



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA
FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°542, DISTRITO DE QUEROCOTO,
PROVINCIA DE CHOTA, AÑO 2023.**

Para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación

Presentado por:

Dilcia Martínez Chávez

Asesor:

Dr. Manuel Gonzalo Angulo León

CAJAMARCA– PERÚ

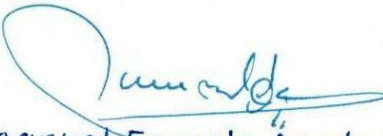
2024



CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

1. Investigador: Dilcia Martínez Chávez
DNI: 42934880
Escuela Profesional/Unidad UNC: Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente
2. Asesor: Dr. Manuel Gonzalo Angulo León
Facultad/Unidad UNC: Facultad de Educación
3. Grado académico o título profesional
☒ Bachiller ☐ Título profesional ☐ Segunda especialidad
☐ Maestro ☐ Doctor
4. Tipo de Investigación:
☐ Tesis ☒ Trabajo de investigación ☐ Trabajo de suficiencia profesional
☐ Trabajo académico
5. Título de Trabajo de Investigación: Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 542, distrito de Querocota, provincia de Chota, año 2023.
6. Fecha de evaluación: 06 / 02 / 2025
7. Software antiplagio: ☒ TURNITIN ☐ URKUND (OURIGINAL) (*)
8. Porcentaje de Informe de Similitud: 19%
9. Código Documento: 3117:460903357
10. Resultado de la Evaluación de Similitud:
☒ APROBADO ☐ PARA LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES O DESAPROBADO

Fecha Emisión: 20 / 05 / 2025

Firma y/o Sello Emisor Constancia
 <u>Dr. Manuel Gonzalo Angulo León</u> Nombres y Apellidos DNI: <u>26602904</u>

* En caso se realizó la evaluación hasta setiembre de 2023

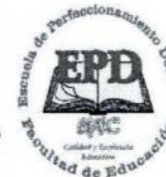


UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente



FORMATO N° 23

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, PARA OPTAR EL
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 18 horas del día 6 de febrero del 2025; se reunieron en el ambiente 1H-203, de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del proceso de obtención del Grado Académico de Bachiller en la modalidad de Sustentación de Trabajo de Investigación, integrado por:

Presidente: Docente Lic. Oscar Jaime Marín Rosell

Secretario: Docente Dr. Jorge Daniel Díaz García

Vocal: Docente Dra. Juana Delila Huaccha Alvarez

Asesor: Docente Dr. Manuel Gonzalo Angulo León

Representante de la UIF: Docente Dr. Jorge Daniel Díaz García

Con el objeto de evaluar la Sustentación del Trabajo de Investigación titulado: "Actividades Lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 542 Distrito de Acrocota, Provincia de Chota, año 2023"

presentado por: Dilda Martínez Cháver con la finalidad de obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación.

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

Recibida la sustentación y recibidas las respuestas a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y contenido del Trabajo de Investigación, luego de la deliberación respectiva, el Trabajo de Investigación se considera: APROBADO (X) DESAPROBADO (), con el calificativo de: Doce (12)

(Letras) (Números)

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

Siendo las 19:30 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, 6 de febrero del 2025

Presidente

Secretario

Vocal

Asesor

UIFE

DEDICATORIA

A Dios todopoderoso, por darme sabiduría y entendimiento y facilitar el conocimiento necesario para cumplir este anhelado objetivo.

A mi esposo e hijos Franck, Ariana y Thais que son parte fundamental en mi vida, por brindarme su amor y comprensión.

A mis padres que inculcaron en mí el deseo de superación, honestidad y fortaleza.

A los estudiantes de la IEI. N°542 que son mi inspiración, para llevar a cabo esta importante estrategia, con el fin de adquirir destrezas, mejoren sus habilidades sociales mediante actividades lúdicas, logrando así un desarrollo integral.

Dilcia.

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por darme la vida y las fuerzas necesarias para que este trabajo de investigación se haga realidad.

A mi asesor Dr. Manuel Angulo León, por la guía incondicional y el asesoramiento brindado, por haberme dado las pautas para poder elaborar este trabajo de investigación.

A mis maestros, por haberme dado una instrucción de excelencia.

A mi esposo e hijos los cuales me dieron valentía y coraje para avanzar en la vida y son el motivo y la inspiración más grande para superarme cada día.

A mis padres por inculcarme valores indispensables que formaron mi carácter y personalidad.

ÍNDICE	GENERAL
DEDICATÓRIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
LISTA DE TABLAS	ix
LISTA DE FIGURAS.....	x
LISTA DE ABREVIATURAS Y SIGLAS.	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1. Planteamiento del problema	3
2. Formulación del problema	4
2.1 Problema general.....	4
2.2 Problemas derivados	4
3. Justificación de la investigación.....	5
4. Delimitación de la investigación	7
4.1 Epistemologica	7
4.2 Espacial.....	7
4.3 Temporal.....	7
5. Objetivos de la investigación.....	7
5.1 Objetivo general	7
5.2 Objetivos específicos	7
CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO.....	9
1. Antecedentes de la investigación	9
2. Marco teórico científico de la investigación.	13
3. Definición de términos básicos	32
CAPÍTULO III.....	35
MARCO METODOLÓGICO	35
1. Caracterización y contextualización de la investigación.....	35
1.1 Descripción del perfil de la institución.....	35
1.2 Breve reseña histórica de la institución educativa o red educativa	36
1.3 Características demográficas y sosioeconomicas.	36

1.4 Características culturales y ambientales.	37
2. Hipótesis de la investigación.....	37
3. Variables de la investigación.	38
4. Matriz de operacionalización de variables.....	39
5. Población y muestra.....	41
6. Unidad de análisis.....	42
7. Métodos de investigación.....	42
8. Tipo de investigación.....	43
9. Diseño de investigación.....	43
10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	44
11. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos.....	44
12. Validez y confiabilidad.....	45
CAPÍTULO IV.....	46
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.	46
1. Resultados de las variables de estudio (Tablas y figuras estadísticas).....	46
2. Resultados por dimensiones de las variables de estudio.....	49
3. Resultados de las variables de estudio.....	54
CAPÍTULO V.....	58
CONCLUSIONES.....	58
RECOMENDACIONES Y/O SUGERENCIAS.....	60
LISTA DE REFERENCIAS.....	61
APENDICE Y ANEXOS.....	70
ANEXO 1: Matriz de consistencia.....	70
ANEXO 2: Ficha de observación.....	72
ANEXO 3: Fichas técnicas del instrumento: Descripción de propiedades métricas (baremo) validez y confiabilidad (1).....	73
ANEXO 4: Sesiones de aprendizaje.....	75
ANEXO 5: Escala de valoración (uso del docente).....	106
ANEXO 6: Instrumentos de evaluación de los aprendizajes.....	107
ANEXO 7: Escala de valoración final.....	109
ANEXO 8: Validación juicio de expertos.....	112

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tablas 1: Matriz e operacionalización de variables	39
Tabla 2: Distribución de la población de los niños del aula de 4 años	41
Tabla 3: Distribución de la muestra de los niños del aula de 4 años.....	42
Tabla 4: Juicio de expertos	45
Tabla 5: Resultados respecto al objetivo general.....	46
Tabla 6: Nivel de fortalecimiento de habilidades sociales en el pre test	49
Tabla 7: Nivel de habilidades sociales a través de actividades lúdicas como estrategia Pedagógica	51
Tabla 8: Nivel de fortalecimiento de habilidades sociales en el post test.....	53
Tabla 9: Prueba de t'student probabilidad de confiabilidad	55
Tabla 10: Prueba t. promedio	56

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1: Resultados respecto al objetivo general	47
Figura 2: Nivel de las habilidades sociales en el pre test	48
Figura 3: Nivel de las habilidades sociales en el post test	48
Figura 4: Nivel de fortalecimiento de habilidades sociales en el post test	50
Figura 5: Nivel de habilidades sociales mediante actividades lúdicas como estrategia pedagógica.....	52
Figura 6: Nivel de fortalecimiento de habilidades sociales en el Post test	53

LISTA DE ABREVIATURAS Y SIGLAS

I.E	Institución Educativa la
ONU	Organización de las Naciones Unidas
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
UNICEF	Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia
UGEL	Unidad de Gestión Educativa Local

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo, determinar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito Querocoto, provincia de Chota, año 2023. La metodología aplicada fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo con diseño pre experimental. Esta investigación se realizó con una población de 20 niños de 3,4 y 5 años de edad, de los cuales, la muestra a evaluar estuvo conformada por 12 niños de 4 años. Para la recolección de la información de la unidad de análisis se utilizó como técnica la observación y como instrumento la guía de observación, cuyo propósito fue evaluar los aspectos como: habilidades básicas para la interacción, para hacer amigos y habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones. Los resultados obtenidos son en el nivel pre test el 100% estuvo en el nivel inicio, asimismo en las sesiones se obtuvo una mejoría de manera progresiva, por lo tanto, en el post test el 100% de los niños se ubica en el logro esperado en cuanto al nivel de habilidades sociales. Asimismo, en la prueba de hipótesis se contrastó que hay una diferencia de a 0.05 esto significa que las estrategias y actividades centradas en las actividades lúdicas ayuda a desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes que conformaron el grupo. Por lo tanto, se concluye que las actividades lúdicas como estrategia pedagógica mejoran significativamente las habilidades sociales en los niños de cuatro años.

Palabras clave: Actividades lúdicas, habilidades sociales, interacción.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the influence of the application of playful activities as a pedagogical strategy in strengthening social skills in students of the Initial Educational Institution No. 542, Querocoto district, Chota province, in 2023. The methodology applied was quantitative, explanatory level with a pre-experimental design. This research was carried out with a population of 20 children aged 3, 4 and 5 years, of which the sample to be evaluated was made up of 14 children aged 4 years. To collect information for the analysis unit, observation was used as a technique and the observation guide as an instrument, the purpose of which was to evaluate aspects such as: basic skills for interaction, for making friends and skills related to feelings, emotions and opinions. The results obtained are that at the pre-test level 100% were at the initial level, also in the sessions an improvement was obtained progressively, therefore, in the post-test 100% of the children are located in the expected achievement regarding the level of social skills. Likewise, in the hypothesis test it was contrasted that there is a difference of 0.05 this means that the strategies and activities focused on playful activities help develop the social skills of the students who made up the group. Therefore, it is concluded that playful activities as a pedagogical strategy significantly improve social skills in four-year-old children.

Keywords: playful activities, social skills, interaction.

INTRODUCCIÓN

Las habilidades sociales es un aspecto fundamental en la vida, especialmente en la etapa escolar ya que influye en el desarrollo integral de los estudiantes, por ende, enseñar estas habilidades a los niños desde temprana edad, les ayudará a desarrollar su confianza y autoestima, y a ser capaces de relacionarse de manera positiva con los demás. Además, les proporcionará herramientas para poder enfrentar y resolver problemas, tanto en su vida personal como en su vida laboral. Por lo tanto, las actividades lúdicas como estrategia pedagógica han surgido como una herramienta primordial para fortalecer las habilidades sociales de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 542 distrito Querocoto, provincia de Chota, año 2023.

Las actividades lúdicas se fundamentan porque el juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave, que, a través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación demostrando resultados prometedores en diversas áreas del aprendizaje y socialización.

Las actividades lúdicas propician el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje, considerando que en los primeros años de vida se sientan bases sólidas permitiendo un desarrollo integral.

Por lo tanto, para abordar esta tesis se ha diseñado un estudio pre-experimental de tipo "Pretest-Pos test con un solo grupo", en el cual se aplicarán técnicas e instrumentos de evaluación específicas para medir las habilidades sociales de los estudiantes antes y después de la intervención con las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes del nivel inicial.

La calidad de este estudio radica en su potencial para contribuir al desarrollo de

actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes mediante la aplicación de sesiones de aprendizaje.

Por lo tanto, la presente investigación se estructura en varios capítulos, en el capítulo I, planteamos el problema con la siguiente interrogante ¿Cuál es la influencia de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, realizamos la justificación, delimitación de la investigación y el objetivo de nuestra investigación? En el capítulo II, abordan aspectos relacionados con el marco teórico, donde se revisó la literatura relevante sobre actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales y antecedentes de investigaciones, bases teóricas científicas que fundamenta el trabajo de investigación. En el capítulo III, la metodología, se detalla el diseño de investigación utilizado, así como la descripción de la muestra, los instrumentos de recolección de datos y los procedimientos. En el capítulo IV los resultados de investigación, incluyen tablas, gráfico, su discusión y las conclusiones derivadas del estudio, con el fin de ofrecer una visión integral sobre las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, Cajamarca.

Este análisis integral permitió comprender mejor cómo las actividades lúdicas como estrategia pedagógica fortalece las habilidades sociales de los estudiantes en dicho contexto educativo del nivel inicial.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. Planteamiento del problema

La educación en la primera infancia juega un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, sentando las bases para su aprendizaje y bienestar futuro; en este contexto, las habilidades sociales cobran especial relevancia, ya que permiten a los niños interactuar de manera efectiva con sus pares, establecer relaciones positivas y desenvolverse adecuadamente en diversos entornos sociales (Maleki, 2019).

La ONU hace un llamado a los gobiernos y comunidad internacional para invertir en infraestructuras escolares adecuadas y en la capacitación de docentes, con el fin de promover estas actividades y habilidades en los estudiantes. (PNUD,2023).

Es importante que, desde el nivel inicial, se ponga énfasis en el fomento de las habilidades sociales, de manera que los niños aprendan a interactuar, respetarse, convivir con los demás, estableciendo buenas relaciones desde pequeños tanto en el entorno familiar como en la etapa escolar y comunidad. El desarrollo de las habilidades sociales es descuidado muchas veces, empezando desde las familias; esto hace que muchos niños presenten dificultades en relacionarse con los demás.

En el Perú el Estado garantiza que la educación es un derecho para todos sin excepción, por ende, en la Ley N° 27337.- Aprueba el nuevo código de los niños y adolescentes donde en el Artículo 15° dice que el Estado garantiza que la educación básica comprenda el desarrollo de la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño y del adolescente, hasta su máximo potencial; la preparación para una vida responsable en una sociedad libre, con espíritu de solidaridad, comprensión, paz, tolerancia, igualdad entre los sexos, amistad entre grupos, sin embargo, estos principios muchas veces se ven afectados por los diversos problemas sociales que influyen en el comportamiento de los niños en las aulas y en su contexto social.

Igualmente, a nivel local los niños de Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, presentan dificultades en cuanto a las habilidades social, se pudo observar que a los alumnos les cuesta comunicarse entre sus compañeros, se muestran tímidos, no toman iniciativa de formar grupos con los demás, esta situación aún persiste y es un caso común en todos los centros educativos, ya que si no se trata a tiempo desde edades tempranas podría implicar de manera significativa en el futuro de los niños, por ende los docentes y los padres de familia deberían de trabajar más en este tema para poder brindarles confianza y seguridad consigo mismo y con su entorno social. Ante esta problemática se pretende emplear actividades lúdicas como estrategia pedagógica para desarrollar habilidades sociales en los niños de la institución educativa en estudio.

Ante esta realidad expuesta se planteó diseñar y aplicar las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en los estudiantes, de esta manera determinar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de las habilidades sociales.

2. Formulación del problema

2.1. Problema principal

¿Cuál es la influencia de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023?

2.2. Problemas derivados

- a) ¿Cuál es el nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales antes de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023?

- b) ¿De qué manera se diseña y aplica las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota?
- c) ¿Cuál es el nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales después de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023?

3. Justificación de la investigación

En este mundo globalizado en la cual vivimos hay mayor diversidad en estructuras familiares y nuevas perspectivas sobre roles de género y crianza, dando lugar a nuevos patrones de familia donde la inteligencia artificial y la digitalización han transformado la forma de acceder y consumir información, de interaccionar con otras personas, de socializar, los hábitos de consumo y otros.

3.1. Justificación teórica

Desde el punto de vista teórico se recopiló, procesó y sistematizaron fundamentos teóricos actualizados sobre la aplicación de actividades lúdicas en este caso, se compiló y organizó de manera colaborativa diversas aportaciones teóricas y herramientas metodológicas que el docente requiere conocer para mejorar su desempeño en aula como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales desde la primera infancia. La UNESCO y la UNICEF, han destacado el papel crucial que las habilidades sociales desempeñan en el bienestar de los niños y su capacidad para alcanzar su pleno potencial (UNICEF,2022).

Por ende, esta investigación por su gran importancia puede servir de antecedente teórico para futuros investigadores como estrategia pedagógica para desarrollar habilidades sociales mediante actividades lúdicas.

3.2. Justificación práctica.

En el aspecto práctico la ejecución de la investigación implicó que se profundice y elabore sesiones de aprendizaje para este trabajo nos permitieron observar la eficacia del uso de estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa en el cual se está trabajando y la deconstrucción de la práctica pedagógica es un proceso de autorreflexión en donde el docente identifica sus fortalezas y debilidades, así como las teorías implícitas que sustentan la práctica. Para llevar a cabo el proceso de deconstrucción, se ha partido de los diarios reflexivos, fichas de observación, diario de campo y otros, los cuales me han permitido delinear la estructura de la práctica, considerando las ideas (teoría que subyacen a la práctica), herramientas (los métodos y técnicas que utiliza el docente). En este proceso de deconstrucción de la práctica se culmina con un conocimiento profundo y una comprensión absoluta de la estructura de la práctica, sus fundamentos teóricos, sus fortalezas y debilidades. (Hernández, 2006).

3.3. Justificación metodológica

En el aspecto metodológico a investigación sobre las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en los niños, la presente investigación es parecida al trabajo realizado por García, (2012). “El juego y las relaciones sociales en niños de preescolar”. Morelia. Esta investigación concluye que, es posible afirmar que las habilidades sociales que mejoraron serán de gran utilidad para cada uno de los niños y niñas, no solo al interactuar con los demás, sino que le permitirán resolver conflictos que aparecen en la edad infantil, como son las disputas por los juegos y los juguetes que el niño ocupa para recrearse. Además, la investigación ha seguido los pasos del método de investigación científica, por esa razón puede ser utilizada como referente en futuras investigaciones que mediante las actividades lúdicas se respeten los espacios y ritmos de los estudiantes y a la vez aprendan a convivir y saber resolver conflictos, para de esa manera consolidar el desarrollo de competencias sociales.

4. Delimitación de la investigación

4.1. Delimitación epistemológica

El problema de investigación que se bosqueja en el presente trabajo de investigación se enmarca dentro del paradigma positivista de la investigación científica porque se basa en el método científico, hipotético-deductivo que nos permite la comprobación de hipótesis mediante la ficha de observación.

4.2. Espacial

La investigación titulada, actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 542, distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023, se realizó en el caserío de Vista Alegre, distrito de Querocoto, provincia de Chota, región de Cajamarca.

4.3. Temporal

La investigación fue ejecutada, entre los meses de abril a septiembre del 2023.

5. Objetivos de la investigación

5.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023.

5.2. Objetivos específicos

- a) Determinar el nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales antes de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, Provincia de Chota, año 2023.

- b)** Diseñar y aplicar las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota.
- c)** Determinar el nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales después de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 Distrito de Querocoto, Provincia de Chota, año 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes de la investigación

1.1. Antecedentes a nivel internacional

Arias (2023), en su investigación para optar al título de Licenciada en Educación Inicial, con su trabajo de investigación titulada: *“Estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 a 6 años de la Escuela de Educación Básica 21 de abril”*, ciudad de Riobamba, tuvo como objetivo proponer diferentes estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 a 6 años. La metodología empleada se basó en una investigación documental y bibliográfica, complementada con un enfoque cualitativo en el análisis de datos. Asimismo, se configuró como un estudio de campo, con un diseño transversal y no experimental. La muestra de este estudio estuvo compuesta por 21 niños, 11 niñas y 10 niños, pertenecientes al primer grado y con edades comprendidas entre los 5 y 6 años. Para la recolección de datos, se empleó la técnica papel activo y positivo en el fomento de observación, utilizando como herramienta principal la ficha de observación. Tras realizar la observación correspondiente, se pudo apreciar que la mayoría de los niños no presentan un adecuado desarrollo de su inteligencia emocional. A su vez, se observó el comportamiento y las acciones de la docente ante situaciones específicas en el aula de clase, y como resultado se pudo constatar que a la docente le falta incluir en sus clases actividades centrada en el desarrollo de la inteligencia. Por ende, mediante esta investigación se demuestra la importancia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales.

