gracias en situaciones que las ameriten. Piaget (1956), menciona que surgen gradualmente de la adaptación general indiferenciada. (p. 144)

Es decir que se van dando de manera sucesiva o gradualmente a medida que el sujeto va desarrollándose, de acuerdo a su adaptación del medio en donde se desarrolla sin realizar alguna diferenciación. Es así que Piaget (1956), distingue tres periodos principales en el desarrollo cognoscitivo, con sus subestadios cada uno de ellos, el primero es el periodo sensomotriz, el segundo es el periodo de operaciones concretas con clase, relaciones y números y el tercer periodo es el de operaciones formales.

El periodo sensomotriz va desde el nacimiento hasta los dieciocho meses de vida, el periodo de operaciones concretas con clases, relaciones y números va desde los dieciocho meses de vida hasta los doce años, esta etapa se subdivide en dos periodos, el preoperativo que va desde los dieciocho meses hasta los siete años, este subperiodo se divide en dos estadios, el estadio preconceptual que se da desde los dieciocho meses a dos años hasta los cuatro años aproximadamente en este estadio los juegos son simbólicos y de construcción , en este periodo el juego que se reproduce es lo que impresiono al niño ,

recordando lo que le agrada para que esto vaya formando parte de su ambiente, es decir que a través del juego el niño va asimilando su realidad. El estadio intuitivo va desde los cuatro años hasta los siete años, en este estadio los juegos de simulación son menos frecuentes, acá el niño empieza a imitar la realidad, empieza a representar escenas de la vida familiar, en donde tratan de construir modelos exactos. Ejemplo, al jugar con las muñecas y en los juegos colectivos también imitan acontecimientos de la vida familiar, como ir al mercado, viajar en transporte público, etc. En este estadio empiezan a surgir las reglas del juego. En el subperiodo de operaciones concretas va desde los siete años hasta los 12 aproximadamente, en este periodo el juego deja de ser simbólico y desaparecen los amigos imaginarios, los niños empiezan hacer a construir modelos exactos de su entorno. El periodo de las operaciones formales se da desde los doce años a más, dichas operaciones se inician mediante la cooperación con los demás, en la adolescencia la vida social se va formando con los intercambios de puntos de vista y comentarios de grupo, ya que se empieza a engendrar la lógica en la mente del niño, es decir que empieza el razonamiento.

Al hablar de actividades lúdicas, refiriéndonos a los juegos, como menciona Piaget, dichas actividades están presentes desde los primeros años de vida, pero son más relevantes en el segundo periodo de las operaciones concretas con clases, relaciones y números, en esta etapa los juegos empiezan a ser simbólicos, el niño a través del juego va asimilando su realidad, es decir que se va acomodando a lo que ve en su alrededor, a lo que más le impresiona. También se va dando el juego de construcción, en donde el niño va dejando de lado el juego simbólico, y a través del juego empieza a construir modelos exactos de su realidad, como el jugar con muñecas y decir que son sus hijas, hermanas en los juegos colectivos empiezan a imitar actividades de la vida cotidiana de la familia como

ir de compras, viajar en un avión, etc. Además, en esta etapa surgen las reglas para el desarrollo de las actividades lúdicas, para poner límites a las situaciones que se presenten.

De lo antes mencionado se afirma, que las actividades lúdicas ayudan a mejorar las habilidades sociales ya que a través de ellas entablamos conversaciones, respetamos reglas, manifestamos y controlamos nuestras emociones, nos ayuda a relacionarnos con los demás, en las actividades colectivas nos permite trabajar en equipo para cumplir con el fin propuesto. en conclusión, el desarrollo de las actividades lúdicas mejora las habilidades sociales, desde los primeros años de vida, si estas están ausentes será complicado el desarrollo de dichas habilidades, ya que gracias a ellas somos capaces de desarrollar relaciones interpersonales.

2.2 Definiciones de las Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas, son aquellas que se pueden realizar en el tiempo libre con el objetivo de liberar tensiones y obtener placer, diversión y entrenamiento. Además, debe promover el desarrollo de aptitudes físicas y sociales. (Candela y Benavides,2020)

Para González y Rodríguez (2018), las actividades lúdicas contribuyen de manera efectiva en el mejoramiento del comportamiento de los estudiantes, fortaleciendo a su vez las relaciones interpersonales para lograr una convivencia de armonía en la escuela y en su entorno. (p.1)

Piedra (2018) expone la importancia que tiene el juego como actividad lúdica para el autoconocimiento, y el conocimiento de los otros, asumiendo distintos roles dentro del juego en donde permiten la construcción de otras situaciones, y paralelamente la de sí mismo dentro y fuera del rol que se asume en las fantasías del juego. (p. 6)

Jiménez (2015), menciona que el fenómeno lúdico o a la lúdica, se manifiesta en diferentes formas de expresión cultural como por ejemplo en las expresiones folclóricas, artísticas, en las competencias, en el juego infantil, en los carnavales, entre otros. Lo cual manifiesta, que la lúdica no se reduce simplemente al juego como se tiende a pensarse, ni tampoco a la infancia; es decir, que el acto lúdico está presente en las diversas etapas de la vida del ser humano. (p. 6)

Para Gómez, Molano y Rodríguez (2015), la actividad lúdica es atractiva y motivadora, pues capta la atención de los estudiantes hacia un aprendizaje específico, muestra beneficios, en donde el niño va adquiriendo conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, además fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora la agilidad y flexibilidad del organismo, particularidades que son importantes para reconocer en el niño sus diferentes etapas del desarrollo.(p. 12)

Maturana (2003), sostiene que el juego como manifestación lúdica, permite reconocernos como personas. Pero no se trata de cualquier juego, sino del juego que nos permite ser y reconocer la legitimidad del otro en la convivencia, además, que el reconocimiento del otro solo ocurre desde el amor, pues es la emoción que funda lo humano y por tanto lo social. (p.4)

Con lo antes mencionado se afirma que las actividades lúdicas se encuentran presentes en todas las etapas de nuestra vida, y nos permiten desarrollar capacidades físicas

y sociales, además de fomentar las relaciones de colectividad, entretenimiento, creatividad, competición, lo que va permitiendo la construcción de situaciones de su entorno, y paralelamente la de sí mismo dentro y fuera del rol que se asume en las fantasías del juego. Asimismo, permite la convivencia con los demás, fortalece las relaciones interpersonales y sociales.

2.3 Características de las Actividades Lúdicas

Se puede entender por actividades lúdicas a los juegos de mesa, salida con amigos, ir a un parque de diversiones, todo lo que resulte placentero a las personas puede ser considerado juego u ocio lúdico. Caballero (2021), menciona que las experiencias de carácter lúdico deben tener ciertas características como:

- a. Fomentar la imaginación.
- b. Mejorar la creatividad.
- c. Estimular la concentración.
- d. Impulsar la relación con otras personas si el juego es grupal.
- e. Ayudar a la formación de la personalidad.
- f. Ayuda a liberar tensiones.
- g. Debe generar alegría, diversión y entretenimiento en las personas.
- h. Tener la libertad para entrar o salir del juego cuando se desea.
- i. La actividad lúdica debe lograr una satisfacción física, mental y espiritual.
- j. Promover el desarrollo de aptitudes físicas y sociales.

- k. Mejorar el sentido del humor.
- l. Desarrollar el conocimiento y la adquisición conceptos.

2.4 Dimensiones de las Actividades Lúdicas

Desde los primeros años de vida, el juego es un facilitador del desarrollo integral. Todo lo sé que aprende a través del juego lo comprendemos de manera más rápida y eficaz. Por ende, es importante el desarrollo de las actividades lúdicas en el entorno educativo, porque ayuda a motivar a los niños con dichas actividades, y resulta mucho más sencillo.

Kadoora (2018), menciona que las actividades lúdicas son esenciales, ya que aborda diferentes dimensiones:

a. Dimensión afectiva-emocional

Se muestra en la expresión y control de las emocional a través de las actividades lúdicas, es una acción da placer, satisfacción y motivación. Además, permite al niño aprender a controlar la ansiedad que le produce algunas situaciones de la vida diaria como, por ejemplo, la pérdida de un juguete, o no poder salir a jugar porque está lloviendo. A través de las actividades lúdicas o juego se manifiestan las emociones y se estimula la autoestima y la autoconfianza en el niño.

b. Dimensión social

Se evidencia en la integración, adaptación, igualdad y convivencia con los demás. El primer recurso que tiene los niños son las actividades lúdicas, para iniciar sus primeras habilidades sociales. Conforme, el niño se va relacionando con otros aprende a adecuar conductas deseables como compartir, saludar, respetar turno y además aprende a no manifestar conductas no deseables como pegar a los demás o ejercer su voluntad. En

el nivel social el juego es básico porque es un elemento socializador que facilita construir la forma en que nos relacionamos con los demás. Permite conocer y respetar las normas, fomenta la comunicación, promueve la cooperación y favorece los procesos de inserción social.

c. Dimensión cultural

Es la transferencia de tradiciones y valores de generación en generación. El dónde permite que niño imite elementos de su entorno en el que vive, interactúe con su ambiente y entienda su complejidad. Asimismo, se puede apreciar la reacción del niño, a las propuestas culturales impuestas. Además, es un modo de adaptarse, de comunicación y de ir conociendo el mundo adulto.

d. Dimensión creativa

Hace referencia a la inteligencia creativa. Pues las actividades lúdicas van potencializando la imaginación a través del juego simbólico. La creatividad permite la agilización del pensamiento y el desarrollo de habilidades. Consiste en ver lo que otros no ven y de realizar cambios en el ambiente de un modo evidente para los demás. Un contexto lúdico es facilitador del pensamiento creativo pues desarrolla la autonomía de pensamiento y expresión, la capacidad productiva e imaginativa.

e. Dimensión cognitiva

Es el ejercicio para el cerebro. Los juegos operacionales favorecen el desarrollo del pensamiento. Además, favorece el proceso de abstracción del pensamiento, es decir, la creación de representaciones mentales.

f. Dimensión sensorial

A través de las actividades lúdicas el niño puede encontrar diversas sensaciones que no lograría experimentar de otro modo. Permite la observación de las propias posibilidades sensoriales y motoras.

g. Dimensión motora

Es la dimensión más elemental de las actividades sociales. Favorece la adquisición del esquema corporal, asimismo permite el aprendizaje de las relaciones causa-efecto. Se da cuenta que lo que hace modifica su entorno, originando unas reacciones en los demás y así se reconoce a sí mismo como agente causante de cambios.

2.5 Tipos de Actividades Lúdicas

El concepto lúdico proviene del idioma latín, específicamente de la palabra “*ludus*” que se traduce como juego, diversión o broma. (Real Academia Española, s.f.). Por tal motivo se ha tomado en cuenta los siguientes juegos como tipos de actividades lúdicas:

- a. ***El Juego funcional.*** Es característico del periodo sensorio-motor (desde el nacimiento hasta aproximadamente los dos años de edad). Desde los primeros meses, los bebés repiten todo tipo de movimientos y gestos por pura satisfacción, ayudando a reforzar lo que ya han adquirido. Les encanta la iteración, los resultados instantáneos y los diversos efectos resultantes. Estas acciones generalmente afectan el contenido sensorial y motor; son simples ejercicios o un conjunto de acciones. Suelta y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro, etc.

- b. ***Los Juegos simbólicos.*** Es característicos del periodo preoperatorio (alrededor de 2 a 4 años y en adelante). Es la representación de un elemento por otro. El lenguaje también comienza a esta edad donde apoyará fuertemente esta nueva capacidad de representación. Otro cambio muy importante que surgió en esta ocasión fue la capacidad de los juegos de fantasía: se cambiaron los objetos para representar otras que no existían, por lo que, el bloque de madero se transforma en camión, la muñeca prefigura a una niña, etc. Lo principal ya no es el acto que se realiza sobre los objetos, sino lo que estos representan. El infante empieza a “hacer como si”: asignar una serie de significados a los objetos bastante claros, imita hechos imaginarios, interpreta razonablemente escenas a través de roles y personajes imaginarios o reales, coordina con un grado creciente de complejidad, múltiples roles y situaciones divergentes.
- c. ***Los Juegos de construcción.*** Estos no constituyen un paso más en la secuencia evolutiva. Representan un terreno común, reduciendo la brecha entre los diferentes niveles de juego y los comportamientos adaptativos. Por lo tanto, cuando un grupo de movimientos, manipulaciones o acciones está completamente coordinado, el infante sugerirá inmediatamente un final y una tarea exactos.
- d. ***Los Juegos de reglados.*** Estos se muestran de forma gradual y muy confusa entre los 4 y 7 años. Su apariencia depende en gran medida del entorno en que crece el infante y los patrones disponibles para él. La presencia de adultos y asistencia al jardín preescolar facilita que se interesen por este tipo de juegos.

e. *El Juego didáctico*. Es una técnica educativa participativa orientada a la implementación de métodos de dirección y estilos de conducta adecuados en los estudiantes, asimismo impulsando la disciplina con un correcto nivel de decisión y autodeterminación; asimismo promoviendo la disciplina con un alto grado de sana toma de decisiones y autodeterminación; También establece que no solo fomenta el logro de conocimientos y desarrollo de habilidades así mismo ayuda a ganar motivación para aprender; En otras palabras, construye una forma de enseñar de tal manera que brinda diversos procesos para capacitar a los estudiantes en la toma de decisiones para resolver diversos problemas.

2.6 Importancia de las Actividades Lúdicas en el Desarrollo de las Habilidades

Sociales

Romera, Ortega y Monks (2008):

Nos dicen que la falta de habilidades sociales, puede generar la agresividad injustificada y el acoso. La agresividad injustificada puede ser considerada un antecedente del fenómeno bullying, que podría prevenirse mediante programas educativos adecuados. Pues las actividades lúdicas mejoran las relaciones interpersonales, promueve tanto la competencia para el aprendizaje y el desarrollo social como la calidad de las relaciones interpersonales. (p. 2)

Es decir que las actividades lúdicas pueden evitar que se genere las agresividades sin justificaciones, por ende, los docentes juegan un papel importante en donde a través de las actividades lúdicas busquen desarrollar y mejorar no solo el aprendizaje de sus

estudiantes sino también sus habilidades sociales según sus necesidades. “Las habilidades sociales son aprendidas, por lo tanto, los docentes por medio de actividades lúdicas pueden planificar situaciones en donde el niño aprenda sin imposiciones las conductas aceptadas y adecuadas de su entorno” (Guzman,2018, p.153). En otras palabras, las actividades lúdicas permiten mejorar las habilidades sociales sin obligaciones, sino de manera voluntaria, pues mejorando dichas habilidades estamos contribuyendo a la formación de un buen ciudadano, seguro y respetuoso de reglas que interpone la sociedad.

2.7 Factores de Planificación de las Actividades Lúdicas

La Fundación de Desarrollo Educativo (OED, 2017), menciona ocho factores para la planificación de las actividades, como manera de animar y acompañar a los docentes que desean poner en práctica las herramientas lúdicas en el aula, para su ejecución de forma eficaz y reflexiva. Partiendo de la base, que la activación de herramientas, recursos o actividades lúdicas en el contexto escolar, debe ser acompañada de una aproximación lúdica al aprendizaje, o sea, una metodología con el propósito de la producción de conocimientos y cumplimiento de objetivos pedagógicos, de forma planificada y contextualizada. (p.3)

Los factores son los siguientes:

a. Situación Inicial

Para establecer cuáles son los objetivos de la actividad o actividades lúdicas que llevarán a cabo, es preciso preguntarse cuál es la situación que requiere cambiar o potencializar. En este contexto, se sugiere la utilización de juegos o herramientas

lúdicas, que promuevan las conductas que se espera que desarrollen los estudiantes y practiquen, más que de prevención de conductas.

b. Objetivo

Es el componente fundamental para la incorporación de nuevo material educativo, que se quiere utilizar en la escuela y el cual genera preguntas sobre el por qué se quiere utilizar ciertas herramientas lúdicas en los espacios de aprendizaje y cuál es su propósito. El objetivo de la innovación debe ser su columna vertebral, ya que de ello dependerá la organización de lo demás. En el entorno pedagógico, este objetivo debe apuntar a producir conocimientos o reforzar habilidades vinculadas al currículo escolar.

c. Comunidad escolar

Todas las instituciones educativas son diferentes y cuentan con sus propios lineamientos y formas de funcionamiento, el criterio de uno mismo como agente dentro de la institución con conocimiento de sus prácticas, creencias y recursos, es la mejor manera de evaluar la posibilidad de la utilización de estos instrumentos pedagógicos, evaluando las posibilidades de la institución para innovar y su concordancia con la propuesta de aprender que se pretende lograr a través de los espacios lúdicos.

d. Selección de actividades lúdicas

Al momento de seleccionar actividades lúdicas o material lúdico, se usará, se debe de tener en cuenta distintos factores:

Finalidad: Establecido el objetivo que se pretende alcanzar, es importante saber de qué materiales o actividades lúdicas dispongo y cuáles se enlazan mejor con esta finalidad.

Características de los estudiantes: Al momento de elegir las actividades, es necesario tener en cuenta la edad de los estudiantes y los contenidos que ya dominan, cual fueses el caso que el juego requiera conocimientos de esta clase. Así mismo, saber la cantidad de estudiantes y su organización de los grupos para jugar, esta información nos ayudará a elegir actividades que sean más adecuadas a grupos grandes o pequeños.

Duración: Es importante saber cuánto tiempo los estudiantes dispondrán para jugar, es importante para elegir juegos y actividades cuya duración promedio se adapte.

e. Rol

Es de informar, dar ideas y alentar a los niños en el transcurso del juego. En esta parte el adulto estará alejada de posturas directivas, organizativas, serias y de imposición ya que el niño debe observar a su profesor como alguien a quien puede acudir con una actitud más cómoda.

f. Gestión lúdica

En este punto se resalta la capacidad del juego como recurso pedagógico, el cual puede complementar los procesos tradicionales de aprendizaje. Jugar en primer lugar significa divertirse, entretenerse, estar concentrado de una manera natural, en un contexto donde se permite el desacierto y la experimentación. Así mismo se puede decir que el juego puede ser utilizado como un medio para el aprendizaje,

además constituye una situación beneficiosa para la motivación intrínseca del estudiante, es decir, para querer hacer lo que está haciendo.

g. Contexto de la actividad

Los juegos pueden emplearse en contextos curriculares, recreos o actividades extra curriculares. El espacio físico en donde se realice es variable y depende del tipo de juego que se esté realice, pudiendo ser la misma sala de clases, espacios abiertos como el patio, una biblioteca o una sala acondicionada para dichas actividades, entre otras opciones. Tener en cuenta estos aspectos precisara no sólo el tipo de juego, sino la organización de los estudiantes e inclusive el tipo de objetivo debe lograr.

h. Resultados

Este punto se evidencia si nuestro objetivo definido ha sido alcanzado y es coherente con los resultados.

2.8 Teoría Sociocultural de Vygotsky

Las habilidades sociales, están relacionadas con la interacción con otras personas. Ya que al compartir experiencias con otras personas se va adquiriendo un amplio abanico de alternativas para prever situaciones que puedan ocasionar conflictos en el futuro. El individuo explora su mundo por sí solo y en él va reconociendo, captando y aprendiendo lo que la sociedad divulga. Una forma de adquirir las habilidades sociales es interactuar con otras personas en diferentes ambientes, para ir adaptarse a las situaciones y dar respuestas adecuadas.

Vygotsky (1979), considera que el desarrollo psicológico está ligado a la educación y la cultura. Este proceso dura toda la vida y está determinado por las habilidades sociales, con las relaciones interpersonales que se dan desde el nacimiento. Así mismo valora el papel socializador de la interacción adulto – niño, en la cual van adquiriendo y aprendiendo habilidades sociales. Estas se dan primero a nivel social (interpersonal) y luego a nivel individual (intrapersonal), con esto explica la interiorización de los factores socioculturales. Además, considera a las escuelas como los mejores lugares para que se desarrollen las habilidades sociales, a través de la interacción de los niños con sus pares y otras personas. Asimismo, Vygotsky considera desarrollar, la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), en el cual menciona que las acciones del individuo que al inicio no puede realizar de manera exitosa solo, en interrelación con otras personas, en comunicación con estas y con su ayuda, luego lo pueden cumplir de forma autónoma y voluntaria, se puede decir que es la diferencia entre lo que un niño puede lograr de forma independiente y lo que un niño puede lograr con la orientación y el apoyo de un Otro. Describe a la zona de desarrollo próximo (ZDP) como aquella área donde se debe instruir u orientar de manera más sensible, ya que permite al niño desarrollar, habilidades sociales, que van a ser la base para el desarrollo de las funciones mentales superiores. Además, consideró que la interacción con los pares es una forma eficaz de desarrollar habilidades y estrategias.

Vygotsky (1979), propone dos niveles de desarrollo en los infantes: *el nivel actual de desarrollo y la zona de desarrollo próximo*, la que está en formación, es el desarrollo potencial al que el infante puede aspirar. El educador debe tener en cuenta el desarrollo del estudiante mediante los dos niveles: el real y el potencial, para proponer niveles de avance

y autorregulación mediante actividades de colaboración. Dicha ZDP tiene tres características:

- a. Fijar un nivel de dificultad. El nivel establecido se supone que es el próximo nivel a alcanzar, esto debe ser algo desafiante para el estudiante, pero no demasiado difícil.
- b. Facilitar el desempeño con ayuda. El adulto ofrece una práctica guiada al estudiante con un claro significado del objetivo o resultado de su desempeño.
- c. Evaluar el desempeño independiente. Es el resultado más razonable de una zona de desarrollo próximo, en donde se busca que el niño se desempeñe de manera independiente.

Vygotsky (1979), considera a la educación formal, es decir, la escuela, como fuente de crecimiento humano, porque, introduce contenidos contextualizados, con sentido y orientados al nivel actual de desarrollo del niño, sino al desarrollo próximo. Para él, lo esencial no es la transferencia de habilidades de los que saben más a los que saben menos, sino es el uso colaborativo de formas de mediación para crear, lograr y comunicar. Es decir que a través de la sociedad se logra transmitir los conocimientos, valores y saberes a lo largo de la vida de cada persona. En este proceso de socialización interviene la familia, la escuela y los otros espacios en donde nos desarrollamos.

Con lo mencionado anteriormente, se afirma que las habilidades sociales se van adquiriendo cuando nos relacionamos con las demás personas que nuestro ambiente, en el cual vamos estableciendo relaciones interpersonales, las cuales nos permiten evitar y solucionar conflictos. Además, que a través de dichos desarrollos los niños pueden ir desarrollando sus habilidades sociales, a través de aprendizajes cooperativos, en donde

busquen soluciones para llegar al fin, brindar ayuda, controlar y manifestar sus emociones. Asimismo, la teoría sociocultural de Vygotsky nos permite enfatizar la importancia del contexto social para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, ya que el niño que no está en interacción con sus pares o el mundo que lo rodea no puede manifestar sus habilidades sociales, como entablar una conversación, solicitar ayuda en casos lo amerite, dar las gracias, manifestar sus emociones entre otras.

2.9 Definiciones de las Habilidades Sociales

Dongil y Cano (2014) definen a las “habilidades sociales como un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que nos permiten relacionarlos con otras personas de manera adecuada, expresando nuestros sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diversas situaciones, sin experimentar emociones negativas” (p. 2).

Bances (2019), las “habilidades sociales son un conjunto de capacidades que se desarrollan en el individuo desde la infancia, y que sirven para poder relacionarse con otras personas de manera adecuada. Además, son comportamientos cognitivos y emocionales que se expresan a través de un lenguaje verbal y no verbal” (p.3).

