UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

“BENEDICTO XVI”

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TRUJILLO, 2024

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA
Br. Avalos Cerquera, Rosmery Analí
https://orcid.org/0009-0004-3271-9199

ASESORA
Dra. Reyes González, María Elizabeth
https://orcid.org/0009-0004-8795-0371

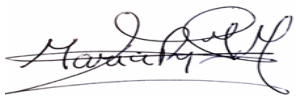
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Lúdica y creatividad

TRUJILLO, PERÚ
2025

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dra. Reyes González, María Elizabeth con DNI N° 71237266, como asesora del trabajo de investigación titulado "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TRUJILLO, 2024", desarrollado por la bachiller Avalos Cerquera, Rosmery Anali con DNI N° 44895578 del Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI" y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Dra. Reyes González, María Elizabeth

DNI: 71237266

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXCMO. MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, SJ

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY ANGELICA DÍAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora Académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. HECTOR ISRAEL VELASQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REÁTEGUI MARÍN

Secretaria General

DEDICATORIA

Quiero dedicar la presente tesis principalmente a Dios, por darme la vida y le agradezco por permitirme llegar hasta este momento, dándome salud, fortaleza y estabilidad en mi ejercicio profesional.

Además, la dedico con gran amor y cariño a mi hijo Axel, gracias por ser el motor para continuar contra todo obstáculo que se me han presentado durante mi formación profesional, gracias por estar a mi lado.

A mis padres y abuelos paternos por su apoyo incondicional y consejos para hacerme una mejor persona y, por supuesto, a mis tíos Nilton, Mónica y Marisol, quienes me dieron los mejores consejos durante la carrera profesional.

AGRADECIMIENTO

Ante todo, agradezco a Dios por darme la salud, la fuerza para transitar con éxito esta etapa de vida, que fue de sacrificio y mucho esfuerzo.

Agradezco a mis padres por ser los más importantes promotores de mis sueños por su apoyo incondicional y desinteresado cada día, creyendo y confiando en mí y en mis expectativas, gracias a mi querida madre que me acompañó en este largo proceso de aprendizaje.

A mi estimada asesora Dra. María Elizabeth Reyes González, Por los conocimientos compartidos, por su paciencia y dedicación para poder culminar mi informe de tesis.

Gracias a mi maestro de X ciclo Dr. Luis Manuel Eustaquio Quispe quien me guio en este estudio con su experiencia, conocimiento y motivación.

Por último, agradezco a la Lic. Jenny Rodríguez Rodríguez, directora de la Institución Educativa Nº 252 “Niño Jesús”- Trujillo, por permitirme aplicar el instrumento de investigación y darme las facilidades para culminar con éxito mi proyecto de tesis.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Avalos Cerquera, Rosmery Analí con DNI 44895578, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TRUJILLO, 2024", el cual consta de un total de 171 páginas, en las que se incluye 13 tablas y 4 figuras, más un total de 102 páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

La autora.

Rosmery Analí Avalos Cerquera

DNI: 44895578

ÍNDICE

Pág.

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS iii
DEDICATORIA iv
AGRADECIMIENTO v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD vi
ÍNDICE vii
ÍNDICE DE TABLAS ix
ÍNDICE DE FIGURAS x
RESUMEN xi
ABSTRACT xii
I. INTRODUCCIÓN 13
II. METODOLOGÍA 34
2.1 Enfoque, tipo 34
2.2 Diseño de investigación 34
2.3 Población, muestra y muestreo 34
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos 35
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información 36
2.6 Aspectos éticos en investigación 36
III. RESULTADOS 38
IV. DISCUSIÓN 50
V. CONCLUSIONES 56
VI. RECOMENDACIONES 58
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 59
ANEXOS 67
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información 67
Anexo 2: Ficha técnica 68
Anexo 3: Operacionalización de variables 70
Anexo 4: Carta de presentación 71
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos 72
Anexo 6: Consentimiento informado 73

Anexo 7: Asentimiento informado 74
Anexo 8: Matriz de consistencia 75
Anexo 9: MVE. Matriz de validación de expertos 77
Anexo 10: Validación en confiabilidad de instrumento Ficha de observación de habilidades sociales 89
Anexo 11: Base de datos 91
Anexo 12: Sesiones de aprendizaje 93
Anexo 13: Evidencias fotográficas 145
Anexo 14. Reporte de captura de turnitin……...…..……170

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1*: Población.* 35
Tabla 2*: Muestra.* 35
Tabla 3*: Nivel de las habilidades sociales (Pretest).* 38
Tabla 4*: Nivel de habilidades sociales (Postest).* 39
Tabla 5: *Prueba Wilcoxon para muestras emparejadas entre la dimensión habilidades básicas de interacción social antes y después.* 40
Tabla 6*: Prueba Wilcoxon para muestras emparejadas entre la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas antes y después.* 41
Tabla 7*: Prueba Wilcoxon para muestras emparejadas entre la dimensión habilidades conversacionales antes y después.* 42
Tabla 8*: Prueba Wilcoxon para muestras emparejadas entre la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones antes y después.* 43
Tabla 9*: Prueba Wilcoxon para muestras emparejadas entre la dimensión habilidades de solución de problemas interpersonales antes y después.* 44
Tabla 10*: Nivel de impacto entre habilidades sociales (antes) y habilidades sociales (después).* 45
Tabla 11: *Nivel de impacto entre las dimensiones de habilidades sociales (PRE TEST) y las dimensiones de habilidades sociales (POS TEST).* 46
Tabla 12*: Prueba de normalidad de datos* 48
Tabla 13*: Prueba Wilcoxon para muestras emparejadas entre habilidades sociales antes y habilidades sociales después.* 49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1*: Nivel de las habilidades sociales (Pretest).* 38
Figura 2*: Nivel de habilidades sociales (Postest).* 39
Figura 3*: Nivel de impacto entre habilidades sociales (antes) y habilidades sociales (después).* 45
Figura 4: *Nivel de impacto en las dimensiones de habilidades sociales (antes) y (después).* 46

RESUMEN

La presente investigación tuvo por objetivo determinar la eficacia de las actividades lúdicas en la mejora del desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024. La metodología de investigación, según la finalidad fue aplicada, según su enfoque fue cuantitativa y según el diseño de investigación es experimental, donde la muestra estuvo conformada por 25 alumnos. Asimismo, se utilizó la ficha de observación de habilidades sociales y la ficha de observación para evaluar las actividades lúdicas como instrumentos de recolección de datos. Mediante la aplicación del instrumento, se encontró que el nivel de habilidades altas se incrementó en un 44% y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un 48%, resultados que fueron validados a través de la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$).

Palabras Clave: Actividades lúdicas, habilidades sociales, infantes.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the effectiveness of recreational activities in improving the development of social skills in 4-year-old children from an educational institution in Trujillo, 2024. The research methodology, according to the purpose, was applied, according to its approach, it was quantitative and according to the research design, it was experimental, where the sample consisted of 25 students. Likewise, the social skills observation sheet and the observation sheet were used to evaluate recreational activities as data collection instruments. Through the application of the instrument, it was found that the level of high skills increased by 44% and the level of low social skills decreased by 48%, results that were validated through the Wilcoxon test ($p = 0.000 < 0.05$).

Keywords: Recreational activities, social skills, infants.

I. INTRODUCCIÓN

La educación inicial constituye una etapa crucial en el desarrollo del ser humano, sentando las bases para su futuro aprendizaje y bienestar; en este contexto, las habilidades sociales cobran especial importancia, ya que posibilitan que los niños interactúen con sus pares, crear vínculos positivos y desenvolverse adecuadamente en diversos entornos sociales.

A nivel global, existe un creciente interés en el desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia; donde diversos organismos y expertos han reconocido la importancia del desarrollo de los dotes interpersonales en la infancia temprana. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) señala que los dotes interpersonales y emocionales son fundamentales para la salud mental y el bienestar de los niños, permitiéndoles afrontar el estrés, construir relaciones saludables y tomar decisiones responsables (Jeong et al., 2021). Por su parte, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) pondera el papel de la educación en el desenvolvimiento de los dotes sociales y emocionales, promoviendo la creación de entornos de aprendizaje seguros e inclusivos donde los niños puedan fortalecer sus dotes de interpersonales, empatía, resolución de conflictos y colaboración (UNESCO, 2021).

A nivel mundial Likhar et al. (2022) señala que actualmente, existe un creciente corpus de investigación sobre cómo el desarrollo temprano influye en el éxito de un niño más adelante en la vida, desde la concepción hasta los dos años de edad, los primeros 1.000 días de vida están siendo cada vez más reconocidos como importantes para el desarrollo de circuitos cerebrales que conducen a habilidades lingüísticas, cognitivas y socioemocionales, todas las cuales son predictores de los resultados en el mercado laboral en la vida posterior por lo que los países han fortalecido las políticas de educación infantil, existiendo evidencia que los programas de desarrollo de la primera infancia producen beneficios a largo plazo que superan con creces el gasto inicial y es un determinante de la salud, el bienestar y la capacidad de aprendizaje de la primera infancia se ven afectados por el desarrollo a lo largo de la vida.

En la región de América Latina y el Caribe, los desafíos socioeconómicos y culturales afectan el acceso a programas de educación inicial de calidad, donde diversos estudios han documentado la importancia de los dotes interpersonales en la primera infancia. Un estudio realizado por el Banco Interamericano de Desarrollo BID (2022) a través de la Comisión

Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) encontró que uno de cada tres niños en la región presenta problemas de comportamiento social, lo que puede afectar negativamente su desarrollo académico y personal; en este sentido, diversos programas y estrategias se han implementado en la región para promover el desenvolvimiento de destrezas sociales educación inicial. Un caso notable es el programa “Educa a tu Hijo” de Cuba, que ha sido efectivo en el fortalecimiento de las destrezas interpersonales de los niños en edad preescolar (Adelman y Lemos, 2021).

En América Latina del desarrollo y educación infantil presenta brechas significativas, el 63% de los niños no estaban expuestos al retraso del crecimiento o a la pobreza extrema; el 39% de los niños de 3 a 4 años asistían a centros de atención y educación temprana; y el 69% recibía un nivel de estimulación en el hogar declarado como adecuado; los datos disponibles indican grandes desigualdades en las experiencias y los resultados tempranos y los esfuerzos para reducir estas desigualdades deben centrarse en las familias más pobres y en las que viven en zonas rurales para garantizar la igualdad de oportunidades para los niños pequeños (Gajardo, 2022).

En el Perú, la relevancia de fomentar las destrezas sociales en educación inicial ha sido reconocida por el Ministerio de Educación, que ha incorporado el enfoque del desenvolvimiento de destreza interpersonales en el Currículo Nacional de la Educación Básica (MINEDU, 2022). Sin embargo, diversos estudios han señalado la importancia de fortalecer e implementar las estrategias efectivas en los establecimientos pedagógicos, el estudio realizado por Sandoval (2021) encontró que los docentes de educación inicial presentan dificultades para implementar estrategias efectivas para el desenvolvimiento de las destrezas interpersonales en el alumnado.

La necesidad de la educación inicial para el desarrollo social del niño en las zonas periurbanas de Lima ha quedado documentado por Rothstein et al. (2021) encontró que en los entornos sociales de los niños se caracterizaban por hogares multigeneracionales y la presencia de hermanos y primos como compañeros de juego, el acceso a libros y juguetes complejos de coordinación mano-ojo (por ejemplo, rompecabezas, bloques de construcción) en el hogar era limitado (30,0 y 40,0%, respectivamente), los cuidadores generalmente demostraron niveles bajos o inconsistentes de interacción con sus hijos; rara vez se comunicaban utilizando un lenguaje descriptivo o presentaban actividades novedosas y estimulantes durante el juego; leer y contar cuentos a los niños era poco común, pero el 93,3% de los cuidadores informaron que les cantaban a los niños a diario.

En la ciudad de Trujillo, Perú, se observa una creciente preocupación por el desenvolvimiento de las destrezas sociales en inicial. Según el Ministerio de Educación el 70% de los niños en esta edad presentan dificultades en áreas como la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos, estos datos ha identificado una falta de estrategias pedagógicas específicas para satisfacer tales exigencias en los centros de enseñanza locales (MINEDU, 2021). Si bien existen algunas instituciones educativas que han implementado estrategias para el desenvolvimiento de destrezas interpersonales del alumnado preescolares, estas iniciativas no son generalizadas y se encuentran con diversos desafíos, como la falta de capacitación docente, recursos materiales limitados y la ausencia de un enfoque sistemático.

En la ciudad de Trujillo, un estudio determino la asociación de las destrezas interpersonales y el tipo de familia, en el alumnado preescolar con 68 padres de familia de niños (4 años = 30 | 5 años = 38), llegó a la conclusión de que los niños de familias extensas evolucionan socialmente mejor que los niños de familias nucleares (Horna et al., 2020ª).

En una I.E. inicial de Trujillo hay muchas brechas en habilidades sociales en niños de 4 años, dado que proceden de diversas realidades socioeconómicas, algunos niños son inhibidos, otros muy activos, pero poco asertivos y empáticos, lo que se manifiesta en grupos de niños inhibidos, activos y activos con violencia involuntaria, apreciándose un nivel de habilidades sociales muy disparejo.

Las causas de este problema pueden ser diversas, como la falta de atención de los padres dado que ambos trabajan, los niños se quedan con un cuidador, típicamente sus hermanos o abuelos que no son lo mismo, algunos niños son hijos únicos y no tienen pares para desarrollar sus habilidades sociales, el uso de tablets para que muy difundido en los padres a fin de que el niño este entretenido y no lo interrumpa a costa de su desarrollo social, la vida sedentaria de los padres, disfunción familiar, o demasiada obsesión de los padres, entre muchos motivos.