García. (2012), en su tesis para optar el título de licenciada en Psicología, en Morelia, llevo a cabo un estudio titulado *“El juego y las relaciones sociales en niños de preescolar”*. Investigación cualitativa, siguiendo el enfoque del método fenomenológico.

La muestra está compuesta por 21 niños de una escuela pública. Esta investigación concluye que, es posible afirmar que las habilidades sociales que mejoraron serán de gran utilidad para cada uno de los niños y niñas, no solo al interactuar con los demás, sino que le permitirán resolver conflictos que aparecen en la edad infantil, como son las disputas por los juegos y los juguetes que el niño ocupa para recrearse. Estas habilidades a su vez les permitirán desarrollar ciertas competencias sociales con las cuales será posible mantener relaciones sociales fuertes y llenas de simpatía. La presente investigación es parecida al trabajo realizado, en cuanto a la aplicación de actividades de juego, donde se respeten los espacios y ritmos de cada niño o niña y a la vez aprendan a convivir y saber resolver conflictos, para de esa manera consolidar el desarrollo de competencias sociales.

Carvajal (2020), en su estudio de investigación para optar el titulado de Licenciada en educación inicial: *“Las técnicas lúdicas y el desarrollo social de los niños de Educación Inicial, de la unidad Luis Felipe Hidalgo”*, tuvo como objetivo determinar la importancia de las técnicas lúdicas y el desarrollo social de los niños de Educación Inicial, de la Comunidad Gatazo Zambrano, Parroquia Cajabamba, Cantón Colta, Provincia de Chimborazo. Período 2019-2020. El diseño de la investigación empleado fue el documental y de campo, se realizó en el lugar de los hechos, el método que se empleó es el científico, para la recolección de datos, como técnica se utilizó la encuesta y la observación. Luego del diagnóstico se identificó algunos hallazgos como el desinterés de los docentes en la realización de actividades lúdicas en donde los niños participen activamente, la misma que permitirá una relación entre compañeros y el contexto. Se elaboró un manual de actividades lúdicas, a fin de fortalecer el desarrollo social de los niños y niñas, el manual “Compartir es crecer” es una herramienta al servicio de los docentes de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”. Los resultados permitieron evidenciar que la aplicación de las técnicas lúdicas permite obtener las capacidades necesarias para

desempeñarse con éxito en la interacción social, siendo una herramienta poderosa de trabajo pedagógico. Como conclusión, las actividades lúdicas favorecen a la integración, fortaleciendo el desarrollo social de los niños y niñas siendo un factor decisivo para los aprendizajes escolares, de esta depende en gran medida el éxito de su labor, en este sentido, es importante que el maestro relacione el saber y el saber hacer, para lograr un desarrollo potencial en los estudiantes.

1.2. Antecedentes a nivel nacional

Flores (2021), en su trabajo de investigación para optar el grado de Magister en ciencias de la educación con el título: “Empleo de estrategias del juego cooperativo para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial Angelitos de Mama Ashu”, tuvo como objetivo determinar si el empleo de estrategias del juego cooperativo favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” distrito d Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2021. El estudio fue de enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 15 niños de 4 años de edad; el instrumento utilizado fue la Escala de Apreciación. Los resultados permitieron mostrar que el 100% de los niños que se encontraron en el nivel malo en el pre test, este porcentaje se redujo al 0% en el post test; del 0 % de niños que se hallaban en nivel regular, el porcentaje mejoró a 13 %; del 0% de niños que alcanzaron el nivel bueno en el pre test, el porcentaje mejoró al 87% en el post test. Por los resultados obtenidos, se concluyó que el juego cooperativo favoreció significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales.

Hidalgo (2020) en su trabajo de investigación para optar la licenciatura en educación inicial titulado: “*Estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 100, distrito*

Piscocoyacu, provincia Huallaga, región San Martín-2020”, tuvo como objetivo determinar si las estrategias lúdicas desarrollan las habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años. Para ello, se utilizó como instrumentos de evaluación la lista de cotejo y como técnica la observación y para comprobar el desarrollo de las habilidades sociales se trabajó con una muestra de 20 estudiantes, en los cuales se trabajó su autonomía personal, la comunicación e interacción, en donde se aplicó el desarrollo de las doce sesiones de aprendizaje. Al término de esta investigación, los resultados obtenidos mediante el pos test fueron: el 20 % de los niños y niñas alcanzaron un nivel “B”; es decir en proceso, y el 80 % de los niños alcanzaron un nivel A, es decir nivel de logro; es decir los niños y niñas han demostrado más interacción y participación en las actividades. Del mismo modo, para comprobar la hipótesis mediante la prueba de Wilcoxon para la contratación de la hipótesis se obtuvo el valor de $P = 0,005 < 0,05$. Por lo tanto, se concluyó que el uso de la estrategia didáctica genera expectativas en los estudiantes generando así una mejora significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la institución.

Ríos (2022), en su investigación para optar el grado de Licenciada en educación inicial titulada: *“Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N°049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020”*, tuvo como objetivo demostrar que el programa de actividades lúdicas permite el desarrollo de habilidades sociales de los niños, es de tipo cuantitativa, de diseño pre experimental, con un solo grupo, la muestra estuvo constituida por 19 niños del aula de 5 años, el instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo, que fue adecuada para evaluar tres habilidades como escuchar, dar las gracias y reconocer y valorar a los demás. Se aceptó la hipótesis planteada y se desarrolló 6 sesiones en base a la propuesta metodológica estructurada que permitió la formación y desarrollo de las capacidades sociales básicas. Los resultados mostraron que en el pre test el 32% de niños se encontraron en el nivel bajo, el 63% en el nivel medio

y el 5% en el nivel alto; en el post test se indican que en el nivel bajo no se encuentra ningún estudiante, 58% en el nivel medio y 42% en el nivel alto. Las conclusiones a las que se llegó demuestran que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuye a la formación y desarrollo de las habilidades sociales de los niños permitiendo su desarrollo personal.

1.3. Antecedentes a nivel local

Gálvez (2015), en su tesis para optar el título de Profesora en Educación Inicial, titulado “Programa de juegos educativos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa N° 328 “Santa Rosa Bajo” -Chota”, de Investigación-Acción, se justifica formulando la siguiente pregunta de acción ¿Cómo desarrollar las habilidades sociales a través de un programa de juegos educativos en niños y niñas de 4 y 5 años .En conclusión el programa de juegos educativos permite a los niños y niñas que se socialicen de manera respetuosa y democrática con los demás niños y niñas, ya que a través del juego el niño desarrolla más y mejor sus capacidades.

Asimismo, se hace contar que se buscó información sobre investigaciones locales más recientes que guarden relación con el tema y no se encontraron investigaciones.

2. Marco teórico científico de la investigación

2.1. Actividades lúdicas

La teoría clásica del juego infantil se desarrolló entre la segunda mitad del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX. (Gallardo, 2018).

2.1.1. Definición de actividades lúdicas.

Según Goldstein (2017) manifiesta que, el juego fomenta la confianza en uno mismo, la autonomía y la formación de la personalidad en la infancia, convirtiéndose así en una de las actividades lúdicas y educativas más importantes. Los juegos son actividades divertidas y entretenidas para los participantes e incluso pueden servir como herramienta educativa.

Según Jiménez (2018) dice que, el juego como componente fundamental de la dimensión humana no es una ciencia, una disciplina o una nueva moda. La actividad lúdica es una actitud, una tendencia ante la vida y lo cotidiano. Cuando interactuamos con otros, ocurren bromas, humor, arte y un sinnúmero de otras actividades (sexo, baile, amor, afecto) sin dar nada a cambio excepto la gratitud que generan estas actividades.

El juego se convierte en una actividad que inspira alegría, relajación, socialización y ofrece la oportunidad de interactuar con los demás, es la forma natural en que aprendemos desde niños y es una herramienta muy útil para adquirir habilidades y conocimientos, aunque no se toma tan en serio como debería en educación.

Las actividades lúdicas son actividades que implican juegos didácticos, rutinas de grupo, el uso de juegos, juegos de mesa, dichas herramientas para potenciar el aprendizaje, el saber y la comprensión; el conocimiento y las destrezas adquiridas dentro y fuera de clase Ray (2022).

2.1.2. Importancia de las actividades lúdicas

La actividad lúdica según Candela y Benavides (2020), logra captar la atención de los niños, el control de sus coordinaciones, contribuye al dominio del equilibrio, estimula su percepción corporal y, en general, favorece la conciencia de su propio cuerpo. Además, desarrolla actitudes positivas, como el entusiasmo, la sociabilidad, la curiosidad, el diálogo, la alegría, entre otras (Vega, Guijarro, Sánchez, & Henríquez (2023, p .197).

El juego es una actividad importante en la evolución cognitiva, comunicativa, emocional y social del ser humano porque permite desarrollar funciones básicas de la madurez psicológica. Las emociones se pueden mejorar mediante el juego y el estado emocional de una persona es un factor importante para determinar su potencial de desarrollo. (Domínguez, 2015).

Las diferentes actividades lúdicas permiten centrarse en aspectos muy importantes del desarrollo cognitivo del niño, como son: la participación en el aula, la creatividad y originalidad, la sociabilidad y la formación de patrones de conducta en el aula. Pero nunca debemos olvidar que detrás de cada juego hay una finalidad educativa específica. (Galindo,2018).

Delval (1991:14, cita a Vigotsky, 1979), considera, “El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio”. Evidentemente el juego es tanto una expresión cultural como social que se transmite y crea en la interacción con los otros. Es importante comprender que a jugar se aprende.

2.1.3. Teorías sobre actividades lúdicas

Omeñaca, (2005, p. 12-13, cita a Karl Groos, 1916), en su **Teoría del Pre-ejercicio** considera que el juego es un ejercicio preparatorio para la vida adulta; es decir concibe al juego como una forma de experimentación sin aparente finalidad externa: “Allí donde el individuo en desarrollo manifiesta, consolida y despliega por propio impulso y sin ningún fin exterior sus inclinaciones, nos vemos ante las manifestaciones más primarias del juego”. Pero a partir de estas acciones primarias que obedecen a un impulso instintivo, el niño pone en juego actividades que contribuyen al desarrollo de capacidades que le permitirán desenvolverse en su vida adulta. La actividad lúdica posee, en consecuencia, un carácter de anticipación funcional, de práctica previa de diferentes habilidades para su posterior uso.

Existen diversas teorías de las actividades lúdicas que explican y justifican las diversas manifestaciones y direcciones del juego, entre las que se encuentran:

Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget

Esta teoría enfatiza la importancia del juego en la construcción de conocimientos a

través de la asimilación y adaptación de experiencias; también sugiere diferentes etapas del desarrollo cognitivo en las que el juego juega un papel crucial: juego sensorio-motor (0-2 años) (exploración sensorial y manipulación de objetos), juego simbólico (2-7 años) (imitación, representación y creación de escenarios ficticios), reglas de juego (7 años y mayores) (aplicar normas, tomar decisiones y resolver problemas en contextos sociales). (Manzano et al., 2021).

Piaget señaló que no todos los juegos son iguales y que al igual que los procesos de pensamiento, cambia a lo largo de la vida de una persona a medida que el cuerpo madura a través del movimiento y la vida se enriquece con el aprendizaje del lenguaje y los símbolos.

Teoría socio-cultural de Lev Vygotsky

Esta teoría destaca la función de la interacción social y la cooperación en el aprendizaje; se introduce la idea de área de desarrollo próximo, donde el juego permite a los niños realizar con ayuda lo que luego podrán hacer de forma independiente; y enfatiza el papel del adulto como guía y facilitador del aprendizaje a través del juego (Alharbi, 2022)

En la teoría de Vygotsky los juegos son actividades sociales, ya que, al interactuar con otros niños, pueden asumir roles que complementan los suyos. Además, el autor analiza principalmente el juego simbólico e indica cómo un niño transforma algunos objetos en su imaginación en otros objetos que tienen un significado diferente para él, por ejemplo, cuando corre como un caballo con una escoba, utilizando esta forma de manejar las cosas amplifica su poder simbólico.

La teoría del exceso de energía

Herbert Spencer menciona que, por medio del juego, los jóvenes pueden hacer gasto de sobrante de energía que tienen y no necesitan, ya que sus necesidades están compensadas por su entorno.

La teoría de la relajación de Lazarus (1833)

La teoría de Lazarus sobre la relajación, el descanso, la relajación o la recuperación afirma que el juego aparece como una actividad que compensa el esfuerzo, el agotamiento que otras actividades más serias o útiles producen en el niño. El juego es visto como una actividad de descanso, relajación y recuperación de la energía gastada en otras actividades más serias. López de Sosoaga (2004) argumenta que:

Si bien esta teoría puede ser cierta para el juego de adultos, tiene lagunas en el análisis del juego infantil, ya que el juego es una de las actividades en las que los niños pasan la mayor parte de su tiempo. tiempo y pon toda tu energía en ello. (p.54).

La teoría de la recapitulación

Se basa en la teoría de la evolución, que afirma que cada individuo repite el desarrollo de su especie, por lo que los niños juegan y realizan actividades que realizaban sus antepasados.

Teoría de Sigmund Freud

Sigmund Freud (1856-1939) vio los juegos como expresiones del instinto, porque siguen el principio del placer, porque representan una tendencia obsesiva a disfrutar. El juego es simbólico y tiene la misma función que un sueño adulto en cuanto cumple deseos y expresa la sexualidad. Más tarde, en un trabajo sobre las fobias infantiles, Freud se vio obligado a darse cuenta de que había más en el juego que la proyección de soluciones inconscientes y simbólicas al conflicto. También se trata de experiencias reales, especialmente cuando esas experiencias son traumáticas para el niño. Al revivirlas en sus fantasías, comienza a captar el dolor que le causaron en primer lugar. El juego tiene un carácter simbólico similar al de los sueños, que permite la expresión de los deseos sexuales y la realización de los deseos, en los adultos la expresión se encuentra a través de los sueños, y en los niños, a través del juego. (p.8)

Teoría del aprendizaje experiencial de David Kolb

Esta teoría describe el ciclo del aprendizaje experiencial que incluye: experiencia concreta: juego como base para la observación directa y los experimentos; reflexión abstracta: analizando las experiencias vividas en el juego; conceptualización abstracta: articular ideas y teorías del juego; aplicación activa: poner en práctica lo aprendido en el juego en situaciones nuevas (Budde y Samur, 2019).

Teorías motivacionales

Esta teoría indica que el juego es un factor motivacional esencial, donde la participación se disfruta por sí misma y no por recompensas externas; satisfacer necesidades psicológicas como competencia, autonomía y control a través del juego; y el juego promueve la curiosidad, la creatividad y el gusto por aprender (Cheung et al., 2023).

La teoría de la práctica o del pre-ejercicio

Se acerca más a nuestro concepto actual de juego, propuesto por el alemán Karl Gross, quien creía que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno relacionado con el crecimiento.

2.1.4. Enfoques de las actividades lúdicas

Enfoque psicosocial. La actividad lúdica, benefician el desarrollo social y personal de cada estudiante, sobre todo de los niños, ya que desde edades tempranas se encuentran en la continua búsqueda de su identidad, es importante que, a lo largo de su proceso de desarrollo, el niño debe ser orientado en el fortalecimiento de su personalidad.

Enfoque pedagógico: El enfoque educativo en las actividades recreativas se va perdiendo, ya que se incluirán en todo el proceso de aprendizaje y son cruciales para el desarrollo de las capacidades, destrezas y conocimientos de los niños. En ese sentido Hernández (2018), sugiere que las actividades recreativas orientadas a la educación son actividades sistémicas que requieren una comprensión de la estructura de los fenómenos

educativos. Pasar a prácticas positivas que promuevan cambios en el desarrollo de los niños, ya sea tomando decisiones o descubriendo y explorando nuevos conocimientos. Con enfoque psicosocial son beneficiosos para la adquisición de conocimientos, la formación de la personalidad y la identidad; además señala que el juego no sólo es entretenimiento, sino que su propósito es sentar las bases de la personalidad en relación con el entorno y los demás seres humanos; facilitando expresar sus sentimientos, pensamientos y emociones. (García, 2015).

2.1.5. Dimensiones de las actividades lúdicas

Planificación

Según Peter Drucker (1972) “Planificar es informar y preparar el proceso de decidir; por lo tanto, representa la unión entre objetivos y decisiones para la acción”.

Para Kaufman (1977, p. 17), «la planificación es un proceso para determinar a dónde ir y establecer los requisitos para llegar a ese punto de la manera más eficiente y más eficaz posible».

Según Koontz y O'Donnell, "la planificación consiste en decidir de antemano qué hacer, cómo hacerlo, cuándo hacerlo y quién lo hará. La planificación crea un puente entre el lugar en el que nos encontramos y el lugar al que queremos llegar. Hace posible que ocurran cosas que de otro modo no ocurrirían"

Ejecución

Mediante la dimensión de ejecución del proceso se refiere a la implementación de un diseño de proceso mediante un motor de ejecución, que convierte el diseño en un proceso de trabajo real . A menudo requiere habilidades de implementación especializadas y puede implicar agregar detalles adicionales al diseño para que sea ejecutable.

Según Edelstein (2011) podemos considerar de forma genérica al aula como un cruce de coordenadas de tiempo y espacio, donde se entran sujetos en un encuentro singular de la tríada docente-alumno-conocimiento y adquiere características particulares.

Evaluación

Según Paulo Freire dice que la evaluación permite reflejar y entender mejor la complejidad de proceso educacional y definir responsabilidades, que significan, segundo "de un lado el cumplimiento de deberes, de otro, el ejercicio de derechos." Paulo Freire (2007, p. 91).

Casanova (1998) asegura que este tipo de evaluación es positivo individualmente porque se centra en cada sujeto y valora, sobre todo, su esfuerzo, la voluntad que pone en aprender y formarse. Evalúa, en síntesis, lo más importante en la educación personal: las actitudes.

2.1.6. Clasificación de las actividades lúdicas

Según Ribeiro (2015) indica que la clasificación de las actividades lúdicas son los siguientes:

Juego de reglas: Esta actividad recreativa, que se inicia a los seis o siete años, es una actividad completamente social y grupal que se caracteriza por la inclusión de ciertas reglas definidas, al ser una actividad grupal, requiere de la cooperación o colaboración de todos los miembros del grupo, promoviendo la competencia y convirtiéndose interesante para los participantes

Juego individual: Este tipo de actividad lúdica es personal y particularizada, este juego se efectúa sin la participación de dos o más miembros. El niño juega solo con juguetes o determinados materiales.

Juego cooperativo: A diferencia de los juegos individuales, los juegos cooperativos están organizados por grupos de dos o más jugadores que se estructuran para lograr objetivos además de aumentar la participación, la interactividad y la socialización.

Juego paralelo: En este caso, el niño imita aquello con lo que juegan sus compañeros, pero no necesita mezclarse con ellos, por lo que no hay interacción social.

Juego de construcción: Parte del juego de construcción también implica involucrarse en simbolismos lúdicos, practicando la adaptación como uno de los recursos de socialización más importantes, además permite que los niños aprendan nuevos patrones de comportamiento, creatividad, imaginación, resolución de conflictos y liberación de tensiones, fortaleciendo así sus habilidades.

Juego de ejercicio: Esta actividad requiere entrenamiento sensoriomotor que jugará un papel importante en el desarrollo de la motricidad.

Juego evolutivo: El objetivo de este juego es permitir que el niño se comprenda a sí mismo y a su entorno para que pueda iniciar su proceso evolutivo, controlar su cuerpo y construir relaciones interpersonales.

Juego simbólico: Esta actividad lúdica predomina entre los dos y los tres años y continúa hasta los seis y siete años, y se caracteriza por la recreación de situaciones reales mediante imitación, la representación de aspectos sociales de experiencias de la vida, por ejemplo: madre, padre, maestro, médico, conductor, etc.

2.1.7. Tipos de actividades lúdicas

Según Caballero (2021) menciona que las actividades lúdicas se encuentran orientadas con las canciones, cuentos, técnicas gráfico- plásticas, juegos y dramatizaciones.

Las canciones: Según Mejía (2019) menciona que las canciones nos acompañan a lo largo de nuestra vida: primero las escuchamos en casa, luego en la escuela y luego en la sociedad, por lo que define una canción como una obra literaria escrita en versos, cuya finalidad es comprender y recordar, para luego ser cantada. También van acompañados de movimientos corporales, lo que permite a los estudiantes tomar más conciencia del mundo que les rodea.

Las canciones infantiles se caracterizan por letras sencillas, aprendizaje sin esfuerzo y mucha repetición. (Blanco,2014)

Los cuentos: Según Olivares (2015) lo define como un cuento con personajes ficticios o reales y una trama sencilla. De hecho, los cuentos como recurso didáctico se pueden utilizar en educación infantil ya que tiene un valor educativo para el desarrollo integral del bebé ya que estimula el lenguaje, la imaginación y la capacidad lectora. Además, despierta su interés.