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y derechos de una manera adecuada a la situación. Es decir, generalmente, permiten la resolución de problemas inmediatos y la disminución de futuros problemas, en la medida que el individuo respeta las conductas de los demás (Betina y Contina, 2011).

Según Monjas (1998) las habilidades sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas demandadas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal. Al hablar de habilidades, nos referimos a un conjunto de conductas aprendidas, por ejemplo: decir que no, hacer una petición, responder a un saludo, manejar un problema con una amiga, empatizar o ponerte en el lugar de otra persona, hacer preguntas, expresar tristeza, decir cosas agradables y positivas a los demás.

Roca (2014) manifiesta que las habilidades sociales son una serie de conductas observables, además de los pensamientos y emociones, los cuales ayudan a mantener relaciones interpersonales satisfactorias, en donde los demás respeten nuestros derechos y no nos impidan alcanzar nuestros objetivos.

Tapia y Cubo (2017), manifiestan que las habilidades sociales son conductas manifestables, observables en diferentes situaciones de interacción con otra persona. Además, son respuestas específicas, su efectividad depende del contexto de la interacción y de los parámetros que se activan.

Según León y Medina (2011), las habilidades sociales podría ser definida como la capacidad de ejecutar aquellas las conductas aprendidas, según nuestras necesidades de comunicación interpersonal, respondiendo a las exigencias y demandas de las situaciones sociales de forma efectiva, es decir respuestas pertinentes para desempeñar con eficacia las siguientes funciones: Conseguir reforzadores en situaciones de interacción social, mantener o mejorar la relación con otra persona en la interacción interpersonal, impedir el bloqueo del refuerzo social o mediado socialmente, mantener la autoestima y disminuir el estrés asociado a situaciones interpersonales conflictivas.

Con lo mencionado anteriormente por diversos autores se afirma, que las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que se desarrollan desde la infancia, en el contexto individual e interpersonal, el cual permite transmitir nuestros sentimientos, ideas u opiniones, además de generar relaciones de interacción social, interpersonales, mantener la autoestima, evitar las situaciones conflictivas y el estrés.

2.10 Características de las Habilidades Sociales

Garcés, Santana y Feliciano (2012), afirman que las habilidades sociales están conformadas por dos componentes principales: “no verbales” y “verbales”. Estos componentes contribuyen al proceso de interacción social, y ambos recursos aprendidos están sujetas de presentar déficit.

El lenguaje no verbal es constante y difícil de controlar, ya que se produce de forma inconsciente; su aprendizaje es de forma directa e informal. Por otro lado, el lenguaje verbal es de manera consciente, directa y puede controlarse fácilmente; los errores que se presentan en él, se interpretan como una falta de educación y se presenta de forma directa y formal.

Componentes no verbales

Los componentes no verbales pueden contradecir, reforzar, sustituir, o complementar la información, regulando por completo el significado de lo verbal.

La comunicación no verbal se utiliza para enfatizar un aspecto del discurso; así mismo, permite reemplazar una palabra, por una mirada, que puede indicar, si un comportamiento es correcto o incorrecto. Dentro de los componentes no verbales están los siguientes elementos: mirada, expresión facial, sonrisa, postura corporal,

gestos, proximidad y apariencia personal. (Garcés, Santana y Feliciano ,2012, p.178)

Componentes verbales

La conversación es una herramienta por excelencia la cual se utiliza para poder interactuar con los demás. Según Garcés, Santana y Feliciano (2012), “dentro de los componentes verbales esta: el habla egocéntrica, sugerencias, instrucciones, ordenes, preguntas, charlas informales, retroalimentación, expresión de estados emocionales” (p.178). Es decir que los componentes verbales son aquellos en los cuales utilizamos la conversación para relacionarnos con los demás.

2.11 Las Habilidades Sociales en el Campo Educativo

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2016) menciona que: “el clima socioeconómico de hoy en día presenta nuevos desafíos que afectan el futuro de niños y jóvenes. Si bien el acceso a la educación ha mejorado considerablemente, la buena educación ya no garantiza un empleo; los jóvenes han sido especialmente afectados por el aumento del desempleo después de la crisis económica. También han aumentado problemas tales como la obesidad y la disminución del compromiso y la participación cívica; al mismo tiempo el aumento de la población de edades avanzadas y el panorama ambiental son preocupantes. Además, las desigualdades de logros en los planos laboral y social tienden a crecer. La educación tiene un gran potencial para enfrentar estos desafíos mediante el fortalecimiento de diversas habilidades. Las habilidades cognitivas son importantes, pero las habilidades emocionales y sociales, como la perseverancia, el autocontrol y la resiliencia son de igual importancia. Es preciso

fomentar todas estas habilidades para que los individuos y las sociedades prosperen” (p. 14).

Con lo mencionado anteriormente se puede decir que la educación cumple un papel fundamental, en el desarrollo de las habilidades ya sean cognitivas, emocionales y sociales, formando a los estudiantes para enfrentar los nuevos desafíos, si bien hoy en día el conocimiento no lo es todo para alcanzar un puesto laboral o estabilidad económica, pues se necesita del desarrollo de las habilidades sociales para poder solucionar problemas, entablar relaciones interpersonales y evitar conflictos.

De igual modo, el MINEDU (2016), estima que los estudiantes graduados del sistema estudiantil deberían conseguir competencias y habilidades para construir su propia identidad reconociendo lo que los hace únicos, reconociéndose y valorándose a sí mismos, valorándose a sí mismo, podrá lograr su objetivo. Evalúe sus sentimientos y comportamientos según su tranquilidad y la de los demás. En posición de cuestiones morales, piensa en la función de los principios morales a los que aspira el mundo entero. Justifica la utilidad de respetar la dignidad de las profesiones, los derechos humanos y sus responsabilidades, así como la reciprocidad en las interacciones humanas. De esta forma, es muy necesario conseguir que los estudiantes logren estas, habilidades y estándares de aprendizaje para la Enseñanza Elemental pues la formación de sus personalidades dependerá del grado de cooperación de la sociedad con su ámbito.

El sistema educativo peruano, tiene en cuenta los cuatro pilares de la educación, los cuales son el saber conocer, hacer, convivir y ser. Entonces se puede decir de que sirve el conocimiento adquirido, si no se establecen relaciones interpersonales con los demás. Por lo que es importante desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes, para que puedan

enfrentar los desafíos de la sociedad, puedan transmitir sus ideas, teniendo en cuenta las reglas y no olvidando los valores.

2.12 Importancia de las habilidades sociales

El MINEDU (2007), menciona que “las habilidades sociales son importantes, con el propósito de ayudar a mejorar las relaciones interpersonales tanto a nivel del aula, entre docentes, con el personal directivo y administrativo, como con los padres de familia de las instituciones educativas y la comunidad en general” (p.2).

MINEDU (2022), plantea que:

“Las habilidades socioemocionales son importantes para gestionar los estados afectivos, establecer vínculos positivos y desarrollar la capacidad de adaptarse al entorno; asimismo, brindan las herramientas necesarias para el desarrollo de la resiliencia y la gestión eficiente de la conducta”. (p. 4)

Según Monjas (1998), las habilidades sociales se consideran como aquellas conductas necesarias en el desarrollo integral de las personas, para optimizar las relaciones interpersonales a través de la expresión adecuada y respeto por las emociones, opiniones y necesidades propias y de los demás, para el logro de relaciones funcionales, armónicas e inclusivas. Implican un conjunto de comportamientos adquiridos y aprendidos que se ponen en juego en la interacción con otras personas.

Las habilidades sociales son esenciales, para establecer relaciones interpersonales adecuadas, demostrando comportamientos idóneos ante las diferentes situaciones que se puedan presentar, asimismo ayuda para establecer una convivencia armónica y evitar conflictos.

2.13 Dimensiones de las Habilidades sociales

Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989), precisan que las habilidades sociales son un conjunto de habilidades y capacidades para el contacto interpersonal y la solución de problemas de índole interpersonal o socioemocional. Las habilidades sociales son aspectos psicosociales inherentes a las personas, los cuales son adquiridos en el contexto social donde se desenvuelven; las habilidades sociales también son conocidas como, las habilidades blandas; éstas son recursos verbales y no verbales que permiten a las personas comunicarse de manera eficiente. Dichos autores consideran seis grupos como subvariables o dimensiones y lo clasifican de la siguiente manera:

a. Habilidades sociales básicas

Son comportamientos de carácter básico en las personas y están relacionados a la comunicación social, como: escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular preguntas, dar las gracias, presentarse, presentar a otras personas y hacer cumplidos. Dichas habilidades pueden ser manifestadas cuando una persona presta atención a quien está hablando, saluda a la otra persona, mantiene una pequeña conversación, dice lo que piensa, escucha lo que la otra persona dice, elige el lugar y la ocasión para realizar preguntas, da las gracias por un favor recibido, realiza cumplidos sobre algún comportamiento o logro, propio o de otras personas.

b. Habilidades sociales avanzadas

Son aquellas conductas que desarrolla el individuo para relacionarse satisfactoriamente con su entorno social; como: pedir ayuda, participar, dar instrucciones, seguir instrucciones, disculparse y convencer a los demás. Estas habilidades se ven manifestadas cuando se decide pedir ayuda frente algún problema, participar en

actividades, decidir de lo es necesario hacer, escucha lo que le dicen y pregunta si no entiende, pide disculpas y comunica sus opiniones.

c. *Habilidades relacionadas con los sentimientos*

Relacionadas con los sentimientos son comportamientos del ser humano que implica la expresión de sentimientos y emociones, son: conocer los propios sentimientos, expresar sentimientos, conocer los sentimientos de los demás, enfrentarse al enfado de otros, expresar afecto, resolver el miedo y autorrecompensarse. Dichas habilidades se manifiestan cuando uno sabe lo que pasa en cuerpo para saber lo que siente, piensa en lo que siente, observa y escucha a la otra persona, escucha e intenta comprender el enfado de las otras personas, determina si siente o que le produce miedo y piensa si ha hecho algo que merezca una recompensa.

d. *Habilidades alternativas a la agresión*

Son alternativas a la agresión son comportamientos humanos referidos al desarrollo del autocontrol y la empatía al momento de situaciones de enfado. Estas habilidades están referidas al autocontrol y la empatía, como: pedir permiso, compartir algo, ayudar a los demás, negociar, empezar el autocontrol, defender los propios derechos, responder a las bromas, evitar los problemas con los demás y no entrar en peleas. Se manifiestan cuando, se decide hacer algo y se pide permiso, compartir lo que se posee, ayudar a quien lo necesite, piensa en la forma de poder recuperar el control de sí mismo y piensa en las formas de defenderse.

e. *Habilidades para hacer frente al estrés*

para hacer frente al estrés son conductas humanas que surgen en momentos de crisis emocional. Están referidas al autocontrol emocional, son: formular una queja,

responder a una queja, demostrar deportividad después de un juego, resolver vergüenza, arreglárselas cuando te dejan de lado, defender a un amigo, responder a la persuasión, responder al fracaso, enfrentarse a los mensajes contradictorios, responder a la acusación, prepararse para una conversación difícil y hacer frente a las presiones del grupo.

f. Habilidades de planificación

son conductas humanas de establecimiento de metas, objetivos, toma de decisiones y otras para la resolución de problemas. Se refieren a la planificación. Ésta es una capacidad humana de prever una acción futura, tomar decisiones realistas, discernir sobre la causa de un problema, establecer un objetivo, determinar las propias habilidades, recoger información, resolver los problemas según su importancia, tomar una decisión eficaz y concentrarse en una tarea.

En dicha investigación solo se consideró cuatro dimensiones, las cuales son: habilidades sociales básicas, avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos y las habilidades alternativas a la agresión. Dichas dimensiones se consideraron, porque dichas habilidades son las que más se evidencian en los niños de esa edad, como entablar una conversación, pedir ayuda, dar las gracias manifestar y controlar sus emociones, evitar problemas y ayudar a quién lo necesite. Es por tal motivo que solo se tomaron en cuenta las dimensiones antes mencionadas, para trabajar en dicha investigación.

3. Definición de términos básicos

a. Actividades Lúdicas

Gallardo (2018), nos dice que los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras, en donde el niño a través del juego desarrolla capacidades físicas,

habilidades técnicas, motrices, descubren el mundo que los rodea, se relacionan con otras personas de forma individual y colectiva, en donde van adquiriendo destrezas sociales a través de los juegos cooperativos, respetan las normas y reglas. (p. 3)

b. Habilidades Sociales

Las habilidades sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal. Al hablar de habilidades, nos referimos a un conjunto de conductas aprendidas. Son algunos ejemplos: decir que no, hacer una petición, responder a un saludo, manejar un problema con una amiga, empatizar o ponerte en el lugar de otra persona, hacer preguntas, expresar tristeza, decir cosas agradables y positivas a los demás. (Monjas, 1998.p 18)

c. Estudiantes:

Estudiante hace referirse a quienes se dedican a aprehender, ya sea conocimientos de alguna ciencia, disciplina o arte. Asimismo, es usual que un estudiante se encuentre matriculado en un programa formal de estudios, aunque también puede buscar el conocimiento de manera autónoma o informal. (Real Academia Española, s.f.)

d. Niños:

UNICEF (2006), define como niño o niña a todo ser humano menor de 18 años de edad, son personas con derecho de pleno desarrollo físico, mental y social, y con derecho a expresar libremente sus opiniones.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Caracterización y contextualización de la investigación

La Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” se encuentra ubicada en la Av. Mario Urteaga 360 de la región de Cajamarca. Se apertura provisionalmente en mayo de 1935 y se oficializa en Julio del mismo año. El gestor de dicha Institución fue Dr. Octavio Alva León y su primera directora, la Rvda. Madre Ascensión Pérez Barón, Dominica del Santísimo Rosario. El primer local de la I.E. fue en el Jr. Del Comercio, en 1945, pasa al de la Escuela Normal de Mujeres, la Recoleta; y en 1972 se traslada al actual local, sede en ese entonces del C.E.P. “Fátima”. Luego de una brillante gestión de esta Congregación, queda la Institución en manos de seculares, de 1979 a 1997, fue dirigido por la Sra. Manuela Grosso Zárate. Al término de ese periodo se hace cargo de la Dirección la Congregación peruana “Canonesas de la Cruz”, siendo la primera directora la Rvda. Madre Justina Oscano, cuya labor fue continuada por la Rvda. Madre Esther Quiñones Farro, luego por la Rvda. Madre René Rojas Aguinaga y actualmente está a cargo de la Rvda. Madre Margarita Castilla Félix; quien, como las anteriores directoras, viene velando en todo instante, por mantener en alto el prestigio de la Institución Educativa, quienes siguen con altruismo el lema: “Ciencia, Virtud y Acción”.

Su misión es lograr que todas las estudiantes culminen la escolaridad de la Educación Básica Regular, logrando los aprendizajes propuestos en el Perfil de Egreso del Currículo Nacional, alcanzando su desarrollo integral, en espacios seguros, inclusivos de sana convivencia y libres de violencia. Al igual que su visión es seguir propiciando la continuidad de los **aprendizajes** para el logro de ciudadanas con derechos y responsabilidades que contribuyan con el desarrollo de su comunidad y país, combinando su capital cultural y natural con los avances

mundiales de manera autónoma y crítica, en concordancia con el Perfil de Egreso del Currículo Nacional Educación Básica”

2. Hipótesis de la investigación

2.1 Hipótesis general

La aplicación de actividades lúdicas influye significativamente en la mejora de las habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B” de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” de Cajamarca en el 2022.

2.2 Hipótesis específicas

El nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B” de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, antes de la aplicación de las actividades lúdicas es deficiente.

El nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B” de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, después de la aplicación de las actividades lúdicas es normal.

3. Variables de la investigación

3.1 Variable Independiente

Actividades lúdicas

3.2 Variable Dependiente

Habilidades sociales.

4. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS
Variable Independiente : Actividades lúdicas	Gallardo, (2018) nos dice que los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras, en donde el niño a través del juego desarrolla capacidades físicas, habilidades técnicas, motrices, descubren el mundo que los rodea, se relacionan con otras personas de forma individual y colectiva, en donde van adquiriendo destrezas sociales a través de los juegos cooperativos, respetan las normas y reglas. (p. 3)	Las actividades lúdicas son juegos que permiten al niño comprender el mundo que lo rodea, se tomara en cuenta las dimensiones, afectiva emocional, social y cultural. A través de una lista de cotejo con sus respectivos indicadores.	Afectiva – emocional	Manifiesta sus emociones a través de la realización del juego.	Observación/ Lista de cotejo
			Social	Se integra a un grupo con facilidad, trabajando e invitando a otros niños a jugar	
			Cultural	Manifiesta sus valores respetando las reglas. Conoce juegos tradicionales, proponiendo algunos de ellos.	
Variable Dependiente: Habilidades sociales	Las habilidades sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal. Al hablar de habilidades, nos referimos a un conjunto de conductas aprendidas. Son algunos ejemplos: decir que no, hacer una petición, responder a un saludo, manejar un problema con una amiga, empatizar o ponerte en el lugar de otra persona, hacer preguntas, expresar tristeza, decir cosas agradables y positivas a los demás. (Monjas, 1998.p 18)	Las habilidades sociales, se medirán teniendo en cuenta las siguientes dimensiones, habilidades básicas, habilidades avanzadas, habilidades relacionadas a los sentimientos y habilidades alternativas a la agresión a través de una ficha de observación, con sus indicadores respectivos.	Habilidades básicas	Escucha las indicaciones dadas. Realiza preguntas.	Observación/Ficha de observación
			Habilidades avanzadas.	Participa. Sigue instrucciones. Pide disculpas.	Validación: fue por juicio de expertos.
			Habilidades relacionadas a los sentimientos	Comprende los sentimientos de los demás	Confiabilidad: se realizó a través del Alfa de Cronbach.
			Habilidades alternativas a la agresión	Compartir Ayudar a los demás	

Nota. Elaboración propia.

5. Población y Muestra

5.1 Población

La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios prede terminados. Cuando se habla de población de estudio, no se refiere exclusivamente a seres humanos, sino que también, a animales, muestras biológicas, expedientes, hospitales, objetos, familias, organizaciones, entre otros. (Villasís, Miranda y Arias, 2016)

La población está constituida por 1030 estudiantes, de las cuales 155 son de primer grado, 169 de segundo grado, 172 de tercer grado, 178 de cuarto grado, 176 de quinto grado y 180 de sexto grado de la I.E.E “Santa Teresita” de Cajamarca.

Tabla 2

Cantidad de estudiantes por grado en la I.E. E “Santa Teresita”

GRADO	N° DE ESTUDIANTES	% DE ESTUDIANTES
1°	155	15.0 %
2°	169	16.4%
3°	172	16.7%
4°	178	17.3%
5°	176	17.1%
6°	180	17.5%
TOTAL	1030	100%

Nota. Intranet de la I.E.E “Santa Teresita”

5.2 Muestra

La población de estudio fue no probabilística, se utilizó a conveniencia del investigador, estuvo constituida por 31 estudiantes de primer grado “B” de educación primaria de la I.E.E “Santa Teresita” del distrito de Cajamarca, que representan al 3% de la población. La muestra no probabilística, es un subconjunto de la población, la cual su elección no depende de la probabilidad, sino de la investigación. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010). Una muestra es una parte de la población, puede ser definida como un subgrupo de la población o universo.

Muestra de estudio de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” – Primaria de Cajamarca.

Tabla 3

Cantidad de estudiantes de la muestra de estudio

N° Estudiantes	Mujeres	Varones
31	31	0
Total	31	

Nota. Intranet de la I.E.E “Santa Teresita”

6. Unidad de análisis

Habilidades sociales de las estudiantes de primer grado sección “B” de educación primaria de la I.E.E “Santa Teresita” – Cajamarca.

7. Métodos

El método utilizado en esta investigación fue el hipotético – deductivo, es el procedimiento o camino que sigue el investigador para hacer de su actividad una práctica

científica. Tiene pasos esenciales como: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. Este método obliga al científico a combinar la reflexión racional o momento racional (la formación de hipótesis y la deducción) con la observación de la realidad o momento empírico (la observación y la verificación).

8. Tipo de investigación

La investigación según su finalidad fue aplicada, ya que busco resolver una problemática, de alcance longitudinal, porque los datos fueron recolectados en diferentes tiempos y de enfoque cuantitativo. Enfoque cuantitativo, usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014)

9. Diseño de Investigación

El diseño de la presente investigación fue pre- experimental, ya que se manipuló la variable independiente, aplicación de actividades lúdicas para observar su efecto sobre la variable dependiente Habilidades Sociales. Se denomina diseño pre – experimental, porque su grado de control es mínimo. (Hernández y Mendoza, 2018). Es decir, se aplicó a un solo grupo.

El tipo de diseño pre experimental es de pre prueba- post prueba con solo un grupo; a los estudiantes, en esta investigación se utilizó el diseño pre experimental con un solo grupo, por cuanto el trabajo consistió en la aplicación de un programa de actividades lúdicas en estudiantes de primer grado “B”. Dicho programa consistió en desarrollar doce

sesiones, una por semana durante tres meses, en donde se ejecutaron diversas actividades lúdicas. En dichas actividades se observó el comportamiento respecto de las habilidades sociales antes y después de aplicar el programa para verificar sus efectos.

El diseño de la investigación se resume en el siguiente diagrama:

$$G = O_1 \dots\dots\dots X \dots\dots\dots O_2$$

Donde:

- G : Grupo de sujetos
- O1 : Pre test o medición inicial
- X : Estímulo o tratamiento
- O2 : Post test o medición final

10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La observación

Según campos y Lule (2012), mencionan que la observación es una de las formas más sistematizadas y lógicas para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer, utilizando los sentidos, para describir, analizar y explicar desde una los puntos de vista científica, válida y confiable sobre algún hecho, objeto o fenómeno. (p.3)

Ficha de observación

Arias (2021), menciona que se utiliza cuando el investigador desea medir, analizar o evaluar un objetivo en específico; es decir, recoger información de dicho objeto. Se puede aplicar para medir situaciones extrínsecas e intrínsecas de las personas; actividades, emociones. (p.14). Este instrumento nos ayudó para la recoger información sobre las habilidades sociales.

11. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento y análisis de datos utilizamos tablas y figuras estadísticas, mediante el Microsoft Excel y el Software SPSS V.26. Los datos obtenidos fueron evaluados mediante la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, por tener una muestra menos a 50. La prueba de hipótesis se realizó mediante la prueba estadística de Wilcoxon, por ser una prueba no paramétrica, con los resultados obtenidos de la prueba de normalidad. En donde se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

12. Validez y confiabilidad

Hernández, Fernández y Baptista (2014), definen que la validez se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir. La validación se realizó por juicio de expertos; donde especialistas en la temática brindaron sus valoraciones objetivas en relación al instrumento. Mientras que la confiabilidad de un es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y su aplicación repetida resultados similares. Por lo cual, en esta investigación se usó el coeficiente de Alfa de Cronbach, el cual presenta una escala de 0 - 1, siendo 1 indicador de la máxima confiabilidad.

Tabla 4

Estadística de fiabilidad.

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,804	18

Nota. Obtenido del análisis de fiabilidad según Alfa de Cronbach

En la tabla 4 se aprecia que, según el coeficiente Alfa de Cronbach la ficha de observación tiene un valor de, 804, confirmando un alto nivel de confiabilidad para su aplicación en la

muestra. La fiabilidad obtenida, es de la aplicación de una prueba piloto, realizada a las estudiantes de primer grado “E” de primaria de la I.E.E “santa Teresita”, para evitar que exista sesgo en la investigación.