Esta situación que de mantenerse puede tener diversas consecuencias que afecten su bienestar emocional, social y académico, tanto a corto como a largo plazo; a corto plazo las consecuencias pueden ser dificultad para hacer amigos, problemas de comportamiento, baja autoestima, dificultades en el aprendizaje, mayor riesgo de ser víctima de acoso; a largo plazo puede traer consecuencias como problemas de ansiedad y depresión, dificultades en las relaciones interpersonales, problemas académicos y laborales, y aislamiento social.

Las habilidades sociales en los infantes son un cumulo de conductas y capacidades que les posibilitan la interacción efectiva y adecuada con los demás, que incluyen tanto comportamientos verbales como no verbales y son esenciales para el desenvolvimiento emocional y cognitivo de los infante Rautakoski et al. (2021); por consiguiente, dado que la infancia es una etapa irrecuperable sobre la cual se desarrolla las habilidades sociales indispensables para su desarrollo, el presente trabajo aporta una herramienta basada en actividades lúdicas a fin de lograr un desarrollo social equilibrado en los niños de un establecimiento pedagógico de inicial y que servirá de herramienta a muchos docentes e interesados (Joas y Möhler, 2021).

El presente estudio tuvo como principal problema: ¿En qué medida la aplicación de las actividades lúdicas mejora el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024?, y como problemas específicos ¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024?, ¿Cuál es la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades básicas de interacción social de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024?, ¿Cuál es la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024?, ¿Cuál es la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades conversacionales de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024?, ¿Cuál es la eficacia de las actividades lúdicas en habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024?, y ¿Cuál es la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades de solución de problemas interpersonales de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024?

Desde el criterio práctico, se justificó ya que los resultados de esta investigación proporcionarán herramientas valiosas a los docentes de educación inicial para implementar las actividades didácticas efectivas que fomenten el desenvolvimiento de las destrezas interpersonales en sus estudiantes, esto se traduce en un impacto positivo en el aprendizaje y el bienestar general de los niños, contribuyendo a una mejor formación integral.

Desde la perspectiva teórica, se justificó y se sustentó en teorías relevantes sobre el desarrollo social y emocional en la primera infancia, tales como la teoría de la autorregulación de Bandura (2023) y la teoría de la inteligencia emocional Acuña y Salas

(2024), estas teorías aportan un marco conceptual sólido para comprender las destrezas interpersonales y su importancia en el desarrollo infantil.

Desde el ámbito social, se justificó ya que el potenciar las destrezas sociables en niños de 4 años tiene un impacto significativo en la sociedad en su conjunto, al promover la interacción positiva, la resolución de conflictos y la empatía, contribuyendo a la construcción de una sociedad más justa, pacífica y tolerante.

Desde el criterio metodológica, se justificó en el diseño preexperimental, ya que se caracteriza por su variable dependiente antes y después para abordar la temática propuesta, empleándose instrumentos para la recogida de datos válidos y confiables, y se aplicarán técnicas de análisis de datos que permitan obtener resultados precisos y confiables.

El estudio tuvo como objetivo general: Determinar la eficacia de las actividades lúdicas en la mejora del desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024.

Y como objetivos específicos: Identificar el nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024, Identificar la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades básicas de interacción social de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024, Identificar la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024, Identificar la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades conversacionales de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024, Identificar la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024, Identificar la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades de solución de problemas interpersonales de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024.

El estudio busca demostrar la siguiente hipótesis: La aplicación de las actividades lúdicas mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024.

A nivel internacional destacó Otero et al. (2023) en su publicación científica donde exploro el vínculo entre el juego y las destrezas interpersonales en infantes preescolares. Fue un estudio de revisión sistemática, se seleccionaron 25 estudios. Se evidencio que el juego,

incluidos el juego libre, el juego estructural, el juego de simbología y el juego motriz, favorece notablemente el desenvolvimiento de las destrezas sociales, la autonomía y la comunicación del niño en edad preescolar. En conclusión, es esencial la participación y la ayuda del educador en el juego, así como la adopción de métodos educativos eficaces y tácticas basadas en el juego, para aprovechar al máximo los beneficios del juego en el entorno educativo. El presente estudio aporta evidencia de que el juego es un elemento esencial en el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en niños preescolares, y su inclusión en la educación formal es crucial para un desarrollo integral y exitoso.

Rabasco et al. (2023) en su publicación científica realizo un análisis de literatura de las destrezas interpersonales y las traticas lúdicas en infantes en edad preescolar. Fue un estudio de revisión de literatura, se constó de 34 fuentes literarias. Se llega al resultado de reflejar cómo las tácticas recreativas resultan las más idóneas y educativas para que los niños adopten y perfeccionen debidamente sus destrezas interpersonales y se adapten a la sociedad en la que viven, respeten las normas, sean críticos y fomenten una personalidad independiente. En conclusión, se a través del juego que se logra afianzar las habilidades sociales en los niños de edad preescolar, pues el en esa etapa escolar que inicia su proceso de socialización y con él podrá ir definiendo el comportamiento y las actitudes que debe asumir frente a los demás. El presente estudio aporta evidencia sólida sobre la efectividad de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños preescolares, destacando su importancia en la educación temprana y su impacto positivo en la socialización y el desarrollo emocional.

Tersi y Matsouka (2020) en su publicación científica sobre perfeccionar de las destrezas interpersonales mediante un programa estructurado de juego en infantes en edad preescolar; cuya finalidad fue explorar el efecto del programa de actividades didácticas en el desenvolvimiento de destrezas interpersonales en los infantes preescolares (4-6 años). Fue un estudio cuantitativo, descriptivo, cuasiexperimental, los participantes fueron 40 alumnos, como instrumento se empleó la escala de conducta de preescolar y jardín de infantes. La mayoría de los niños, tanto en el grupo experimental como en el grupo de control, obtuvieron puntuaciones que los clasificaron en el nivel promedio de habilidades sociales. Sin embargo, de acuerdo con los resultados de la subescala ‘Externalizing Problems’ (U=112.500, p=.017) y el total de ‘Problems Behavior’ (U=119.500, p=.028) mostraron diferencias

estadísticamente significativas entre los grupos. Más específicamente, el grupo de experimento exhibió puntuaciones significativamente más altas en problemas de externalización y comportamiento total de problemas en comparación con el grupo de control en la medición inicial (pre). Se evidencio las destrezas interpersonales de ambos grupos presentó una mejora considerable. En resumen, los niños de la intervención presentaron mejorías notablemente mayores en los problemas externos que el grupo de control. El presente estudio aporta evidencia empírica sobre cómo los programas de juego estructurado pueden mejorar las habilidades sociales en niños preescolares, contribuyendo así a su desarrollo integral y a la prevención de problemas sociales y emocionales en el futuro.

Vilchis (2023) en su pesquisa sobre destrezas sociales: respeto colaboración y normas de convivencia; cuya finalidad fue favorecer los indicadores y darles las herramientas a los niños para que puedan tener estas formas de comportamiento. Fue un estudio cuantitativo, descriptivo. Los resultados muestran que el 50% de mis alumnos estaban trabajando muy comprometidos con las dinámicas y los trabajos realizados y el otro 50% era muy complicado ya que eran los que ponían el desorden puesto con las dinámicas implementadas del proyecto fueron dándose cuenta y concientizando que realmente es importante saber escuchar y estar atentos. En la participación de nuestros compañeros ya que nos pueden aportar a nuestro conocimiento e incluso dudas que tengan podemos aprender más y es importante respetarlos cuando ellos están hablando. Como docente pude lograr en mis alumnos una mejor convivencia en ellos tanto dentro como fuera de la escuela con estas dinámicas que pudieron favoreces estas habilidades sociales, cumpliendo con los propósitos implementados a lo largo del proyecto titulado brilla como el diamante que eres. El presente estudio aporta a la comprensión y promoción de habilidades sociales en contextos educativos.

Sorin (2021) en su publicación científica sobre tácticas educativas para desenvolver las destrezas del vocabulario de los alumnos de preescolar; la expresividad en la comunicación verbal de los preescolares es un objetivo esencial de las actividades de educación de idiomas; es una habilidad que se adquiere a través de actividades de narración de cuentos, lecturas animadas por imágenes, memorizaciones y juegos didácticos. El lenguaje se desarrolla y progresa constantemente en el niño, y el profesor tiene la tarea de

organizar y planificar las experiencias lingüísticas de todos y cada uno de los alumnos, en función de su ritmo individual de desarrollo. El profesor debe tener como principal preocupación introducir algo nuevo en cada actividad, hacerla lo más diversa y atractiva posible, para que el grupo de niños sea activo y atento, y los conocimientos, destrezas y habilidades formados sean sólidos. Se puede retener, almacenar y conservar fácilmente en la memoria pasiva. El presente estudio aporta las habilidades de formación perspectiva interdisciplinarias en el alumnado preescolar.

A nivel nacional destacó Castro (2021) en su tesis de licenciatura, sobre juegos y destrezas interpersonales en los infantes de cuatro años de la I.E. Hogar Infantil, distrito de Chancay – Huaral, 2019; cuyo objetivo era averiguar el vínculo del juego simbólico con las destrezas interpersonales de los infantes de cuatro años en un aula de comunicación. Se trató de un estudio básico, cuantitativo, no experimental, transversal, correlacional y descriptivo. Se trabajó con 16 niños, utilizando como técnica la observación. Se evidencio que los niveles bajos en el 56% de los instrumentos V1 y V2. Se utilizó el método de Spearman para confirmar las hipótesis (rs = 0,367**, p_valor = 0,008 < 0,05) con una pequeña correlación positiva y un margen de error < 0,05. Se concluye que v1 = juego simbólico está positivamente relacionado con v2 = habilidades sociales. El presente estudio aporta evidencia existente sobre los beneficios del juego simbólico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años.

Chávez (2021) en su tesis sobre destrezas sociales de niños de cuatro años en Puerto Maldonado, 2021. Fue un estudio cuantitativo, característico, participaron 23 estudiantes del aula campeones. Se evidencio que, en cuanto a las destrezas sociales, el 100% son poseídas por infantes de 4 años. El estudio muestra que los infantes de 4 años del I. E. I. Las Palmeras de la ciudad de Puerto Maldonado, 2021, poseen elevados índices de destrezas sociales. Los resultados demostraron que el 45% tiene se encuentran en el grado alto de destrezas sociales, el 31% de niños tiene un grado medio y el 24% tiene un grado bajo. El presente estudio aporta el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en un contexto específico.

Quispe (2021) en su publicación científica sobre programa “títeres en acción” para el desenvolvimiento de destrezas interpersonales en infantes de educación inicial; cuyo objetivo era averiguar la eficacia del programa “Títeres en acción” de destrezas

interpersonales en infantes de educación inicial. Se trataba de un estudio cuantitativo cuasiexperimental, participaron 50 niños. Se evidencio que las actividades con marionetas tienen un efecto sobre las destrezas interpersonales de los infantes. En el nivel posterior al tratamiento, se observaron diferencias significativas ($p<.05$) en dominios específicos de destrezas interpersonales del grupo experimental en comparación con el grupo de control se incrementaron en un 87%, e igual tendencia se observó a nivel dimensional. Por último, si dicho programa es eficaz. El presente estudio aporta evidencia sobre la eficacia de los títeres para desarrollar habilidades sociales en niños de Educación Inicial; la investigación muestra que el programa mejora significativamente las habilidades sociales en niños.

Gonzalez (2022) en su tesis de maestría, sobe modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar destrezas interpersonales en infantes de una I.E. Inicial N° 328-Cutervo, propuso un modelo pedagógico basado en juegos en la lengua materna para niños de 5 años del I. E. I. 328-Cutervo. Se trató de un estudio cuantitativo, descriptivo, no experimental, participaron 40 alumnos de 5 años, utilizando un formato observacional para la obtención de datos. Se evidencio que más del 82% en grado inicial y el 18% en proceso, lo que indica la necesidad de proponer un modelo pedagógico, basado en juegos en la lengua materna, para el desenvolvimiento de las destrezas interpersonales de los infantes y así mejorar los problemas que se les presentan. El presente estudio aporta evidencia de cómo los juegos nativos pueden ser una herramienta efectiva para desarrollar habilidades sociales en niños, al mismo tiempo que se promueve la inclusión cultural y la participación activa en el proceso educativo.

A nivel local destacó Baca y Quispe (2023) en su tesis de licenciada sobre juego cooperativo en el desenvolvimiento de destrezas interpersonales de los infantes de 5 años, Trujillo 2023, con el fin de conocer si la implantación del juego cooperativo desenvuelve las destrezas interpersonales de los infantes de la IE N° 207 “Alfredo Pinillos Goicochea”. Fue cuantitativo, participaron 19 alumnos en la investigación experimental, y empleo la observación como técnica. Se evidencio que en las dimensiones habilidades empáticas 100% en logro, las habilidades conversacionales, el 100% en logro, habilidades de autoafirmación el 95% en logro. En cuanto a la dimensión habilidades de colaboración el 74% en logrado, las habilidades para compartir el 100% en logrado. Concluyendo que el juego cooperativo posibilita el perfeccionamiento y desenvolvimiento de destrezas interpersonales. El presente

estudio aporta al conocimiento sobre cómo los juegos cooperativos pueden ser una herramienta valiosa para el desarrollo de habilidades sociales en niños pequeños, contribuyendo así a una educación más integral y efectiva.