Los juegos: Según la UNICEF (2022) nos dice que, a través de las actividades y el juego de los niños, pueden aprender de manera práctica para desarrollar conocimientos, habilidades y capacidades. También estimula la motivación para aprender, concentrarse, desarrollar conductas placenteras, cooperar, autorregular las emociones, desarrollar estrategias, adaptarse a reglas y tomar decisiones. (Balaguer,2018).

La dramatización: El juego dramático se caracteriza por la libre expresión, fomenta la creatividad y el juego, y crea una atmósfera de libertad y confianza en la que los niños deben elegir y seguir las reglas. (Rodríguez, 2018).

2.1.8. Funciones de las actividades lúdicas

Según Tenorio (2022) describe las funciones, como se a continuación se detalla:

Función emocional y afectiva: El juego es un medio que te ayuda a expresar tus sentimientos, anhelos, anhelos, necesidades, sentimientos e impulsos.

Función intelectual: A través de actividades entretenidas y educativas, los niños pueden comprender rápidamente el contenido del juego, lo que además facilita la definición, serie, clasificación y comparación, y ejercita la percepción y atención de los niños.

Función física y psicomotor: Aquí se desarrollan las características físicas y cognitivas, se fortalecen las capacidades motoras y perceptivas básicas y se logra un mejor control de los movimientos.

Lúdica, recurso del aprendizaje: A través del juego se asegura el desarrollo y aprendizaje de habilidades, talentos e intereses y cumple la función de autoeducación, es decir, el aprendizaje de los juegos de interés.

Función social: El juego es un elemento de socialización, claramente caracterizado por la interacción con el entorno, además de interdependencia, requiere atención, interés, gusto común, concentración, espontaneidad y fluidez.

2.2. Habilidades sociales

2.2.1. Definición de habilidades sociales

Torres, (1997,18 cita a Combs & Slaby 1977) define las habilidades sociales como la capacidad para interactuar con los demás en un contexto social dado, de un modo determinado que es aceptado o valorado social, personal o personalmente beneficioso para los demás.

Cuando hablamos de habilidades decimos que una persona tiene la capacidad de realizar acciones positivas; cuando hablamos de habilidades sociales, decimos que una persona tiene la capacidad de realizar conductas de intercambio y lograr resultados favorables. La palabra “habilidad” puede entenderse como capacidad, destreza, competencia, diplomacia, talento. Su asociación con términos sociales nos revela las huellas del comportamiento humano hacia los demás y el comportamiento de otras personas. (Díaz,2020).

Vigotsky en su Teoría Sociocultural, menciona que el sujeto es un ser social, que está inmerso en un medio de relaciones sociales y además es protagonista de la construcción de su conocimiento, ya que su actividad permite interiorizar este conocimiento; por lo tanto la interacción social es el origen y el motor del desarrollo y el aprendizaje. Así mismo señala que el ser humano es un

ser social cuya personalidad se va construyendo a través del contacto y la confrontación con otras personas, hasta el punto que es la interacción social el aspecto más importante de la socialización (Buendía, Colas & Hernández, 2000, p. 15).

Además, proponía que el desarrollo cognoscitivo depende en gran medida de las relaciones con las personas que están presentes en el mundo del niño, y las herramientas que la cultura le brinda para apoyar su pensamiento. Los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actitudes y valores a partir de su trato con los demás. No aprenden de la exploración solitaria del mundo, sino al “apropiarse” o “tomar para sí” las formas de actuar y pensar que su cultura ofrece. (Kozulin & Presseisen, 1995, p. 30).

Dionisio (2005), por su parte, define la socialización como “el proceso de transformación de un individuo biológico en un individuo social a través de la transmisión y aprendizaje de su cultura social” (p.21).

2.2.2. Habilidades básicas de interacción social

Según a Benavides (2020) las habilidades básicas de interacción social son aquellas que facilitan la comunicación y las relaciones con los demás, las que destacan son las siguientes:

Asertividad

Para Monjas y Gonzales, El comportamiento asertivo se manifiesta expresando tus sentimientos y defendiendo tus derechos sin negar los derechos de los demás. (Altamirano,2016).

Competencia social

Se considera parte de la conducta y se entiende como una habilidad dentro de las capacidades cognitivas a nivel social. Otros creen que es un comportamiento humano, pero muchos señalan que la sociabilidad está determinada por el juicio de los demás. Definido como un juicio valorativo que se refiere a la calidad y mejora del comportamiento social

de un individuo en un entorno determinado por las personas que lo rodean (padre, madre, profesores). Por tanto, se puede decir que las capacidades sociales son los efectos de un comportamiento específico de los agentes sociales en el entorno. Además, las personas pueden tener ciertas habilidades sociales, para que una persona sea competente debe poder aplicarlas en varias situaciones específicas. Cotrina (2019).

Según Monjas (1997) detalla a las siguientes habilidades básicas.

Saludar y despedirse

Es una conducta no verbal que generalmente precede a las interacciones suele indicar que el niño reconoce, acepta y muestra actitud positiva hacia la persona que saluda. Generalmente son señales de que el niño ha advertido la presencia de la otra persona.

Presentarse

Es una conducta que se utiliza frecuentemente cuando lo relacionamos con otras personas. Sirve para darse a conocer o hacer que se conozcan otras personas entre sí. Consideramos distintos modos de presentación: presentarse, así mismo ante otras personas, responder cuando es presentado por otra persona y presentar a otras personas que no se conocen entre sí.

Hacer o pedir favores

Se contemplan en una doble vertiente de pedir y hacer un favor. Pedir un favor significa solicitar a una persona que haga algo por ti o para ti. Hacer un favor, implica hacer a otra persona algo que nos ha pedido, parece que los niños que piden y hacen favores de modo correctos son queridos y aceptados por sus iguales (Monjas, 1997, p. 28-56).

2.2.3. Importancia de las habilidades sociales

Según Flores (2021) es la capacidad de formar relaciones adecuadas con los demás para ser aceptados y valorados, por lo que no son rasgos de personalidad, sino conductas aprendidas.

Las habilidades sociales se describen como comportamientos que ayudan a una persona a actuar de acuerdo con sus intereses más importantes, como defenderse sin miedo, expresar sentimientos honestos con facilidad o ejercer derechos personales sin negar los derechos de los demás. (Valles,2019).

Por tanto, esta capacidad se manifiesta cuando una persona demuestra ciertas conductas y valores que ha aprendido desde la infancia y los pone en práctica para que lo conozcan tal como es. De la misma manera, las personas confían fácilmente en los amigos que han hecho a lo largo de su vida. En este sentido, las habilidades sociales ayudan a las personas a comunicarse con los demás y esforzarse por vivir en armonía, creando así una sociedad unida y fraterna.

2.2.4. Habilidades de iniciación de interacción social y habilidades conversacionales

Es la capacidad de iniciar la interacción, facilitar la comunicación y hacerla efectiva manteniendo la conversación fluida; del mismo modo, saber cómo terminar la conversación entre ellas a continuación se detallan.

a) Habilidades para cooperar y compartir

Las habilidades para cooperar y compartir reúnen diferentes tipos de comportamientos y habilidades. La cooperación es cuando dos o más niños participan en una actividad conjunta que involucra comportamiento. Compartir consiste en distribuir o asignar elementos a una persona. (García, 2015).

b) Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos

Las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos facilitan a los niños manifestar sus sentimientos, deseos, pensamientos, curiosidades y mucho más que determina su interacción con el entorno. La habilidad social posee componentes motores, cognitivos y emocionales que dan forma a la gama de conductas que los niños hacen, dicen, sienten y piensan. Entre estas tenemos Entre las habilidades tenemos:

Expresar emociones: Significa comunicar a otras personas como nos sentimos, cual es nuestro estado de ánimo y que emociones tenemos, posibilitando que la otra persona reaccione adecuadamente. También supone comunicar a otra persona los sentimientos que ella nos provoca.

Recibir emociones: Significa responder adecuadamente ante las emociones y los sentimientos que expresan las otras personas también supone responder a los sentimientos que uno mismo provoca a los demás.

Defender los propios derechos: Significa comunicar a otras personas que no están respetando, que nos están tratando injustamente o que están haciendo algo que nos molesta.

Defender las propias opiniones: Significa manifestar a las otras personas tu visión personal, tu punto de vista, tus ideas y tu postura respecto a determinados temas y situaciones.

c) Habilidades de autoafirmación

Esta capacidad significa defender los propios derechos y opiniones, pero también respetar los derechos y opiniones de los demás, ayudar a fortalecer a los demás, y cada uno debe ayudarse a sí mismo. Las habilidades de autoafirmación se refieren a educar a los niños para que se reconozcan a sí mismos como sujetos con derechos y responsabilidades en una etapa temprana, tal como estipula el Diseño Curricular Nacional del MINEDU (2016) todos tienen la oportunidad de seguir las responsabilidades y reglas de la clase, y jugando y conviviendo con sus compañeros, el niño aprende a comprender la realidad de todos.

d) Habilidades conversacionales

En esta área se agrupan numerosas habilidades y conductas que se denominan conversacionales, son habilidades que permiten al niño y la niña iniciar, mantener y finalizar conversaciones con otras personas iguales y adultos.

La importancia de estas habilidades se pone de manifiesto al comprobar que se ponen en juego en cualquier situación interpersonal y, en cierto modo, son el soporte fundamental de las interacciones con otras personas. Para que las interacciones con los iguales sean efectivas, es imprescindible que el niño y la niña se comuniquen adecuadamente con los otros, y que converse con los demás. Por medio de la expresión verbal alabamos a los otros, expresamos nuestros sentimientos, negociamos en un conflicto. Además, en la infancia la conversación no es sólo un medio esencial de participación sino también de aprendizaje. (Monjas, 1997, p. 59).

2.2.5. Fundamentos teóricos sobre las habilidades sociales

Arias (2023) señala que las habilidades sociales son el conjunto de cogniciones, emociones y conductas que permiten a una persona interactuar y convivir con los demás de manera satisfactoria y eficaz. A medida que surgen más estudios, es necesario resaltar las teorías que subyacen a estos estudios para resaltar los aspectos sociales de la vida humana. Para ello mencionan las siguientes teorías en defensa del desarrollo social.

Teorías del aprendizaje social

Hace referencia al aprendizaje como parte de nuestra cultura es decir que todo lo que aprendemos proviene de la comunidad más cercana a nosotros, ya sea la familia, los amigos o la escuela. El aprendizaje ocurre en todos los ámbitos, por lo que la forma en que nos comportamos refleja lo que hemos aprendido en algún momento de nuestra vida, y con el tiempo algunas conductas permanecen y otras se olvidan.

Teoría cognoscitiva social de Albert Bandura

El aprendizaje son actividades de proceso de información en la que los datos sobre la estructura del comportamiento y los eventos en el entorno se transforman en representaciones simbólicas que sirven como guías para la acción. Bandura (1987) afirma que el objetivo principal del docente es crear una influencia que permita a los estudiantes

desarrollar sus habilidades y fortalecer la creencia de que puede controlar a sus alumnos.

La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, también conocida como modelo cognitivo social, propone que, el aprendizaje es un proceso cognitivo que tiene lugar en un contexto social; esto significa que los individuos aprenden no solo a través de experiencias directas, sino también observando e imitando el comportamiento de los demás (Rumjaun y Narod, 2020).

En el ámbito de las habilidades sociales en preescolares, la teoría de Bandura cobra especial relevancia, ya que explica cómo los niños adquieren las conductas necesarias para desenvolverse de manera efectiva en las interacciones sociales, el desarrollo de las habilidades sociales en la etapa preescolar se produce a través de cuatro mecanismos principales: observación, modelado, reforzamiento, y autorregulación. (Bandura, 2023).

Teoría del aprendizaje social cognoscitivo de Mischel (1976)

Señala que los humanos pueden discriminar entre estímulos en el entorno con extrema precisión y pueden producir diferentes patrones de comportamiento adaptativos y no adaptativos para hacer frente a diferentes situaciones de estímulo. Este autor sostiene que las personas son capaces de experimentar variaciones extraordinarias ante circunstancias cambiantes, y que incluso pequeños cambios en las circunstancias conducen a cambios significativos en el comportamiento. (Flores,2021)

Teoría del desarrollo social o socialización según Erick Erickson

La teoría de Erikson también es una teoría de la competencia, en cada una de las etapas por las que pasa la vida, el ser humano desarrolla una serie de competencias determinadas; es decir, para el crecimiento emocional de los niños estos deben desarrollarse en un orden determinado, siendo fundamental la socialización de los niños para que estos puedan desarrollar su propia identidad personal de una manera sana (Parke, 2019).

Teoría de la inteligencia emocional (IE), propuesta por Peter Salovey y Daniel Goleman

Según esta teoría plantea que la inteligencia no solo se limita al ámbito cognitivo, sino que también abarca la capacidad de identificar, comprender y manejar las emociones propias y ajenas; esta capacidad se asocia con diversas habilidades sociales, como la empatía, la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo (Pool y Qualter, 2018).

Teorías del desarrollo social y emocional

Esta teoría enfatiza que el juego favorece la interacción social, la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos, el desarrollo de habilidades emocionales como la autorregulación, la tolerancia a la frustración y el manejo de las emociones, fortaleciendo la autoestima y la identidad personal a través de jugar (Jones et al., 2019)

2.2.6. Dimensiones de las habilidades sociales

De acuerdo Rosales (2013) las dimensiones de las habilidades sociales plasmadas para el desarrollo de una investigación son las siguientes:

a) Habilidades básicas para la interacción: Los niños deben ser capaces de iniciar o responder un saludo dirigido a los padres, docentes y compañeros. Además, deben poder presentarse de forma adecuada, poder dar las gracias y despedir a la persona que se retira de su ambiente en el que se encuentra.

b) Habilidades para hacer amigos: “Es capaz de unirse a conversaciones o juegos e interactuar con los otros compañeros con la finalidad de afianzar una confianza y probablemente entablar una amistad temprana con alguno de ellos. Reconoce y elogia el esfuerzo de los demás y es capaz de pedir o solicitar ayuda de algún compañero o docente.

c) Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones: Es capaz de reconocer como se siente y como le hace sentir cierta actividad o interacción con

otra persona. Puede expresar lo que le gusta o disgusta de forma clara, lo cual le permite tener una visión individual o grupal sobre sí mismo y sobre los demás.

Según Minedu (2025) menciona que dentro de este campo de acción se encuentra el desarrollo de la autonomía (Capacidad que tiene una persona para actuar, tomar decisiones propias, con un sentimiento íntimo de confianza que le permite desenvolverse con seguridad) el cual permitirá la realización plena y será a la vez el eje articulador de los procesos que desarrollan las distintas dimensiones que definen a la persona (MINEDU, 2015, p. 9-11).

Según Peñafiel y Serrano (2010) en su libro “*habilidades sociales*”, menciona que las habilidades sociales se dividen en tres dimensiones que a continuación se detallan. (Peñafiel & Serrano,2010)

Dimensión 1: cognitivas

Esta dimensión se relaciona con los aspectos psicológicos de los niños que, luego de analizar, reflexionar y actuar, toman decisiones en el contexto de su entorno social son todas aquellas en las que intervienen aspectos psicológicos, las relacionadas con el «pensar». Algunos ejemplos son:

- Identificación de necesidades, preferencias, gustos y deseos en uno mismo y en los demás.
- Identificación y discriminación de conductas socialmente deseables.
- Habilidad de resolución de problemas mediante el uso de pensamiento alter-nativo, consecuencial y relacional.
- Autorregulación por medio del autorrefuerzo y el autocastigo.
- Identificación de estados de ánimo en uno mismo y en los demás

Dimensión 2: Emocionales

Son aquellas habilidades en las que están implicadas la expresión y manifestación

de diversas emociones, como la ira, el enfado, la alegría, la tristeza, el asco, la vergüenza, etc. Son todas las relacionadas con el «sentir».

Dimensión 3: Instrumentales

Se refiere a aquellas habilidades que tienen una utilidad. Están relacionadas con el «actuar». Algunos ejemplos son:

- Conductas verbales: inicio y mantenimiento de conversaciones, formulación de preguntas, formulación de respuestas.
- Alternativas a la agresión, rechazo de provocaciones, negociación en conflictos.
- Conductas no verbales: posturas, tono de voz, intensidad, ritmo, gestos y contacto visual

3. Definición de términos básicos

Actividad lúdica

Lúdica hace referencia a todo accionar que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, una actividad libre que produce satisfacción y alegría logrando el disfrute de cada una de sus acciones cotidianas (Omeñaca, Ruiz 2005,p.7).

Interacción

La interacción se erige como objeto básico de la psicología social y se define como la acción recíproca de comportamientos entre individuos al relacionarse, teniendo en cuenta el contexto en el que lo hacen. "El centro del análisis es pues la relación entre sistemas de comunicación" (Galindo et al., 2009, p. 485).

Estrategia

La estrategia se entiende como un conjunto de programas generales de acción, que llevan consigo compromisos de énfasis y recursos para poner en práctica una misión básica (Koontz & Weihrich, 1998)

Pedagógica

En ese sentido Lemus señala que “la pedagogía es el estudio intencionado, sistemático y científico de la educación lacónicamente se define como la ciencia de la educación, es decir, la disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo”. (Lemus, 1997, p. 43)

Habilidad

La habilidad consiste en la capacidad de trabajar bien con otras personas, tanto en forma individual como en grupo, saben cómo comunicarse, motivar, dirigir e infundir entusiasmo y confianza. Robbins (2007, p. 12).

Socialización

Durkheim define a la socialización el acto de aprender a vivir en sociedad que permite entender cómo se logra la adquisición de los valores, ideas, creencia y normas que regulan la vida de la sociedad (López, 1994, p. 11).

Empatía.

La empatía es la actitud que tiene una persona para reconocer las emociones en los demás, es decir, es la capacidad de comprender los sentimientos de los otros y poder leer sus mensajes no verbales (Goleman, 1995).

Respeto

El respeto según Kohlberg (2007) hace referencia a una actitud moral por la que se aprecia la dignidad de una persona y se considera su libertad para comportarse tal cual es, de acuerdo con su voluntad, intereses, opiniones, sin tratar de imponer una determinada. forma de ser y de pensar.

Afectividad

La afectividad es un «aspecto constitutivo de la actividad humana» que se expresa en los diferentes actos de la actividad diaria (Markusy Kitayama, 1994, citado por Rodríguez, Juárez & Ponce, 2011, p. 193).

Amistad

Según Aristóteles, para que una persona sea amiga de otra " es necesario que ambas se tengan buena voluntad, sin que esto escape a su conocimiento ". Una persona puede tener buena voluntad hacia otra por una de tres razones: que sea útil, que sea agradable o que sea buena (es decir, racional y virtuosa).

Saludo

El saludo es un símbolo de bienvenida, respeto y aprecio por la gente que nos rodea.

Emocional

Vygotsky concuerda con la noción de Spinoza sobre las emociones, "... para quien los afectos son un estado del cuerpo que aumentan o disminuyen la capacidad de actuar del propio cuerpo, favoreciéndola o limitándola y al mismo tiempo las ideas de estos estados" (1930/2017, p. 112).

Asertividad

Asertividad como la habilidad para expresar los pensamientos, sentimientos y percepciones, y elegir cómo reaccionar y sostener los propios derechos cuando es apropiado (Elizondo, 2000).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Caracterización y contextualización de la investigación

3.1. *Descripción del perfil de la institución educativa o red educativa.*

La Institución Educativa N° 542, está ubicada en el Centro poblado de Vista Alegre, distrito de Querocoto, provincia de Chota, Departamento de Cajamarca, tiene un área total de 800m², fue creada el 18 de diciembre del año 2009 con RD. 2940 / 18-12-2009 con el N° 542 en el Centro poblado de Vista Alegre, en sus inicios funcionaba en el local comunal de la misma comunidad, puesto que fue creada por necesidad y por el incremento de la población estudiantil.

Actualmente cuenta con una población estudiantil de 20 estudiantes entre varones y mujeres de 3, 4 y 5 años siendo la Institución Educativa unidocente.

La Institución Educativa Inicial N°. 542 busca el desarrollo integral de los niños y niñas menores de 6 años de edad, fortaleciendo su autoestima, en cada uno de los estudiantes, asimismo se fomenta los hábitos de higiene, alimentación, el ideal es formar seres humanos capaces de buscar un mundo de paz, justicia y fraternidad, aspectos establecidos en los nuevos desafíos de la educación y en los 8 compromisos de la gestión escolar, en el logro de aprendizajes significativos para llegar a ser personas competentes.