Tabla 5

Estadística de fiabilidad aplicada

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,833	31

Nota. Obtenido del análisis de fiabilidad según Alfa de Cronbach

En la tabla 5 se aprecia que, según el coeficiente Alfa de Cronbach, de la ficha de observación ya aplicada a la muestra de estudio tiene un valor de, 833, confirmando su confiabilidad.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Resultados de las variables de estudio (Tablas y figuras estadísticas)

Resultados por dimensiones de las habilidades sociales - pretest

Tabla 6

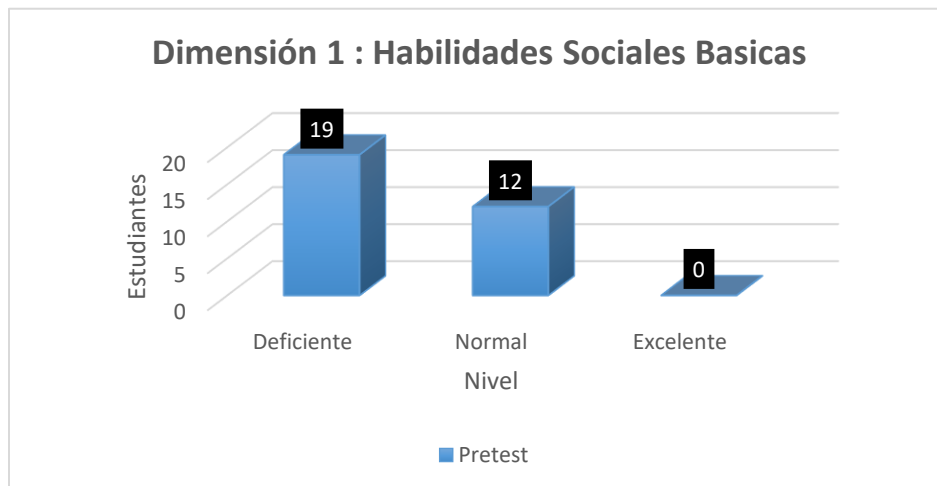
Dimensión 1: Habilidades sociales básicas – Pretest

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	19	61,3%	61,3%
Normal	12	38,7%	100,0%
Excelente	0	0,0%	100,0%
Total	31	100,0%	

Nota. Resultados Pre Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Figura 1

Dimensión 1: Habilidades sociales básicas - Pretest



Nota. Resultados Pre Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Interpretación: En la tabla 6 y figura 1 se observa que de 31 estudiantes que representan el 100% de las estudiantes de 1° “B” de la I.E.E “Santa Teresita” – Cajamarca en el pre test, el 61.3% se encuentra en el nivel deficiente de habilidades sociales, el 38,7% en el nivel normal y el 0% en el nivel excelente. Se observo un alto porcentaje en el nivel deficiente de las habilidades sociales básicas.

Tabla 7

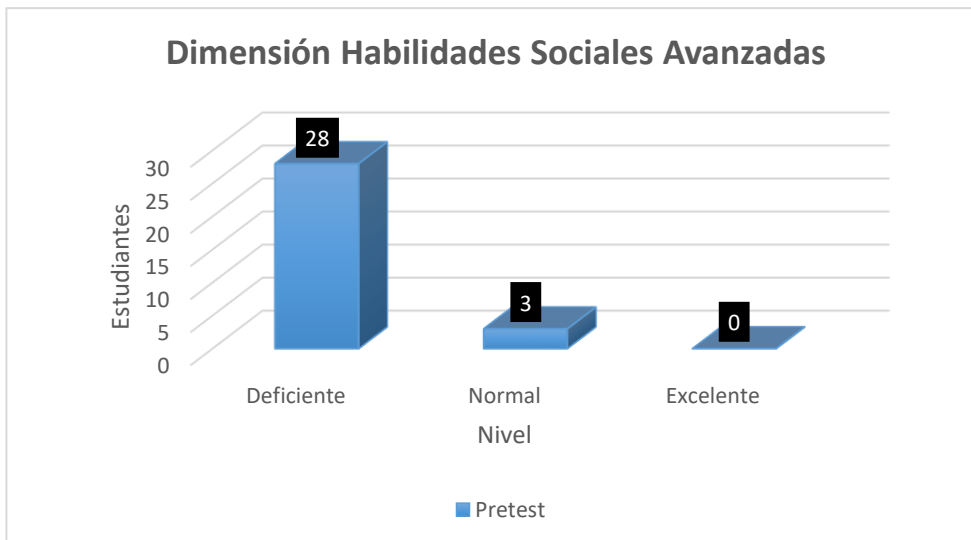
Dimensión 2. Habilidades sociales avanzadas - Pretest

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	28	90,3%	90,3%
Normal	3	9,7%	100,0%
Excelente	0	0,0%	100,0%
Total	31	100,0%	

Nota. Resultados Pre Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Figura 2

Dimensión 2. Habilidades sociales avanzadas - Pretest



Nota: Resultados Pre Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Interpretación: En la tabla 7 y figura 2 se observa que de 31 estudiantes que representan el 100% de las estudiantes de 1° “B” de la I.E.E “Santa Teresita” – Cajamarca en el pre test, el 90,3% se encuentra en el nivel deficiente de las habilidades sociales avanzadas, el 9,7% en el nivel normal y el 0% en el nivel excelente. Se observa que existe un alto porcentajes en el nivel deficiente de las habilidades sociales avanzadas.

Tabla 8

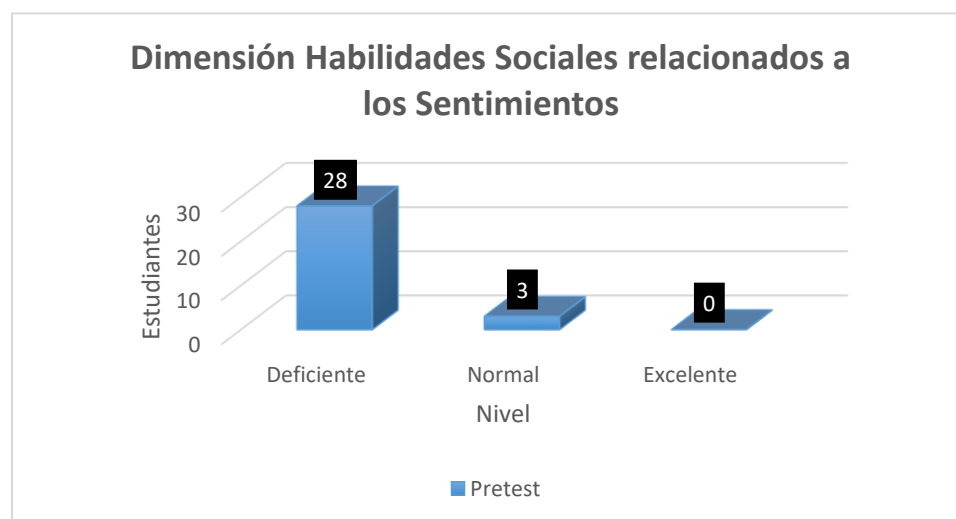
Dimensión 3. Habilidades sociales relacionados a los sentimientos - Pretest

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	28	90,3%	90,3%
Normal	3	9,7%	100,0%
Excelente	0	0,0%	100,0%
Total	31	100,0%	

Nota. Resultados Pre Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Figura 3

Dimensión 3. Habilidades sociales relacionados a los sentimientos - Pretest



Nota. Resultados Pre Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Interpretación: En la tabla 8 y figura 3 se observa que de 31 estudiantes que representan el 100% de las estudiantes de 1° “B” de la I.E.E “Santa Teresita” – Cajamarca en el pre test, el 90,3% se encuentra en el nivel deficiente de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, el 9,7% en el nivel normal y el 0% en el nivel excelente. Se pudo observar un alto porcentaje en el nivel deficiente de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos.

Tabla 9

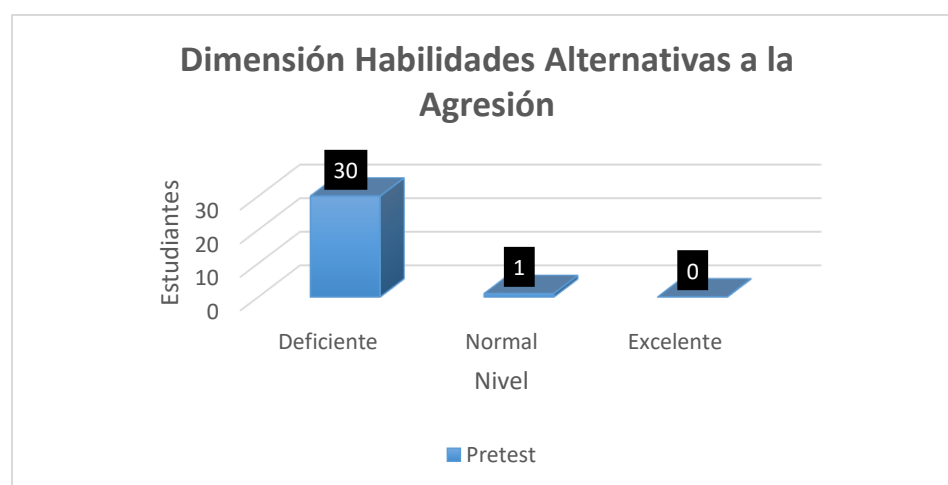
Dimensión 4. Habilidades alternativas a la agresión - Pretest

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	30	96,8%	96,8%
Normal	1	3,2%	100,0%
Excelente	0	0,0%	100,0%
Total	31	100,0%	

Nota. Resultados Pre Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Figura 4

Dimensión 4. Habilidades alternativas a la agresión - Pretest



Nota. Resultados Pre Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Interpretación: En la tabla 9 y figura 4 se observa que de 31 estudiantes que representan el 100% de las estudiantes de 1° “B” de la I.E.E “Santa Teresita” – Cajamarca en el pre test, el 96,8% se encuentra en el nivel deficiente de las habilidades alternativas a la agresión, el 3,8% en el nivel normal y el 0% en el nivel excelente. Se pudo observar un alto porcentaje en el nivel deficiente de las habilidades alternativas a la agresión.

Resultados por Dimensiones de las Habilidades Sociales – Postest

Tabla 10

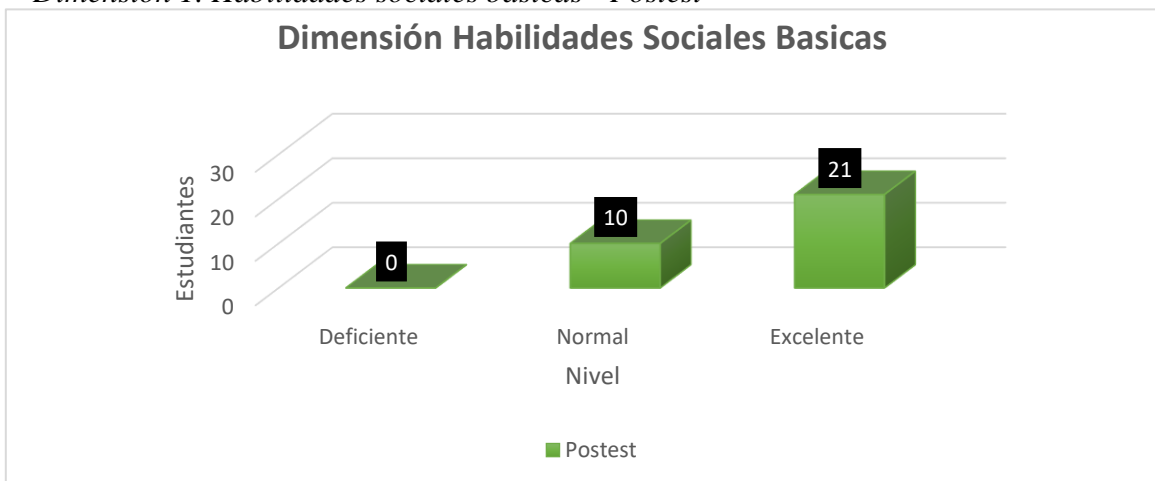
Dimensión 1. Habilidades sociales básicas - Postest

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	0,0	0,0%	0,0%
Normal	10	32,3%	32,3%
Excelente	21	67,7%	100,0%
Total	31	100,0%	

Nota. Resultados Pos Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Figura 5

Dimensión 1. Habilidades sociales básicas - Postest



Nota. Resultados Post Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Interpretación: En la tabla 10 y figura 5 se observa que las habilidades sociales después de aplicar el post test, mejoró, obteniendo que de 31 estudiantes que representan el 100% de las estudiantes de 1° “B” de la I.E.E “Santa Teresita” – Cajamarca, el 32,3 se encuentra en el nivel normal de las habilidades sociales básicas y el 67,7 % en el nivel excelente. Con los resultados obtenidos podemos decir que las habilidades sociales básicas mejoraron considerablemente, logrando que la mayoría de estudiantes alcances el nivel excelente de sus habilidades sociales.

Tabla 11

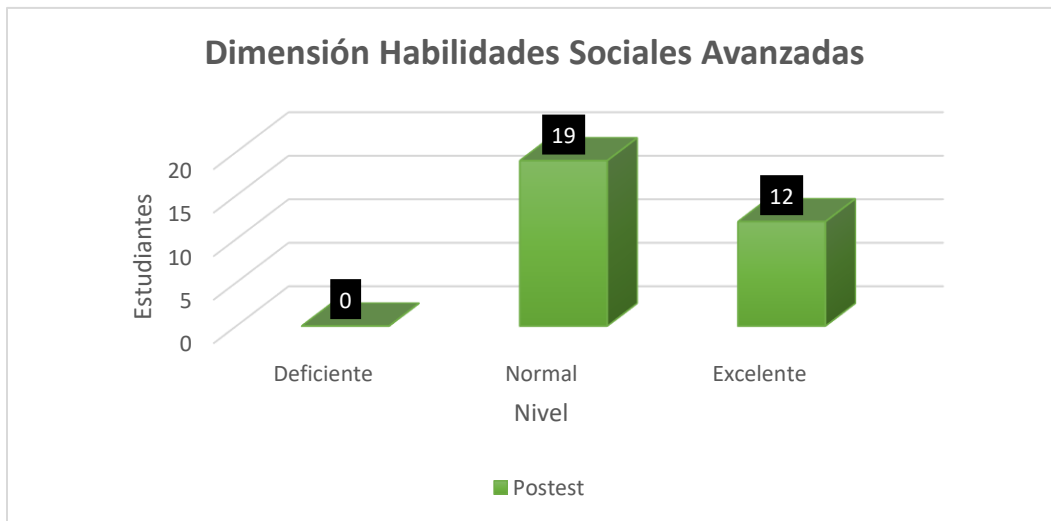
Dimensión 2. Habilidades sociales avanzadas - Postest

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	0,0	0,0%	0,0%
Normal	19	61,3%	61,3%
Excelente	12	38,7%	100,0%
Total	31	100,0%	

Nota. Resultados Pos Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Figura 6

Dimensión 2. Habilidades sociales avanzadas - Postest



Nota. Resultados Pos Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Interpretación: En la tabla 11 y figura 6 se observa que las habilidades sociales después de aplicar el post test, mejoró, obteniendo que de 31 estudiantes que representan el 100% de las estudiantes de 1° “B” de la I.E.E “Santa Teresita” – Cajamarca, el 61,3% se encuentra en el nivel normal de las habilidades sociales avanzadas y el 38,7 % en el nivel excelente. Con los resultados obtenidos podemos decir que las habilidades sociales avanzadas mejoraron considerablemente, logrando que la mayoría de estudiantes alcances el nivel normal de sus habilidades sociales.

Tabla 12

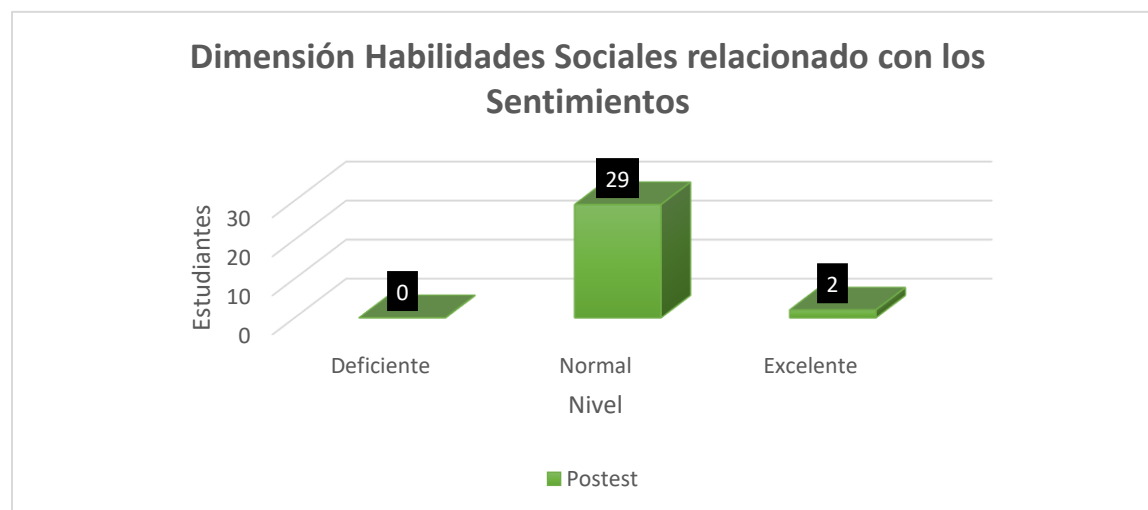
Dimensión 3. Habilidades sociales relacionado con los sentimientos - Postest

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	0,0	0,0%	0,0%
Normal	29	93,5%	93,5%
Excelente	2	6,5%	100,0%
Total	31	100,0%	

Nota. Resultados Pos Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Figura 7

Dimensión 3. Habilidades sociales relacionado con los sentimientos - Postest



Nota. Resultados Pos Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Interpretación: En la tabla 12 y figura 7 se observa que las habilidades sociales después de aplicar el post test, mejoró, obteniendo que de 31 estudiantes que representan el 100% de las estudiantes de 1° “B” de la I.E.E “Santa Teresita” – Cajamarca, el 93,5% se encuentra en el nivel normal de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos y el 6,5 % en el nivel excelente. Con los resultados obtenidos podemos decir que las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos mejoraron considerablemente, logrando que la mayoría de estudiantes alcances el nivel normal de sus habilidades sociales.

Tabla 13

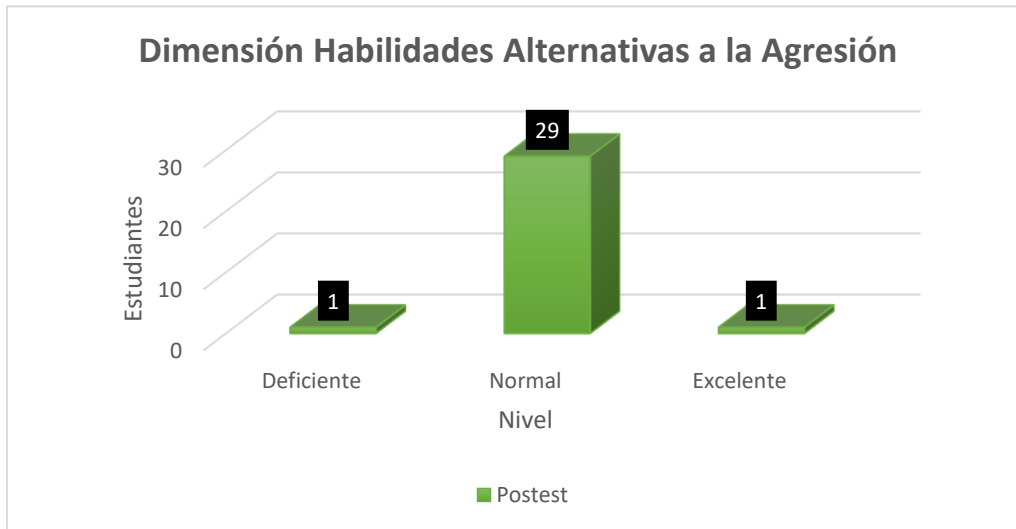
Dimensión 4. Habilidades alternativas a la agresión - Postest

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	1	3,2%	3,2%
Normal	29	93,5%	96,8%
Excelente	1	3,2%	100,0%
Total	31	100,0%	

Nota. Resultados Pos Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Figura 8

Dimensión 4. Habilidades alternativas a la agresión - Postest



Nota. Resultados Pos Test aplicado a las estudiantes de primer grado "B" de la IEE

Interpretación: En la tabla 13 y figura 8 se observa que las habilidades sociales después de aplicar el post test, mejoró, obteniendo que de 31 estudiantes que representan el 100% de las estudiantes de 1° "B" de la I.E.E "Santa Teresita" – Cajamarca, el 93,5% se encuentra en el nivel normal de las habilidades alternativas a la agresión, el 3,2 % en el nivel excelente y el 3,2 en deficiente. Con los resultados obtenidos podemos decir que las habilidades sociales alternativas a la agresión mejoraron considerablemente, logrando que la mayoría de estudiantes alcancen el nivel normal de sus habilidades sociales.

TOTAL DE HABILIDADES SOCIALES PRETEST Y POSTEST

Tabla 14

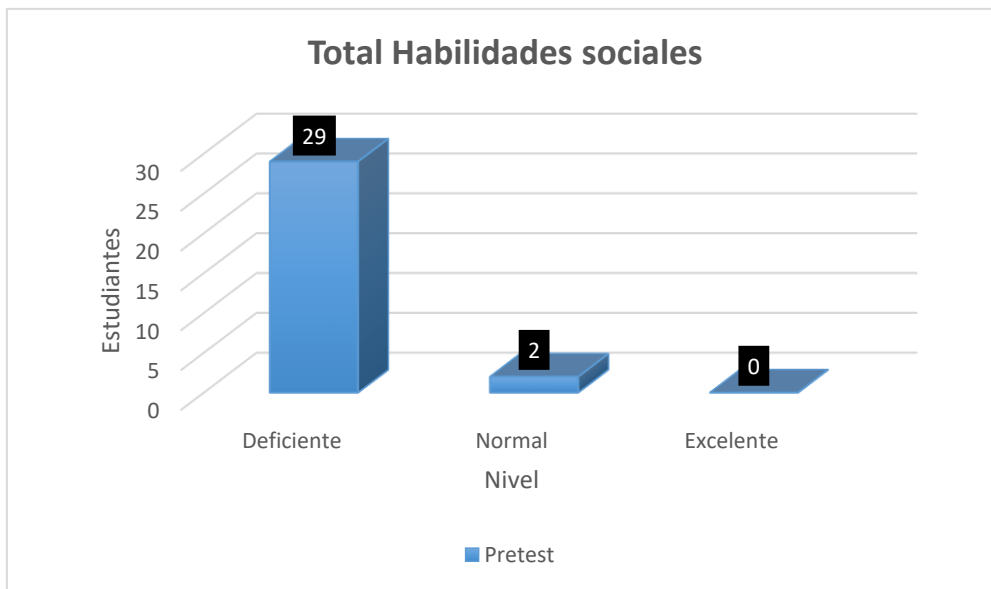
Total habilidades Sociales - Pretest

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	29	93,5%	93,5%
Normal	2	6,5%	100,0%
Excelente	0	0,0%	100,0%
Total	31	100,0%	

Nota. Resultados Pre Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Figura 9

Total habilidades Sociales - Pretest



Nota. Resultados Pre Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Interpretación: En la tabla 14 y figura 9 se observa los resultados totales que las habilidades sociales, obteniendo que de 31 estudiantes que representan el 100% de las estudiantes de 1° “B”

de la I.E.E “Santa Teresita” – Cajamarca en el pre test, el 93,5% se encuentra en el nivel deficiente de las habilidades sociales, y solo el 6,5 % se encuentre en el nivel normal. Con los resultados obtenidos podemos decir que existió un alto porcentaje en el nivel deficiente de las habilidades sociales.