Del Rio (2022) en su tesis de maestría sobre juegos cooperativos y las destrezas interpersonales en los infantes de una I.E. en Florencia de Mora, cuyo fin era averiguar el vínculo de las habilidades sociales y el juego cooperativo en infantes de nivel inicial de la escuela Nº 251. Fue un estudio no experimental, descriptivo correlacional en el que participaron 27 niños y niñas, utilizando como técnica la observación. Se evidencio un vínculo significativo entre juegos cooperativos y las destrezas interpersonales (r=.862, p=.000), lo que implica que los juegos cooperativos y las destrezas interpersonales son de alta importancia. El presente estudio aporta evidencia sobre la efectividad de los juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años, lo cual es crucial para su desarrollo emocional y social.

Chávez y Torres (2021) en su tesis de licenciatura sobe las destrezas interpersonales en infantes de 4 años de la I.E N° 1580, Trujillo, 2021, el objetivo del estudio fue determinar el grado de desarrollo de las destrezas interpersonales de los infantes de 4 años de la Escuela Nº 1580 de Trujillo. Se trató de un estudio descriptivo cuantitativo simple, participaron 29 niños aplicándose el cuestionario. Se evidencio que el 45% de los niños tenían habilidades sociales altas, el 31% medianas y el 24% débiles. Se concluyo que la mayoría de los infantes de 4 años, es decir, los niños pueden relacionarse fácilmente con otros niños, respetan y escuchan las opiniones de los demás y reaccionan con calma ante cualquier problema. El presente estudio aporta conocimientos sobre cómo se desarrollan las habilidades sociales en niños de 4 años en un contexto educativo específico.

Una actividad didáctica se define como “una serie de acciones didácticas pedagógicas resultantes de la enseñanza creativa y participativa con ayuda de juegos que posibilitan la interacción mediante la adquisición de habilidades sociales” (Killen y O’Toole, 2023, p. 18).

Las actividades lúdicas son actividades que implican juegos didácticos, rutinas de grupo, uso de juegos, juegos de mesa, etc., y los profesores utilizan estas herramientas para mejorar el aprendizaje, el conocimiento y la comprensión; conocimientos y habilidades adquiridos dentro y fuera del aula Ray (2022); según Giulia y Yagmur (2022) las actividades

lúdicas, tanto en sentido lúdico como pedagógico, no se limitan a la edad del alumno; es importante adaptarlas a los requisitos, intereses y objetivos del nivel educativo (Buehl, 2023).

Las actividades lúdicas son una forma de convivencia diaria, es decir, sentir alegría y apreciar lo que se percibe como física, mental o espiritualmente satisfactorio; las actividades lúdicas animan a las personas a desarrollar habilidades, conexiones y su sentido del humor; Bynoe y Thompson (2023) el juego práctico y comprendido tiene un valor concreto y positivo para potenciar el aprendizaje, la educación, el aprendizaje crítico, los valores, las relaciones y conexiones con los demás, y lograr la estabilidad de los alumnos en la educación primaria; aquí, el profesor ofrece lo lúdico como una forma de enseñar contenidos; el niño es quien juega y aprende contenidos escolares a través de su aprendizaje; no es sólo un aprendizaje espontáneo, sino también el producto de una instrucción sistemática y guiada, llamada aprendizaje escolar (Buehl, 2023).

Dentro de las actividades lúdicas se destaca una de ellas: el juego es una actividad naturalmente alegre que desarrolla de forma integral la personalidad de la persona y, sobre todo, sus capacidades creativas. Como actividad pedagógica, tiene un importante carácter didáctico y cumple elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y evaluativos de forma divertida (Plass et al., 2024). Se fomentan las capacidades intelectuales-cognitivas, de observación, atención, lógica, imaginación, iniciativa, exploración científica, conocimientos, habilidades, hábitos, potencial creativo, etc. (Delgado et al., 2024).

En la voluntad-conducta, el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, la actitud, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la determinación, la responsabilidad, el valor, la puntualidad, la puntualidad, la sistemática, la corrección, la cooperatividad, la cooperación, la lealtad, la confianza en sí mismo, el fomento de la imitación fraterna, etc. (Üçler et al., 2024). En el proceso afectivo-motivacional se fomenta el compañerismo, el interés, el apetito por la actividad, el colectivismo, el espíritu solidario, el dar y recibir ayuda, etc. (Üçler et al., 2024).

El juego es una actividad que realizan uno o más individuos, principalmente con fines recreativos y de entretenimiento; se caracteriza por ser una actividad voluntaria ya que se participa por propia elección y no por obligación, libre porque no está determinada por necesidades externas, sino por el deseo de jugar, separada porque se desarrolla en un tiempo y espacio propios, distintos de la vida cotidiana, incierta porque su desarrollo y resultado no

son predecibles de antemano e improductiva porque no busca generar bienes materiales, sino satisfacción y placer (Cano et al., 2023).

El juego simbólico, también conocido como juego de simulación o juego de representación, es una forma de juego en la que los niños usan objetos, acciones y lenguaje para representar cosas que no están presentes en realidad. Es un tipo de juego que comienza a aparecer en la infancia temprana y es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños (Csönge, 2025).

El juego de reglas es aquel que se rige por un conjunto de normas preestablecidas que los jugadores deben conocer y respetar; estas reglas definen cómo se juega, los objetivos a alcanzar y las posibles acciones de los participantes y son normas, objetivos, turnos, limitaciones e imparcialidad, las reglas son justas e imparciales para todos los participantes (Csönge, 2025).

Respecto a las teorías que respaldan la variable actividades lúdicas, según Jørgensen et al. (2023) sugieren diferentes etapas del desarrollo cognitivo en las que el juego juega un papel clave: juego sensoriomotor (0-2 años) (exploración sensorial y manipulación de objetos), juego simbólico (2-7 años) (imitación, imaginación y creación de escenarios ficticios), juego de reglas (7 años y más) (uso de reglas, decisión y resolución de dilemas sociales) (Manzano et al., 2021).

El enfoque teórico-pedagógico del juego según Lev Vygotsky se centra en la importancia del juego como una actividad fundamental para el desenvolvimiento cognitivo, social y emocional de los infantes, está basado en el juego como actividad social, la zona de desarrollo próximo, el simbolismo del juego con el desarrollo del lenguaje, el enfoque teórico-pedagógico resalta su importancia como un medio para el desarrollo integral del niño, al considerar el juego como una actividad social rica en interacciones significativas, se reconoce su papel crucial en la formación de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Esta perspectiva invita a educadores y padres a promover entornos lúdicos que faciliten el aprendizaje activo y significativo en la infancia (Alharbi, 2022).

Teoría sociocultural de Lev Vygotsky: esta teoría enfatiza el papel de la interacción social y la participación en el aprendizaje; se introduce la idea de un dominio de desarrollo próximo, donde el juego permite a los niños hacer con ayuda lo que luego serán capaces de hacer de forma independiente; y enfatiza el papel del adulto como guía y facilitador del aprendizaje a través del juego (Alharbi, 2022).

La teoría del aprendizaje experiencial de David Kolb: esta teoría describe un ciclo de aprendizaje experiencial que incluye: experiencia concreta: el juego como base para la observación directa y la experimentación; reflexión abstracta: analizar la experiencia pasada en el juego; conceptualización abstracta: articular ideas y teorías de juego; y uso activo: implementar lo aprendido en el juego en nuevas situaciones (Elizalde, 2021).

La teoría sociocultural, desarrollada por el psicólogo ruso Lev Vygotsky, es un enfoque fundamental en la psicología y la formación enfatizando el papel de la interacción social y cultural en el desarrollo cognitivo; los conceptos clave y características de esta teoría son la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que es uno de los conceptos más importantes de Vygotsky, alude a la distancia entre el nivel de desarrollo actual de un niño (lo que puede hacer solo) y el grado de desenvolvimiento potencial (lo que puede hacer con ayuda). Este concepto destaca la importancia de la mediación en el aprendizaje, donde los educadores o compañeros más competentes pueden guiar al niño a través de tareas que están más allá de su capacidad actual, facilitando así su desarrollo cognitivo; la mediación implica el uso de herramientas culturales y sociales, como el lenguaje, para facilitar el aprendizaje. Vygotsky argumenta que el lenguaje no solo es un medio de comunicación, sino también una herramienta fundamental para el pensamiento. La mediación puede incluir instrucciones, demostraciones y apoyo emocional, lo que permite a los niños internalizar nuevas habilidades y conocimientos; la construcción social del conocimiento, sosteniendo que el conocimiento se construye socialmente a través de interacciones con otros. Este proceso implica que los individuos no solo absorben información, sino que participan activamente en la creación y transformación del conocimiento dentro de su contexto cultural (Alharbi, 2022).

Teorías motivacionales: esta teoría sugiere que el juego es un factor motivacional fundamental en el que se disfruta de la participación por sí misma y no por recompensas externas; se satisfacen necesidades psicológicas como la competencia, la autonomía y el control a través del juego; y el juego estimula la curiosidad, la creatividad y el deseo de aprender (Cheung et al., 2023).

Teorías del desarrollo social y emocional: esta teoría hace hincapié en que el juego promueve 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 la gestión de las emociones; y la mejora de la autoconfianza y la identidad personal a través del juego (Greenberg, 2023).

Las actividades lúdicas se caracterizan por la creación de procesos interactivos y constructivos donde la relación entre profesor, alumno y contenido se crea en un ambiente particularmente dinámico y actual (Coni, 2021).

Este sistema lúdico representa un conjunto de estrategias que favorece la realización de actividades con medios lúdicos, didácticos y permite la difusión de nuevos conocimientos y experiencias: la sistematicidad es la condición para que cada una de las actividades se complemente y explote sistemáticamente, comportándose cada actividad como un subsistema donde las actividades se siguen secuencialmente sin cambios que puedan afectar los resultados y la eficacia esperada. La flexibilidad es la característica que permite a profesores y alumnos integrar nuevos recursos didácticos y tecnológicos al sistema, tomando en cuenta los avances que en estas áreas se dan día a día y a disposición de quienes lo necesiten, y adecuando el tiempo que se disponga para su implementación (Miranda y Wahyudin, 2023).

La adaptabilidad es la cualidad con la que un sistema se adapta a los momentos de su implementación y al contexto en el que se utiliza, aunque está diseñado para llevarse a cabo de acuerdo con las instrucciones de los profesores en cada bloque de contenido curricular, es decir, cada actividad está estrechamente relacionada con el contenido apropiado, puede implementarse en el momento que el profesor considere necesario y adecuado (Miranda y Wahyudin, 2023).

Las dimensiones son conceptos abstractos que nos ayudan a describir las propiedades básicas de un objeto o sistema; en el caso de las actividades recreativas, estas dimensiones son: la dimensión de interacción se refiere a los procesos de comunicación y relación que se establecen entre los niños, los profesores y el entorno; también es un intercambio dinámico que prioriza el aprendizaje de los niños, su desarrollo social y emocional; que a través de la interacción los niños construyen significados, desarrollan habilidades sociales, aprenden a cooperar y a resolver problemas juntos; esta dimensión incluye tanto la comunicación verbal como la no verbal y se enriquece con actividades lúdicas, colaborativas y exploratorias (Howe et al., 2022).

Las dimensiones de empatía y asertividad son dos habilidades sociales esenciales que están entrelazadas en el desarrollo infantil; donde la empatía significa la capacidad de empatizar con otra persona, de comprender sus sentimientos y perspectivas; el asertividad significa expresar los pensamientos y sentimientos propios de forma clara y respetuosa sin herir a los demás. En un contexto educativo, fomentar la empatía y la asertividad permite a

los niños establecer relaciones sanas, resolver conflictos pacíficamente y desarrollar una imagen positiva de sí mismos (Hutt, 2022).

La capacidad de expresar y reconocer las propias emociones, así como las de los demás, es esencial para el bienestar emocional de los niños; en el contexto educativo, se fomenta a través de una variedad de actividades que promueven la conciencia emocional, como el reconocimiento de las emociones a través de imágenes, juegos de rol, cuentos y expresiones artísticas; además, al aprender a reconocer y expresar sus emociones de manera adecuada, los niños desarrollan las habilidades para regular sus emociones y establecer relaciones más satisfactorias (Abdalkareem et al., 2021).

La dimensión de resolución de conflictos es una habilidad social esencial que los niños necesitan desarrollar para resolver las situaciones conflictivas que surgen en sus interacciones con los demás. Se promueve en el ámbito educativo a través de actividades que enseñan a los niños a reconocer los problemas, expresar sus sentimientos con firmeza, buscar soluciones alternativas y llegar a acuerdos. La resolución pacífica de conflictos contribuye a crear un clima positivo de convivencia y a construir relaciones basadas en el respeto y la cooperación (Sutapa et al., 2021).

Las habilidades sociales están definidas como “una variedad de competencias que las personas necesitan para llevarse bien con los demás, contribuir de manera activa y positiva en entornos sociales y formar y mantener relaciones, ayudan a los niños a evaluar un entorno y luego elegir acciones que se adapten a esa situación o interacción social” (Powers, 2021).

Las habilidades sociales son un conjunto de destrezas conductuales adquiridas que abarcan facetas conductuales, cognitivas y afectivas; la principal característica de estas destrezas es que se obtienen básicamente a partir del aprendizaje, de modo que no pueden contemplarse como un atributo de la personalidad (Khusnidakhon, 2021).