En consecuencia la Institución N° 542 es una Institución que tiene una infraestructura con regularidad de condiciones, apoyo de los padres de familia lo cual permite cumplir con su misión y trabajar de manera eficiente para alcanzar su visión planteada, buscando siempre la formación integral de niños y niñas de 3 a 5 años de edad y desarrollando sus capacidades y fortaleciendo sus habilidades sociales para hacer de estos niños felices, autónomos, ciudadanos, seguros, competentes para que de esta manera puedan enfrentar los retos de los otros niveles de la Educación Básica Regular.

3.2. Breve reseña histórica de la institución educativa o red educativa.

La Institución Educativa N° 542 , desde el 18 de diciembre del año 2009 con RD. 2940 / 18-12-2009 desde entonces alberga a niños y niñas de 3, 4, 5 años donde cada año incrementa la cantidad de estudiantes siendo la Institución Educativa unidocente.

Durante los 15 años de vida Institucional de este Centro Educativo, el apoyo que recibe es mínimo, en lo que se refiere a mejoramiento y ampliación de la infraestructura, cultivo y mejoramiento de áreas verdes, implementación con módulos de libros para bibliotecas, material didáctico-educativo (Rompecabezas, loterías, tarjetas, domino, regletas, set de colores y figuras geométricas tangram, fichas de trabajo,) y centro de cómputo, pero gracias al aporte de los padres de familia con el presupuesto de la Asociación de los Padres de Familia cada aula cuenta con su presupuesto para arreglo de aulas e implementar material educativo para sus hijos. Asimismo, recibe el apoyo de entidades públicas como del Fondo Social La Granja como donación de libros, tabletas, computadoras, fotocopadoras, y otros.

Sin embargo el patio donde desarrollan los niños sus actividades psicomotrices y de recreo está en regular condiciones pero para la cantidad de niños durante la actividad psicomotriz se necesita de espacio también faltaría nivelar el patio o reconstruir el acceso al patio y el techado, para evitar que los rayos ultravioletas causen daños en la piel de los niños y niñas considerando que hay espacio disponible en dicha institución se debe gestionar para construir un área de psicomotricidad bajo techo y que reúna las condiciones de salud, bienestar y comodidad de los niños.

3.3. Características demográficas y socioeconómicas

El Distrito de Querocoto es uno de los diecinueve que conforman la Provincia de Chota, ubicada en el Departamento de Cajamarca, bajo la administración del Gobierno regional de Cajamarca, en el norte del Perú. Limita por el norte con el Distrito de

Querocotillo (Provincia de Cutervo); por el este con la Provincia de Cutervo; por el sur con los distritos de Huambos y Llama; y por el oeste con el Distrito de Miracosta.

La historia dice que originalmente había un árbol llamado Cotoquero en el centro de la plaza. Al mencionar ese nombre repetidamente se puede descifrar Querocoto. Fue fundado por Fray Juan Ramírez, dos años después de fundar la ciudad de Todos los Santos de Chota, (según datos recogidos de los archivos de la Biblioteca Nacional).

3.4. Características culturales y ambientales

Tiene un clima seco, variado en invierno, nunca nieva, en verano hace calor, pero a la sombra hace frío. Querocoto ubicado a 2426 m s. n. m. Según censo de población del 2007 el distrito de Querocoto tiene una población de 9 229 habitantes.

Es muy productivo en agricultura, ganadería y más, entre sus Sitios arqueológicos de Pacopampa. Fue ocupado desde 1200 a 500 ac. Los investigadores consideran que se trata uno de los centros ceremoniales formativos más grandes de la sierra norte. Está construido mediante piedra cortada. Actualmente es estudiado por una misión japonesa en convenio con la Universidad de San Marcos hasta el 2015.3. Tumba de la dama de Pacopampa descubierta en 2009, tiene una antigüedad de 900 a. C. Bosque de protección de Pagaibamba y otros.

2. Hipótesis de investigación

La aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica influye en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 Distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023.

2.1. Hipótesis específicas

El nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023. antes de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica está en inicio.

El nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023 después de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica está en logrado.

3. Variables de investigación

- **Variable independiente**

Actividades lúdicas

- **Variable dependiente**

Habilidades sociales

4. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Téc/ inst
V.I. Actividades lúdicas	La actividad lúdica es la que permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse; satisfacer las necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes; y divertirse y disfrutar en su tiempo libre (Garrido, 2010, pp. 23-26).	Para la operacionalización de la variable actividades lúdicas se utilizó la planificación, ejecución y evaluación.	Planificación	✓ Unidades de aprendizaje ✓ Desarrollo de competencias ✓ Dosificación ✓ Estrategias de enseñanza	Ficha de observación
			Ejecución	✓ Materiales y recursos ✓ Estrategias lúdicas ✓ Fortalecer el entorno lúdicos y sociales.	
			Evaluación	✓ Fortalecer habilidades de socialización.	

V.D. Habilidades sociales	Las habilidades sociales, son aquellos comportamientos que orientan a la construcción de vínculos positivos y apropiados, que direccionan a una salud mental óptima, así como lo relacionado también al equilibrio, las mismas que se entienden como el desarrollo de emociones en el niño; por otro lado, la carencia de interactuar entre compañeros, en los centros recreativos, parques, instituciones educativas, celebraciones infantiles etc. Generó problemas relacionados a las habilidades sociales los mismos que ameritan ser solucionados con estrategias desde una primera educación como es la infantil y así direccionar a la formación de habilidades sociales. Las instituciones educativas son soportes donde niños y niñas aprenden, así mismo se recrean y disfrutan del periodo infantil. (Rojas, 2017)	Las habilidades sociales es una variable que es medida a través de las dimensiones: Habilidades básicas para la interacción, habilidades para hacer amigos, habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	Habilidades básicas para la interacción.	Saluda a la docente y a sus compañeros cuando ingresa al aula. Dice su nombre completo cuando se le pregunta. Dice gracias cuando le ofrecen algo. Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger.	Ficha de observación
			Habilidades para hacer amigos	Anima o elogia a su compañero diciéndole algo agradable. Se une con sus compañeros para jugar. Pide ayuda a su maestra o a un adulto cuando la necesita. Ofrece explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar. Pide disculpas cuando se equivoca.	
			Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	Pide disculpas por sí mismo. Reconoce su estado de ánimo. Hace sus cosas del salón solo y verbaliza yo puedo hacerlo solo. Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas. Expresa lo que le gusta o disgusta a sus demás compañeros. Expresa halagos. Expresa su desacuerdo. Reconoce su valor ante los demás.	

Nota. Elaboración propia

5. Población y muestra

5.1. Población

La población de la investigación estuvo constituida por 20 estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N°542 del distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023.

Tabla 2

Nivel	Sección	Varones	Mujeres	Total
Inicial	3 años	2	1	3
	4 años	5	7	12
	5 años	3	2	5
Total		10	10	20

Distribución de la población de los niños

Fuente: Nómina de matrícula 2023

5.2. Muestra

Según Arias (2026) define a la muestra como “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible”. Arias (2026, p.83).

Con relación a la muestra censal por conveniencia del autor , en este caso, se trabajó con toda la población de la investigación, que constituyo una muestra de 12 niños de los cuales 5 son varones y 7 son mujeres de 4 años de edad del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N°542 del distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023.

La cual se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 3

Distribución de la muestra de los niños del aula de 4 años

Nivel	Sección	Varones	Mujeres	Total
Inicial	4 años	5	7	12
Total				12

Fuente: Nómina de matrícula 2023

6. Unidad de análisis

Las unidades de análisis estuvieron formadas por cada uno de los 13 estudiantes de la Institución Educativa 542 del distrito de Querocoto, provincia de Chota.” año 2023.

7. Métodos de investigación

7.1. Metodología cuantitativa

Es un método de recogida de datos en un contexto de estudios principalmente científicos. En base a los datos recogidos, se pueden probar hipótesis predefinidas. Por ende, en el presente estudio se recogerán datos sobre la variable habilidades sociales en niños de 4 años del nivel inicial para luego probar las hipótesis.

7.2. Método hipotético-deductivo

El método de la investigación es hipotético-deductivo porque sigue un enfoque que parte de la formulación de una hipótesis inicial para luego comprobarla a través de la recolección y análisis de datos, en este caso, la hipótesis inicial es que la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica influye en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 Distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023.

Se diseñó un plan de investigación que contenga actividades lúdicas en los niños que influya en el fortalecimiento antes y después de la intervención del presente trabajo de investigación.

Nivel explicativo

Explicativa también conocida como práctica o empírica, se caracteriza porque desea encontrar la aplicación de conocimientos generados, luego de insertar y sistematizar el proceso de la investigación (Vargas,2009).

Método estadístico

Se utilizó este método para analizar los datos recopilados durante la investigación, como el uso de técnicas, pruebas de hipótesis, análisis, correlaciones, entre otros, de esta manera para inspeccionar la relación entre la aplicación de actividades lúdicas y el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes.

Método sintético

Este método se utilizó para analizar los componentes individuales del problema, los resultados de la investigación y sintetizar conclusiones más amplias, a partir de los datos recopilados y analizados, elaboramos conclusiones sobre la efectividad de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes según la muestra determinada.

8. Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada, en la cual el problema está establecido por lo que se ha utilizado en esta investigación para dar respuesta a preguntas específicas, en el caso de nuestra investigación, ya que, como objetivo primordial es fortalecer las habilidades sociales aplicando actividades lúdicas. Por su importancia es de tipo explicativa, porque se obtuvo la aplicación de conocimientos generados, luego de insertar y sistematizar el proceso de la investigación. Es cuantitativa, porque, en base a los datos recogidos, se pueden probar las hipótesis predefinidas.

9. Diseño de investigación

En este trabajo de investigación se asumió el diseño preexperimental, que se

conoce como diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo de investigación con un nivel mínimo de control, donde sus resultados se observó con moderación y que han sido útiles como primera aproximación al problema de investigación.

Este diseño se diagrama así: G 01 x 02

G: Muestra de estudio 13 niños de 4 años

O1: Pre Test para medir el nivel de la mejora de las habilidades sociales

O2: Post test para medir el nivel de la mejora de las habilidades sociales

X: Pre experimento aplicación de las actividades lúdicas

La investigación realizada, es de un único grupo, al cual se le aplicó los instrumentos de recolección de datos como: Fichas Observación, Lista de cotejo.

10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para realizar la investigación, se utilizó la técnica de observación de manera individual a cada estudiante en su comportamiento, interacción y socialización, trabajo en equipo, descubrir cualidades que nos permitan constatar los logros alcanzados y las dificultades, en función a los indicadores propuestos en el trabajo de investigación.

Se ha observado en el momento del desarrollo de las actividades lúdicas programadas tanto en el aula como en el patio, recogiendo información en el diario de campo y las fichas de observación.

11. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos

La recopilación de información comenzó solicitando el consentimiento de los padres de familia que permitieron que sus hijos participaran. La información se recopiló en dos fases; la primera fase (pretest) se realizó utilizando instrumentos de observación y lista de cotejo que sirvió para medir la condición del niño antes de la aplicación de actividades lúdicas. Luego se realizó 15 actividades lúdicas en las que se evaluó el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes.

Los métodos utilizados en esta investigación son la estadística descriptiva que permitió calcular, resumir y analizar los resultados obtenidos luego de aplicar las actividades lúdicas como estrategia pedagógica, también se utilizó para presentar la distribución general de datos y las tendencias observadas en una variable mediante tablas y figuras.

El procesamiento de los datos se realizó de manera computarizada utilizando los programas informáticos Microsoft Word para la redacción, el software SPSS para el procesamiento estadístico y Microsoft Excel para procesar datos de gráficos o figuras, cuyo análisis de resultados se hizo luego de recoger datos mediante los instrumentos de recopilación considerados.

Asimismo, se utilizó la estadística inferencial para contrastar las hipótesis en donde luego de la prueba de normalidad de los datos se hizo una prueba paramétrica, en este caso la prueba de “t” de Student para probar las hipótesis.

12. Validez y confiabilidad

Por lo tanto, para dicha validación de los instrumentos se llevó a cabo mediante la verificación de expertos si el instrumento es válido para poder calificar a los estudiantes.

El juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones. (Sánchez, 2021).

Tabla 4

Juicio de expertos

	Validadores	Resultados
01	Mg. Rosa Elvira Rodrigo Benavidez	Aplicable
02	Mg. Yeni Vidarte Diaz	Aplicable

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

1. Resultados de las variables de estudio

Pre test y post- test aplicado a estudiantes de 4 años del nivel inicial, orientada en las dimensiones para determinar los niveles de habilidades sociales de los estudiantes se realizó una escala a la ficha de observación de la atención escolar, así tenemos.

1.1. Resultados del pre test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 4 años de edad

Resultados respecto al objetivo General: Determinar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023.

Tabla 5

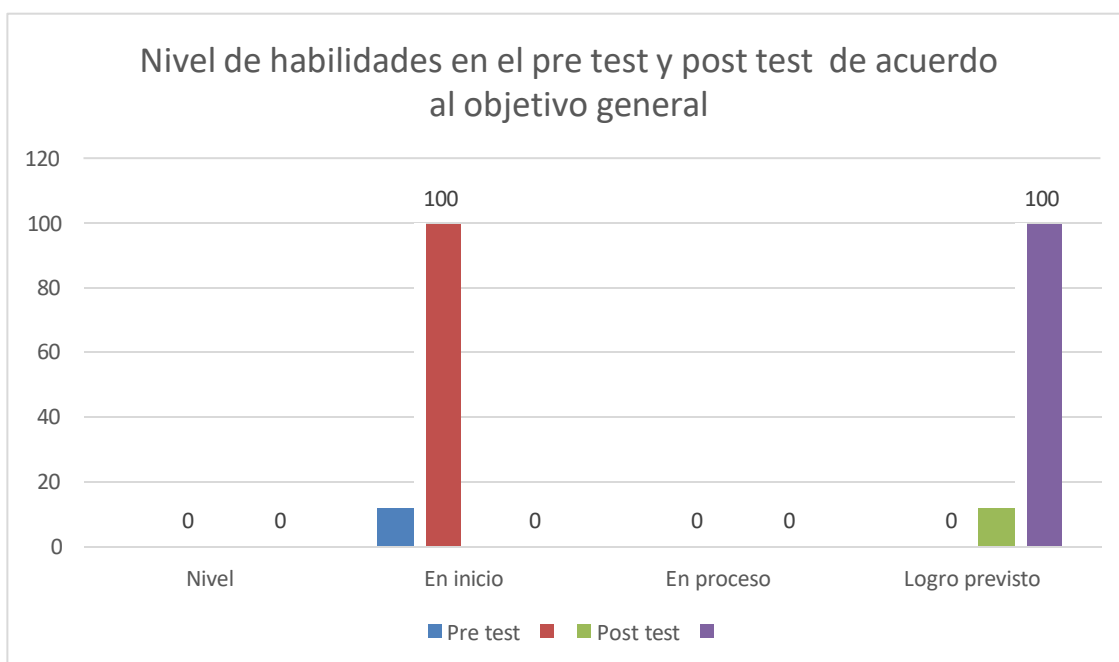
Influencia de la aplicación de actividades lúdicas en el fortalecimiento de habilidades sociales

	Pre test		Post test	
Nivel	fi	%	fi	%
En inicio	12	100	0	0
En proceso	0	0	0	0
Logro previsto	0	0	12	100
TOTAL	0	0	12	100

No Resultados del pre test y post test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 4 años de edad.

Análisis y discusion: Los resultados muestran que la aplicación de actividades lúdicas que tuvo un impacto positivo en el nivel de fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la I.E. N°542, Querocoto, Chota, 2023, se observó una mejora considerable en el fortalecimiento de habilidades sociales de los estudiantes desde el nivel de inicio hasta el logro previsto .

Figura 1



Interpretación:

En la tabla 5 y figura 1 se observa que el 100 % de los estudiantes que conforman el grupo experimental tiene un nivel de inicio, logrando un puntaje completamente bajo en el pretest, lo que indica que se necesita realizar un mejoramiento de actitudes relacionados al fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes en estudio. Asimismo, se observa que el 100 % de los estudiantes que conforman el grupo experimental tiene un nivel de logro previsto, logrando un puntaje completamente alto en el post test

Los resultados sugieren que las sesiones planificadas mediante actividades lúdicas ayudan al fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes en un nivel muy alto.

Continuación se detalla de manera individual las figuras del pre test y post test en los niños de 4 años.

Figura 2

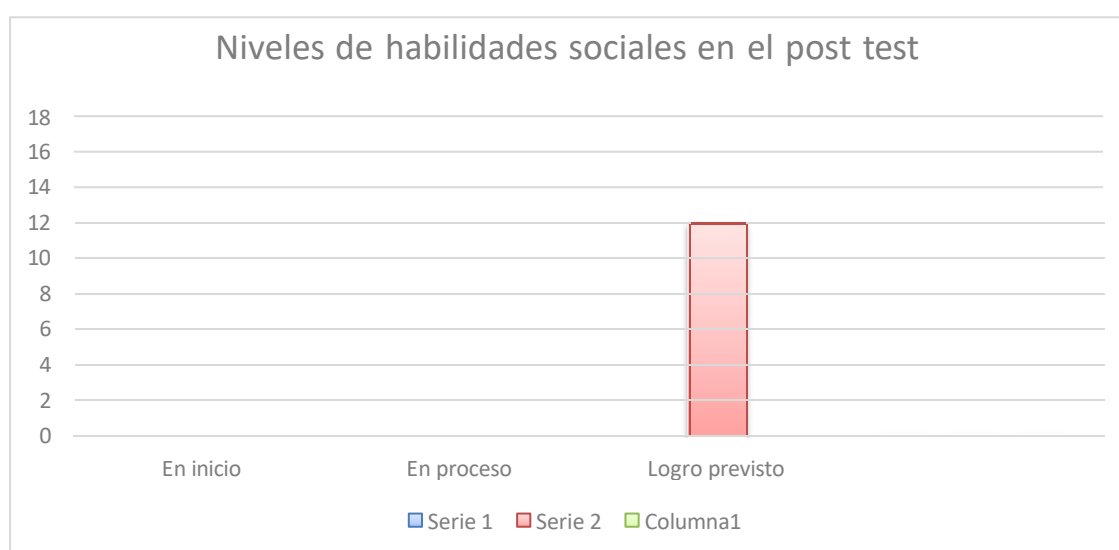


Interpretación:

En la tabla 5 y figura 2 se observa que el 100 % de los estudiantes que conforman el grupo experimental tiene un nivel de inicio, logrando un puntaje completamente bajo en el pretest, lo que indica que se necesita realizar un mejoramiento de actitudes relacionados al fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes en estudio.

Los resultados sugieren que las sesiones planificadas mediante actividades lúdicas ayudan al fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes

Figura3



Interpretación:

En la tabla 5 y figura 3 se observa que el 100 % de los estudiantes que conforman el grupo experimental tiene un nivel de logro previsto, obteniendo un puntaje deseado en el post test, lo que indica que las actividades lúdicas desarrolladas permitieron el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes en estudio.

Los resultados sugieren que se debe seguir desarrollando actividades lúdicas como estrategia pedagógica mediante las sesiones planificadas porque tienen un alto nivel de significancia en el fortalecimiento de las habilidades sociales inherentes de los estudiantes.

2. Resultados por dimensiones de las variables de estudio

Se desarrollo en base a los objetivos y las sesiones planificadas que permitieron evaluar las dimensiones.

Resultados respecto al objetivo específico 1:

Determinar el nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales antes de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023.

Tabla 6

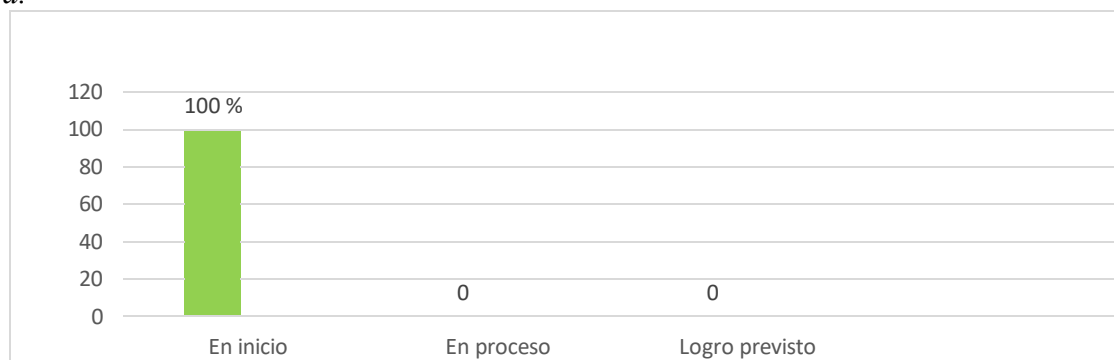
Niveles de fortalecimiento de las habilidades sociales en el pre test en los niños de la Muestra.