Tabla 15

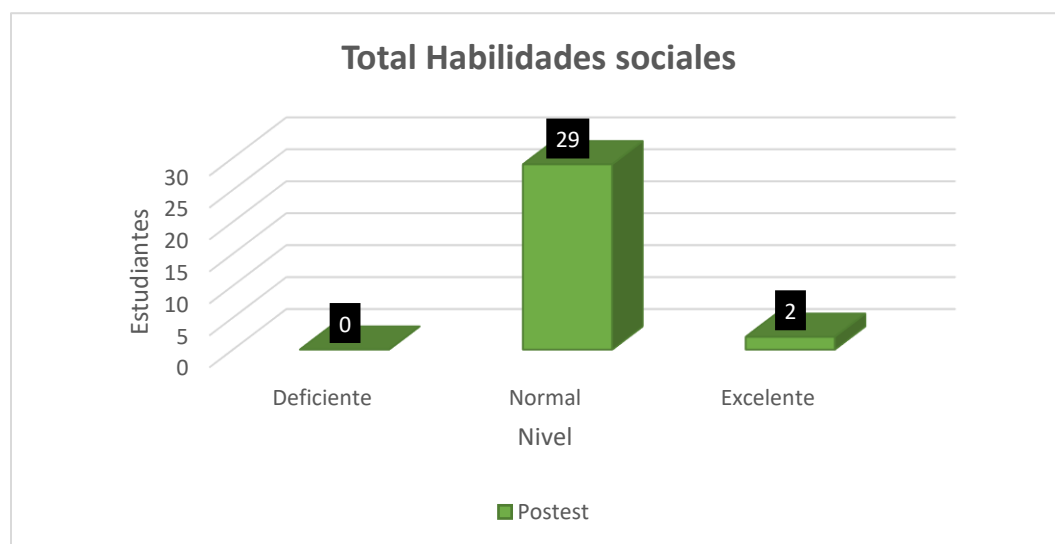
Total habilidades Sociales – Postest

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	0	0,0%	0,0%
Normal	29	93,5%	93,5%
Excelente	2	6,5%	100,0%
Total	31	100,0%	

Nota. Resultados Pos Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Figura 10

Total habilidades Sociales - Postest



Nota: Resultados Pos Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Interpretación: En la tabla 15 y figura 10 se observa los resultados totales que las habilidades sociales después de aplicación del post test, obteniendo que de 31 estudiantes que representan el 100% de las estudiantes de 1° “B” de la I.E.E “Santa Teresita” – Cajamarca, el 93,5% se encuentra en el nivel normal de las habilidades sociales, y solo el 6,5 % se encuentre en el nivel excelente. Con los resultados obtenidos podemos decir que las habilidades sociales mejoraron considerablemente, logrando que el gran porcentaje de estudiantes, logren el nivel normal de sus habilidades sociales.

COMPARATIVO PRETEST Y POSTEST

Tabla 16

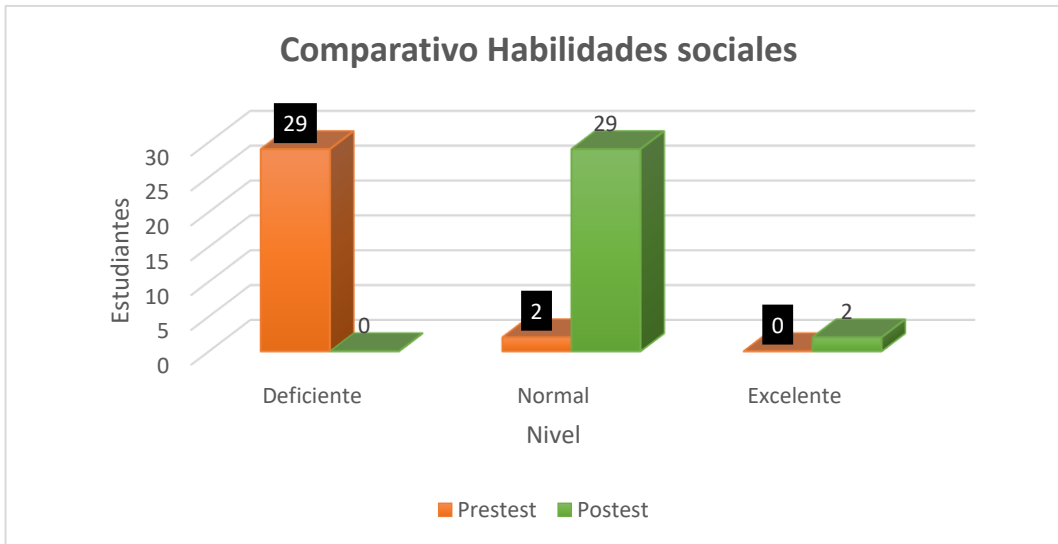
Comparativo habilidades Sociales Pretest y Postest

Nivel	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	29	93,5%	0	0,0%
Normal	2	6,5%	29	93,5%
Excelente	0	0,0%	2	6,5%
Total	31	100,0%	31	100,0%

Nota. Resultados Pre Test y Pos Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Figura 11

Comparativo habilidades Sociales Pretest y Postest



Nota: Resultados Pre Test y Pos Test aplicado a las estudiantes de primer grado “B” de la IEE

Interpretación: En la tabla 16 y figura 11 se observa la comparación de los resultados del pre test y post test, obteniendo que de 31 estudiantes que representan el 100% de las estudiantes de 1° “B” de la I.E.E “Santa Teresita” – Cajamarca, en el pre test el 93,5% se encuentra en el nivel deficiente y solo el 6,5 % se encuentre en el nivel normal de las habilidades sociales. Después de la aplicación de las actividades lúdicas, en el post test se obtuvo que el 93,5 % se encuentra en el nivel normal de habilidades sociales y el 6,5 en el nivel excelente. Con los resultados obtenidos podemos decir que las habilidades sociales mejoraron considerablemente, logrando que se alcances el nivel normal y excelente de sus habilidades sociales. Cosa que no se vio cuando se aplicó el pre test.

2. Análisis y Discusión

Según los resultados obtenidos del pretest, del grupo experimental (tabla 14 y figura 9) solo el 6.5% de estudiantes se encuentra en el nivel normal de sus habilidades sociales, mientras que el 93.5% se encuentra en el nivel deficiente, esto indicó que la mayoría de estudiantes no ha desarrollado sus habilidades sociales (iniciar una conversación, controlar sus emociones, escuchar las indicaciones, respetar instrucciones, pedir disculpas, entre otras). Esto justifica la necesidad de desarrollar las actividades lúdicas, para la mejora de las habilidades sociales de las estudiantes que se encuentran en el nivel deficiente. Además de ir fortaleciendo dichas habilidades de las estudiantes que se encuentran en el nivel normal.

En el postest, del grupo experimental (tabla 15 y figura 10), se observó que el 93.5% de las estudiantes se encuentra en el nivel normal y el 6.5% en excelente, según los resultados obtenidos se pudo deducir que la aplicación de actividades lúdicas mejoró las habilidades sociales, lo cual se confirmó mediante la prueba Wilcoxon (tablas 18 y 19), obteniendo los siguientes resultados Sig. $P = ,000 < 0.05$, por ende, se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_1 . Esto se corrobora con la investigación que realizó Ylarragory (2018), Argentina, quien manifiesta que los juegos cooperativos favorecen el desarrollo de las habilidades sociales. Asimismo, Aucasi (2022), en Perú, encontró que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales, entonces se puede afirmar que las habilidades sociales se desarrollan y mejoran con actividades lúdicas que en si son juegos. Así mismo como plantea Jean Piaget (1956), quien afirmó que “ a través del juego se va asimilando la realidad, imita las acciones de la vida cotidiana, surgen reglas y límites ”, es decir que a través de dichas actividades se va asimilando lo que surge en nuestro alrededor, vamos adquiriendo y respetando las reglas , así como también se aprende a tener límites, asimismo a través de ellas aprendemos a relacionarnos con

nuestros pares y desarrollar nuestras habilidades sociales, es decir relacionarnos con otros. También en su investigación que realizó Ruiz (2021), en Perú, afirmó que al aplicar actividades lúdicas tienen un efecto positivo en las habilidades sociales de los estudiantes.

Los resultados del pretest y postest demostraron que las actividades lúdicas mejoran las habilidades sociales; a partir de esto se puede afirmar que se cumplió lo expuesto en el marco teórico, al realizar las actividades lúdicas que en sí son juegos como lo fundamenta Piaget, y que se desarrolló como lo plantea Vygotsky (1979) “que las habilidades sociales, están ligadas a la educación y a la cultura, y dichas habilidades se dan primero en el nivel social (interpersonal) y luego a nivel individual (intrapersonal), asimismo considera a las escuelas como los mejores lugares para que se desarrollen las habilidades sociales a través de la interacción de los niños con sus pares y demás personas”. De igual forma como afirma en su estudio que realizó Villamar (2020), en Perú, que las actividades lúdicas mejoran las habilidades sociales, afectivas y cognitivas, las cuales permiten relacionarse con facilidad en el entorno.

Las actividades lúdicas o juegos, nos permite gestionar las habilidades sociales, en donde nos podemos relacionar de manera asertivamente con el entorno. En esto concuerdo con Escobar (2020), quien concluyó que las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de las habilidades sociales.

Bances (2019) sostiene que las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que se desarrollan en el sujeto desde la infancia, y sirven para poder relacionarse con otras personas de manera adecuada, dichas habilidades sociales pueden ser trabajadas en las instituciones educativas, nosotros como docentes tenemos el compromiso de insertar en nuestras experiencias de aprendizaje y proyectos e ir ejecutándolas en nuestras sesiones de aprendizaje, para ir fortaleciendo las habilidades sociales, como mejorar sus relaciones interpersonales, conductuales, emocionales,

para que puedan incorporarse a la sociedad con valores, respetando las reglas, expresando sus emociones, entablando conversaciones, entre otras, tal como lo planteamos en nuestra investigación.

De esta manera se puede contribuir a la sostenibilidad que, si se pueden mejorar las habilidades sociales a través de las actividades lúdicas, pues dichas habilidades son de suma importancia para la interrelación con los demás. Tal como lo señalan León y Medina (2011), la habilidad social es la capacidad de ejecutar aquellas conductas aprendidas, según nuestras necesidades de comunicación interpersonal, respondiendo a las exigencias y demandas de las situaciones sociales de forma efectiva. Las relaciones sociales brindan a los niños y niñas la oportunidad de aprender y efectuar las habilidades sociales, como lo menciona Vygotsky (1979), que el conocimiento, las ideas, actitudes y valores de los niños se desarrollan a través de las interacciones con otros. Además, como menciona Piaget en (1956), a través de las actividades lúdicas vamos estableciendo y adquiriendo reglas desde los primeros años de vida, así mismo permite trabajar en equipo. Cumpliendo una función fundamental las docentes, en donde los estudiantes aprenden conductas adecuadas e inadecuadas en el ambiente donde socializan, esto marca el desarrollo personal y social del niño.

3. Prueba de Hipótesis

3.1 Prueba de normalidad

Los datos obtenidos de la muestra fueron evaluados mediante la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk. Es una prueba que permite evaluar la distribución normal de una muestra cuando es menor a 50. El test de Shapiro-Wilk plantea la hipótesis nula que una muestra proviene de una distribución normal. En tal sentido de darse el caso de que la

distribución sea normal ($p > 0,05$) se utilizaría la prueba paramétrica T – student. En tanto si ($p < 0,05$), se utilizará la prueba no paramétrica Wilcoxon.

Tenemos:

Hipótesis nula H_0 : La distribución es normal.

Hipótesis Alternativa H_1 : La distribución no es normal.

Tabla 17

Prueba de Normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
PRE_TEST	,812	31	,000
POST_TEST	,838	31	,000

Nota. Elaboración propia, obtenido del análisis de distribución de datos en SPSS

En la tabla 17, se evidencia que, al trabajar con un grupo inferior a cincuenta, se utiliza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk. Además, se aprecia que respecto a la prueba de normalidad de las variables generales los valores obtenidos fueron menores a 0.05, por lo que, se deduce que la presentan investigación presenta una distribución no normal.

3.2 Prueba de Hipótesis

Planteamiento de la hipótesis estadística (comparación de los puntajes pre test y post test)

Hipótesis nula H_0 : El promedio después (post test) de la aplicación de las actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales es menor al promedio inicial (Pre test).

Hipótesis Alternativa Hi: El promedio después (post test) de la aplicación de las actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales es mayor al promedio inicial (Pre test).

Regla de decisión:

Para la prueba estadística de Wilcoxon, la regla de decisión es la siguiente:

Si $p \leq 0.05$, se rechaza H_0 .

Si $p > 0.05$, no se rechaza la H_1 .

Tabla 18

Prueba estadística de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST_TEST	- Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRE_TEST	Rangos positivos	31 ^b	16,00	496,00
	Empates	0 ^c		
	Total	31		

Nota. Elaboración propia, obtenido del análisis de correlación en SPSS

De la tabla 18, se muestran la asignación de rangos positivos, negativos y empates, así como la suma de rangos positivos y negativos.

Tabla 19*Prueba estadística de contraste*

Estadísticos de contraste	
POST_TEST - PRE_TEST	
Z	-4,869 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

Nota. Elaboración propia, obtenido del análisis de correlación en SPSS

De la tabla 18 y 19, según las comparaciones de pre y post test del grupo experimental, utilizando la prueba estadística de Wilcoxon, se obtienen los siguiente resultados Sig. $P = ,000 < 0.05$, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_1 . Llegando a concluir que la aplicación de actividades lúdicas mejora las habilidades sociales en las estudiantes del primer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” – Cajamarca.

3.3 Prueba de hipótesis específicas

3.3.1 Prueba hipótesis específica 1

Planteamiento de hipótesis

Para plantear la hipótesis se ha tomado en cuenta el baremo del instrumento, donde se indica que para determinar el nivel deficiente el estudiante debe obtener un puntaje entre 0 y 20 puntos, así pues, se consideró el valor promedio de 20 puntos. (Baremo en el Anexo Instrumento)

H₀: $\mu > 20$ puntos, equivalente a la hipótesis nula indicando, el nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B”, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, antes de la aplicación de las actividades lúdicas no es deficiente.

H_a: $\mu \leq 20$ puntos, equivalente a la hipótesis de investigador indicando El nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B”, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, antes de la aplicación de las actividades lúdicas es deficiente

Tabla 20

Estadísticos descriptivos de las habilidades sociales en el Pre-Test

N	Válido	31
	Perdidos	0
Media		16,29
Error estándar de la media		,697
Desv. Desviación		3,883
Mínimo		11
Máximo		32

Nota. Procesado con SPSS

Interpretación: en la tabla 20, según los estadísticos descriptivos para las habilidades sociales en el PRE-TEST procesado con SPSS, indica que el promedio de puntuaciones es 16.29 puntos, con una desviación estándar de 3.883 puntos.

Ahora bien, considerando una significancia al 95% con un margen de error del 5%.

$$X = 20 \text{ puntos}$$

$$\mu = 16.29 \text{ puntos}$$

$$\alpha = 0.05$$

$$\sigma = 3.833 \text{ puntos}$$

Cálculo de la Zona crítica

Como $\alpha = 0.05$, y teniendo en cuenta que se graficará usando dos colas se tomará la zona crítica con $\alpha/2 = 0.025$, utilizando la tabla de distribución Z, y/o la función INV.NORM. ESTAND (0.025) de Microsoft Excel, se obtiene un valor de -1.96 y como son dos colas también el valor será positivo de 1.96 $\rightarrow Z_c = \pm 1.96$

Cálculo de valor Z

Se empleó la formula estadística $Z = \frac{x-\mu}{\sigma}$

$$Z = (20 - 16.29) / 3.883$$

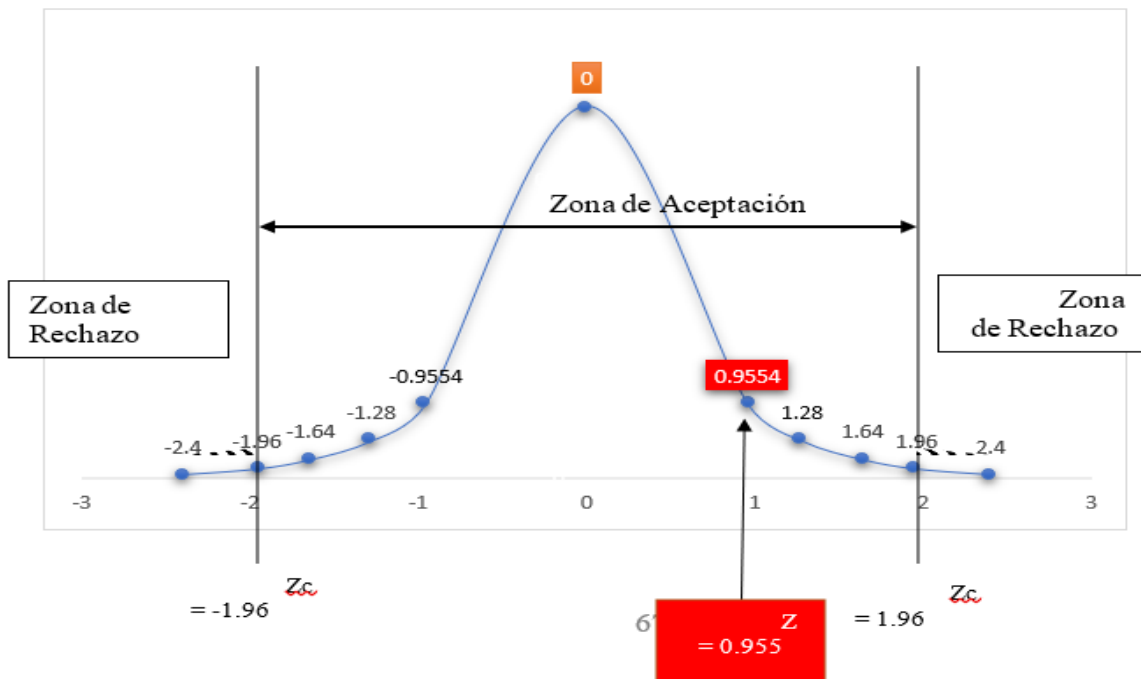
$$Z = 3.71 / 3.883$$

$$Z = 0.955$$

Representando valores bajo la gráfica

Figura 12

Gráfica hipótesis de nivel de formación integral



De la figura 12 que representa la grafica de distribucion normal, se infiere que el valor de la zona critica (Z_c) indica la zona de aceptacion en los intervalos de -1.96 y 1.96, por tanto el valor de Z calculado (0.955), si está dentro de ese intervalo, por tanto se acepta la Hipótesis alterna, el promedio de puntuaciones se ubica en el nivel deficiente, menor o igual a 20 puntos.

Con lo cual se corrobora la hipotesis de investigador, indicandose que: *El nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B”, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, antes de la aplicación de las actividades lúdicas es deficiente.*

3.3.2 Prueba hipótesis especifica 2

Planteamiento de hipótesis

Para plantear la hipótesis se ha tomado en cuenta el baremo del instrumento, donde se indica que para determinar el nivel regular el estudiante debe obtener un puntaje mayor a 20 y menor o igual 40 puntos, así pues, se ha de considerar el valor promedio de 40 puntos. (Baremo en el Anexo Instrumento)

H₀: $\mu > 40$ puntos, equivalente a la hipótesis nula indicando, el nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B”, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, después de la aplicación de las actividades lúdicas no es normal.

H_a: $\mu \leq 40$ puntos, equivalente a la hipótesis de investigador, el nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B”, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, después de la aplicación de las actividades lúdicas es normal.

Tabla 21

Estadísticos descriptivos de las habilidades sociales en el Post-Test

N	Válido	31
	Perdidos	0
Media		36,00
Error estándar de la media		,661
Desv. Desviación		3,679
Mínimo		30
Máximo		49

Nota. Procesado con SPSS

Interpretación: los estadísticos descriptivos para las habilidades sociales en el POST-TEST según el procesamiento de datos indica que el promedio de puntuaciones es 36.00 puntos, con una desviación estándar de 3.679 puntos

Ahora bien, considerando una significancia al 95% con un margen de error del 5%.

$X = 40$ puntos

$\mu = 36$ puntos

$\alpha = 0.05$

$\sigma = 3.679$ puntos

Cálculo de la Zona critica

Como $\alpha = 0.05$, y teniendo en cuenta que se graficará usando dos colas se tomará la zona critica con $\alpha/2 = 0.025$, utilizando la tabla de distribución Z, y/o la función INV.NORM. ESTAND (0.025) de Microsoft Excel, se obtiene un valor de -1.96 y como son dos colas también el valor será positivo de 1.96

$Z_c = \pm 1.96 \leftarrow$ Intervalos de la gráfica

Cálculo de valor Z

Se empleó la formula estadística $Z = \frac{x-\mu}{\sigma}$

$$Z = (40 - 36) / 3.679$$

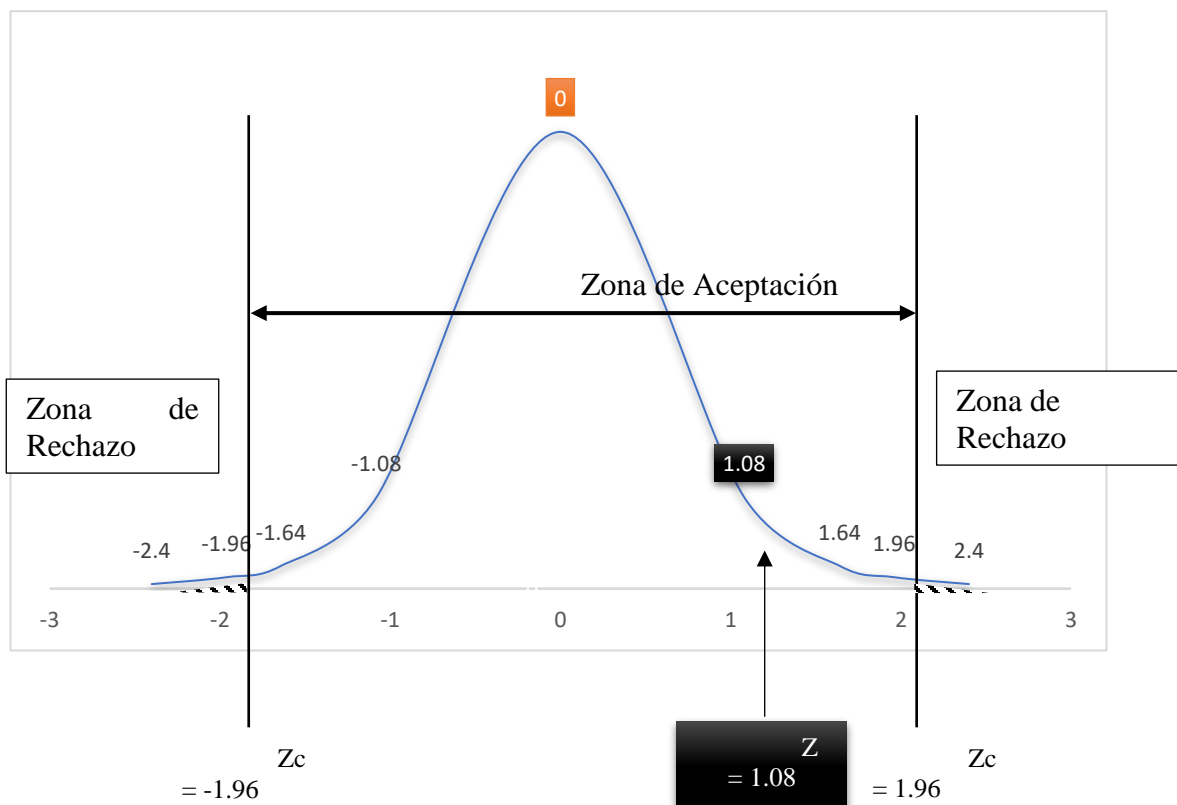
$$Z = 4 / 3.679$$

$$Z = 1.08$$

Representando valores bajo la gráfica

Figura 13

Gráfica hipótesis de nivel habilidades investigativas.