La competencia social se define como la aptitud del individuo para relacionarse con los demás de forma aceptable en un contexto concreto en el que existe un claro beneficio mutuo, la inclusión de las destrezas sociales en los procesos institucionales favorece la vida del menor en la institución y favorece su desarrollo (Mannix, 2022).

Sobre las características de las habilidades sociales, estas son la comunicación verbal mediante la cual expresan sus necesidades, ideas y emociones de forma clara y comprensible, como usar el lenguaje para saludar, pedir, agradecer, y hacer preguntas y no verbal que se manifiesta en la interpretación de gestos, expresiones faciales y contacto visual para comunicarse, como entender que una sonrisa significa alegría y que fruncir el ceño indica

enojo. Otra característica es la cooperación que se manifiesta en su habilidad de compartir, colaborar, respetar. También es característica la manifestación de empatía, como reconocer emociones, mostrar compasión, Otras son la capacidad de resolución de conflictos, y el autocontrol que es la regulación de sus emociones y seguir instrucciones (Powers, 2021).

Respecto a las teorías que respaldan la variable habilidades sociales, el desarrollo social, o teoría de la socialización según Erik Erikson, la teoría de Erikson es también una teoría de las habilidades en cada etapa de la vida, las personas también desarrollan un conjunto de habilidades específicas, o para que los niños crezcan emocionalmente, deben desarrollar una cierta secuencia de habilidades, que es la base de la socialización de los niños, para que puedan desarrollar su identidad personal de una manera saludable (Tettey et al., 2023). Según Alwaely et al. (2021) en la fase de la vida en la que el individuo ha alcanzado la competencia adecuada, el individuo tendrá una percepción de dominio que denomina auto poder.

Teoría del aprendizaje social según Bandura, también conocida como modelo cognitivo social, plantea que el aprender es un procedimiento cognitivo que se produce en un contexto social; esto significa que los individuos aprenden no solo a través de experiencias directas, sino también observar e imitar la conducta de otros (Koutroubas Galanakis, 2024).

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 (Bandura, 2023). Según Bandura (2023), el desenvolvimiento de las destrezas interpersonales en etapa preescolar se produce a través de cuatro mecanismos principales: observación, modelado, reforzamiento, y autorregulación.

Teoría de la inteligencia emocional (I.E.), la teoría de la inteligencia emocional (I.E), propuesta por Peter Salovey y Daniel Goleman, 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 destrezas interpersonales entre ello la empatía, la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo (Haruna y Mseti, 2024).

La teoría de Jean Piaget sobre el desarrollo cognitivo se vincula de manera significativa con las habilidades sociales, ya que ambas áreas abordan cómo los individuos interactúan y se adaptan a su entorno social. A continuación, se exploran las conexiones

entre estas dos temáticas. La teoría de Piaget también aborda la importancia de la sociabilización en el desarrollo moral y social. Según Piaget, los niños aprenden a respetar las normas sociales al interactuar con otros, lo que es esencial para desarrollar habilidades como la empatía y el asertividad. El respeto hacia los demás se convierte en un pilar fundamental para el desenvolvimiento de vínculos interpersonales saludables (Meadows, 2024).

La teoría de Piaget proporciona un marco valioso para entender cómo se desarrollan las destrezas interpersonales de los niños. A medida que avanzan a través de las etapas del desarrollo cognitivo, también mejoran su capacidad para interactuar con otros, resolver conflictos y adaptarse a diferentes contextos sociales. Este enfoque integrador resalta la importancia de considerar tanto el desarrollo cognitivo como el social en la educación y el acompañamiento de los niños, sus principios teóricos son: etapas del desarrollo cognitivo, procesos de adaptación, esquemas cognitivos, importancia del juego, y errores cognitivos como oportunidades (Meadows, 2024).

En el caso de los preescolares, la I.E. juega un papel fundamental en su desarrollo social y emocional, a medida que los niños aprenden a reconocer y regular sus propias emociones, también desarrollan la capacidad de comprender y responder a las emociones de los demás, esto les permite formar relaciones positivas con sus compañeros, maestros y familiares, y les ayuda a enfrentar situaciones desafiantes de manera adecuada (Zhi et al., 2024).

En cuanto al desarrollo social de los niños, cabe destacar que está mediado por características propias de su etapa evolutiva, como el egocentrismo, el aprendizaje por imitación, la adquisición de normas y la conciencia de que su comportamiento puede obtener una recompensa o castigo (Yuswandi et al., 2024).

Del mismo modo, el desarrollo moral, entendido como un aspecto central de la personalidad, desempeña un rol relevante, ya que es el que posibilita que se establezca la vinculación entre las responsabilidades sociales y las carencias propias y que estará condicionada al control interno (autonomía) y al control externo, existiendo múltiples destrezas sociales que son desarrollables en función de la edad, el entorno o el colectivo donde el individuo se desenvuelve (Hamdi et al., 2022).

Sobre las dimensiones de las habilidades sociales, estas son habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades conversacionales,

habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones, y habilidades de solución de problemas interpersonales (Putri y Salim, 2023).

Sobre la dimensión habilidades básicas de interacción social, son un conjunto de conductas y competencias que permiten a las personas comunicarse y relacionarse de manera efectiva en diversas situaciones sociales. Estas habilidades son fundamentales para establecer y mantener relaciones interpersonales saludables y satisfactorias, sus indicadores son : comunicación verbal y no verbal, escucha activa, empatía, asertividad e iniciación y mantenimiento de conversaciones que es saber cómo comenzar, sostener y finalizar una conversación es esencial para interactuar con otros en diferentes contextos sociales (Putri y Salim, 2023).

Sobre la dimensión Habilidades para hacer amigos, se refiere a un conjunto de competencias sociales que permiten a las personas establecer, desarrollar y mantener relaciones interpersonales positivas; estas habilidades son cruciales para interactuar de manera efectiva en diversos contextos sociales, ya sea en entornos informales, educativos o laborales, su desarrollo depende de estrategias para desarrollar esta habilidad como participar en actividades grupales como unirse a clubes o grupos con intereses similares puede facilitar el encuentro con personas afines, ser proactivo es decir no esperar a que otros se acerquen; tomar la iniciativa para iniciar conversaciones y proponer encuentros, practicar la cortesía lo que significa mostrar respeto y amabilidad hacia los demás puede abrir puertas a nuevas amistades y lo más importante mantener una actitud positiva, es decir optimista y abierto a nuevas experiencias puede atraer a otros (Putri y Salim, 2023).

Sobre la dimensión habilidades conversacionales, son un conjunto de competencias que permiten a las personas iniciar, mantener y finalizar conversaciones de manera efectiva. Estas habilidades son esenciales para la comunicación interpersonal, ya que facilitan la interacción social y contribuyen al desarrollo de relaciones significativas; esto significa iniciar conversaciones que es una habilidad para acercarse a otros y comenzar un diálogo. Esto puede incluir el uso de frases de apertura adecuadas y preguntas que inviten a la otra persona a participar; escucha activa que implica prestar atención genuina al interlocutor, mostrando interés por lo que dice. Esto puede manifestarse a través de gestos como asentir con la cabeza, mantener contacto visual y hacer preguntas de seguimiento; intercambio de información que esta referida a la capacidad para compartir pensamientos y experiencias personales, así como formular preguntas que fomenten la revelación de información por parte del otro; el manejo del turno de palabra referido a saber cuándo hablar y cuándo

escuchar es crucial para mantener un flujo conversacional equilibrado. Esto incluye evitar interrupciones y dar espacio al otro para expresarse; el uso del lenguaje no verbal como la expresión facial, el tono de voz y la postura, complementa el mensaje verbal y puede influir en la interpretación del mismo y la finalización de conversaciones, es decir saber cómo concluir una conversación de manera respetuosa y adecuada, resumiendo los puntos tratados o proponiendo un próximo encuentro (Putri y Salim, 2023).

Sobre la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones, son competencias emocionales que permiten a las personas comprender, expresar y regular sus propias emociones y las de los demás; estas habilidades son fundamentales para la interacción social y el bienestar emocional, ya que influyen en cómo nos relacionamos con los demás y en nuestra capacidad para manejar situaciones sociales. Sus características son: identificar y reconocer emociones que se refiere a comprender lo que sentimos en diferentes situaciones, así como reconocer las emociones en los demás. Esto incluye la conciencia emocional, que es la habilidad para percibir y comprender las propias emociones y las de otros; expresar emociones lo que significa comunicar de manera efectiva lo que sentimos, utilizando tanto el lenguaje verbal como no verbal, esto implica ser capaz de articular pensamientos y sentimientos de forma clara y adecuada y regular emociones que implica manejar las emociones de manera efectiva, lo que incluye la capacidad de controlar impulsos, calmarse en situaciones de estrés y mantener un equilibrio emocional siendo crucial para evitar reacciones desproporcionadas o inapropiadas (Putri y Salim, 2023).

Sobre la dimensión habilidades de solución de problemas interpersonales son un conjunto de competencias que permiten a las personas identificar, evaluar y resolver conflictos o desacuerdos que surgen en las interacciones sociales; estas habilidades son fundamentales para mantener relaciones saludables y efectivas, ya que facilitan la comunicación y la cooperación entre individuos; esto significa tener las siguientes capacidades identificar conflictos, analizar situaciones, generar alternativas, evaluar consecuencias, implementar soluciones y reflexionar y aprender (Putri y Salim, 2023).

La comunicación como habilidad social, hace referencia a las actividades durante las cuales las personas transmiten o reciben información de los demás sobre sus emociones, necesidades, opiniones o conocimientos y se comunica a través de una variedad de lenguajes, ya sean hablados, escritos o corporales; hay 3 elementos esenciales que intervienen en el proceso de comunicación, que son el emisor, el receptor y el mensaje (Maksum et al., 2021).

Esta comunicación debe darse a través de la capacidad de comunicarse eficazmente, la fluidez y coherencia de lo que se comunica, la comunicación con los adultos, la coherencia de la actitud con lo que se expresa, el respeto por las opiniones y palabras de la otra persona, y una actitud de escucha, tolerancia y solidaridad (Bandura, 2023).

El desarrollo de las habilidades comunicativas tiene lugar desde los primeros años de vida, fundamentalmente a partir de la sociabilización y la interrelación con otras personas y el contexto circundante en general; la comunicación incluye no sólo el lenguaje verbal, sino también el lenguaje corporal y el lenguaje escrito a través de los cuales se pueden manifestar emociones, sensaciones y opiniones (Goleman, 2021).

La resolución de conflictos se entiende como la capacidad de ‘ generar mentalmente múltiples categorías de soluciones, como en la lluvia de ideas, el proceso implica la libertad de explorar sin cerrar prematuramente las opiniones discrepantes y sin autocensura, el principio es generar ideas a partir de un repertorio de posibles soluciones (Santamaría et al., 2021).

Este proceso implica desarrollar habilidades como responder a situaciones frustrantes, responder a la adversidad, comunicarse, valorar y crear alternativas, responder a la presión de los compañeros, resolver los propios conflictos y proponer formas de avanzar. Estas habilidades sociales son fundamentales en la vida cotidiana de las personas, porque en las relaciones con los demás siempre pueden surgir dificultades, no tienen por qué ser graves, pero hay que resolverlas reconociendo errores, aciertos y soluciones (Clinton, 2024).

Sobre las estrategias de mejora de las habilidades sociales, estas se basan en cuatro pilares, el primero ser un modelo para seguir, es decir mostrar comportamientos sociales positivos en tus interacciones con los demás. El segundo pilar es fomentar el juego que es esencial para el desarrollo social porque proporciona oportunidades para que los niños interactúen y aprendan a cooperar. El tercero, enseñar habilidades específicas cómo saludar, pedir ayuda, compartir y resolver conflictos de forma pacífica y brindar refuerzo positivo elogiando y animando a los niños cuando muestren comportamientos sociales positivos (Clinton, 2024).

Sobre la incidencia de los juegos en el desarrollo social, estos presentan aspectos positivos como el desarrollo social como Cooperación y trabajo en equipo debido a que muchos juegos, especialmente los multijugadores, requieren que los jugadores colaboren y trabajen juntos para alcanzar un objetivo común, esto fomenta la comunicación, la negociación, la coordinación y el respeto por los roles y habilidades de cada uno. Un segundo

aspecto positivo es la comunicación dado que promueven la comunicación entre jugadores, lo que puede mejorar la expresión oral y escrita, la escucha activa y la capacidad de interpretar señales no verbales. Una tercera incidencia positiva es la empatía y perspectiva dado que algunos juegos permiten a los jugadores experimentar diferentes roles y perspectivas, lo que puede ayudarles a desarrollar empatía y comprender mejor las emociones y motivaciones de los demás. Un cuarto aspecto muy importante es el desarrollo en la habilidad de resolución de conflictos ya que los jugadores deben resolver conflictos y tomar decisiones en situaciones complejas, esto puede ayudarles a desarrollar habilidades de negociación, pensamiento crítico y toma de decisiones y sobre todo el cumplimiento de reglas. Finalmente incide en el desarrollo de liderazgo porque requieren que los jugadores asuman roles de liderazgo, lo que puede fomentar el desarrollo de habilidades como la organización, la toma de iniciativa y la motivación de un equipo (Adipat et al., 2021).