Nivel de logro	Nº	%
En inicio	12	100%
En proceso	0	0%
Logro previsto	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente. Fichas de observación aplicado a los niños de 4 años, abril de 2023.

Figura 4

Niveles de fortalecimiento de las habilidades sociales en el pre test en los niños de la Muestra.



Fuente tabla 6

Interpretación:

En la tabla 6, figura 4, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de las habilidades sociales que presentan los estudiantes de 4 años antes de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica, de los cuales se observa que el 100% se encuentra en el nivel inicio. Se concluye que en el pre test todos los estudiantes se encuentran en el nivel en inicio. Esto se evidencia porque los niños tienen problemas para desarrollar habilidades sociales como interactuar, hacer amigos y expresar sus emociones y sentimientos con sus pares.

Análisis y discusión: Esto respalda la efectividad de actividades lúdicas como una estrategia pedagógica para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de inicial, sin embargo, se recomienda realizar estudios adicionales para los resultados y su importancia en el desarrollo integral de los estudiantes, considerando que en el nivel inicial se sientan bases sólidas de su personalidad.

Resultados respecto al objetivo específico 2:

Diseñar y aplicar las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota.

Tabla 7

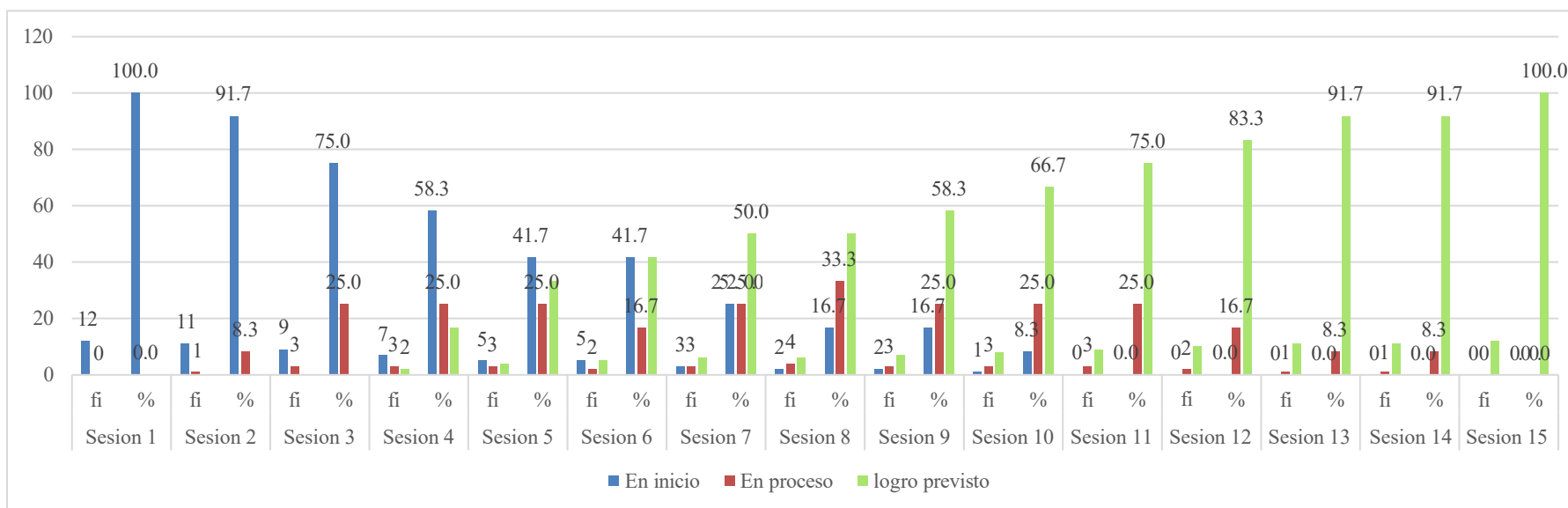
Nivel de habilidades sociales a través de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica según dimensiones.

Nivel de logro	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
En inicio	12	100	11	91.6	9	75	7	58.3	5	41.6	5	41.6	3	25	2	16.6	2	16.6	1	8.3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
En proceso	0	0	1	8.3	3	25	3	25	3	25	2	16.6	3	25	4	33.3	3	25	3	25	3	25	2	16.6	1	8.3	1	8.3	0	0
Logro previsto	0	0	0	0	0	0	2	16.6	4	33.3	5	41.6	6	50	6	50	7	58.3	8	66.6	9	75	10	83.3	11	91.6	11	91.6	12	100
Total	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	12	100

Fuente. Sesiones de aprendizajes aplicado en la estrategia pedagógica según dimensiones. Anexo 4

Figura 5

Nivel de habilidades sociales a través de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica .



Fuente tabla 7

Interpretación:

En la tabla 7 y figura 5, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación las actividades lúdicas como estrategia pedagógica, donde se evaluó las habilidades sociales en los estudiantes después de la aplicación de las actividades lúdicas se observó que en la sesión 1 el 100% (12) de los niños se ubican en un nivel de inicio, pero a partir de la sesión 2 se observó un 8.3% se encuentran en proceso, asimismo en la sesión 7 se observa que el 50% (6) se ubica en un nivel de logro previsto y así de manera progresiva ha ido influyendo las actividades lúdicas y para finalizar se encuentra el 100% (12) de los estudiantes se observa que se encuentran en el nivel logro previsto al terminar la sesión. Por ende, se puede concluir que los niños lograron fortalecer las habilidades sociales mediante actividades lúdicas.

Resultados respecto al objetivo específico 3:

Determinar el nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales después de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 Distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023.

Tabla 8

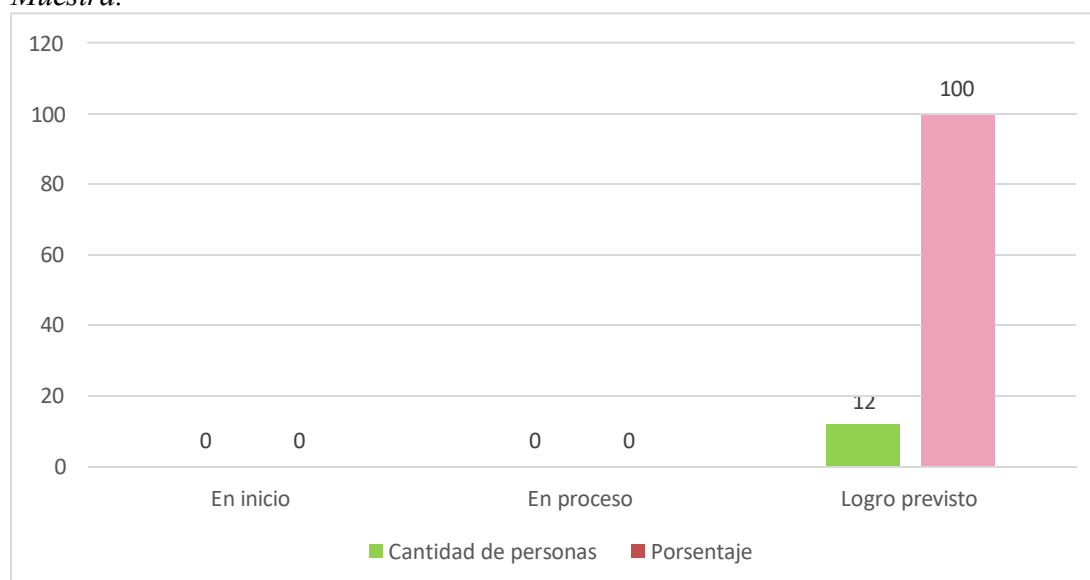
Niveles de fortalecimiento de las habilidades sociales en el post test en los niños de la Muestra.

Nivel de logro	Nº	%
En inicio	0	0%
En proceso	0	0%
Logro previsto	12	100%
TOTAL	12	100%

Fuente. Guía de observación aplicado a los niños de 4 años, septiembre de 2023.

Figura 6

Niveles de fortalecimiento de las habilidades sociales en el post test en los niños de la Muestra.



Fuente. Tabla 8

Interpretación:

En la tabla 8, figura 6, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del post test, donde se evaluó el nivel de habilidades sociales que presentan los estudiantes de 4 años, después de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para desarrollar habilidades sociales, de los cuales se observa que el 100% se encuentra en el nivel de logro previsto. Los datos permiten concluir que las habilidades sociales de los niños mejoraron a un nivel alto de significancia, ya que podían desarrollar habilidades sociales como interactuar, hacer amigos y expresar sus emociones y sentimientos. Por ende, se concluye que las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en los estudiantes fortalecieron sus habilidades sociales.

Análisis y discusión de resultados final

Se realizó una evaluación inicial para medir el nivel de habilidades sociales de los estudiantes antes de la ejecución de actividades lúdicas. Esto permitió obtener una línea base para comparar los últimos resultados referente a la estrategia desarrollada.

Se trazaron estrategias específicas basadas actividades lúdicas con el objetivo de fortalecer las habilidades sociales de los de los estudiantes en estudio.

Asimismo, se realizó una evaluación después de la ejecución de actividades lúdicas mediante estrategias pedagógicas para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes. Esto permitió determinar la influencia de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de las habilidades sociales.

3. Resultados de las variables de estudio

Los resultados de las variables de estudio se realizaron mediante la contrastación de la prueba de hipótesis de esta investigación validas de confiabilidad de “*t*” *student* sobre la influencia de las actividades lúdicas una estrategia pedagógica en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes de 4 años del nivel inicial, vamos a considerar las siguientes hipótesis específicas:

Hipótesis

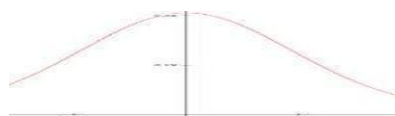
El nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023. antes de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica está en inicio.

El nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023 después de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica está en logrado.

Tabla 9

Prueba de “t” student probabilidades de confiabilidad.

Prueba t´student



Grados de

libertad

PROBABILIDADES MAS UTILIZADAS

	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005
1	3.078	6.314	12.706	31.821	63.657
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055

Interpretación:

En la tabla 9 se observa la prueba de normalidad. Como la muestra es $n = 12 < 30$ se ha tenido un nivel de significancia a $2,201 > 0,025$ podemos decir que con un 95% de confiabilidad por lo que para contrastar la hipótesis se hará, la prueba de “t” para muestras relacionadas.

Tabla 10

Prueba t para medias de muestras relacionadas		
	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	47.00875435	47.46564754
Varianza	69.71439919	89.3165358
Observaciones	12	12
Coeficiente de correlación de Pearson	-0.020694101	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	11	
Estadístico t	-0.124236805	
P(T<=t) una cola	0.451684488	
Valor crítico de t (una cola)	1.795884819	
P(T<=t) dos colas	0.903368977	
Valor crítico de t (dos colas)	2.20098516	

En la tabla 10 se observa que el p-valor es $0.12 < 2,20$ y por lo tanto con un 95% de confiabilidad aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula.

Consiguientemente, se afirma que el método las actividades lúdicas como estrategia pedagógica fortaleció las habilidades sociales, de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACION

1. Conclusiones

✓ En este trabajo de investigación se determinó de qué manera las actividades lúdicas influyen en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 4 años. Lo más relevante fue que el 100 % de los estudiantes alcanzaron un nivel de logro esperado, es decir demostraron fortalecer las habilidades básicas para la interacción con los demás, así como para hacer amigos y capacidad para expresar sus sentimientos, emociones y opiniones con asertividad por lo tanto les ha permitido participar en acciones que promueven el bienestar común. Por ende, se concluye que la estrategia de las actividades lúdicas resultó ser eficaz para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial.

✓ En este estudio se conoció cuál es el nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales en el pre test (antes) de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial de 4 años. Lo más relevante es que el 100% de estudiantes de 4 años se ubicaron en nivel de inicio respecto a sus habilidades sociales, es decir no fueron capaces de tener habilidades para interactuar con los demás, así como para las habilidades básicas como saludar, agradecer, animar o elogiar a sus compañeros diciéndoles algo agradables, pedir disculpas cuando se equivoca, hacer sus cosas del salón solo, reconoce su valor ante los demás, etc. Es decir, mostraron dificultades para saludar a la profesora y a sus compañeros, así como para decir gracias cuando le ofrecen algo y otros. Por lo tanto, se concluyó que los niños de 4 años, antes de la aplicación de las actividades lúdicas, evidenciaron dificultades respecto a sus habilidades sociales, permitiendo reconocer la necesidad de intervención inmediata y continua.

✓ En esta investigación se aplicó actividades lúdicas como estrategia pedagógica que permitan fortalecer las habilidades sociales, en los niños de 4 años , donde se mostró que antes de la aplicación de las actividades lúdicas sociales los estudiantes de 4 años se ubicaron en nivel de inicio de sus habilidades sociales, sin embargo después de la aplicación de 15 sesiones, en las cuales se emplearon distintas estrategias lúdicas, alcanzaron un nivel de logro esperado en relación al fortalecimiento de sus habilidades sociales permitiendo observar y evidenciar que dichas estrategias lúdicas permitieron el progreso de las habilidades sociales en los estudiantes, evidenciando la alta capacidad de los niños para fortalecer sus habilidades básicas de interacción con los demás, habilidades para hacer amigos, habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.

✓ En este trabajo de investigación se evaluó el nivel de las habilidades sociales en el post test (después), en los estudiantes de 4 años. Lo más relevante fue que diseñar y aplicar las actividades lúdicas como estrategia pedagógica permitieron determinar el nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales. Por ende, las actividades lúdicas como estrategia pedagógica, lograron niveles altos en relación a sus habilidades sociales y se concluye que, gracias a la intervención de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica se logró fortalecer las habilidades sociales en los niños de 4 años.

2. Recomendaciones y/o sugerencias

✓ Se recomienda aplicar las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para mejorar y fortalecer las habilidades sociales en los niños del nivel inicial y de todas las instituciones educativas del Perú. Especialmente para los habitantes de zonas rurales donde existen limitaciones lúdicas y sociales, ya sea en las Instituciones educativas o en el hogar acorde al contexto al cual pertenecen.

✓ Se recomienda incorporar talleres, proyectos, módulos, con los padres de familia en el plan de trabajo de los directores de las instituciones educativas, en las que se brinden charlas, capacitaciones, concientizaciones sobre “Actividades lúdicas como estrategia fundamental para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes desde temprana edad”, de esta manera lograr en los estudiantes un desarrollo integral.

✓ Se recomienda integrar dentro de las actividades curriculares, actividades lúdicas como estrategia pedagógica donde enfatice el fortalecimiento de habilidades sociales básicas como la autonomía, la interacción, amistad, habilidades para relacionadas con los valores, sentimientos, emociones, opiniones, deseos y actitudes de forma espontánea como bien se ha demostrado en este trabajo de investigación.

REFERENCIAS

- Alfonso, A. (2018). *El proceso de socialización y cultura políticas: Análisis y perspectivas teóricas*. Universidad de La Habana, 286, 183–192.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S025392762018000200013&lng=es&nrm=iso&tlng=es.
- Altamirano, J. (2016). *Teorías y enfoques de los juegos infantiles*. México.
- Arias , R. (2023). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 a 6 años de la “Escuela de Educación Básica 21 de Abril*.
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11650>.
- Alwaely, S. A., Yousif, N. B. A., & Mikhaylov, A. (2021). Emotional development in preschoolers and socialization. *Early Child Development and Care*, 191(16), 2484–2493. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1717480>
- Baca, Y. J., & Quispe, A. M. (2023). *Juego cooperativo como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años, Trujillo 2023* [Tesis Licenciada, Universidad Cesar Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/133403>
- Bandura, A. (2023). *Social Cognitive Theory: An Agentic Perspective on Human Nature*. John Wiley & Sons.
- Balaguer, M. (2018). *Efectos de juego en el desarrollo infantil (II): aspectos teóricos*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6740626>.
- Blanco, E. (2014). *La canción infantil en la educación infantil. Las TIC como recurso didáctico en la clase de música*.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=HPj9bz1qh4IC&oi=fnd&pg=PP1>

[&dq=que+son+las+canciones++en+la+educacion+infantil&ots=W8hm8JMjrR&sig=4HiFlsLghQoTlw5kuQQZSDqmUU#v=onepage&q=que%20son%20las%20canciones%20%20en%20la%20educacion%20infantil&f=false.](https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf)

Benavides, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de básica superior*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>.

Burgos , N. (2017). *La lúdica como enfoque educativo*, editorial el lápiz. Madrid.

BID. (2022). *BID aprueba US\$200 millones para impulsar el desarrollo infantil en Argentina*. <https://www.iadb.org/es/noticias/bid-aprueba-us200-millones-para-impulsar-el-desarrollo-infantil-en-argentina>

Caballero, G. E. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(4), 861–878. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>.

Carvajal, N. (2020). *Las técnicas lúdicas y el desarrollo social de los niños de Educación Inicial, de la unidad “Luis Felipe Hidalgo”, de la comunidad Gatazo Zambrano, parroquia Cajabamba, cantón Ccolta, provincia de Chimborazo. periodo 2019-2020*. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2141>.

Castro, M. A. (2021). *Juego simbólico y habilidades sociales en los niños de cuatro años del nivel inicial de la Institución educativa Hogar Infantil, distrito de Chancay—Huaral, 2019* [Tesis Licenciada, Universidad Alas Peruanas]. <https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12990/10762>

Cataño, K. A. (2021). *Estado del arte sobre la actividad lúdica como estrategia pedagógica para el aprendizaje en niños de 5 años en Latinoamérica* [Tesis Bachiller, Universidad

Peruana Calletano Heredia]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2792897>

Chávez, D. M., & Torres, M. K. (2021). *Las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E N°1580, Trujillo, 2021* [Tesis Licenciada, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85030>

Corzo Orozco, Y. A. (2020). *Fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de transición a través de una propuesta pedagógica en una institución pública de la ciudad de Bucaramanga* [Universidad Autonoma de Bucaramanga]. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/12087>

Del Rio, M. (2022). *Juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una institución educativa, Florencia de Mora, 2022* [Tesis Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/104072>

Dellosa, C., & Schwab, C. (2020). *Social Skills Mini-Books Cooperative Play and Learning*. Carson-Dellosa Publishing.

Devore I. (2008). *Probabilidad y estadística para ingeniería y ciencias*. CENGAGE Learning. <https://intranetua.uantof.cl/facultades/csbasicas/matematicas/academicos/jr/eyes/DOCENCIA/APUNTES/APUNTES%20PDF/Probabilidad%20y%20Estadistica%20para%20Ingenieria%20y%20Ciencias%20-%20Jay%20Devore%20-%20Septima%20Edicion.pdf>

Díaz, M. (2023, febrero 7). *¿Para qué sirve la observación?* <https://www.coding.com/education/blog/es/para-que-sirve-la-observacion>.

Díaz, A. (2020). Metodología para implementar la actividad lúdica en clases de Matemática en la secundaria básica cubana. Cuba. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475765806010>.

- Domínguez, F. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. . Obtenido de <http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>.
- Flores. (2021). *Empleo de estrategias del juego cooperativo para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2021.* <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/11656>.
- Freud, S. (1905-1910). *Obras completas. Tomo IV*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Freud, S. (1915-1920). *Obras completas. Tomo VIII*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Garrido, P. (2010). *Educación en el ocio y el tiempo libre*. Madrid.
- Gauvain, M. (2022). *Cognitive Development in Infancy and Childhood*. Cambridge University Press.
- Galindo, L. (2018). *La inteligencia visoespacial en las estrategias de enseñanza aprendizaje de las ciencias ambientales*. Obtenido de <https://journal.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/1143>.
- García, M. (2012). *El juego y las relaciones en niños de preescolar*. Morelia.
- García, F. (2015). *Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44741347019>.
- Goldstein, A. (2017). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. España.
- Goleman, T. (2021). *Effective Communication: Improve Your Social Skills in Relationships and Improve Your Charisma by Increasing Your Self-esteem. Be Yourself in Social Relationships by Controlling Emotions and Anxiety*. Rakam Limited.
- Gonzalez, F. Y. (2022). *Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 328-Cutervo*

[Tesis Maestría, Universidad Cesar Vallejo].

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78892>.