De la figura 13 que representa la gráfica de distribución normal, se infiere que el valor de la zona crítica (Z_c) indica la zona de aceptación en los intervalos de -1.96 y 1.96, por tanto el valor de Z calculado (1.08), si esta dentro de ese intervalo, por tanto se acepta la Hipótesis alterna, el promedio de puntuaciones se ubica en el nivel normal, menor o igual a 40 puntos.

Con lo cual se corrobora la hipótesis de investigador, indicándose que: *El nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B”, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, después de la aplicación de las actividades lúdicas es normal.*

CONCLUSIONES

De los resultados obtenidos de la contrastación de hipótesis general, en donde se realizó la comparación de pre test y post test. Encontrando que $\text{Sig. } P = ,000 < 0.05$ (tabla 19), en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_1 . Por lo tanto, se concluye que las actividades lúdicas influyen en el mejoramiento de las habilidades sociales de las estudiantes de 1 grado “B” de primaria de la I.E.E “Santa Teresita” Cajamarca, 2022.

Antes de la aplicación de las actividades lúdicas, se observó que el 93.5% se encuentra en el nivel deficiente de habilidades sociales, al aplicar el pretest. Esto se puede corroborar con la comprobación de hipótesis específica 1 (figura 12), en donde se acepta la Hipótesis alternativa. Corroborando que el nivel de habilidades sociales de las estudiantes de 1 grado “B” de primaria de la I.E.E “Santa Teresita” Cajamarca, 2022 es deficiente, antes de la aplicación de las actividades lúdicas.

Después de la aplicación de las actividades lúdicas, se observó que el 93.5% se encuentra en el nivel normal y el 6.5% en el nivel excelente, de las habilidades sociales, al aplicar el postest. Esto se puede corroborar con la comprobación de hipótesis 2 (figura 13), en donde se acepta la Hipótesis alternativa. Donde se llegó a comprobar que el nivel de habilidades sociales de las estudiantes de 1 grado “B” de primaria de la I.E.E “Santa Teresita” Cajamarca, 2022 es normal, después de la aplicación de las actividades lúdicas.

SUGERENCIAS

A los directivos de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” de Cajamarca, deben fortaleciendo la aplicación de actividades lúdicas, a través de sus talleres de juegos tradicionales, para fortalecer el desarrollo de las habilidades sociales de sus estudiantes, para que repercuta positivamente en sus habilidades comunicativas tanto con sus compañeras y docentes, asimismo en la comunicación e integración con su entorno escolar familiar y social.

A los docentes de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” de Cajamarca, deben incorporar en sus sesiones de aprendizaje, actividades lúdicas que desarrollen las habilidades sociales, en las áreas curriculares con el propósito de promover la comunicación interpersonal entre las estudiantes y participación en el desarrollo de las clases con el fin de crear confianza en sí mismas.

A los padres de familia de la I.E.E “Santa Teresita”, asimilar y comprender la información que se les brinda en la escuela de padres, con la finalidad de mejorar su comunicación, a través de juegos de mesa, lecturas familiares, paseos, entre otros, en donde puedan brindar confianza de escucha hacia sus menores hijas para ayudar al despliegue de las habilidades sociales en sus niños.

A la comunidad científica se recomienda seguir con las investigaciones, para que expliquen y promuevan la importancia del uso de las actividades lúdicas, en el ámbito educativo para así poder lograr una educación de calidad. Asimismo, la importancia del desarrollo de las habilidades sociales, ya que si no son trabajadas a tiempo, los estudiantes van creciendo sin la facilidad de poder expresarse y relacionarse con su entorno.

REFERENCIAS

- Andreu, M. D., y García, M. (2000, noviembre). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico [conferencia]. *I Conferencia Internacional de español para fines específicos*, Valencia, España. https://cvc.cervantes.es/ENSEÑANZA/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Arias, J.L. (2021). *Técnicas e instrumentos de evaluación*. ENFOQUES CONSULTING. <https://repositorio.concytec.gob.pe> ›
- Aucasi , G (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana, 2020. *Horizonte de la Ciencia*, 12(22), 83 – 91. <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/1070/1457>
- Bances Goicochea, R (2019). *Trabajo De Investigación Habilidades Sociales: Una Revisión Teórica Del Concepto*. [Tesis de pregrado, Universidad Señor de Sipán - Perú]. Archivo Digital. <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/6098/Bances%20Goicochea%20Rosa.pdf?sequence=1>
- Betina , A y Contini, N (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, 11 (23),159-182. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18424417009>
- Briones Briones, M.S (2020). *Utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los niños y niñas de 05 años de la i.e.i. n° 860 cutiquero -*

ugel cajamarca, 2016. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Cajamarca].
Archivo Digital.

https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4021/T016_41614487_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bordignon, N. A (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Revista lasallista de investigación*, 2(2), 50 – 63.
<https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>

Cabanillas , E (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6 (4), 861 - 878. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Campos , G y Lule, N.E. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai VII* (13), 45-60. <file:///C:/Users/Miriam/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972.pdf>

Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

Chaves, A. L (2001). Implicaciones Educativas de la Teoría Sociocultural de Vygotsky. *Red de Revistas Científicas de América Latina el Caribe, España Y Portugal*, 25(2),59-65.
https://www.uv.mx/personal/yvelasco/files/2012/08/Implicaciones_edcucativas_de_la_teor%C3%ADa_sociocultural_de_Vigotsky.pdf

Delors,J., Amagi, I., Carneiro,R., Chung,F., Geremek,B., Gorham,W., Kornhauser,A., Manley, M., Padrón,M., Singh, K., Stavenhagen, R., Won, M. y Nanzhao, Z. (1996). *La Educación encierra un Tesoro. Ediciones UNESCO.*

http://innovacioneducativa.uaem.mx:8080/innovacioneducativa/web/Documentos/educacion_tesoro.pdf

Diaz Montenegro, R.M y Alberca Guerrero, M.E. (2017) *Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de educación inicial*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Trujillo]. Archivo digital. http://repositorio.uct.edu.pe:8080/bitstream/123456789/320/1/014080019K_014000001B_T_2018.pdf

Dongil, E y Cano, A (2014). *Habilidades sociales – Sociedad Española para el estudio de la Ansiedad y el Estrés (SEAS)*. https://bemocion.sanidad.gob.es/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia_habilidades_sociales.pdf

Encuesta Nacional de Relaciones Sociales del Perú (2019). *Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales - ENARES 2019*. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/presentacion_enares_2019.pdf

Escobar Lucana, D.J.(2020). *Actividad Lúdica como Estrategia Didáctica en la Socialización de los Estudiantes de una Institución Educativa de Ayacucho*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Huancavelica]. Archivo digital. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/649cd7a2-ba78-40bd-9386-9574fd85e7e1/content>

Fundación Desarrollo Educativo [FDE]. (2017), *8 Factores para Planificar Actividades Lúdicas. Guía para la Reflexión Docente*. <https://www.observatoriodeljuego.cl/wp->

content/uploads/2018/05/8-Factores-para-planificar-actividades-ludicas_-
Gu%C3%ADa-para-la-Reflexi%C3%B3n-Docente..pdf

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF].2020, *Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe*.
https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC_0.pdf

Gallardo, J. (2018). *Teorías del Juego como Recurso Educativo* [Archivo PDF].
<https://www.researchgate.net/publication/324363292>

Garcés, Y., Santana, L y Feliciano, L. (2012). El desarrollo de habilidades sociales: una estrategia para potenciar la integración de menores en riesgo de exclusión. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, Número Monográfico, 172-191.
<https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/reid/article/view/1156/1015>

Goldstein, A.P, Spranfkin, R.P, Gershaw, N.J y Klein, P . (1989). *Habilidades Sociales y autocontrol en la adolescencia. Un programa de enseñanza*. Martínez Roca.
<https://fdokumen.com/document/goldstein-1989-hhss-para-adolescentes.html?page=1>

Gómez Rodríguez, T., Molano, P. y Rodríguez Calderón, S. (2015) *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*. [Tesis de Pregrado, Universidad del Tolima - Ibagué].
Archivo digital.
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

- González Vázquez, M. E y Rodríguez Cobos, M.J. (2018) *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial* [Tesis de Pregrado, Universidad Estatal de Milagro - Ecuador]. Archivo digital. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACION%20INICIAL.pdf>
- Guevara, L. (2010). El uso educativo del juego. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1(7), 1- 7. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=6955&s=>
- Guzmán, M. C. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Revista Conrado*, 14(64), 153-156. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Hernández, R. Fernández, C y Baptista.Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. MCGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista Lucio, M. (2010). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). MCGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Ibarra Santacruz, M. E. (2020) *Las habilidades sociales desde la tipología de Goldstein: un análisis psicosocial en niños de 6 a 8 años en la Ciudad de Victoria de Durango* [Tesis de Maestría, Universidad Juárez del Estado de Durango]. Archivo digital. <http://repositorio.ujed.mx/jspui/bitstream/123456789/66/1/Tesis%20Las%20habilida>

des%20sociales%20desde%20la%20tipolog%C3%ADa%20de%20goldstein%20un
%20an%C3%A1lisis%20psicosocial%20en%20ni%C3%B1os%20de%206%20a%20
8%20a%C3%B1os.pdf

Irurtia, D. (2019). *Componentes de las habilidades sociales en la comunicación* [Archivo
PDF].

[https://www.enfermerinnova.es/images/Congreso_2019/Publicacion/Ponencias/M5-
1.pdf](https://www.enfermerinnova.es/images/Congreso_2019/Publicacion/Ponencias/M5-1.pdf)

Jiménez castillo, E (2015). *Talleres lúdico-pedagógicos para desarrollar la competencia
comunicativa interpersonal*. [Tesis de Maestría, Tecnológico de Monterrey. Bogotá,
Colombia]. Archivo digital.

[https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/622490/02Flor%20Elizabeth%20Ji
menez%20Castillo.pdf?sequence=1https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285
/622490/02Flor%20Elizabeth%20Jimenez%20Castillo.pdf?sequence=1https://reposit
orio.tec.mx/bitstr](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/622490/02Flor%20Elizabeth%20Jimenez%20Castillo.pdf?sequence=1https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/622490/02Flor%20Elizabeth%20Jimenez%20Castillo.pdf?sequence=1https://repositorio.tec.mx/bitstr)

Kadoora. (14 de noviembre de 2018). *Las dimensiones del juego*. [https://kadoora.com/las-
dimensiones-del-juego/](https://kadoora.com/las-dimensiones-del-juego/)

Lacunza, A.B. y Contini, N. (2009). Las Habilidades Sociales en Niños Preescolares en
Contextos De Pobreza. *Ciencias Psicológicas*, 3 (1), 57-66.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=459545419006>

León, J.M y Medina , S. (2011). Aproximaciones conceptuales a las habilidades sociales. *Red
Virtual Aplicada a la Psicología*, 13 – 23.
<https://www.researchgate.net/publication/257304172>

Llanes Embade, Y. (18 de abril de 2021). *Juegos Lúdicos*.
https://www.ecured.cu/Juegos_L%C3%BAdico

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2007), *Fascículo 3: HABILIDADES SOCIALES*.
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/61-fasciculo-3-habilidades-sociales.pdf>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), *Currículo Nacional*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%C3%ADculo%20nacional%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20b%C3%A1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), *Desarrollo de las habilidades socioemocionales en el marco de la Tutoría y Orientación Educativa*.
https://drive.google.com/file/d/1EZA3VZ0TU8DgmD4W800sg_QmUD29yypY/view

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2022), *Herramientas de recojo de información de Habilidades Socioemocionales y factores de riesgo*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7971/Orientaciones%20para%20la%20aplicaci%C3%B3n%20de%20la%20herramienta%20de%20recojo%20de%20informaci%C3%B3n%20de%20habilidades%20socioemocionales%20y%20factores%20de%20riesgo%20del%20Ciclo%20VII.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2022), Orientaciones para la aplicación de la herramienta de recojo de información de habilidades socioemocionales y factores de riesgo.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7964/Orientaciones>

%20para%20la%20aplicaci%3%b3n%20de%20la%20herramienta%20de%20recojo
%20de%20informaci%3%b3n%20de%20habilidades%20socioemocionales%20y%
20factores%20de%20riesgo%20para%20ni%3%b1as%20y%20ni%3%b1os%20de
%205%20a%3%b1os.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Monjas, I y González, B. (1998). *Las Habilidades Sociales en el Currículo*. Convocatoria de Ayudas a la Investigación Educativa del Centro de Investigación y Documentación Educativa.(CIDE).https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/imagenes/tablaContenidos03SubSec/habilidades_sociales_curriculo_mec.pdf

Piaget, J. (1956). *La Psicología Evolutiva*. Paidós

Piedra, E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3 (2), 93-108. <https://core.ac.uk/download/pdf/230931327.pdf>

Roca, E. (2014). *Cómo Mejorar tus Habilidades Sociales*. ACDE Ediciones. <https://www.cop.es/colegiados/PV00520/pdf/Habilidades%20sociales-Dale%20una%20mirada.pdf>

Romera, M., Ortega, R., y Monks, C. (2008). Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social. *Revista Internacional de Psicología y Terapia Psicológica*, 8 (2),193-202. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56080205>

Rubio, L. y Medina, A.(2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, 12 (23),159-182. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18424417009.pdf>

Ruíz Huaynacari, S.C (2021). *Aplicación del programa Actividades Lúdicas para Habilidades Sociales en Estudiantes de la IEI N° 430 San José de Berseba, Distrito de Ramón Castilla Loreto 2021*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de la

Amazonía Peruana]. Archivo digital.

https://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12737/7636/Sadith_Tesis_Titulo_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Secretaría de Educación Pública. (2018). *Orientaciones para la prevención, detección y actuación en casos de abuso sexual infantil, acoso escolar y maltrato en las escuelas de educación básica. Programa Nacional para la convivencia escolar* [Archivo PDF]. https://dgfc.siged.sep.gob.mx/contenido_academico/38/802/503_283.pdf

Tapia, C. y Cubo, S. (2017). Habilidades sociales relevantes: percepciones de múltiples actores educativos. *Magis Revista Internacional de Investigación en Educación*, 9(19),133-148. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281052678007>

Tejada, A. (2005). Agenciación humana en la teoría cognitiva social: Definición y posibilidades de aplicación. *Pensamiento Psicológico*, 1 (5),117-123. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80100510>

Villasís, M. A, Miranda, M. G. y Arias, J. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2),201-206. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>

Vygotski, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica

Ylarragorry, E. (2018) *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales* [Tesis de Pregrado, Universidad Católica Argentina, Facultad “Teresa de Ávila” - Paraná]. <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi?a=d&c=tesis&d=juegos-coperativos-relacionhabilidades>

ANEXOS

ANEXO 1: Ficha de Observación

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE LAS ESTUDIANTES DE 1º “B” DE LA IEE “SANTA TERESITA” CAJAMARCA - 2022

I. Datos Generales:

Institución Educativa: Institución Emblemática “Santa Teresita”. Cajamarca, 2022

Grado de estudios: Primer grado “B”

Responsable de la información: Miriam Violeta Alvarado Alcántara.

Estudiante:

Fecha:

II. Instrucciones:

La docente realizará el llenado del presente instrumento luego de realizar la observación directa a los estudiantes en su normal desenvolvimiento.

Nº	ÍTEMS	Nunca 0	A veces 1	Casi siempre 2	Siempre 3
	Habilidades básicas				
1	Escucha atentamente las indicaciones que brinda la docente				
2	Escucha la opinión de sus compañeros				
3	Levanta la mano para participar				
4	Inicia y mantiene una conversación.				
5	Da las gracias sobre cualquier evento que se pueda presentar.				
	Habilidades sociales avanzadas				
6	Pide ayuda sobre cualquier dificultad.				
7	Participa en actividades del aula.				
8	Pide disculpas si ofende a sus compañeros.				
9	Se muestra solidario.				
10	Respeto y cumple las instrucciones.				

	Habilidades sociales relacionadas a los sentimientos				
11	Tiene en cuenta sus sentimientos, deseos y necesidades.				
12	Desarrolla buenas relaciones interpersonales.				
13	Expresa sus emociones.				
14	Intenta darse a si misma (o) una recompensa después de hacer algo bien.				
15	Intenta comprender lo que las (o) demás sienten.				
	Habilidades alternativas a la agresión				
16	Ayuda a sus compañeros a enfrentar alguna dificultad.				
17	Propone alternativas de solución ante un conflicto.				
18	Se expresa sin agredir a los demás.				
19	Defiende sus derechos y de los demás.				
20	Conserva el control cuando los (a) demás le hacen bromas.				

Leyenda:

Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
0	1	2	3

Deficiente = 0 a 20 puntos.

Normal = 21 a 40 puntos.

Excelente = 41 a 60 puntos.

ANEXO 2: Ficha técnica del instrumento.

Ficha técnica de ficha de observación.

Nombre	Ficha de Observación de las Habilidades Sociales.
Autores	Goldstein, A., Spranfskin, R., Gershaw, N. y Klein, P. (1989) – España
Adaptación Peruana	Alvarado (2022) Cajamarca – Perú
Evalúa	Habilidades Sociales
Dimensiones	Habilidades Básicas, Habilidades Avanzadas, Habilidades Relacionadas a los Sentimientos y Habilidades Alternativas a la Agresión.
N° de ítems	20 ítems
Dirigido a	Niñas de seis a siete años de educación primaria.
Duración	5 a 10 minutos.
Leyenda	Deficiente = 0 a 20 puntos. Normal = 21 a 40 puntos. Excelente = 41 a 60 puntos.

Nota. Elaboración propia

ANEXO 3: Actas de validación

VALIDACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES

(JUICIO DE EXPERTO)

Yo, **Margot Elizabeth Alcántara Mestanza**, identificado con DNI N° 26706634, con grado académico de: **Maestro en Ciencias de la Educación** – Problemas de Aprendizaje, Universidad: Universidad César Vallejo.

Hago constar que he leído y revisado los veinte (20) ítems correspondientes a la Tesis de Licenciatura: **Actividades Lúdicas para Mejorar las Habilidades Sociales en las Estudiantes del 1° “B” de la I.E.E Santa Teresita, Cajamarca, 2022.**

Los ítems del cuestionario están distribuidos en cuatro (04) dimensiones de mejora de las habilidades sociales: **Habilidades básicas (05 ítems), Habilidades avanzadas (05 ítems), Habilidades relacionadas con los sentimientos (05) y Habilidades alternativas a la agresión (05).** Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: **Claridad, coherencia y adecuación.**

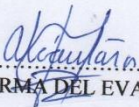
El instrumento corresponde a la tesis: **Actividades Lúdicas para Mejorar las Habilidades Sociales en las Estudiantes del 1° “B” de la I.E.E Santa Teresita, Cajamarca, 2022.**

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

FICHA DE OBSERVACIÓN		
N° de ítems	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
20	20	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, 17 de octubre de 2022

Nombres y Apellidos del Evaluador: Margot Elizabeth Alcántara Mestanza


.....
FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE
HABILIDADES SOCIALES (JUICIO DE EXPERTO)**

Apellidos y Nombres del Evaluador: Margot Elizabeth Alcántara Mestanza

Título: Actividades Lúdicas para Mejorar las Habilidades Sociales en las Estudiantes del 1° "B" de la I.E.E Santa Teresita, Cajamarca, 2022.

Variable: Habilidades Sociales.

Autor: Miriam Violeta Alvarado Alcántara.

Fecha: Cajamarca, 17 de octubre de 2022

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	



FIRMA

DNI: 26706634

**VALIDACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN DE LAS
HABILIDADES SOCIALES**

(JUICIO DE EXPERTO)

Yo, **Jenny Cristina Muñoz Torres**, identificado con DNI N° 26707609, con grado académico de: **Maestro en Gestión de Educación**, Universidad: Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo.

Hago constar que he leído y revisado los veinte (20) ítems correspondientes a la Tesis de Licenciatura: **Actividades Lúdicas para Mejorar las Habilidades Sociales en las Estudiantes del 1° "B" de la I.E.E Santa Teresita, Cajamarca, 2022.**

Los ítems del cuestionario están distribuidos en cuatro (04) dimensiones de mejora de las habilidades sociales: Habilidades básicas (05 ítems), Habilidades avanzadas (05 ítems), Habilidades relacionadas con los sentimientos (05) y Habilidades alternativas a la agresión (05). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: Claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis: **Actividades Lúdicas para Mejorar las Habilidades Sociales en las Estudiantes del 1° "B" de la I.E.E Santa Teresita, Cajamarca, 2022.**

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

FICHA DE OBSERVACION		
N° de ítems	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
20	20	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, 17 de octubre de 2022

Nombres y Apellidos del Evaluador: Jenny Cristina Muñoz Torres

Anexo 1: Matriz de consistencia


.....
FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE
HABILIDADES SOCIALES (JUICIO DE EXPERTO)**

Apellidos y Nombres del Evaluador: Jenny Cristina Muñoz Torres

Título: Actividades Lúdicas para Mejorar las Habilidades Sociales en las Estudiantes del 1° "B" de la I.E.E Santa Teresita, Cajamarca, 2022.

Variable: Habilidades Sociales.

Autor: Miriam Violeta Alvarado Alcántara.

Fecha: Cajamarca, 17 de octubre de 2022

N°	CRITERIOS DE EVALUACION							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	



 FIRMA
 DNI: 26307609

**VALIDACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN DE LAS
HABILIDADES SOCIALES**

(JUICIO DE EXPERTO)

Yo, **Marleny Soledad Villegas Revilla**, identificado con DNI N° 26688382, con grado académico de: **Maestro en Docencia y Gestión Educativa**, Universidad: Universidad Privada César Vallejo.

Hago constar que he leído y revisado los veinte (20) ítems correspondientes a la Tesis de Licenciatura: **Actividades Lúdicas para Mejorar las Habilidades Sociales en las Estudiantes del 1° "B" de la I.E.E Santa Teresita, Cajamarca, 2022.**

Los ítems del cuestionario están distribuidos en cuatro (04) dimensiones de mejora de las habilidades sociales: **Habilidades básicas (05 ítems), Habilidades avanzadas (05 ítems), Habilidades relacionadas con los sentimientos (05) y Habilidades alternativas a la agresión (05).** Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: **Claridad, coherencia y adecuación.**

El instrumento corresponde a la tesis: **Actividades Lúdicas para Mejorar las Habilidades Sociales en las Estudiantes del 1° "B" de la I.E.E Santa Teresita, Cajamarca, 2022.**

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

FICHA DE OBSERVACION		
N° de ítems	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
20	20	100 %

Lugar y fecha: Cajamarca, 17 de octubre de 2022

Nombres y Apellidos del Evaluador: **Marleny Soledad Villegas Revilla**



FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE
HABILIDADES SOCIALES (JUICIO DE EXPERTO)**

Apellidos y Nombres del Evaluador: Marleny soledad Villegas Revilla

Título: Actividades Lúdicas para Mejorar las Habilidades Sociales en las Estudiantes del 1° "B" de la I.E.E Santa Teresita, Cajamarca, 2022.