Sobre las deficiencias de habilidades sociales estas se manifiestan de 5 principales maneras, la primera es el aislamiento y retraimiento que se manifiesta en que el niño evita el contacto con otros niños y prefiere jugar solo, se muestra tímido o ansioso en situaciones sociales, incluso con personas familiares, tiene dificultades para iniciar o mantener una conversación, no muestra interés en participar en juegos o actividades grupales; la segunda, dificultades en la comunicación que se manifiesta en que presenta problemas para expresar sus necesidades y emociones de forma clara, no comprende las señales sociales, como las expresiones faciales o el lenguaje corporal, interrumpe constantemente o habla en momentos inapropiados y tiene un tono de voz inadecuado (muy alto o muy bajo). La tercera, es la falta de cooperación y empatía que se manifiesta en que no comparte juguetes ni materiales con otros niños, tiene dificultades para seguir reglas y turnos en los juegos, muestra poca o ninguna empatía hacia los demás, no se interesa por los sentimientos o necesidades de los otros; la cuarta es que en muchos caso puede mostrar agresividad o comportamiento disruptivo, que se manifiesta en que se muestra agresivo física o verbalmente con otros niños, tiene rabietas frecuentes o reacciones desproporcionadas ante la frustración, presenta dificultades para controlar sus impulsos, no respeta los límites ni las normas sociales; y, una quinta que se muestra en una baja autoestima y ansiedad social, que se manifiesta en el niño tiene una imagen negativa de sí mismo, se siente inseguro y ansioso en situaciones sociales, evita el contacto visual y se muestra retraído, expresa miedo al rechazo o a la crítica de los demás (Kutnick, 2021).

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque, tipo

Según su finalidad fue aplicada, porque de acuerdo a CONCYTEC (2018) es el tipo de indagación que buscar resolver problemas específicos o aplicar conocimientos existentes para mejorar la práctica en un campo o área particular, en este estudio, el problema busca mejorar las destrezas a través de tácticas lúdicas. Según el enfoque de investigación fue cuantitativa, porque se recogió y valoro las variables mediante información numérica, utilizando el tratamiento estadístico descriptivo e inferencial, permitiendo medir variables (Hernández y Mendoza, 2018).

2.2 Diseño de investigación

El estudio fue de diseño experimental, de tipo preexperimental, porque se hizo una preprueba y post prueba, para ver cómo influye las actividades lúdicas (variable independiente) y habilidades sociales (variable dependiente) en alumnos de 4 años de una institución educativa inicial.

$$\mathbf{M: O1 \rightarrow X \rightarrow O2}$$

Donde:

M: Estudiantes de 4 años aula honradez

O1: Habilidades sociales antes

X: Aplicación de actividades lúdicas

O2: Habilidades sociales después

El alcance de la investigación se vio limitada porque se utilizó un diseño preexperimental, sin grupo control, lo que dificulta la atribución causal de los resultados a las actividades lúdicas implementadas, además la ausencia de un grupo control limita la comparación de los resultados con un grupo similar que no haya recibido las actividades lúdicas.

2.3 Población, muestra y muestreo

La población estuvo compuesta por los alumnos de educación inicial del aula de 4 años que son 25 niños.

Para los criterios de inclusión se consideraron los alumnos que asisten regularmente. Para los criterios de exclusión se consideró a los alumnos que tienen

límite de inasistencias durante el periodo de estudio, alumnos con características especiales.

Tabla 1

Población.

Aula 4 años	Niños	Niñas	Total
Honradez	12	13	25
Lealtad	7	18	26
Alegría	10	16	26
TOTAL	29	47	77

Nota: Elaborada por la autora en base a nóminas de matrícula de la I.E.I. Nª 252 "NIÑO JESÚS"

La muestra fue por conveniencia, y se aplicó a 25 niños de 4 años del aula denominada Honradez de la I.E. Nª 252 "Niño Jesús" del distrito de Trujillo, provincia de Trujillo, Región La Libertad.

Tabla 2

Muestra.

Aula	Niños	Niñas	Total
4 años	12	13	25

Nota: Elaborada por la autora.

El muestreo es no probabilístico por ser de subtipo por conveniencia; ya que este último se refiere a un grupo de participantes seleccionados no por métodos aleatorios, sino por su accesibilidad, disponibilidad o disposición a participar en el estudio según (Latpate et al., 2021). En el contexto de la investigación se refiere a un tipo de muestreo probabilístico en el que los participantes (en este caso, niños de 4 años de una institución educativa en Trujillo, 2024) son seleccionados por su accesibilidad y disponibilidad, más que por un criterio aleatorio o representativo de toda la población.

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación, la observación es una herramienta fundamental para recopilar información de manera

objetiva; esta técnica se utiliza para generar un conocimiento amplio sobre un tema en particular, puede ser utilizada para realizar estudios de campo, investigar comportamientos, entender mejor los problemas y sus causas, conocer las condiciones y necesidades específicas de un grupo, entre otros (Díaz, 2023).

Como instrumento se aplicó la ficha de observación de habilidades sociales – 2024, creada por Corzo (2020), adaptada por Rosmery Analí Avalos Cerquera, la cual consta de 5 dimensiones: habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades conversacionales, habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones, habilidades de solución de problemas interpersonales.

Lista de cotejo para evaluar las actividades lúdicas mediante sesiones de aprendizaje creado por la misma autora de la investigación, distribuida en las dimensiones: Interacción, empatía – asertividad, expresión y reconocimiento de emociones, resolución de conflictos.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Las técnicas estadísticas utilizadas fueron: la estadística descriptiva posibilita la caracterización de variables y sus magnitudes a partir de representaciones de frecuencias y diagramas de sus categorías. Las inferencias se usan para probar hipótesis, constatar la normalidad de la muestra y, en este estudio, para indicar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente, usándose la prueba T Student (normal) o prueba de Wilconxon (no normal) (SPSS Versión 23.0) (Pérez, 2012).

2.6 Aspectos éticos en investigación

La actividad de la investigación científica y tecnológica se realiza en la Universidad del Perú no sólo con el mandato legal contenido en el artículo 5° de la Ley N° 30220, Ley Universitaria UCT, que señala que la universidad está llamada a contribuir decisivamente al desarrollo de la sociedad, por lo que no sólo deben regularse los procedimientos, para garantizar que estos estudios se desarrollen y publiquen de manera efectiva, sino también el comportamiento de las personas que realizan los estudios para que se realicen de manera precisa, tales como docentes, estudiantes de pregrado y postgrado y personal de apoyo administrativo, también se

encuentra en concordancia con la Resolución del Consejo Universitario No 143 – 2019/UCT-CU (UCT, 2019). El comportamiento ético es crucial para que la investigación sea eficaz para la sociedad; no se pueden permitir réplicas parciales o totales de la investigación, no se pueden vulnerar los derechos humanos en general y los específicamente diseñados, los derechos de los menores, de los ancianos o de las personas con discapacidad; no se puede practicar la discriminación y fomentar situaciones que perjudiquen a una persona o grupo social en particular, no se puede utilizar la investigación para buscar o conseguir financiación. Valorar al investigador y a la universidad que representa es lo más valioso que debemos valorar y alentar a todos los miembros de la comunidad universitaria.

III. RESULTADOS

Tabla 3

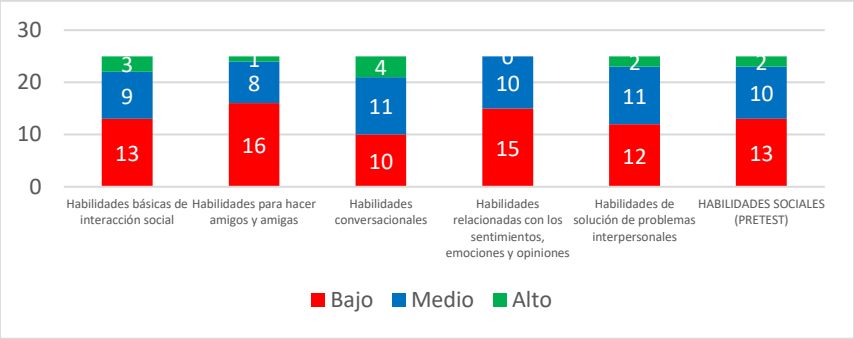
Nivel de las habilidades sociales (Pretest).

Categoría	H. básicas de interacción social		H. para hacer amigos y amigas		Habilidades conversacionales		H. vinculadas a los sentimientos, emociones y opiniones		H. de solución de problemas interpersonales		Habilidades sociales (pretest)	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Bajo	13	52.0%	16	64.0%	10	40.0%	15	60.0%	12	48.0%	13	52.0%
Medio	9	36.0%	8	32.0%	11	44.0%	10	40.0%	11	44.0%	10	40.0%
Alto	3	12.0%	1	4.0%	4	16.0%	0	0.0%	2	8.0%	2	8.0%
Total	25	100.0%	25	100.0%	25	100.0%	25	100.0%	25	100.0%	25	100.0%

Nota. Fuente resultados obtenidos.

Figura 1

Habilidades sociales (Pretest).



Nota. Fuente tabla 3.

Interpretación

En la tabla 3 se aprecia el nivel de habilidades sociales pretest con un 52% (13 niños) bajo, disminuyendo 40% (10 niños) medio y 8% (2 niños) alto. A nivel dimensional, la dimensión H. básicas de interacción social destacó 52% (13) bajo, 36% (9) medio y 12% (3) alto. Las H. para hacer amigos y amigas 64% (16) bajo, 32% (8) medio y 4% (1) alto. Las H. conversacionales 40% (10) bajo, 44% (11) medio y 16% (4) alto. Las H. relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones 60% (15) bajo y 40% (10) medio. Y las H. de solución de problemas interpersonales 48% (12) bajo, 44% (11 niños) medio y 8% (2) alto.

Tabla 4

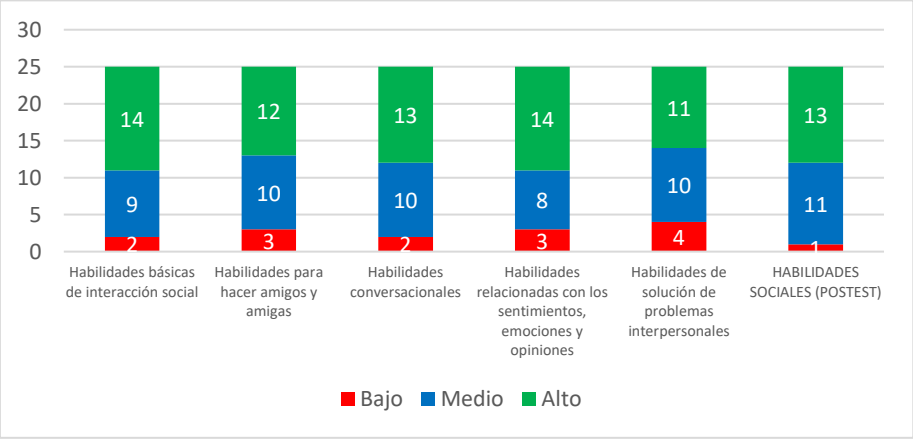
Nivel de habilidades sociales (Postest).

Categoría	H. básicas de interacción social		H. para hacer amigos y amigas		Habilidades conversacionales		H. relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones		H. de solución de problemas interpersonales		Habilidades sociales (postest)	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Bajo	2	8.0%	3	12.0%	2	8.0%	3	12.0%	4	16.0%	1	4.0%
Medio	9	36.0%	10	40.0%	10	40.0%	8	32.0%	10	40.0%	11	44.0%
Alto	14	56.0%	12	48.0%	13	52.0%	14	56.0%	11	44.0%	13	52.0%
Total	25	100.0%	25	100.0%	25	100.0%	25	100.0%	25	100.0%	25	100.0%

Nota. Resultados obtenidos.

Figura 2

Nivel de habilidades sociales (Postest).



Nota. Fuente tabla 4.

Interpretación

En la tabla 4 se aprecia el nivel de habilidades sociales postest, con un 4% (1 niño) bajo, incrementándose 44% (11 niños) medio y 52% (13 niños) alto. A nivel dimensional, la dimensión habilidades básicas de interacción social mostro 8% (2 infantes) bajo, 36% (9) medio y 56% (14) alto. Las H. para hacer amigos y amigas 12% (3) bajo, 40% (10) medio y 48% (12) alto. Las H. conversacionales 8% (2) bajo, 40% (10) medio y 52% (13) alto. Las H. vinculas a los sentimientos, emociones y opiniones 12% (3) bajo, 32% (8) medio y 56% (14 niños) alto. Y las habilidades de solución de problemas interpersonales 16% (4) bajo, 40% (10 niños) medio y 44% (11) alto.

Prueba de HE 1:

H1: Existe diferencia entre la dimensión habilidades básicas de interacción social antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades básicas de interacción social después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Ho: No existe diferencia entre la dimensión habilidades básicas de interacción social antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades básicas de interacción social después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Tabla 5

Prueba Wilcoxon para muestras emparejadas de las H. básicas de interacción social antes y después.

Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	**Prueba**	**Sig.**	**Decisión**
1	La mediana de diferencias entre habilidades básicas de interacción social - pretest y habilidades básicas de interacción social - postest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.

Nota. Fuente procesamiento de resultados de encuesta mediante el programa SPSS.

Interpretación

En la tabla 5 se muestra p = 0.000 menor que 0.05, aceptando la hipótesis alternativa; por lo tanto: Existe diferencia entre la dimensión habilidades básicas de interacción social antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades básicas de interacción social después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2024.

Prueba de HE 2:

H1: Existe diferencia entre la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Ho: No existe diferencia entre la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Tabla 6

Prueba Wilcoxon para muestras emparejadas entre habilidades para hacer amigos y amigas antes y después.

Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	**Prueba**	**Sig.**	**Decisión**
1	La mediana de diferencias entre habilidades para hacer amigos y amigas - pretest y habilidades para hacer amigos y amigas - postest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.

Nota. Fuente procesamiento de resultados de encuesta mediante el programa SPSS.

Interpretación

En la tabla 6 se muestra p = 0.000 menor que 0.05, aceptando la hipótesis alternativa; por lo tanto: Existe diferencia entre la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Prueba de HE 3:

H1: Existe diferencia entre la dimensión habilidades conversacionales antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades conversacionales después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Ho: No existe diferencia entre la dimensión habilidades conversacionales antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades conversacionales después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Tabla 7

Prueba Wilcoxon para muestras emparejadas entre la dimensión habilidades conversacionales antes y después.

Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	**Prueba**	**Sig.**	**Decisión**
1	La mediana de diferencias entre Habilidades conversacionales - pretest y Habilidades conversacionales - postest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.

Nota. Fuente procesamiento de resultados de encuesta mediante el programa SPSS.

Interpretación

En la tabla 7 se muestra p = 0.000 menor que 0.05, aceptando la hipótesis alternativa; por lo tanto: Existe diferencia entre la dimensión habilidades conversacionales antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades conversacionales después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Prueba de HE 4:

H1: Existe diferencia entre la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Ho: No existe diferencia entre la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Tabla 8

Prueba Wilcoxon para muestras emparejadas entre H. relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones antes y después.

Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	**Prueba**	**Sig.**	**Decisión**
1	La mediana de diferencias entre habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones - pretest y Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones - postest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.

Nota. Fuente procesamiento de resultados de encuesta mediante el programa SPSS.

Interpretación

En la tabla 8 se muestra p = 0.000 menor que 0.05, aceptando la hipótesis alternativa; por lo tanto: Existe diferencia entre la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Prueba de HE 5:

H1: Existe diferencia entre la dimensión habilidades de solución de problemas interpersonales antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades de solución de problemas interpersonales después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Ho: No existe diferencia entre la dimensión habilidades de solución de problemas interpersonales antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades de solución de problemas interpersonales después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Tabla 9

Prueba Wilcoxon para muestras emparejadas entre H. de solución de problemas interpersonales antes después.

Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	**Prueba**	**Sig.**	**Decisión**
1	La mediana de diferencias entre Habilidades de solución de problemas interpersonales - pretest y Habilidades de solución de problemas interpersonales - postest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.
Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,050.				

Nota. Fuente procesamiento de resultados de encuesta mediante el programa SPSS.

Interpretación

En la tabla 9 se muestra p = 0.000 menor que 0.05, aceptando la hipótesis alternativa; por lo tanto: Existe diferencia entre la dimensión habilidades de solución de problemas interpersonales antes de la implementación de actividades lúdicas y la dimensión habilidades de solución de problemas interpersonales después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Tabla 10

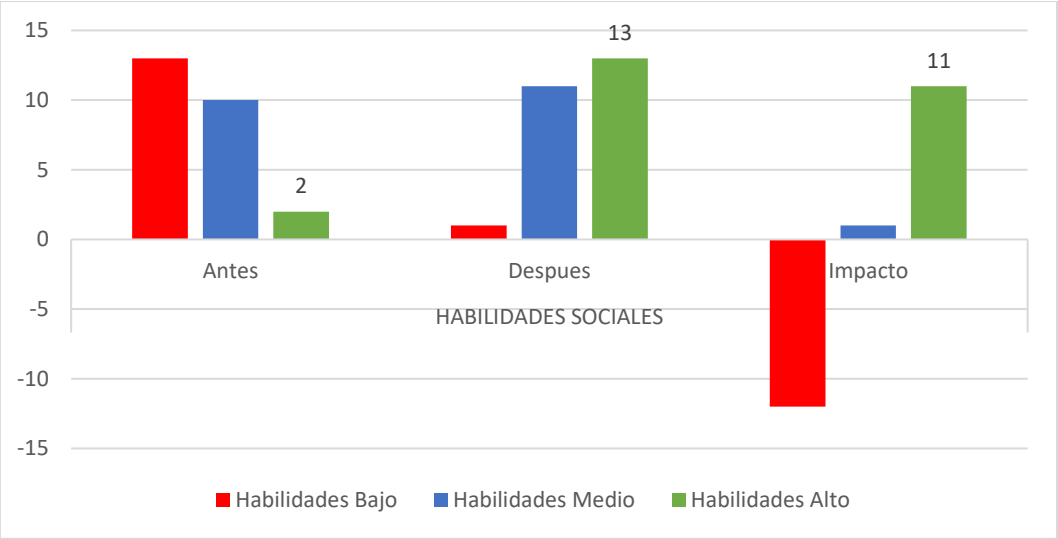
Nivel de impacto entre habilidades sociales (PRETEST) y (POSTEST).

Categoría		HABILIDADES SOCIALES		
		Pretest	**Post test**	**Impacto**
Frecuencia	Bajo	13	1	-12
	Medio	10	11	1
	Alto	2	13	11
%	Bajo	52%	4%	-48%
	Medio	40%	44%	4%
	Alto	8%	52%	44%

Nota. A=Antes, D=Después, I=Impacto.

Figura 3

Nivel de impacto entre habilidades sociales (antes) y habilidades sociales (después).



Nota. Fuente tabla 10.

Interpretación

En la tabla 10 se parecía el impacto de las habilidades sociales, el impacto fue de -48% en la categoría bajo, 4% en la categoría medio y 44% en la categoría alto.

Tabla 11

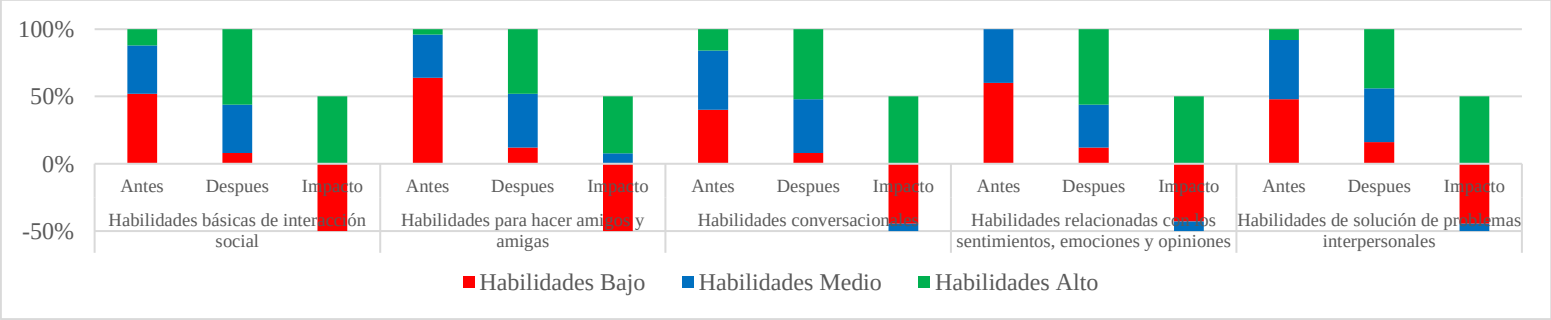
Nivel de impacto entre las dimensiones de habilidades sociales (PRETEST) y las dimensiones de habilidades sociales (POSTEST).

Categoría		H. básicas de interacción social			H. para hacer amigos y amigas			H. conversacionales			Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones			Habilidades de solución de problemas interpersonales		
		Antes	Después	Impacto	Antes	Después	Impacto	Antes	Después	Impacto	Antes	Después	Impacto	Antes	Después	Impacto
Frecuencia	Bajo	13	2	-11	16	3	-13	10	2	-8	15	3	-12	12	4	-8
	Medio	9	9	0	8	10	2	11	10	-1	10	8	-2	11	10	-1
	Alto	3	14	11	1	12	11	4	13	9	0	14	14	2	11	9
%	Bajo	52%	8%	-44%	64%	12%	-52%	40%	8%	-32%	60%	12%	-48%	48%	16%	-32%
	Medio	36%	36%	0%	32%	40%	8%	44%	40%	-4%	40%	32%	-8%	44%	40%	-4%
	Alto	12%	56%	44%	4%	48%	44%	16%	52%	36%	0%	56%	56%	8%	44%	36%

Nota. A=Antes, D=Después, I=Impacto.

Figura 4

Nivel de impacto en las dimensiones de habilidades sociales (antes) y (después).



Nota. Fuente tabla 11.

Interpretación

En la tabla 11, se aprecia el nivel de habilidades básicas de interacción social, con un impacto -44% en la categoría bajo, y 44% alto. Las H. para hacer amigos y amigas, un impacto -52% bajo, 8% medio y 44% alto. Las H. conversacionales impacto -32% bajo, -4% medio y 36% alto. Las H. relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones impacto -48% bajo, -8% medio, y 56% alto. Y la dimensión habilidades de solución de problemas interpersonales impacto -32% bajo, -4% medio y 44% alto.

Siguiendo el diseño de investigación **O_1 → X → O_2,** se determinó las habilidades sociales antes y después de las actividades lúdicas (apartado 3.1). La demostración de la eficacia de las actividades lúdicas está demostrada si existe diferencia estadística significativa entre las habilidades sociales antes (Anexo 10) y las habilidades sociales después (Anexo 10), para lo cual los resultados se sometieron a la Prueba Wilcoxon para muestras emparejadas, lo cual se planteó las siguientes hipótesis.

Se determinó la distribución de datos mediante la prueba de Shapiro Wix por ser n < que 50.

Tabla 12

Prueba de distribución de datos.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	**gl**	**Sig.**
Habilidades Básicas IS pretest	,752	25	,000
Habilidades Amigos pretest	,671	25	,000
Habilidades Conversacionales pretest	,794	25	,000
Habilidades Sentimientos pretest	,625	25	,000
Habilidades Problemas Interpersonales pretest	,756	25	,000
HABILIDADES SOCIALES PRETEST	,744	25	,000
Habilidades Básicas IS postest	,727	25	,000
Habilidades Amigos postest	,767	25	,000
Habilidades Conversacionales postest	,744	25	,000
Habilidades Sentimientos postest	,732	25	,000
Habilidades Problemas Interpersonales postest	,785	25	,000
HABILIDADES SOCIALES POSTEST	,721	25	,000
DIFERENCIA	,547	25	,000

Nota: se utilizó la prueba de Shapiro Wix por ser la población menor de 50.

Los resultados muestran que los datos no tienen distribución normal por lo que se usó la prueba de Wilcoxon para las demostraciones de hipótesis.

Prueba de HG:

H1: Existe diferencia entre la variable habilidades sociales antes de la implementación de actividades lúdicas y la variable habilidades sociales después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Ho: No existe diferencia entre la variable habilidades sociales antes de la implementación de actividades lúdicas y la variable habilidades sociales después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

Tabla 13

Prueba Wilcoxon para muestras emparejadas entre habilidades sociales antes y después.

Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	**Prueba**	**Sig.**	**Decisión**
1	La mediana de diferencias entre HABILIDADES SOCIALES PRETEST y HABILIDADES SOCIALES POSTEST es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.

Nota. Fuente procesamiento de resultados de encuesta mediante el programa SPSS.

Interpretación

En la tabla 13 se muestra p = 0.000 menor que 0.05, aceptado la hipótesis alternativa; por lo tanto: Existe diferencia entre la variable habilidades sociales antes de la implementación de actividades lúdicas y la variable habilidades sociales después de la implementación de actividades lúdicas en niños de 4 años.

IV. DISCUSIÓN

Respondiendo al objetivo general se determinó la eficacia de las actividades lúdicas en la mejora del desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2024, encontrándose que el nivel de habilidades altas se incrementó en un 44% y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un 48%, resultados que fueron validados a través de la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$).

Estos resultados coinciden con los hallados por Tersi y Matsouka (2020), quien encontró que mayoría de los niños, tanto en el grupo experimental como en el grupo de control, obtuvieron puntuaciones que los clasificaron en el nivel promedio de habilidades sociales. Sin embargo, de acuerdo con los resultados del post test de la subescala 'Externalizing Problems' (U=112.500, p=.017) y el total de 'Problems Behavior' (U=119.500, p=.028) mostraron diferencias estadísticamente significativas entre los grupos, quien sostiene que esto se basa en que las habilidades lúdicas son esenciales para el desenvolvimiento de las destrezas interpersonales en los niños, ya que el juego les proporciona un espacio seguro y natural para experimentar, interactuar y aprender. En este contexto se destaca la importancia de las actividades didácticas como una herramienta práctica para los educadores en la promoción del desarrollo social; donde los educadores pueden diseñar y aplicar actividades lúdicas que se adapten a las necesidades específicas de sus estudiantes, creando un entorno de aprendizaje inclusivo y positivo, esto no solo mejora las destrezas interpersonales de los infantes, sino que también contribuye a un ambiente escolar más armonioso y colaborativo. Los resultados de esta investigación se alinean con teorías como del aprendizaje social de Bandura (2023), que postula que la conducta se aprende mediante la observación y la imitación de modelos, en este contexto, las actividades lúdicas proporcionaron un contexto en el que los niños podían observar e imitar comportamientos sociales positivos, facilitando así el desenvolvimiento de las destrezas interpersonales. Además, la teoría del desarrollo de Lev Vygotsky citado en Alharbi (2022), enfatiza cuán importante es el juego en el desenvolvimiento cognitivo y social de los niños, también sustentó los hallazgos de este estudio, según Vygotsky, el juego es una actividad central en la infancia que permite a los niños practicar e internalizar nuevas habilidades sociales en un ambiente seguro y controlado.