Hällström, A., Bosch, P., Poblete, L., Rempling, R., & Karlsson, M. (2021). The role of social ties in collaborative project networks: A tale of two construction cases. *Construction Management and Economics*, 39(9), 723–738. <https://doi.org/10.1080/01446193.2021.1949740>

Hayes, L. (2022). *Playful Activities for Reading Readiness: Laying a Foundation for Literacy*. Gryphon House.

Hernández R, Fernández C, & Baptista P. (2003). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mcgraw-Hill. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>.

Hidalgo , R. (2020). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 100, distrito Piscocoyacu, provincia Huallaga, región San Martín-2020*. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/3133>.

Jiménez , A. (2018). *Hacia la construcción del concepto de lúdica*. México.

Jones, S. M., McGarrah, M. W., & Kahn, J. (2019). *Social and Emotional Learning: A Principled Science of Human Development in Context*. *Educational Psychologist*, 54(3), 129–143. <https://doi.org/10.1080/00461520.2019.1625776>.

Jørgensen, H. H., Schrøder, V., & Skovbjerg, H. M. (2023). *Playful Learning, Space and Materiality: An Integrative Literature Review*. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 67(3), 419–432. <https://doi.org/10.1080/00313831.2021.2021443>.

- Mejía, M. (2019). *Las canciones infantiles en Educación Inicial en niños y niñas de 5 años de la zona rural de Celendín*. ¿Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1078/Mariela%20Mej%C3%ADa%20D%C3%ADaz.pdf?sequence=1&isAllowed>.
- MINEDU. (2022). *Orientaciones pedagógicas para educación inicial*. Obtenido de <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2918979/Orientaciones%20pedag%C3%B3gicas%20para%20desarrollar%20competencias.pdf?v=1648053137>.
- Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura*.
- López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua.
- Maleki, M., Mardani, A., Mitra Chehrzad, M., Dianatinasab, M., & Vaismoradi, M. (2019). Social Skills in Children at Home and in Preschool. *Behavioral Sciences*, 9(7), Article 7. <https://doi.org/10.3390/bs9070074>
- MINEDU. (2016). *EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR- Programa curricular de Educación Inicial*. Ministerio de Educación. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Montalvo, V. (2022). *Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo* [Tesis Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93532>.

- Moll, L (1998) . *Vygotsky y la Educación* 4ª Edición. Buenos Aires: Aigue
- Omeñaca, R & Ruiz, J. (2005) “*Juegos cooperativos y educación Física*” (3ª Ed.) España. Editorial Paidotribo.
- Otero, R. M., Ocampos, S., Sandoval, A., & Elguera, S. M. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1329–1341. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6957.
- Parke, R. D., Roisman, G. I., & Rose, A. J. (2019). *Social development*. John Wiley & Sons.
- Pérez, I. (2000). *Habilidades sociales :Educar hacia la autorregulación. Conceptualizacion, evaluacion e intervencion*. Horsoi: Barcelona.
- Piaget, J. (1983). *El Criterio Moral en el Niño*. Barcelona: Editorial Fontanella.
- PNUD. (2023). *Informe sobre Desarrollo Humano 2023*. Obtenido de <https://feature.undp.org/2023-halfway-there/es/#:~:text=En%202023%2C%20seguiremos%20incrementando%20nuestro,nueva%20agenda%20para%20la%20paz>.
- Pool, L. D., & Qualter, P. (2018). *An Introduction to Emotional Intelligence*. Wiley.
- Powers, K. K. (2021). *Social Skills for Kids: From Making Friends and Problem-Solving to Self-Control and Communication, 150+ Activities to Help Your Child Develop Essential Social Skills*. Simon and Schuster.
- Quispe, M. (2021). Programa “títeres en acción” para desarrollar habilidades sociales en niños de educación inicial. *ACTA PSICOLÓGICA PERUANA*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.56891/acpp.v6i1.341>

- Ribeiro , M. (2015). *Infância e contextos de vulnerabilidade social – A atividade lúdica como recurso de intervenção nos cuidados em saúde*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=94632922012>.
- Rios , H. (2022). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26335>.
- Rohaizad, N., Saputra, J., Kosnin, A., Khan, A. Prof. Dr. A., & Wahab, N. (2019). Preschool Children’s Emotional Intelligence: Using Module in Malaysian Context. *Indian Journal of Public Health Research & Development*, 10, 3327. <https://doi.org/10.5958/0976-5506.2019.04095.6>.
- Rodríguez, M. (2018). *El desarrollo de la inteligencia naturalista a través de la lengua inglesa en educación infantil*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32629/TFG- L2174.pdf;sequence=1>.
- Rumjaun, A., & Narod, F. (2020). Social Learning Theory—Albert Bandura. En B. Akpan & T. Kennedy (Eds.), *Science Education in Theory and Practice: An Introductory Guide to Learning Theory* (pp. 85–99). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-43620-9_7.
- Tamayo , A. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos*. . Colombia. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>.
- Tenorio, G. (2022). *Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana*, 2020. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570969250006>.

UNICEF. (2022). *Las 12 habilidades transferibles del Marco Conceptual y Programático de UNICEF*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) 2022.
<https://www.unicef.org/lac/media/30756/file>.

UNICEF. (2022). *Derecho a la educación de niños, niñas y adolescentes*. Obtenido de
<https://www.unicef.org/chile/media/7026/file/mod%202%20derecho%20educacion.pdf>

Valles, L. (2019). *Los juegos en Sectores*. Tumbes, Perú.

Unuzungo, M. P., Balladares, C., Bravo, B. J., Gordon, C. V., Quito, L. M., & Unuzungo, G. D. F. (2022). *Habilidades sociales: Desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 544–557.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1517.

APÉNDICES/ANEXOS
ANEXO 1

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la influencia de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023? PROBLEMAS ESPECÍFICOS. ¿Cuál es el nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales antes de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito	OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023. OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar el nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales antes de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 distrito	HIPÓTESIS GENERAL La aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica influye en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542 Distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS El nivel de fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa	Variable independiente. Actividades lúdicas Indicadores de la V.I. ✓ Desarrollo de competencias. ✓ Programas secuenciados. ✓ Capacidad de ✓ Habilidad del lenguaje. ✓ Acrecentar capacidades sociales. ✓ Fortalecer el entorno social del estudiante. Fortalecer habilidades sociales. Variable dependiente Habilidades sociales Indicadores de la V.D. ✓ Saluda a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula. ✓ Dice su nombre completo cuando se le pregunta.	Planificación Ejecución Evaluación Habilidades básicas para la interacción. Habilidades para	Tipo de investigación. Aplicada Diseño Pre experimental G: Este diseño se diagrama así: G 01 x 02 G: Muestra de estudio 12 niños de 4 años O1: Pre Test para medir el nivel de la mejora de las habilidades sociales O2: Post test para medir el nivel de la mejora de las

de Querocoto, provincia de Chota, año 2023?	de Querocoto, provincia de Chota, año 2023.	Inicial N°542 distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023. antes de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica está en inicio.	✓ Dice gracias cuando le hacen amigos ofrecen algo. ✓ Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger. ✓ Fomentar relaciones interpersonales saludables ✓ Anima o elogia a sus compañeros diciéndole algo agradable. ✓ Se une con sus compañeros para jugar. ✓ Pide ayuda a su maestra o a un adulto cuando la necesita. ✓ Ofrece explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar. ✓ Pide disculpas cuando se equivoca ✓ Hace sus cosas del salón solo y verbaliza yo puedo hacerlo solo. ✓ Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas. ✓ Expresa lo que le gusta o disgusta a sus demás compañeros. ✓ Expresa halagos o expresa su desacuerdo. ✓ Reconoce su valor ante los demás. Y pide disculpas por sí mismo.	habilidades sociales X: Pre experimento aplicación de las actividades lúdicas Lugar Vista Alegre - Querocoto Población y muestra 20 estudiantes de 3,4 y 5 años del nivel inicial, de los cuales 12 estudiantes de 4 años son la muestra, 5 varones y 8 mujeres. Técnicas de recolección de datos. Ficha de observación Técnica de análisis de datos Evaluación
---	---	---	--	---

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 2

Instrumento de recolección de información Pre test y post test

FICHA DE OBSERVACION

(Habilidades sociales)

Observador:	Fecha:
Estudiante.....	Edad:

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente los aspectos del presente instrumento y marque con una (X) la casilla de la respuesta que tenga mayor relación con el criterio de valoración; donde I(En inicio), P(En proceso), LP(Logro previsto).

N.º	INDICADORES DE LOGRO	VALORACIÓN		
Habilidades básicas para la interacción		I	P	LP
1	Saluda a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula.			
2	Dice su nombre completo cuando se le pregunta.			
3	Dice gracias cuando le ofrecen algo.			
4	Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger			
Habilidades para hacer amigos				
5	Anima o elogia a su compañero diciéndole algo agradable.			
6	Se une con sus compañeros para jugar.			
7	Pide ayuda a su maestra o a un adulto cuando la necesita.			
8	Ofrece explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar.			
9	Pide disculpas cuando se equivoca			
Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones				
12	Hace sus cosas del salón solo y verbaliza yo puedo hacerlo solo.			
13	Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas.			
14	Expresa lo que le gusta o disgusta a sus demás compañeros.			
15	Expresa halagos.			
16	Expresa su desacuerdo.			
17	Reconoce su valor ante los demás.			
18	Pide disculpas por sí mismo.			

ANEXO 3

Ficha técnica del instrumento: Descripción de propiedades métricas (baremo), validez y confiabilidad (2).

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Mg. Rosa Elvira Rodrigo Benavidez	
DNI: 41909638	
Teléfono / celular: 976021231	
Edad: 40	
Email: Rossey_11_83@hotmail.com	
Especialidad: Educación Inicial	
Grado académico: Magister	
Título profesional: Lic. En Educación Inicial	
I.E. que labora: IEI. Hualgayoc- Bambamarca	
Identificación del Trabajo de Investigación para optar el grado de Bachiller el Educación	
Título: Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542, distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023.	
Autor(es): Martínez Chávez Dilcia	
Grado académico: Profesora en Educación Inicial	
 Firma	 Huella

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Yeni Diaz Vidarte

DNI: 41573041

Teléfono / celular: 956880738

Edad: 42

Email: Vidasdy@hotmail.com

Especialidad: Educación Inicial

Grado académico: Magister

Título profesional: Lic. Educación Inicial

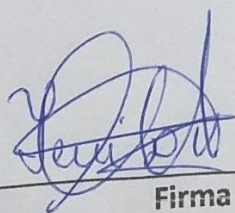
I.E. que labora: I.E.I N°494 "Pequeños Angelitos Chota"

Identificación del Trabajo de Investigación para optar el grado de Bachiller el Educación

Título: Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°542, distrito de Querocoto provincia de Chota, año 2023.

Autor(es): Martínez Chávez Dilia

Grado académico: Profesora en Educación Inicial


Firma



Huella

ANEXO 4

SESIONES DE APRENDISAJE

SESIÓN N°1

TÍTULO: CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS

APRENDIZAJE ESPERADO:

Fortalecer las habilidades básicas para la interacción y sus habilidades para hacer amigos

FECHA: jueves 13 de abril de 2023

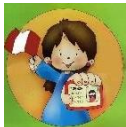
I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Construye su identidad” CAPACIDADES: - Se valora así mismo. - Autorregula sus emociones.	- Dice su nombre completo cuando se le pregunta - Se une con sus compañeros para jugar. - Reconoce su valor ante los demás.
Estándar de aprendizaje: Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	

PRODUCTO: Reconoce y conoce más a sus compañeros.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se les invita a los estudiantes a sentarse en asamblea recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Motivación: La maestra presenta una maqueta de varios DNI de los niños. Saberes previos: ¿Que observamos?,¿De quienes serán estos DNI? ¿Qué información tiene el DNI? (señalar el nombre), (Foto) ¿Porque Crees que el nombre es importante?, ¿porque es importante conocer el nombre de las personas?,¿Será importante que ustedes se conozcan entre compañeros?	



		Conflicto cognitivo: ¿Será importante tener un nombre?, ¿Por qué? Propósito: “Que los niños se conozcan entre compañeros.”	
8:45 a 9:45	Actividad Significativa “Conociendo a mis compañeros” 	DESARROLLO Vivencias de experiencias: Sofía era una niña pequeña que vivía en un pueblo rodeado de montañas. Nació en un hospital pequeño y su mamá la llamó Sofía. Pero cuando llegó al jardín no conocía a nadie se sintió triste y confundida, ya no quería ir al jardín. Su mamá le explicó que todos tienen derecho a ir al jardín a estudiar, para socializarse y hacer amiguitos. La maestra siempre le esperaba con cariño. Y finalmente, Sofía con su sonrisa hizo muchos amigos y se sintió feliz y orgullosa de ir al jardín. ¿Qué les pareció la historia?, ¿Por qué Sofía no podía ir a la escuela ?, ¿Qué hizo Sofía y su familia para resolver el problema?, ¿Qué es lo más importante que tiene Sofía ahora? Dialoga a partir de la experiencia: La docente pregunta ¿Les gustaría conocer amigos? La docente invita a los niños salir al patio, y realizar el juego “Conociendo a mis amigos” el juego consiste en lo siguiente: Uno de los jugadores toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de otro jugador. Éste corre a coger el balón y los demás se alejan lo más posible. Para que paren de correr el jugador nombrado tiene que coger el balón y gritar el nombre del jugador que le nombró y, además, una característica suya (por ejemplo, “¡Maykol, es alto!”). Cuando los demás jugadores lo oigan deben pararse para iniciar de nuevo el juego presentarán tarjetas con los nombres de los niños, que luego se colocarán al frente. Transferencia a otras situaciones: Seguidamente la docente dialogará con los niños, resaltando la importancia de "Conocer otros amigos", “Conocer su nombre”, respetarlos y cuidarlos. CIERRE: Se promueve el aprendizaje planteando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿¿Pará que nos servirá lo que hemos aprendido, ¿En qué me servirá lo aprendido?	Diálogo Maqueta Balón

SESIÓN N°2

TÍTULO: **ESTE ES MI AMIGO**

APRENDIZAJE ESPERADO:

Fortalecer las habilidades básicas para la interacción y sus habilidades para hacer amigos



FECHA: jueves 20 de abril de 2023

I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Construye su identidad” CAPACIDADES: - Se valora así mismo. - Autorregula sus emociones.	- Dice su nombre completo cuando se le pregunta - Se une con sus compañeros para jugar. - Reconoce su valor ante los demás. - Anima a sus demás compañeros.
Estándar de aprendizaje: Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	

PRODUCTO: Reconoce y conoce más a sus compañeros.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se les invita a los estudiantes a sentarse en asamblea recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Saberes previos: ¿Tienen amigos?, ¿Qué es un amigo? Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no tenemos amigos?, ¿Creen que es importante un amigo? Propósito: Que los niños y niñas sepan lo importante que es tener amigos y saber convivir entre sí.	

8:45 a 9:45	Actividad Significativa “Este es mi amigo” 	DESARROLLO: Vivencia de experiencias: Les mostramos a los niños un vídeo sobre “El derecho a tener amigos”, posteriormente les preguntamos ¿Qué hemos podido observar en el vídeo?, ¿Cómo creen que se siente la niña ¿Sera importante tener un amigo? ¿Como debemos cuidar a nuestros amigos? Diálogo a partir de la experiencia: Posteriormente les presentamos una maqueta de un niño abrazando a su amigo les mencionaremos a los niños que esa es un amigo y les pregunto ¿Ustedes tienen un amigo?, ¿En dónde vive? ¿Con quienes vive? ¿Tienen amigos aquí en el aula? ¿Les gustaría que cada niño (a) presente a su amigo (a)? Cada estudiante presenta a su compañera (o) al resto del grupo, así convertimos algo “mío” en algo de grupo, haciendo piña. Los niños se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentado al compañero con la fórmula “Este es mi amiga (o) “X”, cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire. Se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados. Hay que procurar que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo y les incentivamos a que nos hablen un poco más de su amigo (a), además de ello les decimos que es muy importante tener amigos saber convivir, porque así somos felices. Trasferencia a otras situaciones: Les mencionamos a los niños y niñas que todos tenemos un amigo (a) con la cual compartimos juguetes, nos cuidamos, conversamos, jugamos, reímos y que debemos valorar la amistad de las personas. CIERRE • ¿Qué hicimos el día de hoy? • ¿Qué dificultades tuvieron? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Qué actividades realizamos? • ¿Para qué nos servirán?	Diálogo Maqueta
----------------------------	--	---	-------------------------------



REGISTRO ANECDOTARIO

ESTUDIANTE: Jara Jara Emily Hillie		ACTIVIDAD: Este es mi amigo
EDAD: 4 años	SECCIÓN :Unica	MES:20/4/23

DESCRIPCIÓN DEL HECHO:

Durante la sesión de aprendizaje les brindamos a los niños algunas imágenes de niños y sus derechos para ello se les invito a los niños participar de manera ordenada lo que observan en las imágenes y lo expresen que derecho serio. Emily ese día estaba pensativa y callada me acerque a ella y le pregunte que le pasaba si se sentía bien. Ella pidió la palabra y dijo: Amiguitos la profesora dice que tenemos derecho a tener amigos y ustedes ya no quieren ser mis amigos por tan solo decirles que para el próximo año iré a Chiclayo discúlpenme amiguitos debemos seguir siendo amigos porque es un derecho. Entonces el niño Maykol participo y vertió su opinión en voz baja por qué ya no querían juntarse con Emily dando a conocer que “Si se va ir lejos ya no quieren juntarse porque no quieren extrañarle”. Finalmente, los niños mencionaron lo que han estado sintiendo por la amistad que se tenían, se disculparon y volvieron a ser amigos dándoles a conocer que podemos ser amigos estemos cerca o lejos respetándonos y cuidándonos mutuamente.

COMENTARIO:

Emily se ha sentido distanciada de sus amigos por lo tanto se sentía triste al explícales que tenemos derecho a tener amigos, por lo tanto, expreso lo que sentía tímidamente, asimismo se mostraban molestos con ella porque iban a perder una amiguita. Finalmente se brindó el espacio para que pudieran expresarse, pero solo Maykol tímidamente participo lo que sentía y dándoles las explicaciones correspondientes de los derechos del niño abocándose al problema los niños entendieron y de ellos nació la necesidad de disculparse y seguir cultivando su amistad y practicar los derechos para estar todos felices.

RECOMENDACIONES:

- Estar pendiente de las emociones de los niños. Y evitar que desde niños sean rencorosos por aspectos que pasan fuera del aula cuando interactúan entre ellos en sus hogares.
- Estar en constante comunicación con los padres de familia para evitar conversaciones en presencia de los niños de esta manera evitarles tristezas.

SESIÓN N°3

TÍTULO: EL AMIGO DESCONOCIDO



APRENDIZAJE ESPERADO:

Fortalecer las habilidades básicas para la interacción y sus habilidades para hacer amigos ser capaz de comprender a los demás. Reconocer sentimientos y emociones ajenos. Comprender los motivos y conductas de los demás. Entender que todos y cada uno de nosotros somos diferentes.

FECHA: Jueves 27 de abril de 2023

I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas • Construye normas y asume acuerdos y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común	• Dice su nombre completo cuando se le pregunta • Se une con sus compañeros para jugar. • Reconoce su valor ante los demás. • Anima a sus demás compañeros. • Reconocer sentimientos y emociones ajenos.
Estándar de aprendizaje: Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	

PRODUCTO: Reconoce y conoce más a sus compañeros.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se les invita a los estudiantes a sentarse en asamblea recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Saberes previos: ¿Tienen amigos?, ¿Qué es un amigo? Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no tenemos amigos?, ¿Creen que es importante un amigo? Propósito: Que los niños y niñas sepan lo importante que es tener amigos y saber convivir entre sí.	

8:45 a 9:45	Actividad Significativa “El amigo desconocido” 	DESARROLLO: Vivencia de experiencias: Les presentamos a los niños un cuento imaginario con títeres “El amigo desconocido”, posteriormente les preguntamos ¿Cómo se llamaba el cuento que hemos creado?, ¿Cómo creen que se sentía el niño al encontrar un amigo desconocido? ¿Sera importante hacer nuevos amigos? ¿Como podremos hacer nuevos amigos? ¿Les gustaría hacer nuevos amigos aquí en el aula? Diálogo a partir de la experiencia: La docente asigna a cada niña (o) un amigo secreto. Durante un tiempo determinado, cada niño va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo explicándole lo que le parecía de él respetando su nivel de escritura y con ayuda de la docente (el niño dicta la docente escribe). Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura, será interesante compartir los sentimientos vividos. Las (os) niñas(as) que saben escribir, lo escribirán a su manera y el profesor se lo transcribirá, de igual forma se hará con los que no saben leer. Trasferencia a otras situaciones: Les mencionamos a los niños y niñas que todos podemos hacer nuevos amigos(as) aceptando tal cual es la persona porque somos diferentes, pero todos tenemos sentimientos, valores y debemos cuidarnos unos a otros. CIERRE ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué actividades realizamos?, ¿Para qué nos servirán?, ¿Les gustaría volver a realizar esta actividad?	Diálogo Papel y lápiz.
----------------------------	--	--	--------------------------------------

SESIÓN N°4

TÍTULO: EL ovillo de las emociones

APRENDIZAJE ESPERADO:

Fortalecer las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones ajenos. Respetar los turnos. Reconocer la pertenencia a un grupo. Conseguir objetivos comunes.