Variable: Habilidades Sociales.

Autor: Miriam Violeta Alvarado Alcántara.

Fecha: Cajamarca, 17 de octubre de 2022

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	



 FIRMA
 DNI 26688382

ANEXO 4: Permiso de la Institución Educativa

INSTITUCION EDUCATIVA ESTATAL
"SANTA TERESITA"
MESA DE CONTROL
Exp N° 1982
Recibido 24.10.2022
U: 10

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

SOLICITO: Permiso para la aplicación de Proyecto Tesis.

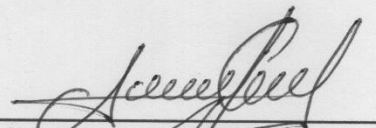
MADRE: MARGARITA ELENA CASTILLA FÉLIX
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA "SANTA TERESITA" – CAJAMARCA.

Yo, Miriam Violeta Alvarado Alcántara con DNI: 71142520, con domicilio en la Avenida Túpac Amaru interior A5 de la provincia de Cajamarca, ante usted me presento y expongo:

Que, habiendo culminado la carrera de Educación, especialidad Primaria en la Universidad Nacional de Cajamarca, solicito a Ud. Permiso para aplicación de Proyecto de Tesis, en el 1° "B" del nivel primario, de la institución que dirige, titulado: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LAS ESTUDIANTES DEL 1° "B" DE LA I.E.E SANTA TERESITA, CAJAMARCA, 2022.** Para optar el título profesional de Licenciada en Educación.

POR LO EXPUESTO:
Ruego a usted acceder a mi petición.

Cajamarca, 24 de octubre del 2022.



Miriam Violeta Alvarado Alcántara
DNI: 71142520

ANEXO 5: PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LAS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO “B” DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBEMÁTICA “SANTA TERESITA” DE CAJAMARCA.

I. Datos informativos

1.1. Denominación: “Actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en las estudiantes de 1° “B” de primaria de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita”, Cajamarca, 2022.”

1.2. Institución Educativa: Emblemática “Santa Teresita”, Cajamarca.

1.3. Grado: 1°

1.4. sección: “B”

1.5. No. De estudiantes: 31 estudiantes.

1.6. Duración: 3 meses.

1.6.1 Inicio: Octubre de 2022.

1.6.2 Término: Diciembre de 2022.

1.7. Responsable: Miriam Violeta Alvarado Alcántara

Asesor (a): Yanet Jackelin Machuca Cabrera

II. Fundamentación

Según el Currículo Nacional de Educación Básica (2016), en el área de personal social se busca que el estudiante desarrolle ciertas competencias, siendo una de ellas Construye su Identidad; pues el ser humano es una persona compleja y muy particular, que con el propósito de satisfacer algunas necesidades, busca relacionarse con sus pares, esto permite que construyendo su identidad, es decir su forma de sentir, pensar y actuar desde los diferentes contextos como son el histórico, étnico, social y cultural. Esto se logra a través de las interacciones continuas entre los individuos y los diversos contextos en donde se desenvuelven, como es la escuela, la familia y la comunidad. Por ende, las escuelas cumplen un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades sociales, ya que muchas estudiantes muestran deficiencias en ellas, las cuales repercuten en problemas tales como: miedo, angustia, frustración, agresividad, rechazo

por los demás, incapacidad de resolver conflictos. La pandemia del COVID 19, golpeó de manera inesperada al sector educación en donde las niñas no lograron desarrollar sus habilidades sociales como deberían ser, es decir no aprendieron a convivir con otros individuos, a establecer vínculos afectivos a sus pares, adultos de su entorno, a relacionarse con el ambiente natural, social y cultural. A conocerse, a ser más autónomos, seguros, participes. Por tanto, la escuela cumple un papel fundamental en la formación integral de los niños, favoreciendo el desarrollo de habilidades, actitudes y conocimientos que contribuyen a la convivencia, así como lo menciona Troncoso (2005):

“Que es necesario aclarar que no se nace sabiendo socializar e interactuar, sino que la socialización es un proceso que se desarrolla y aprende desde los primeros años de vida. Dicho proceso de socialización permite al ser humano desarrollar sus habilidades sociales para que pueda desenvolverse en una sociedad, el individuo es un ser activo de este proceso, porque además de imitar conductas, es capaz de innovar y crear nuevas formas de interacción”.

Por tal motivo el programa de actividades lúdicas desarrolló habilidades sociales en las estudiantes, ya que dichas actividades se consideran un proceso sociocultural y un fenómeno esencial de la actividad humana.

Piaget (1956), afirma que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva de los niños. Es decir que a través de dichas actividades se logra asimilar la realidad de nuestro contexto, teniendo en cuenta las etapas del desarrollo evolutivo.

Por experiencia personal, se evidencio la deficiencia de dichas habilidades, es por eso que, surge la necesidad de proponer este trabajo de investigación, pues como se sabe las habilidades sociales que son tan importantes para el bienestar personal, e interacción social y competencia social. Pues gracias a ella se puede lograr el éxito personal de cada individuo.

III. Objetivos:

3.1 Desarrollar el programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales.

3.2 Identificar la importancia de la competencia construye su identidad.

3.3 Demostrar la importancia de las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades sociales.

IV. Justificación

Como se sabe las actividades lúdicas que en si son los juegos, es un medio fundamental para el desarrollo integral, pues involucra, el afecto, el pensamiento, la imaginación, aprender y respetar las reglas, establecer habilidades sociales etc.

Las actividades lúdicas son necesarias, ya que contribuyen a la adquisición de conocimientos, al aprendizaje de leyes del mundo físico y a la asimilación de comportamientos sociales establecidos, por ello el juego es trascendental para el desfogue de tensiones emocionales. Y del mismo modo las actividades lúdicas permiten la integración social y la práctica del manejo de valores.

Pues esto permite a los niños construir, dirigir y vivir experiencias que contribuirán al desarrollo de su personalidad.

V. Orientaciones metodológicas.

El programa de las Actividades Lúdicas, se desarrolló en doce sesiones de cuarenta y cinco cada una, teniendo como visión desarrollar las habilidades sociales a través del área de personal social dentro de ella la competencia construye su identidad. Utilizando como recurso pedagógico las actividades lúdicas que en si son juegos, y así se tendrá en cuenta los intereses y necesidades de las estudiantes.

Cada sesión presentó los momentos como son:

INICIO: Momento de la sesión a partir de la que es posible identificar y recuperar la experiencia, los saberes las preconcepciones y los conocimientos previos a los niños a partir de tal identificación y recuperación, se realizan las actividades de desarrollo.

DESARROLLO: Momento en que se introduce nuevos conocimientos científico técnicos para relacionarlo con los identificados y recuperados en las actividades de apertura.

CIERRE: Momento en el que permite a los niños hacer una síntesis de las actividades de apertura y desarrollo. Las sesiones del programa tienen una perspectiva sociocultural, con aportes de Vygotsky Se presentan las sesiones integrando actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales con las niñas de primer

grado “B” de primaria de la institución Educativa, teniendo en cuenta sus dimensiones de la investigación.

VI. Recursos:

Humanos:

Estudiantes.

Materiales:

Laptop, proyector, parlante, papel bond, lápices, colores, ovillo de hilo, pañuelos, cámara, cuaderno de trabajo de personal social, Currículo Nacional (2016), plumones, palitos de chupetes.

VII. Evaluación

La evaluación de dicho programa, se realizó mediante las actividades programadas antes de la aplicación del programa se aplicó el Pre - Test y al final, mediante la aplicación se realizó la aplicación del Post Test. Para la realización de dichas actividades se solicitó la autorización de la sub- dirección de primaria y de la profesora del aula, quienes autorizaron la aplicación del pre test y del post test, así como el programa antes mencionado.

VIII. SESIONES A DESARROLLAR

Las sesiones de aprendizaje se desarrollaron teniendo en cuenta a los procesos didácticos del área personal social como son: la problematización (las estudiantes pueden hacer preguntas a partir del tema planteado), análisis de la información (las estudiantes buscan y utilizan diversas fuentes de información para comprender mejor la problemática) y la toma de decisiones (a partir del análisis de información, los estudiantes deben planear una respuesta a la situación o problemática).

A continuación, las sesiones desarrolladas:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Emblemática “Santa Teresita”
- 1.2. Lugar : Cajamarca
- 1.3. Ugel : Cajamarca
- 1.4. Directora : Madre Margarita Castilla Félix
- 1.5. Sub directora : Miriam Amparo Rodríguez Basauri
- 1.6. Grado y sección : 1° “B”

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Buscando otros amigos”


III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento De Evaluación
Personal social.	Construye su identidad.	Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez	Participa en juegos y otras actividades de la vida cotidiana, de manera grupal e invitando a otros niños sin hacer distinciones.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa de los juegos y actividades. ➤ Invita a otras niñas a jugar. 	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
INICIO	<p style="text-align: center;">Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Presentamos un video: “Hoy no juegas” https://www.youtube.com/watch?v=ldBSH76D4Ro ➤ Recordamos las normas de convivencia a las estudiantes. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Es correcta la actitud de Ema? ➤ ¿Cómo se sentía Ana? ➤ ¿Por qué Zoé, se molestó con Ema? ➤ ¿Es correcto que una persona decida quien juega y quien no? <p>Propósito</p> <p>Pertenecer a un grupo a través de los juegos y manifestar nuestras buenas acciones.</p>	Laptop Proyector Parlantes	10 minutos

<p>DESARROLLO</p>	<p>➤ Para formar grupos desarrollamos la actividad lúdica “abrazos musicales”, damos las indicaciones del juego: cuando la música suena todas las estudiantes bailan por el salón. Cuando la música se detiene, cada persona debe abrazar a otra, formando un grupo de dos, cuando la música continúa, los participantes vuelven a bailar por todo el salón, cuando la música se detiene, otra vez se abrazan tres personas. La música suena otra vez y al momento detenerse se forma el grupo de cuatro personas y así hasta llegar a formar el grupo de seis personas.</p> <p>➤ Luego de que las estudiantes están agrupadas, leemos el cuento del patito feo.</p> <div data-bbox="467 541 971 814" data-label="Image"> </div> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Fue correcta la actitud de los patitos? ¿Cómo crees que se sintió el patito feo? ¿Qué hubieses hecho tú, si eras uno de los patitos?</p> <p>➤ Analizamos la siguiente información: Solicitamos a las estudiantes que se ubiquen en la página 16,17 y 18 de su cuaderno de trabajo</p> <div data-bbox="418 1075 1096 1522" data-label="Image"> </div>	<p>Laptop Proyector Parlantes Cuadernos de trabajo.</p>	<p>75 minutos</p>
--------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------

	<p>4. Marco con un visto <input checked="" type="checkbox"/> la actividad o las actividades que mis compañeras y compañeros juegan en la escuela o en la comunidad.</p>  <p>➤ Respondemos las siguientes preguntas:</p> <p>a. Pregunto a mi compañera o compañero qué actividad o juego le gusta realizar y por qué.</p> <p>b. Respondo. ¿Creo que las niñas y los niños pueden realizar los mismos juegos o actividades?, ¿por qué?</p>		
CIERRE	<p>Preguntamos a las niñas: ¿De qué se trató el tema de hoy? ¿Cómo les pareció trabajar en grupo con sus compañeras? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué acciones realizar desde hoy?</p>		5 minutos


V. Bibliografía

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20nacional%20de%201a%20educaci%20b3n%20b%20a1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educación Primaria. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%20b3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 1.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8338>


 Profesora de Aula
 Profesora de Aula


 Miriam V. Alvarado Alcántara

LISTA DE COTEJO

Tema: “*Buscando otros amigos*”

I.E: “Santa Teresita” **Fecha:**

Investigador:

Competencia: Construye su identidad.

Desempeños:

- Participa en juegos y otras actividades de la vida cotidiana, de manera grupal e invitando a otros niños sin hacer distinciones.

N°	CRITERIOS			
	Participa de los juegos y actividades.		Invita a otras niñas a jugar.	
	SI	NO	SI	NO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: Emblemática “Santa Teresita”
 1.2 Lugar : Cajamarca
 1.3 Ugel : Cajamarca
 1.4 Directora : Madre Margarita Castilla Félix
 1.5 Sub directora : Miriam Amparo Rodríguez Basauri
 1.6 Grado y sección : 1° “B”





II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “En equipo trabajamos mejor”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento De Evaluación
Personal social.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas	Establece relaciones con sus compañeros a través de dibujos grupales, respetando sus características físicas o culturales. Reconoce sus derechos y cumple con las reglas establecidas en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se relaciona con sus compañeros respetando sus características culturales. ➤ Reconoce sus derechos. ➤ Respeta las reglas. 	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Recordamos las normas de convivencia. ➤ Empezamos la clase escuchando una canción: https://www.youtube.com/watch?v=2mFCd-JoKxU <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Han escuchado anteriormente esta canción? ¿En qué fecha?</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué festividades celebran en tu localidad? ¿En qué fechas? ¿Qué acostumbran hacer en esas fechas? 	Laptop Proyector	10 minutos

	<p>Propósito Elaborar dibujos grupales de las regiones naturales del Perú.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>➤ Realizamos las siguientes preguntas: ¿Participa en las celebraciones que hay en tu localidad o en otras localidades?</p> <p>➤ Leemos en voz alta el siguiente texto:</p> <div data-bbox="407 464 976 642" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Nuestro país es pluricultural, eso quiere decir que en cada rincón de nuestro Perú hay costumbres y tradiciones que cada uno de nosotros, los peruanos y peruanas, debemos conocer y valorar. En la diversidad cultural se encuentra la riqueza de nuestro Perú. Un ejemplo de esto son los platos típicos, según las características de flora y fauna, así como también los bailes típicos.</p> </div> <p>Respondemos las siguientes preguntas: ¿Crees las costumbres y tradiciones son iguales en cada región del Perú? ¿Qué platos y bailes típicos y de tu localidad conoces? ¿Investiga los platos y bailes típicos de otras localidades?</p> <p>➤ Analizamos la siguiente información:</p> <div data-bbox="418 835 984 1392" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>En la costa tenemos platos típicos, como el cebiche, arroz con pollo, anticuchos, etc., y como bailes típicos la marinera y el festejo.</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 45%;"> <p>En la sierra tenemos platos típicos, como el cuy chactado, la pachamanca, la patasca, etc., y como bailes típicos el huayno y el huaylas. La bebida de esta región es la chicha de jora.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <p>En la selva tenemos platos típicos, como el tacacho con cecina y el juane; un baile típico de esta región es el baile de la anaconda.</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">  </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>La bebida de esta zona es el masato.</p>  </div> </div>		

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuando todos hayan participado, se dará por terminado el juego y se procederá a una votación realizada por los propios niños en donde elegirán el dibujo que más les ha gustado. ➤ ¿Te parece importante esta actividad, por qué? ➤ ¿Trabajarías otra vez con tu mismo equipo? 		
CIERRE	Preguntamos a las niñas: ¿Qué hemos hecho? ¿Qué les pareció la actividad realizada? ¿Cómo se sintieron?		5 minutos

V. Bibliografía

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20nacional%20de%20la%20educaci%20n%20b%20sica.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educación Primaria. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%20n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 1.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8338>



Profesora de Aula



Miriam V. Alvarado Alcantara

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: Emblemática “Santa Teresita”
 1.2 Lugar : Cajamarca
 1.3 Ugel : Cajamarca
 1.4 Directora : Madre Margarita Castilla Félix
 1.5 Sub directora : Miriam Amparo Rodríguez Basauri
 1.6 Grado y sección : 1° “B”


II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Aprendemos a pedir y dar ayuda”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento De Evaluación
Personal social.	Construye su identidad.	Se valora a sí mismo.	Identifica a las personas que le muestran afecto y lo hacen sentir protegido y seguro; recurre a ellas cuando las necesita de ayuda.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica a las personas que lo protegen. ➤ Pide ayuda cuando lo necesita. 	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Recordamos las normas de convivencia. ➤ Mostramos un video: https://www.youtube.com/watch?v=hRIKctHXq94 <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hemos observado? ➤ ¿Cómo era la actitud del señor? ➤ ¿Luego, de la experiencia con la anciana que es lo que empezó hacer el señor? <p>Propósito</p>	Laptop Proyector	10 minutos

	Identificamos a las personas que nos brindan ayuda y las que podemos ayudar.		
DESARROLLO	<p>➤ Leemos el siguiente caso:</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><i>Doralí es una niña de seis años y tiene una dificultad para caminar, pues nació con problemas de la cadera. Doralí sufre mucho todos los días para llegar a su salón, pues por su problema de cadera no pueda cargar su mochila, pero como no hay quien la ayude lo tiene que realizar sola. Sus compañeras van y vienen y no la ayudan. Por eso su profesora decidieron realizar una actividad para concientizar a las compañeras de Doralí.</i></p> </div> <p>¿Es correcto las actitudes de las compañeras de Doralí? ¿Crees que Doralí se siente protegida? ¿Cómo ayudarías tú, a Doralí?</p> <p>➤ Observamos, leemos y respondamos las siguientes preguntas:</p> <div style="text-align: center;">  <p>4. Observa, lee y responde.</p> <p>Leonardo siempre revisa el salón antes de irse. Si encuentra un papel en el suelo, lo recoge y lo lleva en el basurero. ¿Quién es el aula quién responsabilidad solo de Leonardo o de todos? ¿por qué?</p> <p>Alicia hace sus tareas y luego ayuda a su papá a ordenar los platos que están que quedan en la mañana. ¿Tengo yo una responsabilidad similar a la de Alicia? ¿por qué?</p> <p>5. Marco con un voto <input checked="" type="checkbox"/> las responsabilidades que tengo en el aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Llegar temprano. <input type="radio"/> Hacer mis tareas. <input type="radio"/> Estudiar con tiempo. <input type="radio"/> Malograr los mesas y las paredes. <input type="radio"/> Bulfame de mis compañeros y compañeras. <input type="radio"/> Hacer bulla mientras otros hablan. </div> <p>➤ Para finalizar la clase realizamos el juego del dragón: se forman equipos de aproximadamente 7 o 8 estudiantes. El primer niño hará de dragón y el último de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza del dragón intentará coger las colas de los demás dragones.</p> <p>➤ La cola, ayudada por todo su grupo, intentará no ser cogida.</p> <p>➤ Cuando una sola cola es cogida (se consigue el pañuelo), el dragón al que le perteneció el pañuelo se unirá al que le ha cogido la cola, formando así un dragón más largo.</p> <p>➤ El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.</p> <p>➤ Damos una hoja de papel bond a cada estudiante para que dibuje lo que más le gusto de la actividad.</p>	Pañuelos Papel Lápiz Colores Cuaderno de trabajo de personal social	30 minutos
CIERRE	<p>Preguntamos a las niñas:</p> <p>¿Qué hemos hecho? ¿Qué les pareció la actividad realizada? ¿Cómo se sintieron?</p>		5 minutos

V. Bibliografía

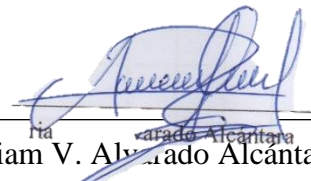
Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20nacional%20de%20la%20educaci%20b%20sica.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educación Primaria. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%20b%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 1.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8338>



Profesora de Aula
Profesora de Aula



Miriam V. Alvarado Alcántara

LISTA DE COTEJO

Tema: “Aprendemos a pedir y dar ayuda”

I.E: “Santa Teresita” **Fecha:**

Investigador:

Competencia: Construye su identidad.

Desempeños:

- Identifica a las personas que lo protegen.
- Pide ayuda cuando lo necesita.

N°	CRITERIOS			
	Identifica a las personas que lo protegen.		Pide ayuda cuando lo necesita.	
	SI	NO	SI	NO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.1 Institución Educativa: Emblemática “Santa Teresita”

1.2 Lugar : Cajamarca

1.3 Ugel : Cajamarca

1.4 Directora : Madre Margarita Castilla Félix

1.5 Sub directora : Miriam Amparo Rodríguez Basauri


1.6 Grado y sección : 1° “B”





II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Aprendemos a trabajar en equipo, para un bien común”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento De Evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Deliberar sobre asuntos públicos.	Delibera sobre asuntos de interés común, que se generan durante la convivencia diaria en el aula o escuela, propone y participa en actividades colectivas orientadas al bienestar de todos, a partir de la identificación de las necesidades.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Delibera sobre asuntos comunes del aula o escuela. ➤ Propone y participa en actividades colectivas. 	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Recordamos las normas de convivencia. ➤ Empezamos leyendo el siguiente caso: <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p>El 20 de abril de 2018, el Ministerio de Cultura declaró como patrimonio cultural de la nación la actividad de la cestería del pueblo ese eja, del departamento de Madre de Dios.</p> <p>Las mujeres de este pueblo han convertido las fibras vegetales en canastas y les han dado múltiples usos, como contenedores para recoger los productos obtenidos en la caza, la pesca, la recolección y la agricultura.</p> </div> <div style="flex: 1; text-align: center;">  </div> </div>	Laptop Proyector	10 minutos

	<p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué se celebra el 20 de abril? ➤ ¿Qué es la cestería? ➤ ¿En qué departamento se encuentra el pueblo ese eja? <p>Propósito</p> <p>Deliberar sobre asuntos públicos y elegir la opción más beneficiosa para todos.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>➤ Para trabajar la siguiente actividad, realizamos la siguiente actividad lúdica el: “Inquilino” Cuando el profesor diga: “¡Inquilino!”, estos deben salir de su casa y buscar una nueva casa. Por el contrario, si el profesor(a) dice “¡casa!”, estas casas deben correr en busca de su nuevo inquilino.</p> <p>➤ Observa las imágenes y escribe sobre los problemas que quedan por resolver, luego responde las siguientes preguntas en grupos de tres personas:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="margin-top: 20px;">b. Respondemos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Alguno de estos problemas se dan en mi comunidad? • ¿Qué otros problemas hay en mi comunidad? • ¿Cómo se podrían solucionar estos problemas? 	<p>Plumones Pizarra Cuadernos de trabajo de personal social.</p>	<p>30 minutos</p>

➤ Lee y responde:

¿Cómo se pueden solucionar los problemas de una comunidad?

Para solucionar los problemas de una comunidad, como el estado de las pistas, los techos de las escuelas, los canales de riego, etc., se necesita la participación de sus pobladores. Por eso, todos deben organizarse y participar de la solución.

La participación de todos los pobladores fomentará la integración, el cariño a la comunidad y la valoración del trabajo de cada uno.

a. ¿Qué problemas existen en una comunidad?

b. ¿Quiénes dirigen mi comunidad?

c. ¿Quiénes pueden ayudar a mejorar una comunidad?

d. ¿Cómo pueden colaborar las niñas y los niños en la conservación de los lugares públicos de una comunidad?

➤ Para terminar, observo las imágenes y planteo soluciones para los siguientes casos:







➤ Para trabajar finalizar, realizamos la siguiente actividad lúdica el: “Inquilino”, con la finalidad que el trabajo en equipo puede solucionar conflictos y lograr el bien común. Cuando el profesor diga: “¡Inquilino!”, estos deben salir de su casa y buscar una nueva casa. Por el contrario, si el profesor(a) dice “¡casa!”, estas casas deben correr en busca de su nuevo inquilino. Los ganadores tendrán un premio.