Referente al primer objetivo específico, se identificó el nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de 4 años de una I.E. Trujillo, 2024. Encontrándose que el nivel de habilidades sociales altas se incrementó en un 44% y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un -48%, resultados que fueron validados a través de la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$).

Estos resultados coinciden con Castro (2021), quien utilizó el método de Spearman para confirmar las hipótesis (Rs = 0,367**, p_valor = 0,008 < 0,05) con una pequeña correlación positiva y un margen de error < 0,05, concluyendo que v1 = juego simbólico está positivamente relacionado con v2 = habilidades sociales, infiriendo que esto se debe a que desarrolla el trabajo en equipo dado que muchos juegos requieren que los niños colaboren para alcanzar un objetivo común; esto les enseña a compartir ideas, negociar roles y trabajar juntos de forma efectiva; otro aspecto muy importante es el aprendizaje de respeto por las reglas, ya que juegos tienen reglas que los niños deben seguir para que la actividad sea justa y divertida, esto les ayuda a comprender la importancia de las normas sociales y a respetar los límites de los demás. Asimismo, el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años es crucial para su crecimiento integral, ya que estas habilidades les permiten interactuar de manera efectiva con sus compañeros, adultos y el entorno en general; a esta edad, los niños están en una etapa de rápido desarrollo cognitivo, emocional y social, y las habilidades sociales juegan un papel fundamental en su capacidad para aprender y adaptarse a diferentes situaciones. Desde una perspectiva teórica, la investigación se sustentó en la teoría del desarrollo de Lev Vygotsky citado en Alharbi (2022), quien destaca la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños, Vygotsky argumenta que el juego permite a los niños internalizar y practicar habilidades sociales en un entorno seguro y controlado; en este sentido, las actividades lúdicas implementadas en esta investigación proporcionaron un contexto rico para que los niños exploraran y desarrollaran estas habilidades, facilitando el aprendizaje y la práctica de comportamientos prosociales.

Referente al segundo objetivo especifico, se identificó la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades básicas de interacción social de las habilidades sociales en niños de 4 años de una I.E. de Trujillo, 2024, encontrándose que el nivel de habilidades altas se incrementó en un 44% y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un 52%, resultados que fueron validados a través de la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$).

Estos resultados convergen con Castro (2021) y Chávez (2021), quienes expresan que las actividades didácticas son esenciales en el desarrollo infantil, no solo por su capacidad de entretener, sino también por su impacto significativo en el desarrollo de habilidades interpersonales. Mediate el juego, los infantes aprenden a interactuar con su entorno y con otros, desarrollando competencias que serán fundamentales a lo largo de su vida. Por otro lado, el desenvolvimiento de las destrezas interpersonales de los infantes de cuatro años es crucial para su crecimiento integral y su capacidad para relacionarse de manera efectiva con los demás; a esta edad, los niños están en una etapa de rápido desarrollo cognitivo, emocional y social, y las destrezas interactivas sociales juegan un papel fundamental en su capacidad para aprender, adaptarse y prosperar en diversos entornos. Por otro lado, las destrezas básicas de interacción social, como el uso del lenguaje verbal y no verbal, son esenciales para que los niños puedan comunicarse eficazmente con sus pares y adultos; a esta edad, los niños están aprendiendo a expresar sus pensamientos, emociones e insuficiencias de manera más clara y efectiva, estas habilidades de comunicación son fundamentales para formar y mantener relaciones positivas, resolver conflictos y colaborar en actividades grupales. Estos resultados están sintonizados con la teoría del aprendizaje social de Bandura (2023), que postula que los niños aprenden comportamientos sociales a través de la observación y la imitación de modelos; en este contexto, en las actividades lúdicas implementadas, los niños tuvieron la oportunidad de observar y emular comportamientos prosociales de sus compañeros y educadores, lo que facilitó el desenvolvimiento de sus propias destrezas sociales, este amaestramiento vicario es esencial para la adquisición de competencias sociales y emocionales en la primera infancia.

Referente al tercer objetivo especifico, se identificó la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas de las habilidades sociales en niños de 4 años de una I.E. de Trujillo, 2024, encontrándose que el nivel de habilidades altas se incrementó en un 44% y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un 48%, resultados que fueron validados a través de la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$).

Esto resultados sintoniza con Castro (2021) y Gonzales (2022), quienes señalan que las actividades lúdicas no solo son una fuente de diversión para los niños, sino que también son una herramienta poderosa para el desenvolvimiento de destrezas interpersonales, fomentar el juego en la infancia es crucial para el desenvolvimiento integral del infante, a fin de prepararlos para ser adultos competentes y emocionalmente saludables, esto porque

en particular a través del juego, los niños experimentan diferentes roles y perspectivas, lo que les ayuda a desarrollar empatía, entender y compartir los sentimientos de otros es una habilidad social clave. En este sentido, el desenvolvimiento de destrezas para hacer amigos y amigas en niños de cuatro años es fundamental para su crecimiento integral, ya que estas habilidades facilitan la creación de relaciones interpersonales saludables y enriquecedoras; a esta edad, los niños están en una fase crucial de su desarrollo social, emocional y cognitivo, y la capacidad para formar amistades es una parte esencial de este proceso. Estos resultados están relacionados con la teoría del desarrollo de Lev Vygotsky citado en Alharbi (2022), quien resalta la importancia del juego en el desarrollo social y cognitivo de los niños, Vygotsky argumentó que el juego es una actividad central en la infancia, permitiendo a los niños practicar y consolidar nuevas habilidades sociales en un entorno seguro y controlado; en este contexto, las actividades lúdicas implementadas en esta investigación proporcionaron un contexto enriquecedor en el que los infantes exploran y desenvuelven las destrezas para hacer amigos.

Referente al cuarto objetivo específico, se identificó la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades conversacionales de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2024, encontrándose que el nivel de habilidades altas se incrementó en un 36 % y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un 32 %, resultados que fueron validados a través de la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$)

Estos resultados sintonizan con los hallados por Baca y Quispe (2023), quienes encontraron que el juego cooperativo como táctica favorece al progreso de la destrezas interpersonales, esto debido a que a través del juego, los niños se ven inmersos en situaciones que les exigen comunicarse, interactuar y negociar con otros, lo que promueve el desarrollo de habilidades clave para una comunicación efectiva, en muchos juegos, los niños deben expresar sus ideas, explicar sus estrategias o describir lo que están haciendo, esto les ayuda a organizar sus pensamientos y a comunicarlos de forma clara y coherente. Desde una perspectiva teórica, la investigación se basó en la teoría del desarrollo de Lev Vygotsky citado en Alharbi (2022), que enfatiza la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños. Vygotsky sostiene que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo infantil, ya que permite a los niños explorar roles sociales, practicar habilidades de comunicación y adquirir conocimientos de manera interactiva; en este contexto, las

actividades lúdicas implementadas en esta investigación proporcionaron un entorno propicio para que los niños desarrollaran y practicaran sus habilidades conversacionales, lo que resultó en mejoras significativas.

En cuanto al quinto objetivo específico, se identificó la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2024., encontrándose que el nivel de habilidades altas se incrementaron en un 56% y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un 48%, resultados que fueron validados a través de la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$), lo que converge con los resultados hallados por Del Rio (2022), quien documenta la existencia de un vínculo entre las destrezas interpersonales y el juego cooperativo en términos de valor ($r=.862$, $p=.000$), lo que implica que las destrezas interpersonales y el juego cooperativo son de alta importancia, se infiere que es debido a que a través del juego, los pequeños exploran y experimentan un amplio rango de emociones de forma segura y natural, lo que les permite comprenderlas, gestionarlas y expresarlas de manera adecuada, al jugar, los niños experimentan alegría, tristeza, frustración, miedo, entusiasmo y muchas otras emociones, esto les ayuda a identificar y comprender sus propios sentimientos y los de los demás. Través del juego, los infantes expresan sus emociones con palabras, lo que les ayuda a comunicar sus necesidades y a conectar con los demás. En este sentido, los resultados obtenidos se alinean con la teoría del desarrollo emocional de John Bowlby citado en Jones et al. (2019), que subraya la importancia de las relaciones afectivas en el desarrollo social y emocional de los niños; en este contexto, las actividades lúdicas proporcionaron un entorno seguro donde los niños pudieron expresar y gestionar sus emociones, desarrollando así habilidades esenciales para la interacción social. Bowlby sostiene que un apego seguro fomenta la confianza y la competencia emocional, aspectos que fueron evidentes en el perfeccionamiento de las destrezas sociales de los infantes.

Referente al sexto objetivo específico, se identificó la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades de solución de problemas interpersonales de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2024. encontrándose que el nivel de habilidades altas se incrementaron en un 36% y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un 32%, resultados que fueron validados a través de

la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$), resultados que sintonizan con Chávez y Torres (2021), encontraron que los infantes pueden relacionarse fácilmente con otros niños, respetan y escuchan las opiniones de los demás y reaccionan con calma ante cualquier problema, los juegos requieren que los niños esperen su turno, sigan instrucciones y controlen sus reacciones, esto les ayuda a desarrollar el autocontrol y a regular su comportamiento, llevando a situaciones de conflicto que surgen durante el juego permiten a los niños aprender a negociar, a expresar sus opiniones de forma respetuosa y a buscar soluciones pacíficas. En el contexto de las actividades lúdicas, los niños tienen la oportunidad de observar cómo otros resuelven problemas interpersonales y de imitar estas conductas; además, la interacción con otros niños durante el juego les permite practicar y afinar sus propias habilidades sociales. Desde una perspectiva teórica, la investigación se basó en la teoría del aprendizaje social de Bandura (2023), la cual fue relevante en la comprensión de cómo los infantes adquieren destrezas de solución de problemas mediante la observación y la imitación, en este contexto, las actividades lúdicas permitieron a los niños observar y emular comportamientos prosociales de sus compañeros y educadores, facilitando el desenvolvimiento de sus propias destrezas de solución de problemas; este aprendizaje vicario es esencial para la adquisición de competencias sociales y emocionales en la primera infancia.

V. CONCLUSIONES

Respecto al objetivo general se determinó la eficacia de las actividades lúdicas en la mejora del desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2024, encontrándose que el nivel de habilidades altas se incrementó en un 44% y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un 48%, resultados que fueron validados a través de la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$).

Respecto al primer objetivo específico, se identificó el nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2024. Encontrándose que el nivel de habilidades sociales altas se incrementó en un 44% y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un -48%, resultados que fueron validados a través de la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$).

Respecto al segundo objetivo específico, se identificó la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades básicas de interacción social de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2024, encontrándose que el nivel de habilidades altas se incrementó en un 44% y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un 44%, resultados que fueron validados a través de la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$).

Respecto al tercer objetivo específico, se identificó la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2024. encontrándose que el nivel de habilidades altas se incrementó en un 44% y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un 52%, resultados que fueron validados a través de la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$).

Respecto al cuarto objetivo específico, se identificó la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades conversacionales de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2024, encontrándose que el nivel de habilidades altas se incrementó en un 36 % y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un 32 %, resultados que fueron validados a través de la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$).

Respecto al quinto objetivo específico, se identificó la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de

Trujillo, 2024, encontrándose que el nivel de habilidades altas se incrementó en un 56% y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un 48%, resultados que fueron validados a través de la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$).

Respecto al sexto objetivo específico, se identificó la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades de solución de problemas interpersonales de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2024. encontrándose que el nivel de habilidades altas se incrementó en un 36% y el nivel de habilidades sociales bajas disminuyo en un 32%, resultados que fueron validados a través de la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$).

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda la integración continua de actividades lúdicas en el currículo de educación inicial, esto asegurará una mejora continua y sostenida en las habilidades sociales de los niños.

Se sugiere proporcionar formación y capacitación continua a los educadores sobre el diseño e implementación de actividades lúdicas, esto les permitirá crear y adaptar actividades que se alineen con las necesidades específicas de sus estudiantes, maximizando así el impacto positivo en el desarrollo de habilidades sociales.

Se recomienda implementar un sistema de evaluación y seguimiento continuo para monitorear el progreso de los niños en el desarrollo de sus habilidades sociales, esto permitirá realizar ajustes oportunos a las actividades lúdicas y garantizar que los objetivos educativos se están cumpliendo de manera efectiva.

Se sugiere involucrar a las familias en el proceso educativo mediante la promoción de actividades lúdicas en el hogar, proporcionando a los padres y cuidadores recursos y orientación sobre cómo fomentar el juego y la interacción social positiva en casa lo cual puede complementar y reforzar el aprendizaje escolar.

Se recomienda fomentar la creación de entornos de aprendizaje enriquecedores y seguros donde los niños se sientan cómodos para explorar, interactuar y aprender, estos entornos deben estar diseñados para promover la interacción social, el juego cooperativo y la expresión emocional.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abdalkareem, S., Abdalla, N., & 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

Acuña, Y. J., & Salas, C. M. (2024). *Talleres recreativos para fortalecer la inteligencia emocional en niños de Tercer Grado de Educación Primaria de la I.E. San Nicolás—Chiclayo* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/13254

Adelman, M., & Lemos, R. (2021). *Managing for Learning: Measuring and Strengthening Education Management in Latin America and the Caribbean*. World Bank Publications. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2A8uEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Economic+for+Latin+America+and+the+Caribbean+in+education+children&ots=v4v8aCsJ06&sig=jf6gM_QmB4CapFUsxzUo7qrTST0#v=onepage&q=Economic%20for%20Latin%20America%20and%20the%20Caribbean%20in%20education%20children&f=false

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, *4*(3), 542–552.