FECHA: Jueves 4 de mayo de 2023

I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Construye su identidad” CAPACIDADES: - Se valora así mismo. - Autorregula sus emociones.	- Reconocer sentimientos y emociones ajenos - Pide disculpas por sí mismo. - Reconoce su estado de ánimo. - Hace sus cosas del salón solo y verbaliza yo puedo hacerlo solo. - Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas. - Expresa lo que le gusta o disgusta a sus demás compañeros. - Expresa halagos. - Expresa su desacuerdo. - Reconoce su valor ante los demás.
Estándar de aprendizaje: Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	

PRODUCTO: Reconoce y conoce más a sus compañeros.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se les invita a los estudiantes a sentarse en círculo recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Saberes previos: ¿Cuándo de sientes triste?, ¿En qué circunstancias te sientes feliz? ¿En qué ocasiones te sientes molesto o enfadado? Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría no expresamos nuestras emociones?, ¿Creen que es importante expresar nuestros emociones y sentimientos? Propósito: Que los niños y niñas participen expresando sus sentimientos y emociones propios y de los demás con respeto.	

8:45 a 9:45	Actividad Significativa “El ovillo de las emociones” 	DESARROLLO: Vivencia de experiencias: Les presentamos a los niños ovillo de lana, se pasan dicho ovillo de uno en uno ¿Qué podemos hacer con este ovillo de lana? ¿Han jugado alguna vez el ovillo de las emociones? ¿Qué entienden por emociones? ¿Qué entienden por sentimientos? ¿Les gustaría jugar este juego y expresar como se sienten, Diálogo a partir de la experiencia: La docente empieza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore la persona a la que se lo lanza. Quien recibe el ovillo, agarra el hilo y lanza el ovillo a otra persona. También dice algo que le guste. Así sucesivamente, sin soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña. El juego termina cuando todos hayan cogido el ovillo. Después realizamos un diálogo para ver ¿cómo se han sentido?, ¿cómo hemos recibido las valoraciones?, y si nos reconocemos en ellas. Trasferencia a otras situaciones: Les mencionamos a los niños y niñas que todos podemos expresar nuestros sentimientos o emociones de las cosas que nos suceden cada día. CIERRE ¿Qué actividades realizamos?, ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?, Para qué nos servirán?, ¿Les gustaría volver a realizar esta actividad?	Diálogo Un ovillo de lana.
----------------------------	--	--	--

SESIÓN N° 5

TÍTULO: EL JARDINERO



APRENDIZAJE ESPERADO:

Fortalecer las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones ajenos. Respetar los turnos, ser capaz de comprender a los demás. Reconocer sentimientos y emociones ajenos. Reconocer la pertenencia a un grupo.

FECHA: Jueves 11 de mayo de 2023.

I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Construye su identidad” CAPACIDADES: - Se valora así mismo. - Autorregula sus emociones.	- Dice Reconocer sentimientos y emociones ajenos - Reconoce su estado de ánimo. - Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas. - Expresa su desacuerdo. - Reconoce su valor ante los demás.
Estándar de aprendizaje: Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	

PRODUCTO: Reconoce y conoce más a sus compañeros.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se les invita a los estudiantes a sentarse en asamblea recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Se invita a un grupo de estudiantes a participar del juego la gallinita ciega se les pregunta ¿Qué juego hemos realizado? ¿Cómo se han sentido al jugar dicho juego? Propósito: Que los estudiantes reconozcan sentimientos y emociones ajenos. Reconocer la pertenencia a un grupo.	Una regadera o un objeto que represente una herramienta de jardinería. Un pañuelo o venda de ojos.

8:45 a 9:45	Actividad Significativa “El Jardinero” 	DESARROLLO: Vivencia de experiencias: Les presentamos a los estudiantes la actividad lúdica “El jardinero” de manera ilustrada, posteriormente les preguntamos ¿De qué trataba la actividad?, ¿Les gustaría jugar el jardinero? Diálogo a partir de la experiencia: La docente les invita salir al patio. Los estudiantes, se sitúan frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando los árboles de una avenida. La primera persona que hace de jardinero tiene que situarse en un extremo de la avenida, con los ojos vendados, y tiene que ir en busca de la regadera (u otro objeto), que está al otro lado de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles. Sucesivamente van pasando más jardineros, hasta pasar todo el grupo. Trasferencia a otras situaciones: La docente hace un dialogo un diálogo en el que les preguntaremos, ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo sintieron a los demás compañeros? CIERRE ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué actividades realizamos?, ¿Para qué nos servirán?, ¿Les gustaría volver a realizar esta actividad?	Diálogo
----------------------------	--	---	----------------

SESIÓN N° 6

TÍTULO: **EL ÁLBUM DE RECUERDOS**

APRENDIZAJE ESPERADO:

Fortalecer las habilidades básicas para la interacción y sus habilidades para hacer amigos ser capaz de comprender a los demás. Reconocer sentimientos y emociones ajenos. Comprender los motivos y conductas de los demás. Entender que todos y cada uno de nosotros somos diferentes.

FECHA: Jueves 18 de mayo de 2023

I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas • Construye normas y asume acuerdos y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común	• Dice su nombre completo cuando se le pregunta • Se une con sus compañeros para jugar. • Reconoce su valor ante los demás. • Anima a sus demás compañeros. • Reconocer sentimientos y emociones ajenos.
Estándar de aprendizaje: Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	

PRODUCTO: Conocer a los demás y a uno mismo. tener un concepto propio de uno mismo y valorar el propio yo. Saber identificar los sentimientos propios.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se les invita a los estudiantes a sentarse en asamblea recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Saberes previos: ¿Tienen fotografías?, ¿Han traído? Conflicto cognitivo: ¿Será igual las fotografías de cuando eran bebé con las de ahora?, ¿Creen que es importante un haber crecido y desarrollado? Propósito: Que los estudiantes saber valorar sus sentimientos propios es decir internos.	Fotografía de pequeño de cada participante Cartulinas y lápiz.

8:45 a 9:45	Actividad Significativa “El albún de los recuerdos” 	DESARROLLO: Vivencia de experiencias: Les se reparten cartulinas dobladas por la mitad entre los participantes, en una parte pegarán la fotografía y en la otra escribirán algo sobre ellos. Por ejemplo: mi mayor travesura, a qué me gusta jugar, mis mejores amigos Una vez hechos todos los álbumes, se barajarán y se repartirán entre los participantes, se irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum. Diálogo a partir de la experiencia: La docente dialoga con cada uno de los estudiantes ¿Cómo sientes al ver tus fotografías? ¿Te gusta el álbum que creaste? Trasferencia a otras situaciones: Será importante ¿Conocer a los demás y a uno mismo o tener un concepto propio de uno mismo y valorar el propio yo? Los cuales nos servirán conocernos a nosotros mismos y valorar a los demás compañeros. CIERRE ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué actividades realizamos?, ¿Para qué nos servirán?, ¿Les gustaría volver a realizar esta actividad?	Diálogo Papel y lápiz.
----------------------------	---	--	--------------------------------------

SESIÓN N° 7

TÍTULO: JUGAMOS AL DI PATATA

APRENDIZAJE ESPERADO:

Fortalecer las habilidades básicas para la interacción y sus habilidades para hacer amigos ser capaz de comprender a los demás. Reconocer sentimientos y emociones ajenos. Aprender a expresar mediante gestos las emociones de alegría, tristeza y enfado.

FECHA: Jueves 25 de mayo de 2023

I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Construye su identidad” CAPACIDADES: - Se valora así mismo. - Autorregula sus emociones.	- Se une con sus compañeros para jugar. - Reconoce su valor ante los demás.
Estándar de aprendizaje: Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	- Anima a sus demás compañeros. - Reconocer sentimientos y emociones ajenos.

PRODUCTO: Fortalece sus habilidades sociales, se socializa con sus compañeros.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se les invita a los estudiantes a sentarse en asamblea recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad, Les presentamos el cubo de las emociones. Saberes previos: ¿Para qué nos servirá este cubo de las emociones?, ¿Cómo podemos expresar nuestros sentimiento y emociones? Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si guardamos nuestras emociones o no lo expresamos con nuestros gestos? Propósito: Que los niños y niñas sepan lo importante que es tener amigos y saber convivir entre sí.	Una cámara de fotos de juguete y/o una cámara real.

8:45 a 9:45	Actividad Significativa “Jugamos al di patata” 	DESARROLLO: Vivencia de experiencias: 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. Una vez identificado, preguntamos a los participantes ¿En qué situaciones se encuentran así? Al final, hacemos tres fotos a toda la clase, una en la que estén todos tristes, otra en la que estén todos alegres y otra en la que estén todos enfadados. Luego las revelamos y las colgamos en la clase. (también se puede ampliar añadiendo otras emociones como el asco y el miedo, la vergüenza, etc Diálogo a partir de la experiencia: La docente inicia el dialogo mediante las siguientes interrogantes ¿Cómo se llamaba el juego que hemos desarrollado?,¿Sera importante expresar nuestras emociones? ¿Como podremos expresar nuestras emociones? ¿Qué emoción les gustaría más que se refleje en su rostro? Trasferencia a otras situaciones: Les mencionamos a los estudiantes que todos podemos aprender a expresar mediante gestos las emociones de alegría, tristeza y enfado, pero para ello debemos saber controlar nuestras emociones, cuidándonos y respetándonos unos a otros. CIERRE ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?,¿Qué actividades realizamos?,¿Para qué nos servirán?,¿Les gustaría volver a realizar esta actividad? ¿Por qué?	Diálogo Papel y lápiz.
----------------------------	---	---	--------------------------------------

SESIÓN N° 8

TÍTULO: **EL DRAGON**



APRENDIZAJE ESPERADO:

Fortalecer las habilidades básicas para la interacción y sus habilidades para hacer amigos ser capaz de comprender a los demás. Reconocer sentimientos y emociones ajenos. Comprender los motivos y conductas de los demás. Entender que todos y cada uno de nosotros somos diferentes.

FECHA: Jueves 1 de junio de 2023

I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” CAPACIDADES: - Interactúa con todas las personas - Construye normas y asume acuerdos y leyes - Participa en acciones que promueven el bienestar común	- Pide disculpas - Dice su nombre completo cuando se le pregunta - Se une con sus compañeros para jugar. - Reconoce su valor ante los demás. - Anima a sus demás compañeros. - Reconocer sentimientos y emociones ajenos.
Estándar de aprendizaje: Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	

PRODUCTO: Enriquece las relaciones al solicitar y ofrecer ayuda, aprende a resolver los problemas que surgen con los demás, pide ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores así mismo pide disculpas.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se les invita a los estudiantes a sentarse en asamblea recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Propósito: Que los niños y niñas sepan lo importante que es saber convivir entre sí y saber solucionar algunos problemas que se presentan practicando las palabras mágicas.	

8:45 a 9:45	Actividad Significativa “El dragón” 	DESARROLLO: Vivencia de experiencias: Les presentamos un rompecabezas de un dragón, les preguntamos han jugado alguna vez el juego del dragón. Les pedimos que lo armen. ¿Les gustaría jugar dicho juego? Se divide al grupo en subgrupos de 4 o 6 estudiantes. El primer niño hará de dragón y el último de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo su grupo, intentará no ser cogida. Cuando una sola cola es cogida (se consigue el pañuelo), el dragón al que pertenece el pañuelo se unirá al que le ha cogido la cola, formando así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón. Trasferencia a otras situaciones: Les mencionamos a los niños y niñas que todos podemos ser amigos y relacionarse entre sí, siempre y cuando cumplamos las normas de cuidado entre compañeros de esta manera enriquecer las relaciones al solicitar y ofrecer ayuda, aprende a resolver los problemas que surgen con los demás, pedir ayuda cuando lo necesitamos y reconocer los errores así mismo pide disculpas. CIERRE ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué actividades realizamos? ¿Para qué nos servirán? ¿Les gustaría volver a realizar esta actividad?	Diálogo Pañuelo
----------------------------	---	---	-------------------------------

SESIÓN N° 9

TÍTULO: ABRAZOS MUSICALES



APRENDIZAJE ESPERADO:

Fortalecer las habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones. Hace sus cosas del salón solo y verbaliza yo puedo hacerlo solo. Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas.

FECHA: Jueves 8 de junio de 2023

I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas • Construye normas y asume acuerdos y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común	• Dice su nombre completo cuando se le pregunta • Se une con sus compañeros para jugar. • Reconoce su valor ante los demás. • Anima a sus demás compañeros. • Reconocer sentimientos y emociones ajenos.
Estándar de aprendizaje: Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	

PRODUCTO: Pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales, reconocer los errores y pedir disculpas.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se les invita a los estudiantes a sentarse en asamblea recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Saberes previos: ¿Qué gestos hacen cuando demuestran que le quieren a sus amigos e? Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si incomodamos a nuestros amigos ?, ¿Creen que dar un abrazo demuestra querer a un amigo? Propósito: Que los niños y niñas sepan lo importante que es tener amigos y saber convivir con ellos.	Instrumentos musicales

8:45 a 9:45	Actividad Significativa “Abrazos musicales” 	DESARROLLO: Vivencia de experiencias: Les presentamos a los niños el juego “Abrazos musicales”, les invitamos a poner mucha atención y en voz baja se dice; una música suena a la vez. Se invita a los estudiantes a danzar por el aula. Cuando la música se detiene, cada estudiante abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún/a niño/a puede quedar sin ser abrazado). Diálogo a partir de la experiencia: Ya relajados sentados en el piso de manera libre se dialoga con los estudiantes mediante las siguientes preguntas. ¿Qué les pareció el juego de las sillas musicales? ¿Primero de cuantos integrantes fue el primer grupo? ¿Al final de cuantos integrantes se formaron el abrazo musical? Trasferencia a otras situaciones: Se felicita a los estudiantes por mejorar el buen clima en el aula y a seguir cultivando los valores entre compañeros para jugar de esta manera reconocer su valor ante los demás, para que los niños que no pudieron participar en esta actividad se animen a socializar con sus demás compañeros. CIERRE ¿Qué actividad lúdica realizamos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué actividades lúdicas podemos realizar el próximo jueves?, ¿Para qué nos servirán?, ¿Les gustaría volver a realizar esta actividad?.	Diálogo niños y niñas
----------------------------	---	---	------------------------------

SESIÓN N° 10

TÍTULO: DIBUJOS FANTASTICOS EN EQUIPO



APRENDIZAJE ESPERADO:

Fortalecer las habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones. Hace sus cosas del salón solo y verbaliza yo puedo hacerlo solo. Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas.

FECHA: Jueves 15 de junio de 2023

I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Construye su identidad” CAPACIDADES: - Se valora así mismo. - Autorregula sus emociones.	- Dice su nombre completo cuando se le pregunta - Se une con sus compañeros para jugar. - Reconoce su valor ante los demás. - Anima a sus demás compañeros. - Reconocer sentimientos y emociones ajenos.
Estándar de aprendizaje: Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	

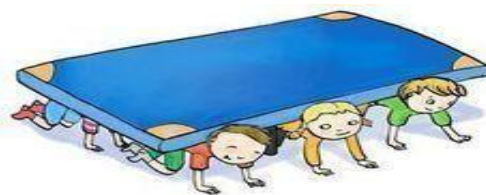
PRODUCTO: Reconoce y conoce más a sus compañeros.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se invita a los estudiantes a sentarse en asamblea recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Se presenta un video corto “Dibujos fáciles” Saberes previos: ¿Les gusta dibujar?, ¿Qué imágenes les gustaría dibujar? ¿Les gustaría hacer una competencia de dibujos mediante un juego? Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no tenemos un grupo de amigos? ¿Porque creen que tienen muchos amigos? ¿Porque creen que tienen pocos amigos? ¿Que es un equipo de amigos? Propósito: Que los niños y niñas sepan lo importante que es tener amigos y saber convivir entre sí, conocer y reconocer más a sus compañeros.	Un lápiz por equipo Folios de papel. Papel sabana.

8:45 a 9:45	Actividad Significativa “Dibujos fantásticos en equipo” 	DESARROLLO: Vivencia de experiencias: Se hacen equipos de aproximadamente 5 o 6 estudiantes. Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, y el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7 o 10 metros, se coloca un folio de papel. El juego comienza cuando el profesor/a nombra un tema, por ejemplo, “la ciudad”, luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado. Después de unos 10 segundos, el profesor/a gritará “¡Ya!” y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. 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 (sin necesidad de que fuese el suyo). Diálogo a partir de la experiencia: La docente dialoga con los estudiantes mediante las siguientes preguntas. ¿Qué les pareció el juego dibujos fantásticos? ¿Cuál es el mejor dibujo para ustedes? ¿Qué más les ha gustado del juego fantástico en equipo? Trasferencia a otras situaciones: Les mencionamos a los niños y niñas que todos podemos jugar y trabajar en equipo, reconociendo su valor ante los demás y animando a sus demás compañeros. CIERRE ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué actividades realizamos?, ¿Para qué nos servirán?, ¿Les gustaría volver a realizar esta actividad?	Diálogo Papel y lápiz.
----------------------------	---	--	--------------------------------------

SESIÓN N° 11

TÍTULO: LA GRAN TORTUGA



APRENDIZAJE ESPERADO:

Fortalecer las habilidades básicas para la interacción y sus habilidades para hacer amigos ser capaz de comprender a los demás. Enriquecer las relaciones sociales, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pedir ayuda cuando lo necesite.

FECHA: Jueves 13 de julio de 2023

I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas • Construye normas y asume acuerdos y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común	• Dice su nombre completo cuando se le pregunta • Se une con sus compañeros para jugar. • Reconoce su valor ante los demás. • Anima a sus demás compañeros. • Reconocer sentimientos y emociones ajenos. • Pide disculpas por sí mismo.
Estándar de aprendizaje: Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	

PRODUCTO: Reconoce y conoce más a sus compañeros.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se les invita a los estudiantes a sentarse en asamblea recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Saberes previos: ¿Qué es un conflicto?, ¿Qué es un problema? ¿Como podemos resolver los problemas dentro del aula o que surjan entre ustedes? Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría existiera las palabras mágicas?, ¿Creen que es importante? Propósito: Enriquecer las relaciones sociales, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pedir ayuda cuando lo necesite.	Colchoneta o tapete

8:45 a 9:45	Actividad Significativa “La gran tortuga” 	DESARROLLO: Vivencia de experiencias: En el patio todos los estudiantes ubicados en semicírculo. La docente da las indicaciones del juego “La gran tortuga” El “caparazón” será una gran colchoneta de gimnasio. Según el tamaño de la colchoneta, se dividirá a los estudiantes, en grupos de 6. Los estudiantes se colocan a cuatro patas, cubiertos por la “concha de tortuga”. Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si los estudiantes no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. Pronto se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura. Diálogo a partir de la experiencia: La docente dialoga con los estudiantes mediante las siguientes preguntas. ¿Qué les pareció el juego la gran tortuga? ¿Por qué creen que no a cayeron en el suelo? ¿Qué más les ha gustado del juego la gran tortuga? Trasferencia a otras situaciones: Les mencionamos a los niños y niñas que todos podemos fortalecer las relaciones sociales, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pedir ayuda cuando lo necesite CIERRE ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?,¿Qué actividades realizamos?,¿Para qué nos servirán?,¿Les gustaría volver a realizar esta actividad?	Diálogo Papel y lápiz.
----------------------------	---	---	--------------------------------------

SESIÓN N° 12

TÍTULO: COLLAGE DIVERTIDO



APRENDIZAJE ESPERADO

Fortalecer las habilidades básicas para la interacción y sus habilidades para hacer amigos ser capaz de comprender a los demás. Reconocer sentimientos y emociones ajenos. Comprender los motivos y conductas de los demás. Entender que todos y cada uno de nosotros somos diferentes.