CIERRE

Preguntamos a las niñas:
 ¿Qué hemos hecho?
 ¿Qué les pareció la actividad realizada?
 ¿Cómo se sintieron?
 ¿Conocen algún otro juego parecido?

5 minutos

V. Bibliografía

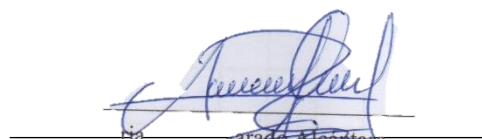
Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20nacional%20de%20la%20educaci%20n%20b%20al%20sica.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educación Primaria. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%20n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 1.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8338>



Profesora de Aula



Miriam V. Alvarado Alcántara

LISTA DE COTEJO

Tema: “aprendemos a trabajar en equipo, para un bien común”

I.E: “Santa Teresita” **Fecha:**

Investigador:

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Desempeños:

- Delibera sobre asuntos comunes del aula o escuela.
- Propone y participa en actividades colectivas.

N°	CRITERIOS			
	Delibera sobre asuntos comunes del aula o escuela.		Propone y participa en actividades colectivas.	
	SI	NO	SI	NO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				

23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: Emblemática “Santa Teresita”
 1.2 Lugar : Cajamarca
 1.3 Ugel : Cajamarca
 1.4 Directora : Madre Margarita Castilla Félix
 1.5 Sub directora : Miriam Amparo Rodríguez Basauri
 1.6 Grado y sección : 1° “B”




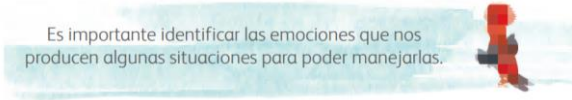
II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Aprendemos a manifestar nuestras emociones”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

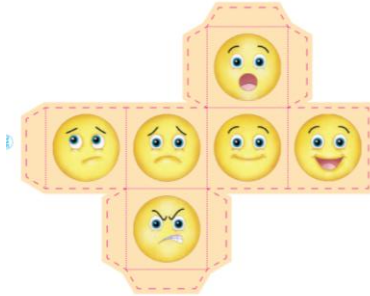
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento De Evaluación
Personal social.	Construye su identidad.	Auto regula sus emociones.	Describe, sus emociones que experimenta y controla sus emociones utilizando alguna estrategia.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Describe sus emociones. ➤ Utiliza alguna estrategia para controlar sus emociones. 	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
INICIO	<p style="text-align: center;">Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Recordamos las normas de convivencia. ➤ Desarrollamos la actividad lúdica “la cámara” ➤ Damos las indicaciones del juego: salen los niños de uno en uno. ➤ Indicamos al niño que sale a la pizarra qué sentimiento tiene que representar para la foto. ➤ Mientras que el niño posa y le hacemos la foto, el resto de la clase ha de adivinar de qué sentimiento se trata. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿En qué situaciones se encuentran así? 	Laptop Proyector Una cámara de fotos o cámara del teléfono	15 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hacen cuando se sienten tristes o enojados?? ➤ ¿Qué trabajaremos el día de hoy? <p>Propósito:</p> <p>Describir y controlar sus emociones usando alguna estrategia.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Describimos oralmente lo que se observa en las siguientes imágenes: <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizamos las siguientes preguntas: <p>¿Qué emociones podemos identificar en las imágenes?</p> <p>¿Qué crees que le ha podido pasar a la niña para que este molesta?</p> <p>¿Qué crees que le ha podido pasar al niño para que este feliz?</p> ➤ Leemos la siguiente información y respondemos las preguntas: <div style="margin-left: 20px;">  <p>En la hora del recreo, Marisol salió a jugar con sus compañeras y compañeros, pero uno de ellos se tropezó y la empujó de casualidad. Ella empezó a llorar, pero recordó que su mamá le dijo que cuando se sienta triste, piense en algo bonito, respire y se relaje.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> a. ¿Qué le pasó a Marisol en el recreo? b. ¿Qué hizo Marisol para calmarse? c. ¿Por qué las personas pueden estar contentas en algunos momentos y en otros, tristes? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escribe que estrategias uso Marisol para calmarse. <p>Pensar en algo bonito. Respirar y relajarse</p> ➤ Dibuja las emociones según las indicaciones: <p>Escucho lo que cuenta mi profesora o profesor. Luego, dibujo el rostro que representa la emoción que sentiría en cada caso.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid #e91e63; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Cuando un niño le quita a una niña sus útiles.</p> </div> <div style="border: 1px solid #e91e63; border-radius: 50%; width: 100px; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  </div> <div style="border: 1px solid #e91e63; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Cuando vamos a una fiesta y nos divertimos mucho.</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>Es importante identificar las emociones que nos producen algunas situaciones para poder manejarlas.</p> </div>	<p>Laptop Proyector Imágenes Diálogo Cuaderno de trabajo de personal social. Cartillas del dado de las emociones.</p>	<p>70 minutos</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizamos con las estudiantes la siguiente actividad lúdica “Dado de las emociones” ➤ Por cada emoción que le salga a cada estudiante, debe describir que provoco dicha emoción y que estrategia utilizó para sentirse mejor. 		
CIERRE	<p>Preguntamos a las niñas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hemos hecho? ¿Qué les pareció la actividad realizada? ¿Cómo se sintieron? ¿Conocen algún otro juego parecido? 		5 minutos



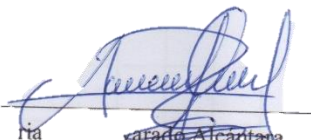
V. Bibliografía

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20nacional%20de%20la%20educaci%20n%20b%20sica.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educación Primaria. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%20n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 1.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8338>


Profesora de Aula


Miriam V. Alvarado Alcántara

LISTA DE COTEJO

Tema: “aprendemos a manifestar nuestras emociones”

I.E: “Santa Teresita” **Fecha:**

Investigador:

Competencia: Construye su identidad.

Desempeños:

- Describe, sus emociones que experimenta y controla sus emociones utilizando alguna estrategia.

N°	CRITERIOS			
	Describe sus emociones.		Utiliza alguna estrategia para controlar sus emociones	
	SI	NO	SI	NO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1 Institución Educativa: Emblemática “Santa Teresita”
 1.2 Lugar : Cajamarca
 1.3 Ugel : Cajamarca
 1.4 Directora : Madre Margarita Castilla Félix
 1.5 Sub directora : Miriam Amparo Rodríguez Basauri
 1.6 Grado y sección : 1° “B”

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “*Nos respetamos y convivimos mejor*”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento De Evaluación
Personal social.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Maneja conflictos de manera constructiva	Utiliza algunas estrategias para manejar sus conflictos en el aula y da un buen trato entre compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza estrategias para manejar sus conflictos en el aula. ➤ Da buen trato a sus compañeros. 	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Recordamos las normas de convivencia. ➤ Mostramos una imagen la siguiente imagen.  <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué pasaría si ocurrieran situaciones similares en nuestra escuela?? 	Laptop. Proyector. Imágenes.	10 minutos

	<p>➤ ¿Qué solución podemos proponer para evitar este tipo de situaciones o comportamientos?</p> <p>Propósito Utilizar estrategias para manejar los conflictos y dar buen trato a sus compañeros.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>➤ Leemos la siguiente información y respondemos:</p> <div data-bbox="418 415 618 590"> </div> <p>a. ¿Por qué debo saludar a las personas?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <div data-bbox="418 604 618 793"> </div> <p>b. ¿Por qué debo recibir con amabilidad a mis nuevas compañeras y nuevos compañeros?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>➤ Dialogamos con los estudiantes:</p> <p>a. Además de las situaciones presentados, ¿qué otras acciones me ayudan a llevarme bien con mis compañeras y compañeros?</p> <p>b. ¿Qué acciones puedo realizar para mejorar el respeto en mi aula?</p> <p>c. ¿Qué problemas observo continuamente en mi escuela?</p> <p>➤ Observamos las imágenes y vamos relacionando con las acciones adecuadas para mejorar la convivencia:</p> <div data-bbox="435 1178 634 1346"> </div> <div data-bbox="662 1178 841 1346"> </div> <div data-bbox="889 1178 1068 1346"> </div> <div data-bbox="435 1409 610 1514"> <p>Evitar las críticas que puedan dañar emocionalmente a las compañeras o los compañeros.</p> </div> <div data-bbox="662 1409 837 1514"> <p>Evitar hablar mal de otras personas. En lugar de eso, se puede ayudar.</p> </div> <div data-bbox="889 1409 1065 1514"> <p>Evitar burlarse de las compañeras y los compañeros.</p> </div> <p>➤ Lemos la información y realizamos la siguiente actividad lúdica “las hileras”:</p> <div data-bbox="402 1591 732 1766"> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1.º Formamos dos hileras, una en frente de la otra. 2.º Pasamos entre nuestras compañeras y nuestros compañeros. 3.º Mencionamos palabras agradables sobre la persona que está pasando por el pasillo. 4.º Repetimos esta acción hasta que todos pasemos por entre las hileras. 		

LISTA DE COTEJO

Tema: “nos respetamos y convivimos mejor”

I.E: “Santa Teresita” **Fecha:**

Investigador:

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Desempeños:

- Utiliza estrategias para manejar sus conflictos en el aula.
- Da buen trato a sus compañeros.

N°	CRITERIOS			
	Utiliza estrategias para manejar sus conflictos en el aula.		Da buen trato a sus compañeros.	
	SI	NO	SI	NO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				

23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:



- 1.1 Institución Educativa: Emblemática “Santa Teresita”
 1.2 Lugar : Cajamarca
 1.3 Ugel : Cajamarca
 1.4 Directora : Madre Margarita Castilla Félix
 1.5 Sub directora : Miriam Amparo Rodríguez Basauri
 1.6 Grado y sección : 1° “B”







II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “En equipo se trabajamos mejor”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento De Evaluación
Personal social.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Delibera sobre asuntos públicos.	Manifiesta trabajo en equipo sobre asuntos durante la convivencia diaria en el aula, para proponer y participar en actividades colectivas a partir de la identificación de necesidades.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manifiesta trabajo en equipo. ➤ Participa en actividades colectivas identificando las necesidades. 	Lista de cotejo

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Recordamos las normas de convivencia. ➤ Mostramos dos imágenes. <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hemos observado? ➤ ¿Qué es lo que están haciendo en cada imagen? 	Laptop Proyector	10 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿En qué imagen creen que avanzarán más? ➤ ¿Creen que la imagen en donde esta una ancianita lo pueda hacer todo sola? <p>Propósito Aprender a trabajar en equipo.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Leemos el siguiente caso: <div data-bbox="440 380 911 562" style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="font-size: 0.8em; color: #666;">En la comunidad de Sacha, en la selva peruana, las familias trabajan en conjunto para cosechar semillas. Estas semillas son perforadas, cocinadas y trabajadas para confeccionar artesanías que se venden a los turistas. El dinero recolectado beneficia a todas las familias de la comunidad.</p>  </div> <p>Respondemos las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿De qué manera trabajan las familias de la comunidad de Sacha? ¿Por qué son importantes las semillas para las familias de la comunidad? ¿Por qué es importante que la comunidad de Sacha realiza estas actividades? ¿A quién beneficia estas actividades? ➤ Luego, solicitamos a los estudiantes que se ubiquen en la página 22, 23 y 24 del cuaderno de trabajo. <div data-bbox="386 911 1024 1289" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>3. Lee las siguientes situaciones y responde</p> <div style="margin-bottom: 10px;">  <p>¿Por qué debes saludar a las personas?</p> </div> <div>  <p>¿Por qué debes recibir con amabilidad a mis nuevos compañeros y nuevas compañeras?</p> </div> </div> <div style="width: 45%;"> <p>4. Observa las imágenes y las relaciona con las acciones que se deberían realizar para mejorar la convivencia.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>No sabe comer un colorido.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>¡Cállate, cantes feo!</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Dicen que está sola y sus hijos no la visitan.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 5px; font-size: 0.8em;">Evitar las críticas que puedan dañar emocionalmente a los compañeros o las compañeras.</div> <div style="background-color: #e0ffe0; padding: 5px; font-size: 0.8em;">Evitar hablar mal de otras personas. En lugar de eso, se puede ayudar.</div> <div style="background-color: #ffe0e0; padding: 5px; font-size: 0.8em;">Evitar burlarse de los compañeros y las compañeras.</div> </div> </div> </div> </div> ➤ Desarrollamos la siguiente actividad lúdica “La búsqueda del tesoro”: Dividimos a los estudiantes en dos grupos y elabora una lista de tareas para que cada equipo las haga en grupo (ejm: entrevistar a una profesora, sobre si las estudiantes de primer grado “B” deciden sembrar unas hortalizas; cómo se trabajaría mejor en grupo o de forma individual, etc.). Cada equipo entrega la lista de tareas trabajadas. Gana el equipo que complete la mayoría de las tareas en el menor tiempo. ➤ Dialogo con mi profesora y elaboramos una lista de actividades colectivas, que nos permitan trabajar en equipo. 	<p>Proyector. Computadora. Cuaderno de trabajo de personal social. Papel bond. Lápices. Papelotes y plumones.</p>	<p>75 minutos</p>


CIERRE	Preguntamos a las niñas: ¿Te parece correcto estas acciones, por qué? ¿Cómo actuaras desde hoy en adelante?		5 minutos
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------

V. Bibliografía

- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20nacional%20de%20la%20educaci%20b3n%20b%20a%20sica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educacion Primaria. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%20b3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 1.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8338>



Profesora de Aula
Profesora de Aula



Miriam V. Alvarado Alcántara

LISTA DE COTEJO

Tema: “nos respetamos y convivimos mejor”

I.E: “Santa Teresita” **Fecha:**

Investigador:

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Desempeños:

- Manifiesta trabajo en equipo sobre asuntos durante la convivencia diaria en el aula, para proponer y participar en actividades colectivas a partir de la identificación de necesidades.

N°	CRITERIOS			
	Manifiesta trabajo en equipo.		Participa en actividades colectivas identificando las necesidades.	
	SI	NO	SI	NO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: Emblemática “Santa Teresita”
 1.2 Lugar : Cajamarca
 1.3 Ugel : Cajamarca
 1.4 Directora : Madre Margarita Castilla Félix
 1.5 Sub directora : Miriam Amparo Rodríguez Basauri
 1.6 Grado y sección : 1° “B”

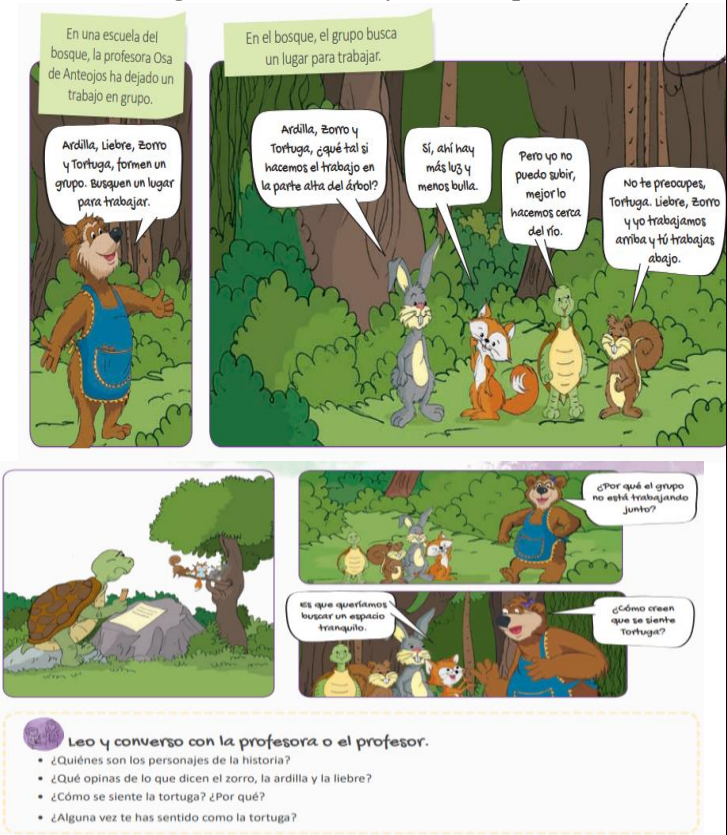
II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “*Diferentes, pero iguales*”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento De Evaluación
Personal social.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Establece relaciones con sus compañeros respetando sus características físicas y cualidades. Además, identifica sus derechos y de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Establece relaciones con sus compañeros respetando sus características. ➤ Además, identifica sus derechos y de los demás. 	Lista de cotejo

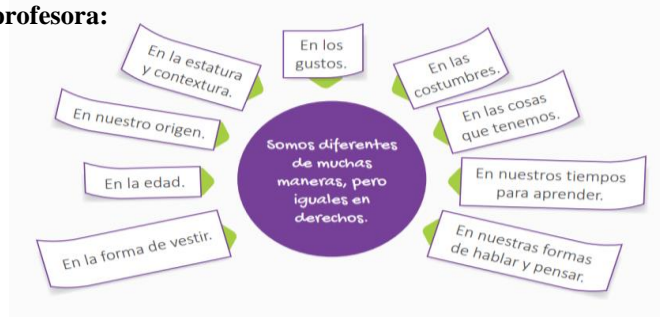
IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
INICIO	Motivación <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Recordamos las normas de convivencia. ➤ Realizamos la actividad lúdica “Grupo de números” 	Laptop Proyector	10 minutos

	<p>Damos las indicaciones del juego: formamos dos equipos con igual número de integrantes.</p> <p>Cada equipo formara una columna, mientras que la profesora va asignando un número a cada integrante de los grupos.</p> <p>La profesora se para frente de las columnas y deberá gritar lo siguiente: ‘¡preparados, listos, ya y menciona el! El Número 1...’, todos los números 1 deben salir y agruparse en pareja, perderá el integrante que se quede sin pareja.</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Te gusto el juego? ➤ ¿Cuántos se quedaron sin pareja?, ¿Por qué? ➤ ¿Alguna vez has hecho grupo con tu compañero que tiene el mismo número? <p>Propósito:</p> <p>Aprenderé a respetar a mis compañeras y compañeros por igual.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>➤ Leemos el siguiente texto con ayuda de tu profesora:</p>  <p>Leo y converso con la profesora o el profesor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Quiénes son los personajes de la historia? • ¿Qué opinas de lo que dicen el zorro, la ardilla y la liebre? • ¿Cómo se siente la tortuga? ¿Por qué? • ¿Alguna vez te has sentido como la tortuga? 	<p>Proyector Computadora Cuadernos de trabajo Pizarra Plumón Cartulinas</p>	<p>45 minutos</p>

- ¿Quiénes son los personajes de la historia?
- ¿Qué opinas de lo que dicen el zorro, la ardilla y la liebre? •
- ¿Cómo se siente la tortuga? ¿Por qué?
- ¿Alguna vez te has sentido como la tortuga?

➤ **Leemos la siguiente información con ayuda de tu profesora:**



- **Luego de leer, pintamos los carteles que dicen aquello en lo que somos diferentes.**
- **Trabajamos en equipos y con ayuda de tu profesora, elaboramos guirnaldas de papel con frases relacionadas con la igualdad de derechos entre compañeras y compañeros.**

Selección entre compañeras y compañeros.

Pasos:

1. Recibimos el molde que nos brindará la profesora o el profesor. También pueden ser otros moldes, como de figuras geométricas, animales, estrellas, etc.
2. Delineamos la forma del molde en varias hojas de papel de periódico y las recortamos.
3. Escribimos en una tira de papel la siguiente frase: "Somos diferentes y nos respetamos", la cual pegamos a la figura recortada, tal como se observa en el ejemplo. En los demás moldes, escribimos otras frases.
4. Doblamos una de las esquinas de cada una de las figuras recortadas y las pegamos con cinta a un cordel.
5. Decoramos nuestra aula con las guirnaldas de todos los grupos.

CIERRE	<p>Preguntamos a las niñas:</p> <p>¿Qué hemos hecho?</p> <p>¿Qué les pareció la actividad realizada?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Cómo aplicarás lo aprendido, en tu vida diaria?</p>		5 minutos
---------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------

V. Bibliografía

- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20nacional%20de%20la%20educaci%20b3n%20b%20a%20sica.pdf?sequence=1&isAllowed=>
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educación Primaria. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%20b3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 1.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8338>



Profesora de Aula
Profesora de Aula



Miriam V. Alvarado Alcantara

LISTA DE COTEJO

Tema: “Diferentes, pero iguales”

I.E: “Santa Teresita” **Fecha:**

Investigador:

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Desempeños:

- Establece relaciones con sus compañeros respetando sus características físicas y cualidades. Además, identifica sus derechos y de los demás.

N°	CRITERIOS			
	Establece relaciones con sus compañeros respetando sus características.		Además, identifica sus derechos y de los demás.	
	SI	NO	SI	NO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				

23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: Emblemática “Santa Teresita”
- 1.2 Lugar : Cajamarca
- 1.3 Ugel : Cajamarca
- 1.4 Directora : Madre Margarita Castilla Félix
- 1.5 Sub directora : Miriam Amparo Rodríguez Basauri
- 1.6 Grado y sección : 1° “B”


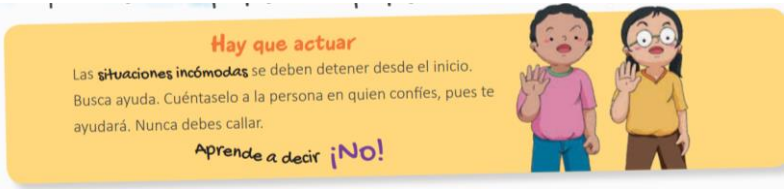
II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Aprendo, a decir lo que me incomoda”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento De Evaluación
Personal social.	Construye su identidad.	Reflexiona y argumenta éticamente.	Menciona algunas acciones que lo incomodan de la vida cotidiana, además identifican si son malas o buenas.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menciona algunas acciones que lo incomodan. ➤ Identifican si las acciones son buenas o malas. 	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Recordamos las normas de convivencia. ➤ Realizamos la siguiente actividad lúdica “Telaraña”: Formamos un círculo con todas las estudiantes, la profesora lanzará el ovillo de hilo y quien lo coja tendrá que decir algo que le incomoda de su vida cotidiana ya sea de la escuela o de su casa, el participante sostendrá una punta del ovillo de hilo y lo lanzará nuevamente hacia otra compañera, así sucesivamente hasta que hayan participado todas. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cómo se llamará el juego? ➤ ¿De qué se trató el juego? ➤ ¿Te gustó el juego? <p>Propósito: Reconocer cuando algo me incomode y pediré ayuda cuando la necesite.</p>	Ovillo de hilo.	15 minutos

<p>DESARROLLO</p>	<p>➤ Observamos y leemos los siguientes diálogos:</p>  <p>➤ Dialogamos con la profesora y respondemos de forma oral las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué está pasando en las diferentes escenas? • ¿Me ha ocurrido algo parecido? • ¿Cómo me sentí? • ¿Qué hice en esos momentos? <p>➤ Analizamos la información (leemos la información):</p>  <p>Dibuja, si recuerdas alguna situación que me haya hecho sentir incómoda o incómodo.</p> <div data-bbox="397 1333 1096 1711" style="border: 1px solid purple; height: 180px; width: 430px; margin: 10px auto;"></div> <p>Trabajamos en equipos y luego comentamos con la profesora:</p>	<p>Papel bond. Cuaderni llo de trabajo de Personal Social.</p>	<p>70 minutos</p>
--------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------

Trabajamos en equipos.