FECHA: Jueves 17 de agosto de 2023

I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” CAPACIDADES: - Interactúa con todas las personas - Construye normas y asume acuerdos y leyes - Participa en acciones que promueven el bienestar común	- Dice su nombre completo cuando se le pregunta - Se une con sus compañeros para jugar. - Reconoce su valor ante los demás. - Anima a sus demás compañeros. - Reconocer sentimientos y emociones ajenos. - Pide disculpas por sí mismo.
Estándar de aprendizaje: Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	

PRODUCTO: Reconoce y conoce más a sus compañeros.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se les invita a los estudiantes a sentarse en asamblea recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Saberes previos: ¿Qué entienden por un collage? Conflicto cognitivo: ¿Para qué nos puede servir estas revistas? Propósito: Ser capaz de comprender a los demás. Reconocer la pertenencia a un grupo. Aprender a decir que “no” o “sí” defendiendo los derechos propios y respetando los ajenos. Tomar decisiones en grupo. Conseguir objetivos comunes.	4 cartulinas 1 barra de pegamento 1 rotulador 1 revista atrasada

8:45 a 9:45	Actividad Significativa “Collage divertido” 	DESARROLLO: Vivencia de experiencias: Les presentamos a los niños el nombre de la actividad “Collage divertido” se divide el grupo en dos subgrupos del mismo número de personas y un cuarto grupo de 2 observadores (1 por grupo). Mientras los observadores observan, los grupos tienen un tiempo para realizar un collage, que represente, por ejemplo, el día y la noche. Solo se podrá utilizar el material que el docente coloque en el centro de la mesa. Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotulado, al menos, el título. Al término del tiempo los trabajos se entregan a la docente. Se trata de ver qué grupo lo ha hecho mejor. Para ello, se pondrán los collages en el suelo y, teniendo en cuenta los comentarios de los observadores exteriores, se producirá a una votación realizada por los propios niños, de la cual saldrá un collage ganador. Posteriormente se hará un pequeño debate para contar cómo se han sentido a la hora de realizar el collage y durante las votaciones. Diálogo a partir de la experiencia: La docente dialoga con los estudiantes mediante las siguientes preguntas. ¿Qué les pareció esta actividad collage divertido? ¿Por qué creen que todos los grupos lo hicieron muy bien? ¿Qué más les ha gustado de la actividad del día de hoy? ¿Qué hicieron para llegar a comprenderse? Trasferencia a otras situaciones: Les mencionamos a los niños y niñas que todos podemos ser capaces de comprender a los demás. Reconocer la pertenencia a un grupo. Aprender a decir que “no” o “sí” defendiendo los derechos propios y respetando los ajenos. Tomar decisiones en grupo. Conseguir objetivos comunes. CIERRE ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué actividades realizamos?, ¿Para qué nos servirán?, ¿Les gustaría volver a realizar esta actividad?	Diálogo Papel y lápiz.
----------------------------	---	---	--------------------------------------

SESIÓN N° 13

TÍTULO: UN ARO DIVERTIDO



APRENDIZAJE ESPERADO:

Fortalecer las habilidades básicas para la interacción y sus habilidades para hacer amigos ser capaz de comprender a los demás. Reconocer sentimientos y emociones ajenos. Comprender los motivos y conductas de los demás. Entender que todos y cada uno de nosotros somos diferentes.

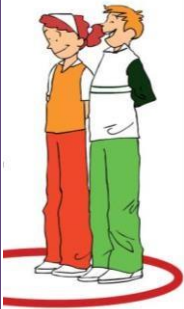
FECHA: Jueves 24 de agosto de 2023.

I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas • Construye normas y asume acuerdos y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común	• Dice su nombre completo cuando se le pregunta • Se une con sus compañeros para jugar. • Reconoce su valor ante los demás. • Anima a sus demás compañeros. • Reconocer sentimientos y emociones ajenos. • Pide disculpas por sí mismo.
Estándar de aprendizaje: Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	

PRODUCTO: Reconoce y conoce más a sus compañeros. enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se les invita a los estudiantes a sentarse en asamblea recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Saberes previos: ¿En alguna oportunidad alguien de su entorno les agredió?, ¿Talvez un amigo les hizo sentir mal? ¿Qué hicieron para resolver ese percance? Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no pedimos disculpas? Propósito: Enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas.	

8:45 a 9:45	Actividad Significativa “Un aro divertido” 	DESARROLLO: Vivencia de experiencias: La docente les declara la actividad a desarrollar “Un aro divertido” les invita salir al patio, la docente invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. Se colocan poniendo los brazos sobre los hombros de su compañero formando un círculo alrededor del aro, y de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter toda la cabeza dentro de él. Diálogo a partir de la experiencia: ¿De qué trató la actividad realizada? ¿Como lograron el proposito? Trasferencia a otras situaciones: Les mencionamos a los niños y niñas que todos tenemos habilidades de relacionarse con otros compañeritos y se logra objetivos trabajando en equipo, conversando, hablando, practicando los valores y las palabras mágicas. CIERRE ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué actividades realizamos?, ¿Para qué nos servirán?, ¿Les gustaría volver a realizar esta actividad?	Un aro por equipo. Papel y lápiz.
----------------------------	---	---	---

SESIÓN N° 14

TÍTULO: EL INQUILINO



APRENDIZAJE ESPERADO:

Fortalecer las habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones. Hace sus cosas del salón solo y verbaliza yo puedo hacerlo solo. Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas.

FECHA: Jueves 14 de septiembre de 2023

I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Construye su identidad” CAPACIDADES: - Se valora así mismo. - Autorregula sus emociones.	- Dice su nombre completo cuando se le pregunta - Se une con sus compañeros para jugar. - Reconoce su valor ante los demás. - Anima a sus demás compañeros. - Reconocer sentimientos y emociones ajenos.
Estándar de aprendizaje: Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	

PRODUCTO: Reconoce y conoce más a sus compañeros. Enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se les invita a los estudiantes a sentarse en asamblea recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad se presenta una imagen de 2 niños cogidos de las manos formando un semicírculo y un niño en el centro dentro del semicírculo. Saberes previos: ¿Qué observan en la imagen?, ¿Cómo se llamará la actividad? Conflicto cognitivo: ¿Conocen la actividad llamada el inquilino? Propósito: Que los niños y niñas fortalezcan las habilidades relacionadas con sus sentimientos, emociones y resolución de problemas surgidos durante la actividad lúdica.	

8:45 a 9:45	Actividad Significativa “El inquilino” 	DESARROLLO: Vivencia de experiencias: La docente les forma en tríos de niños, dos de ellos representan con los brazos el techo de una casa y con el cuerpo la pared derecha e izquierda respectivamente y el tercero se mete dentro de la casa convirtiéndose en el “inquilino”. Cuando el profesor/a grite “¡Inquilino!”, estos deben salir de su casa y buscar una nueva. Por el contrario, si el profesor/a dice “¡casa!”, son éstas las que se mueven buscando otro inquilino. Diálogo a partir de la experiencia: La docente, les pregunta ¿Cómo se llamaba la actividad que hemos realizado?, ¿Cómo creen que se sentía el inquilino al encontrar un techo? ¿Cómo creen que se sentía el inquilino al no encontrar un techo?, ¿Qué hicieron? ¿Pudieron ayudar a sus compañeros que tenían inconvenientes? ¿Como lo ayudaron? Trasferencia a otras situaciones: Se menciona a los niños la importancia de llevarse bien con las personas especialmente entre compañeros, al ser empáticos, amigables, solidarios, sociables, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, los estudiantes se comprometen a practicar estas recomendaciones. CIERRE ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?, ¿Para qué nos servirán?, ¿Les gustaría volver a realizar esta actividad?	Diálogo Papel y lápiz.
----------------------------	---	--	--------------------------------------

SESIÓN N° 15

TÍTULO: BAILES POR PAREJAS



APRENDIZAJE ESPERADO:

Fortalecer las habilidades básicas para la interacción y sus habilidades para hacer amigos ser capaz de comprender a los demás. Reconocer sentimientos y emociones ajenos. Comprender los motivos y conductas de los demás. Entender que todos y cada uno de nosotros somos diferentes.

FECHA: Jueves 21 de septiembre de 2023

I.- COMPETENCIA Y CRITERIO DE EVALUACIÓN:

Área: Personal social	Criterio de evaluación
COMPETENCIA: “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” CAPACIDADES: - Interactúa con todas las personas - Construye normas y asume acuerdos y leyes - Participa en acciones que promueven el bienestar común	- Se une con sus compañeros para jugar. - Reconoce su valor ante los demás. - Anima a sus demás compañeros.
Estándar de aprendizaje: Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	- Reconocer sentimientos y emociones ajenos. - Pide disculpas por sí mismo. - Reconocer sentimientos y emociones ajenos

PRODUCTO: Reconoce y conoce más a sus compañeros y fortalezcan sus relaciones sociales.

Hora	Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos y didácticos	Medios Y Materiales
		INICIO: Se les invita a los estudiantes hacer un círculo y recordamos los acuerdos para el desarrollo de la actividad. Saberes previos: ¿Les gusta bailar?, ¿han jugado alguna vez a bailar en parejas con sus amigos? Conflicto cognitivo: ¿Les gustaría realizar la actividad bailando en parejas? Propósito: Que los niños y niñas pertenezcan a un grupo y enriquezcan sus las relaciones sociales.	

8:45 a 9:45	Actividad Significativa “Bailes por parejas” 	DESARROLLO: Vivencia de experiencias: Les invitamos que todos los estudiantes se repartan en parejas y se unan por la espalada. Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor del aula con las 12 espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada estudiante busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto, si estuvieran todos los estudiantes en parejas la docente canta o con ayuda de un fondo musical. Diálogo a partir de la experiencia: La docente, les pregunta ¿Cómo se llamó la actividad realizada?, ¿Cómo se han sentido al bailar en parejas? ¿Cuándo iban a cambiar pareja de baile como se han sentido? ¿De qué manera se han ayudado entre compañeros? Trasferencia a otras situaciones: Se menciona a los estudiantes que al participar en baile de parejas dentro de la institución como fuera de ella también estamos fortaleciendo nuestras las habilidades básicas sociales de interacción y sus habilidades para hacer amigos ser capaz de comprender a los demás. Reconocer sentimientos y emociones ajenos. Comprender los motivos y conductas de los demás. Entender que todos y cada uno de nosotros somos diferentes. CIERRE ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué actividades realizamos?, ¿Para qué nos servirán?, ¿Les gustaría volver a realizar esta actividad?	Diálogo Audio USB
----------------------------	--	---	---------------------------------

ANEXO 5

Escala de valoración (uso del docente)

Competencia:					
Capacidad:					
Desempeño:					
Dimensión:					
Nombres y apellidos de los estudiantes	Desempeño de la competencia y dimensión según sus indicadores de logro				
	Necesita ayuda	Lo está superando	Lo ha logrado	No observado	Comentarios
Comentario General / Sugerencias: 					

ANEXO 6
Instrumentos de evaluación de los aprendizajes

Ficha de observación de inicio

Ficha de observación en el pre test							
Docente: Dilcia Martínez Chávez				Fecha: 6 de abril del 2023			
Título: Profesora en Educación inicial			Grado: 4 años		Sección “Única”		Turno: Mañana
Situación de evaluación: Evaluación (Lista cotejo) antes de la aplicación del trabajo de investigación “Actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de la IE.I. N°542							
Área	Competencias/Capacidades	Dimensiones /Desempeños precisados					
	Construye su identidad • Se valora a sí mismo • Autorregula sus emociones	Habilidades básicas para la interacción		Habilidades para hacer amigos		Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común • Interactúa con todas las personas • Construye normas y asume acuerdos y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común	• Saluda a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula. • Dice su nombre completo cuando se le pregunta. • Dice gracias cuando le ofrecen algo. • Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger.		• Anima o elogia a sus compañeros diciéndole algo agradable. • Se une con sus compañeros para jugar. • Pide ayuda a su maestra o a un adulto cuando la necesita. • Ofrece explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar. • Pide disculpas cuando se equivoca		• Hace sus cosas del salón solo y verbaliza yo puedo hacerlo solo. • Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas. • Expresa lo que le gusta o disgusta a sus demás compañeros. • Expresa halagos o expresa su desacuerdo. • Reconoce su valor ante los demás. Y pide disculpas por sí mismo.	
N°	Apellidos y nombres	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1			X		X		X
2			X		X		X
3			X		X		X
4			X		X		X
5			X		X		X
6			X		X		X
7			X		X		X
8			X		X		X
9			X		X		X
10			X		X		X
11			X		X		X
12	VALORACION: (✓ = Cumple)	(X = No cumple) X			X		X

Ficha de observación de final

Ficha de observación en el post test							
Docente: Dilcia Martínez Chávez				Fecha: 24 de septiembre del 2023			
Título: Profesora en Educación inicial			Grado: 4 años		Sección “Única”		Turno: Mañana
Situación de evaluación: Evaluación (Lista cotejo) despues de la aplicación del trabajo de investigación “Actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de la IE.I. N°542							
Área	Competencias/Capacidades	Dimensiones /Desempeños precisados					
	Construye su identidad - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones	Habilidades básicas para la interacción		Habilidades para hacer amigos		Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común - Interactúa con todas las personas - Construye normas y asume acuerdos y leyes - Participa en acciones que promueven el bienestar común	- Saluda a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula. - Dice su nombre completo cuando se le pregunta. - Dice gracias cuando le ofrecen algo. - Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger.		- Anima o elogia a sus compañeros diciéndole algo agradable. - Se une con sus compañeros para jugar. - Pide ayuda a su maestra o a un adulto cuando la necesita. - Ofrece explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar. - Pide disculpas cuando se equivoca		- Hace sus cosas del salón solo y verbaliza yo puedo hacerlo solo. - Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas. - Expresa lo que le gusta o disgusta a sus demás compañeros. - Expresa halagos. - Expresa su desacuerdo. - Reconoce su valor ante los demás. - Pide disculpas por sí mismo.	
Nº	Apellidos y nombres	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1		✓	X	✓	X	✓	X
2		✓	X	✓	X	✓	X
3		✓	X	✓	X	✓	X
4		✓	X	✓	X	✓	X
5		✓	X	✓	X	✓	X
6		✓	X	✓	X	✓	X
7		✓	X	✓	X	✓	X
8		✓	X	✓	X	✓	X
9		✓	X	✓	X	✓	X
10		✓	X	✓	X	✓	X
11		✓	X	✓	X	✓	X
12	VALORACION: (✓ = Cumple) (X = No cumple)	✓	X	✓	X	✓	X

ANEXO 7

Escala de valoración final

Área: Personal social													
Competencia: Construye su identidad													
Capacidades: •Se valora a sí mismo •Autorregula sus emociones		Dimensiones											
Nº	Nombres y apellidos de los estudiantes	Habilidades básicas para la interacción											
		Criterio de evaluación											
		Saluda a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula.			Dice su nombre completo cuando se le pregunta.			Dice gracias cuando le ofrecen algo			Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger.		
		En inicio	En proceso	Logro previsto	En inicio	En proceso	Logro previsto	En inicio	En proceso	Logro previsto	En inicio	En proceso	Logro previsto
1		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
2		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
3		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
4		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
5		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
6		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
7		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
8		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
9		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
10		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
11		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
12		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
Área: Personal social													

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común																
Capacidades: • Interactúa con todas las personas • Construye normas y asume acuerdos y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común					Dimensiones											
Nº	Nombres y apellidos de los estudiantes	Habilidades para hacer amigos														
		Criterio de evaluación														
		Anima o elogia a sus compañeros diciéndole algo agradable.			Se une con sus compañeros para jugar.			Pide ayuda a su maestra o a un adulto cuando la necesita.			Ofrece explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar.			Pide disculpas cuando se equivoca		
		En inicio	En proceso	Logro previsto	En inicio	En proceso	Logro previsto	En inicio	En proceso	Logro previsto	En inicio	En proceso	Logro previsto	En inicio	En proceso	Logro previsto
1		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
2		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
3		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
4		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
5		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
6		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
7		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
8		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
9		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
10		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
11		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
12		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓
Area: Personal social																
Competencias: Construye su identidad Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común																
Capacidades:					Dimensiones											

• Se valora a sí mismo •Autorregula sus emociones •Interactúa con todas las personas •Construye normas y asume acuerdos y leyes •Participa en acciones que promueven el bienestar común																	
Nº	Nombres y apellidos de los estudiantes	Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones															
		Criterio de evaluación															
		Hace sus cosas del salón solo y verbaliza yo puedo hacerlo solo.			Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas.			Expresa lo que le gusta o disgusta a sus demás compañeros.			Expresa halagos o expresa su desacuerdo.			Reconoce su valor ante los demás. Y pide disculpas por sí mismo.			
		En inicio	En proceso	Logro previsto	En inicio	En proceso	Logro previsto	En inicio	En proceso	Logro previsto	En inicio	En proceso	Logro previsto	En inicio	En proceso	Logro previsto	
1		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	
2		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	
3		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	
4		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	
5		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	
6		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	
7		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	
8		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	
9		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	
10		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	
11		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	
12		X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	

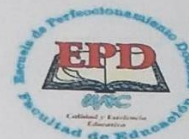
VALORACION: (✓ = Cumple) (X = No cumple)

ANEXO 8

Validacion juicio de expertos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE



VALIDACION DE PRUEA OBJETIVA PARA LOS NIÑOS DE 4 AÑOS (JUICIO DE EXPERTOS)

Yo Yeni Díaz Vidarte identificada con DNI
N° 41573041 Con código académico
de A 01761200 Hago constar que

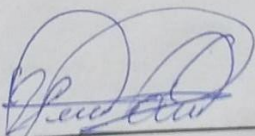
he leído y revisado los indicadores e instrumentos correspondiente al Proyecto de Bachiller.

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°542, DISTRITO DE QUEROCOTO, PROVINCIA DE CHOTA, AÑO 2023.

Los indicadores de los instrumentos para recolección de datos y análisis objetivos para alcanzar los objetivos a través de actividades lúdicas para niños de 4 años y están distribuidos en 3 dimensiones: Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones, habilidades básicas para la interacción y habilidades para hacer amigos para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de la IEI N°542, distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023.

FICHA DE OBSERVACIÓN		
N° de indicadores derivados	N° de indicadores validados	% de indicadores validados
18	18	100%
FICHA DE OBSERVACION		
N° de indicadores derivados	N° de indicadores validados	% de indicadores validados
12	12	100%

Lugar y fecha Chota 18 de mayo del 2023
Apellidos y nombres del evaluador Díaz Vidarte Yeni


FIRMA DEL EVALUADOR



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE



VALIDACION DE PRUEA OBJETIVA PARA LOS NIÑOS DE 4 AÑOS
(JUICIO DE EXPERTOS)

Yo Rosa Elvira Rodrigo Benavides identificada con DNI
N° 41909638 Con código académico
de A16739990 Hago constar que
he leído y revisado los indicadores e instrumentos correspondiente al Proyecto de Bachiller.

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LAS
HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N°542, DISTRITO DE QUEROCOTO, PROVINCIA DE CHOTA, AÑO 2023.

Los indicadores de los instrumentos para recolección de datos y análisis objetivos para alcanzar los
objetivos a través de actividades lúdicas para niños de 4 años y están distribuidos en 3 dimensiones:
Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones, habilidades básicas para la
interacción y habilidades para hacer amigos para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de
la IEI N°542, distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023.

FICHA DE OBSERVACIÓN		
N° de indicadores derivados	N° de indicadores validados	% de indicadores validados
18	18	100%
FICHA DE OBSERVACION		
N° de indicadores derivados	N° de indicadores validados	% de indicadores validados
12	12	100%

Lugar y fecha Chota 18 de mayo del 2023
Apellidos y nombres del evaluador Rodrigo Benavides Rosa Elvira

FIRMA DEL EVALUADOR



Repositorio Digital Institucional
CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

1. Datos del autor:

Nombres y Apellidos: Dilcia Martínez Chávez

DNI/Otros N°: 42934880

Correo electrónico: dilcia-85-3@hotmail.com

Teléfono: 921587354

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 como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 542, distrito de Querocoto, provincia de Chota, año 2023.

Asesor: Dr. Manuel Gonzalo Angulo León

Jurados: Lic. Oscar Jaime Marín Rosell

Dr. Jorge Daniel Díaz García

Dra. Juana Dalila Huaccha Alvarez

Fecha de publicación: 22 / 04 / 2025

Escuela profesional/Unidad:

Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente

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.



Universidad
Nacional de
Cajamarca
"Norte de la Universidad Peruana"

Repositorio Digital Institucional

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

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

 X Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

 No autorizo


Firma

 22 / 04 / 2025
Fecha