- Escribimos en los recuadros de abajo una situación cómoda y otra incómoda.
- Luego, las comentamos con la ayuda de la profesora o el profesor.

Respondemos las siguientes preguntas:

¿Qué hiciste ante esa situación que te incómodo?

¿Buscaste ayuda?

¿A quién se lo contaste?

¿Esa persona te ayudo?

➤ **Reflexionamos:**

Reflexiono sobre las oraciones que están escritas en los recuadros y dibujo una carita feliz si me siento bien, o una carita enojada si no me siento bien.

Con ayuda de mi profesora o profesor, pienso y luego escribo una situación que me incomoda o no, de acuerdo con la carita

CIERRE	¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron el día de hoy? ¿Para qué le servirá lo aprendido?		5 minutos
---------------	----------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------

V. Bibliografía

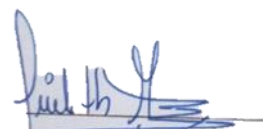
Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20%20nacional%20de%20la%20educaci%20n%20b%20a%20sica.pdf?sequence=1&isAllowed=>


Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educación Primaria.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%20n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 1.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8338>



Profesora de Aula



Miriam V. Alvarado

LISTA DE COTEJO

Tema: “Aprendo, decir lo que me incomoda”

I.E: “Santa Teresita” **Fecha:**

Investigador:

Competencia: Construye su identidad.

Desempeños:

- Menciona algunas acciones que lo incomodan de la vida cotidiana, además identifican si son malas o buenas.

N°	CRITERIOS			
	Menciona algunas acciones que lo incomodan.		Identifican si las acciones son buenas o malas.	
	SI	NO	SI	NO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1 Institución Educativa: Emblemática “Santa Teresita”
- 1.2 Lugar : Cajamarca
- 1.3 Ugel : Cajamarca
- 1.4 Directora : Madre Margarita Castilla Félix
- 1.5 Sub directora : Miriam Amparo Rodríguez Basauri
- 1.6 Grado y sección : 1° “B”

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Reconozco, mi persona de confianza”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

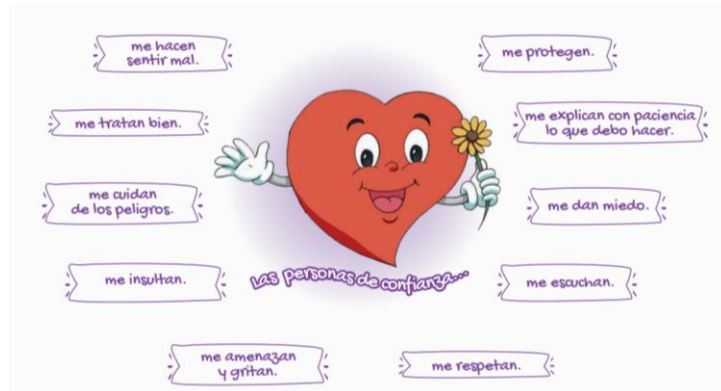
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento De Evaluación
Personal social.	Construye su identidad.	Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez.	Identifica las situaciones de peligro y a las personas que le hacen sentir protegido y recurre a ellas cuando las necesita.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica las situaciones de peligro. ➤ Identifica a las personas que lo protegen. 	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Recordamos las normas de convivencia. ➤ Observamos la siguiente imagen: 	Laptop Proyector	15 minutos

	<p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué observamos en la imagen? ➤ ¿Qué están haciendo los niños? ➤ ¿Cómo te sentirías tú, si tienes los ojos vendados? <p>Propósito:</p> <p>Reconocer a las personas en quienes se puede confiar.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>➤ Realizamos la siguiente actividad lúdica “Lazarillo”</p> <div data-bbox="365 541 1058 909" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; background-color: #fff9c4;"> <p style="text-align: center; color: #8e44ad;">Pasos para jugar:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li style="margin-bottom: 10px;">1 Salimos al patio del colegio y nos agrupamos de a dos. <li style="margin-bottom: 10px;">2 Elegimos por sorteo a quien se vendará los ojos. <li style="margin-bottom: 10px;">3 Por distintas zonas cercanas al patio, la niña o el niño que no tenga los ojos vendados guiará a la niña o el niño de los ojos cubiertos y cuidará que no tropiece o se golpee. <li style="margin-bottom: 10px;">4 La niña o el niño que tenga los ojos vendados se dejará guiar. <li style="margin-bottom: 10px;">5 Jugamos nuevamente, pero ahora cambiando los roles. </div> <p>➤ Respondemos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo me he sentido en el juego? • ¿Qué rol me gustó más? ¿Por qué? • ¿Tuve temor cuando me estaban guiando? <p>➤ Observa y colorea las imágenes donde reconozcas a las personas en las que puedas confiar:</p> <div data-bbox="365 1285 1075 1562" style="text-align: center;"> </div> <p>Dialoga con tu profesora y responde oralmente las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué lugares se encuentran las niñas y los niños? • ¿Quiénes acompañan a las niñas y los niños? • ¿Son personas de confianza? ¿Cómo lo sé? 	<p>Cuaderno de trabajo de personal social. Laptop Proyector</p>	<p>70 minutos</p>

- **Leemos las siguientes frases que están alrededor del corazón:**



- **Luego de leer, coloreo los carteles con las frases que tienen relación con las personas de mi confianza.**
- **Me dibujo y pinto junto a la persona en la que más confío, y escribo su nombre.**

- **Responde las siguientes preguntas:**

¿Quién es tu familiar, en quien más confías?

¿A qué personas también, podemos pedir ayuda si en caso lo necesitamos?

CIERRE	<p>Preguntamos a las niñas:</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué aprendieron el día de hoy?</p> <p>¿Cómo les servirá lo aprendido?</p>	Dialogo	5 minutos
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------	-----------

V. Bibliografía

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20nacional%20de%20la%20educaci%20b3n%20b%20a1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educación Primaria. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%20b3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 1.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8338>



Profesora de Aula
Profesora de Aula



Miriam V. Alvarado Alcántara

LISTA DE COTEJO

Tema: “Reconozco, mi persona de confianza”

I.E: “Santa Teresita” **Fecha:**

Investigador:

Competencia: Construye su identidad.

Desempeños:

- Identifica las situaciones de peligro y a las personas que le hacen sentir protegido y recurre a ellas cuando las necesita.

N°	CRITERIOS			
	Identifica las situaciones de peligro.		Identifica a las personas que lo protegen	
	SI	NO	SI	NO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1 Institución Educativa: Emblemática “Santa Teresita”
 1.2 Lugar : Cajamarca
 1.3 Ugel : Cajamarca
 1.4 Directora : Madre Margarita Castilla Félix
 1.5 Sub directora : Miriam Amparo Rodríguez Basauri
 1.6 Grado y sección : 1° “B”


II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Nos escuchamos para comprendernos mejor”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento de Evaluación
Personal social.	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	Interactúa con todas las personas	Establece conversaciones con sus compañeros respetando sus características físicas o culturales y comprende el mensaje.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Establece conversaciones con sus compañeros. ➤ Comprende el mensaje. 	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Recordamos las normas de convivencia. ➤ Realizamos la e actividad lúdica “teléfono malogrado”: <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="background-color: #90EE90; display: inline-block; padding: 2px;">Pasos para jugar:</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nos sentamos en círculo. 2. A quien esté a mi derecha le daré un mensaje corto y sencillo al oído, y él o ella se lo pasará, a su vez, a la niña o el niño que se encuentre a su derecha. 3. Quien reciba el mensaje hará lo mismo y así sucesivamente. 4. Quien se encuentre al final del círculo dirá el mensaje en voz alta. 5. Podemos repetir el juego pero cambiando de mensaje. 	Laptop Proyecto r	15 minutos

	<p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿He seguido las indicaciones? ¿Cómo lo hice? ➤ ¿Se ha mantenido el mensaje inicial hasta el final? ¿Qué pasó? ➤ ¿Qué debo hacer para que el mensaje inicial sea el mismo hasta el final? ¿Por qué? <p>Propósito: Aprender a escuchar con atención para comprender lo que me quieren comunicar.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>➤ Observamos y leemos los siguientes diálogos:</p>  <p>Respondemos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué sucede en las imágenes? ➤ ¿En cuál de las imágenes puedo decir que estoy escuchando con atención? ➤ ¿Qué debo hacer para comprender lo que dicen? <p>➤ Leemos y analizamos la siguiente información:</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">El patito parlanchín</p> <p>Había una vez un patito parlanchín. Era un patito muy sociable y extrovertido, al que le gustaba mucho hablar, en muchas ocasiones hablaba y hablaba sin parar. Cuando estaba con sus amigos hablaba y hablaba sin parar y solía ser el centro de atención allá donde fuera.</p> <p>A todos les gustaba mucho escuchar al patito parlanchín, ya que era muy gracioso, y simpático, y siempre tenía historias y anécdotas interesantes que contar. Pero ocurrió que el patito parlanchín se acostumbró a ser el centro de atención y cada día hablaba más y más. Tanto hablaba que se olvidó escuchar a los demás. El patito parlanchín pensaba que su conversación era muy interesante, así se lo habían hecho saber muchas veces, y pensaba también que los demás no tenían cosas interesantes que contar.</p> </div>	<p>Cuadernos de trabajo de personal social. Laptop. Proyector y Tijera Palitos de chupete.</p>	<p>70 minutos</p>

Así fue como, pronto todos sus amigos empezaron a hartarse de escucharle sin ser escuchados. Comenzaron a cansarse de no ser escuchados. Ellos también necesitaban contar sus cosas, ellos también necesitaban dar sus opiniones y sus ideas y contar lo que les preocupaba o lo que les pasaba en su día a día.

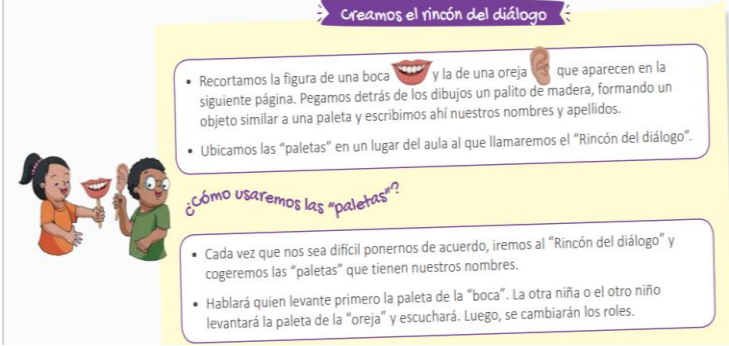
Poco a poco el patito parlanchín se fue quedando solo. Sus amigos no le llamaban y siempre tenían algo que hacer cuando el patito parlanchín intentaba quedar con ellos. El patito parlanchín se puso muy triste porque no tenía quien le escuchase. Necesitaba hablar y sentirse escuchado. Fue entonces cuando se dio cuenta de que él no había escuchado a sus amigos durante mucho tiempo. Comprendió que éstos seguramente también necesitaban ser escuchados. Comprendió que seguramente se habrían sentido solos al no poder expresar lo que les preocupaba.

Al comprender esto, pudo saber porque sus amigos ya no le llamaban, pudo saber que necesitaban ser escuchados.

Decidió reunirlos a todos y con mucho esfuerzo lo consiguió. Para sorpresa de todos, el patito parlanchín estuvo callado, escuchando atento a todos ellos, uno a uno.

Desde entonces, el patito parlanchín, sigue siendo un patito muy simpático y hablador, pero ahora ha aprendido a escuchar a sus amigos.



	<p>➤ Respondemos las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Por qué crees que el patito parlanchín hablaba tanto? 2. ¿Por qué crees que se olvidó de escuchar a sus amigos? 3. ¿Crees que era importante que escuchase a sus amigos? 4. ¿Por qué crees que sus amigos dejaron de escucharle? 5. ¿Cómo crees que se sentían sus amigos? 6. ¿Cómo se sintió entonces el patito parlanchín? 7. ¿Por qué decidió reunir a sus amigos? <p>➤ Trabajamos en equipo y creamos nuestro rincón del diálogo:</p> 		
CIERRE	<p>Preguntamos a las niñas:</p> <p>¿Cómo crees que se sentían?</p> <p>¿Crees que escuchar es importante?</p> <p>¿Cómo reaccionarías tú cuando no eres escuchado?</p>	Diálogo	5 minutos

Bibliografía

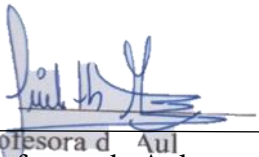
Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20nacional%20de%20la%20educaci%20b3n%20b%20sica.pdf?sequence=1&isAllowed=>

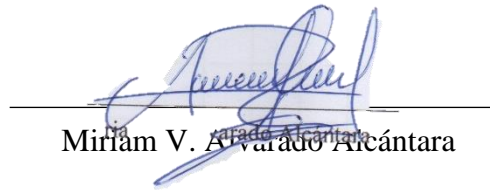
Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educación Primaria.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%20b3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 1.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8338>



Profesora de Aula



Miriam V. Alvarado Alcántara

LISTA DE COTEJO

Tema: ““Nos escuchamos para comprendernos mejor””

I.E: “Santa Teresita” **Fecha:**

Investigador:

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Desempeños:

- Establece conversaciones con sus compañeros respetando sus características físicas o culturales y comprende el mensaje.

N°	CRITERIOS			
	Establece conversaciones con sus compañeros.		Comprende el mensaje	
	SI	NO	SI	NO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.2 Institución Educativa: Emblemática “Santa Teresita”
 1.3 Lugar : Cajamarca
 1.4 Ugel : Cajamarca
 1.5 Directora : Madre Margarita Castilla Félix
 1.6 Sub directora : Miriam Amparo Rodríguez Basauri
 1.7 Grado y sección : 1° “B”

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “*Me emociono de diferentes maneras*”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento De Evaluación
Personal social.	Construye su identidad.	Auto regula sus emociones.	Describe y reconoce sus emociones básicas (alegría, tristeza, miedo u otras) y la de sus compañeros; y explica las razones que las originan.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Describe y reconoce sus emociones y la de sus compañeros. ➤ Explica las razones que originan sus emociones. 	Lista de cotejo

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Recordamos las normas de convivencia. ➤ Mostramos una imagen sobre el juego: https://www.youtube.com/watch?v=_nKs1UUJ5u8 <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿De qué trato el video? ➤ ¿Qué emoción tenía Piper? ➤ ¿Cómo supero su miedo? <p>Propósito: Reconocer mis emociones y las de mis compañeros; y explicar las razones que las originan.</p>	Laptop Proyector	10 minutos

DESARROLLO

➤ **Observamos con atención la siguiente imagen:**

 Observo con atención.



Dialogamos con la profesora y respondemos las siguientes preguntas:

- ¿He sentido estas emociones alguna vez?
- ¿En qué momentos las he sentido?

➤ **Analizamos la siguiente información:**

 Uno con una flecha la imagen que corresponde a cada emoción.

Reconozco las emociones en cada escena.



 Leo y converso con la profesora o el profesor.

- ¿Cómo me doy cuenta de que alguien siente alegría, tristeza, cólera o miedo?

Parlantes

30 minutos

Escribo la emoción que corresponde a cada carita dibujada en el crucigrama.

Alegria
 Miedo
 Tristeza
 Cólera

Comparto con mis amigas y amigos lo que encontré.

Realizamos la siguiente actividad en grupo:

Jugamos en equipos.

Lo digo con una emoción

- Nos sentamos formando un círculo y elegimos una emoción, como alegría, tristeza, miedo o cólera.
- Con la emoción que ha elegido, una niña o un niño se pone de pie y dice esta frase: "He recibido una noticia y no la puedo creer". Sus demás compañeras y compañeros deberán adivinar de qué emoción se trata.
- Luego de adivinada la emoción, la niña o el niño que dijo la frase se sienta y da pase a la compañera o el compañero que está a su derecha para seguir con el juego.

Debemos observar el rostro, el cuerpo y escuchar la voz con la que cada amiga o amigo dice la frase.

practicamos y... ¡a jugar!

➤ **Realizamos la siguiente actividad lúdica "Rayuela de las emociones"**

Jugamos en familia.

- Conseguimos un dado y cuatro fichas.
- Por turnos tiramos el dado y avanzamos tantas casillas como indique el número que salga.
- Cuando la ficha caiga en una figura, deberemos contar una situación que nos haya causado cólera, alegría, miedo o tristeza, de acuerdo con la figura.

SALIDA
 CÓLERA
 ALEGRÍA
 MIEDO
 TRISTEZA
 LLEGADA

➤ **Dibuja las siguientes emociones según las indicaciones:**

Que emoción te causa cuando alguien te regala un juguete nuevo.

	<p>Que emoción te causa cuando un familiar está ausente.</p> <p>Que emoción te causa cuando a alguien de tus compañeros está llorando.</p>		
CIERRE	<p>Preguntamos a las niñas:</p> <p>¿Cómo se sintieron el día de hoy?</p> <p>¿Qué aprendieron el día de hoy?</p> <p>¿Cómo les servirá lo aprendido en vida diaria?</p>		5 minutos

V. Bibliografía


Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20nacional%20de%20la%20educaci%20b%20al%20sica.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educación Primaria. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%20b%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 1.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8338>



Profesora de Aula



Miriam V. Alvarado Alcántara

LISTA DE COTEJO

Tema: "Me emociono de diferentes maneras"

I.E: "Santa Teresita" **Fecha:**

Investigador:

Competencia: Construye su identidad.

Desempeños:

- Describe y reconoce sus emociones básicas (alegría, tristeza, miedo u otras) y la de sus compañeros; y explica las razones que las originan.

N°	CRITERIOS			
	Describe y reconoce sus emociones y la de sus compañeros.		Explica las razones que originan sus emociones.	
	SI	NO	SI	NO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				

22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				

ANEXO 5: LISTA DE ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO “B”



Fecha de impresión: 03/11/2022

Hora de impresión: 06:23 pm

Impreso por: Alvarado Alcántara, Miriam

Reporte del 17/10/2022 al 28/10/2022

Primaria: 1° - B

Estudiante

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

21.

22.

23.

24.

25.

26.

27.

28.

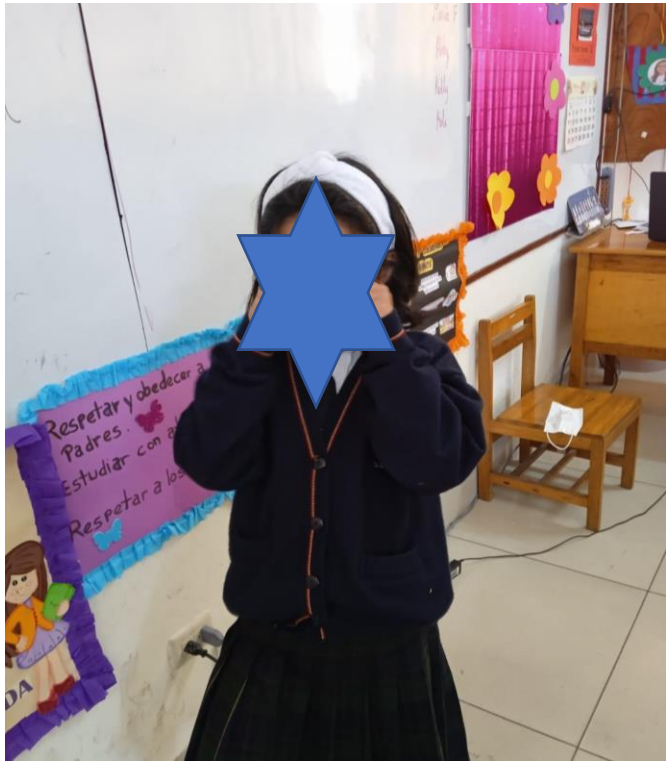
29.

30.

31.

ANEXO 6:

Docente explicando el desarrollo de la sesión: “La cámara”



Las estudiantes jugando la telaraña



Las estudiantes jugando rayuela



Las estudiantes jugando el inquilino



ANEXO 7: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Tabla 22

Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable independiente	Afectiva – emocional	Manifiesta sus emociones a través de la realización del juego.	Técnica: Observación.	Método: Hipotético – deductivo.
¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el mejoramiento de las habilidades sociales, en las estudiantes de primer grado “B” de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” de Cajamarca en el año 2022?	Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el mejoramiento de las habilidades sociales, en las estudiantes de primer grado “B” de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, 2022.	La aplicación de actividades lúdicas influye significativamente en la mejora de las habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B” de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” de Cajamarca en el 2022.	Actividades lúdicas	Social	Se integra a un grupo con facilidad, trabajando e invitando a otros niños a jugar	Instrumentos: Lista de cotejo y ficha de observación.	Tipo de investigación: Fue aplicada, de nivel explicativa, de alcance longitudinal, y de enfoque cuantitativo Diseño de la investigación: Pre- experimental.
				Cultural	Manifiesta sus valores respetando las reglas. Conoce juegos tradicionales, proponiendo algunos de ellos.		
Problemas derivados	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable dependiente			Procesamiento de técnicas estadísticas, descriptivas a través de (Tablas y gráficos).	Población: 1030 estudiantes.
¿Cuál es el nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” de Cajamarca en el año 2022, antes de la aplicación de actividades lúdicas?	Identificar el nivel de habilidades sociales, en las estudiantes de primer grado “B” de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, 2022 antes de la aplicación de actividades lúdicas.	El nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B” de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, antes de la aplicación de las actividades lúdicas es deficiente.	Habilidades sociales	Habilidades básicas	Escucha las indicaciones dadas. Realiza preguntas.	expertos. Confiabilidad: se realizó a través del Alfa de Cronbach	Unidad de análisis: Habilidades sociales de las estudiantes de primer grado sección “B” de primaria, de la I.E.E “Santa Teresita” – Cajamarca.
				Habilidades avanzadas	Participa. Sigue instrucciones. Pide disculpas.		
¿Cuál es el nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B” de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” de Cajamarca en el año 2022, después de la aplicación de actividades lúdicas?	Identificar el nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B” de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca 2022, después de la aplicación de actividades lúdicas.	El nivel de habilidades sociales en las estudiantes de primer grado “B” de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, después de la aplicación de las actividades lúdicas es normal.		Habilidades relacionadas a los sentimientos:	Comprende los sentimientos de los demás	Estadístico: Wilcoxon.	
				Habilidades alternativas a la agresión:	Compartir Ayudar a los demás		

Nota. Elaboración Propia



1. Datos del autor:

Nombres y Apellidos: MIRIAM VIOLETA ALVARADO ALCÁNTARA

DNI/Otros N°: 71142520

Correo electrónico: malvaradoa17_1@unc.edu.pe

Teléfono: 956 214578

2. Grado académico o título profesional

Bachiller Título profesional Segunda especialidad

Maestro Doctor

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional

Trabajo académico

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LAS ESTUDIANTES DEL 1º "B" DE LA I.E.E. SANTA TERESITA, CAJAMARCA, 2022

Asesor: JANET JACKELIN MACNUCA CABRERA

Jurados: PRESIDENTE: JORGE DANIEL DÍAZ GARCÍA

SECRETARIA: JUANA DALILA HUACCHA ALVAREZ

VOCAL: DEMÓSTENES MARÍN CHÁVEZ

Fecha de publicación: 23 / 01 / 24

Escuela profesional/Unidad:

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

4. Licencias

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad,



Repositorio Digital Institucional
CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del(los) autor(es) del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha
____/____/____

No autorizo



Firma

23 / 01 / 24
Fecha