Alharbi, M. O. (2022). Teachers and Children's Play: Exploring Practices Through an Analysis of Vygotsky and Piaget Theories. *The Educational Review, USA*, *6*(11), 668–674. http://dx.doi.org/10.26855/er.2022.11.001

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.

BID. (2022). *Educación Empoderando a los niños y jóvenes de América Latina y el Caribe para el siglo XXI*. https://www.iadb.org/es/quienes-somos/topicos/educacion

Buehl, D. (2023). *Classroom Strategies for Interactive Learning*. Taylor & Francis.

Bynoe, N. K., & Thompson, A. (2023). *The Gift of Playful Learning: A Guide for Educators*. Default- TCM.

Cano, J. L., Isaza, G. D., & Valencia, J. D. (2023). El juego como estrategia didáctica para la construcción de habilidades sociales en los niños de la comuna 20 de la ciudad de Cali (The game as a didactic strategy for the construction of social skills in the children of the 20 communes of the city of Cali). *Retos*, *48*, 261–270.

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

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

Chávez, R. M. (2021). *Habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años de I.E.I Las Palmera de Puerto Maldonado, 2021* [Tesis Titulación, Universidad Nacional Amazónica de Madre De Dios]. http://repositorio.unamad.edu.pe/handle/20.500.14070/762

Cheung, M. L., Leung, W. K. S., Chang, L. M. K., & Shi, S. (2023). Driving loyalty intentions of mobile games: A motivation theory perspective. *Quality & Quantity*, *57*(4), 657–682. https://doi.org/10.1007/s11135-021-01120-y

Clinton, G. (2024). *Conflict Resolution: Ways to Resolve Conflict in Families, Workplace and Society and to Promote Peace and Tranquility*. Amazon Digital Services LLC - Kdp.

CONCYTEC. (2018). *Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica—Reglamento renacyt*. https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf

Coni, R. &. (2021). *Actividades Didácticas con Carros para Aprender a Usar Las Tijeras | Recortar, Pegar y Colorear | Libro de Recortables para niños de 3 años de Edad*. Independently Published.

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

Csönge, T. (2025). (PDF) Objects Really Matter: Ludo-Representationalism and the Reality of Digital Games. *ResearchGate*, *7*, 16–33. https://doi.org/10.34135/actaludologica.2024-7-SI.16-33

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

Delgado, N., Loeza, M., Gómez, F., & Jiménez, S. (2024). (PDF) Creatividad y ambientes virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *ResearchGate*. https://doi.org/10.25009/cpue.v0i12.53

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

Elizalde, C. I. (2021). *Modelo de capacitación docente en habilidades sociales, basado en la teoría de Kolb para fortalecer competencias comunicativas en niños 5 años en una institución educativa del cantón Daule*. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/index.php/Record/UCVV_36f07d8d0b4efaf41f957ca0ad3a09ec

Gajardo, marcela. (2022). *Desarrollo educativo en América Latina. Tendencias globales, desafíos regionales* (pp. 103–122). https://www.researchgate.net/profile/Arcelia-Martinez-Bordon/publication/361289237_Politicas_reformas_y_evaluacion_educativas_en_Mexico_y_America_Latina_Balance_y_perspectivas_a_futuro/links/63c62556d7e5841e0bd4bc55/Politicas-reformas-y-evaluacion-educativas-en-Mexico-y-America-Latina-Balance-y-perspectivas-a-futuro.pdf#page=103

Giulia, P., & Yagmur, O. (2022). *Handbook of Research on Play Specialism Strategies to Prevent Pediatric Hospitalization Trauma*. IGI Global.

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

Greenberg, M. T. (2023). *Evidence for Social and Emotional Learning in Schools*. Learning Policy Institute. https://eric.ed.gov/?id=ED630374

Hamdi, M., Sultoni, S., & Sukma, A. (2022). The Role of Family, School, and Society in Moral Development and Character Building Elementry School Age Children. *Jurnal Prajaiswara*, *3*(2), Article 2. https://doi.org/10.55351/prajaiswara.v3i2.53

Haruna, D., & Mseti, S. (2024). Emotional Intelligence: Concept, Theoretical Perspectives and Its Relevance on Job Performance. *East African Journal of Interdisciplinary Studies*, *7*(1), Article 1. https://doi.org/10.37284/eajis.7.1.1817

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

Howe, N., Paine, A. L., Ross, H. S., & Recchia, H. (2022). Sibling Relations in Early and Middle Childhood. En *The Wiley-Blackwell Handbook of Childhood Social Development* (pp. 443–458). John Wiley & Sons, Ltd. https://doi.org/10.1002/9781119679028.ch24

Hutt, S. J. (2022). *Juego, exploración y aprendizaje: Una historia natural de la educación preescolar* (1ª ed.). https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781003324751/play-exploration-learning-john-hutt-stephen-tyler-corinne-hutt-helen-christopherson

Jeong, J., Franchett, E. E., Oliveira, C. V. R. de, Rehmani, K., & Yousafzai, A. K. (2021). Parenting interventions to promote early child development in the first three years of life: A global systematic review and meta-analysis. *PLOS Medicine*, *18*(5), e1003602. https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1003602

Joas, J., & Möhler, E. (2021). Maternal Bonding in Early Infancy Predicts Childrens' Social Competences in Preschool Age. *Frontiers in Psychiatry*, *12*. https://doi.org/10.3389/fpsyt.2021.687535

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

Khusnidakhon, K. (2021). The Importance of Enhancing Social Skills of Preschoolers. *European Scholar Journal*, *2*(3), 74–78.

Killen, R., & O'Toole, M. (2023). *Effective Teaching Strategies 8e*. Cengage AU. https://books.google.es/books?id=LemmEAAAQBAJ&dq=Teaching+strategies&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Koutroubas, V., & Galanakis, M. (2024). (PDF) Bandura's Social Learning Theory and Its Importance in the Organizational Psychology Context. *ResearchGate*, *12*, 315–322.

Kutnick, P. (2021). La vida social en la escuela primaria: Hacia un concepto relacional de habilidades sociales para su aplicación en el aula. En *El niño social*. https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315784748-9/social-life-primary-school-towards-relational-concept-social-skills-use-classroom-peter-kutnick-iain-manson

Latpate, R., Kshirsagar, J., Gupta, V. K., & Chandra, G. (2021). *Advanced Sampling Methods*. Springer Nature.

Likhar, A., Baghel, P., & Patil, M. (2022). Early Childhood Development and Social Determinants. *Cureus*, *14*(9), e29500. https://doi.org/10.7759/cureus.29500

Maksum, A., Widiana, I. W., & Marini, A. (2021). Path Analysis of Self-Regulation, Social Skills, Critical Thinking and Problem-Solving Ability on Social Studies Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, *14*(3), 613–628.

Mannix, D. (2022). *Social Skills Activities for Secondary Students with Special Needs*. John Wiley & Sons.

Manzano, A., Camacho, P., Guerrero, M. A., Guerrero, L., Alias, A., Aguilar, J. M., & Trigueros, R. (2021). Development and Validation of a Questionnaire on Motivation for Cooperative Playful Learning Strategies. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *18*(3), Article 3. https://doi.org/10.3390/ijerph18030960

Meadows, L. (2024). *Jean Piagets theory of Cognitive Development*. https://www.structural-learning.com/post/jean-piagets-theory-of-cognitive-development-and-active-classrooms

MINEDU. (2021). *Guía de orientaciones para la atención educativa de niñas y niños de 0 a 5 años* [Señales de alerta en el desarrollo infantil]. Ministerio deEducación. https://repositorio.perueduca.pe/recursos/2022/i-senales-alerta-desarrollo-infantil.pdf

MINEDU. (2022). *Orientaciones para el desarrollo educación básica alternativa: Programa de habilidades socioemocionales*. https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/8955/Programa%20de%20habilidades%20socioemocionales%20orientaciones%20para%20el%20desarrollo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Miranda, J. A., & Wahyudin, A. Y. (2023). Pre-service teachers' strategies in improving students' speaking skills. *Journal of English Language Teaching and Learning*, *4*(1), Article 1. https://doi.org/10.33365/jeltl.v4i1.3132

Otero, R. M., Ocampos, S., Sandoval, A., & Elguera, S. M. (2023a). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(4), Article 4. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6957

Otero, R. M., Ocampos, S., Sandoval, A., & Elguera, S. M. (2023b). 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

Pérez HE. (2012). *Estadística para las ciencias sociales del comportamiento y de la salud*. CENGAGE Learning. https://www.uv.mx/rmipe/files/2015/09/Estadistica-para-las-ciencias-sociales-del-comportamiento-y-de-la-salud.pdf

Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2024). Handbook of GameBased Learning. *Handbook of Game-Based Learning*, *14*(2), 1–9. https://doi.org/10.26529/cepsj.1910

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.

Putri, D., & Salim, N. (2023). The Influence of Playgrounds on Early Childhood Social Skills. *JHSS (Journal of Humanities and Social Studies)*, *7*(2), Article 2. https://doi.org/10.33751/jhss.v7i2.8638

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

Rabasco, M. E., Ullauri, J. G., & Aldaz, A. V. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: Una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Dominio de las Ciencias*, *9*(2), Article 2.

Rautakoski, P., Ursin, P. af, Carter, A. S., Kaljonen, A., Nylund, A., & Pihlaja, P. (2021). Communication skills predict social-emotional competencies. *Journal of Communication Disorders*, *93*, 106138. https://doi.org/10.1016/j.jcomdis.2021.106138

Ray, D. C. (2022). *Playful Education: Using Play Therapy Strategies to Elevate Your Classroom*. Taylor & Francis.

Rothstein, J. D., Buckland, A. J., Gagnier, K., Ochoa, M., Allen-Valley, A., Jivapong, B., Cabrera, L. Z., Leontsini, E., & Fisher, K. R. (2021). Assessing the play and learning environments of children under two years in peri-urban Lima, Peru: A formative research study. *BMC Public Health*, *21*(1), 108. https://doi.org/10.1186/s12889-020-10119-3

Sandoval, M. L. (2021). *Estudios de las habilidades sociales en niños de edad preescolar* [Tesis Licenciada, Universidad Catolica Santo Toribio de Mogrovejo]. http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3264

Santamaría, M. B., Gilar, R., Pozo, T., & Castejón, J. L. (2021). Teaching Socio-Emotional Competencies Among Primary School Students: Improving Conflict Resolution and Promoting Democratic Co-existence in Schools. *Frontiers in Psychology*, *12*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.659348

Sorin, M. (2021). Training skills – interdisciplinary perspectives. *LIMBA ŞI LITERATURA – REPERE IDENTITARE ÎN CONTEXT EUROPEAN*, *28*, 241–245. https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1051907

Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity. *Children*, *8*(11), Article 11. https://doi.org/10.3390/children8110994

Tersi, M., & Matsouka, O. (2020). Improving Social Skills through Structured Playfulness Program in Preschool Children. *International Journal of Instruction*, *13*(3), 259–274. https://doi.org/10.29333/iji.2020.13318a

Tettey, E., Sarfo-Mensah, A., & Agyekumwaa, E. J. (2023). Probable Causes And Strategies to Address The Issue of High Rate of Debauchery Among The Youth: With Reference to Erik Erikson's Fifth Stage of Psychosocial Theory of Personality Development. *Britain International of Humanities and Social Sciences (BIoHS) Journal*, *5*(2), Article 2. https://doi.org/10.33258/biohs.v5i2.898

Üçler, M., Pregl, O., Polakova, N., & Urbanovich, H. (2024). Transformation of Adults as Transformational Learners. *Andragogy Adult Education and Social Marketing*, *4*(4), Article 4. https://doi.org/10.15503/andr2024.1

UCT. (2019). *Código de ética. Aprobado mediante Resolución de Consejo Universitario N° 143- 2019/UCT-CU*. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. https://www.uct.edu.pe/images/transp/CDIGO_DE_TICA_INSTITUCIONAL_VERSIN_10_13072020_COVID.pdf

UNESCO. (2021). *Evaluación de impacto y desarrollo de las habilidades socioemocionales de Cimientos Uruguay—UNESCO Biblioteca Digital*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378136

Vilchis, D. A. (2023). *Habilidades sociales: Respeto colaboración y normas de convivencia* [Tesis Licenciada, Universidad Pedagógica Nacional]. http://rixplora.upn.mx/jspui/handle/RIUPN/143922

Yuswandi, Y., Musri, M., Resiani, B., & Gustryanti, K. (2024). Association between duration of gadget use and social development in school-age children. *Malahayati International Journal of Nursing and Health Science*, *7*(4), Article 4. https://doi.org/10.33024/minh.v7i4.285

Zhi, R., Wang, Y., & Wang, Y. (2024). The Role of Emotional Intelligence and Self-efficacy in EFL Teachers' Technology Adoption. *The Asia-Pacific Education Researcher*, *33*(4), 845–856. https://doi.org/10.1007/s40299-023-00782-6

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información

Ficha de observación de habilidades sociales - 2024

FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES - 2024

Estimado docente, agradezco su colaboración por su aporte con la investigación que tiene como objetivo determinar las habilidades sociales de la institución educativa donde estudia. Esta ficha de observación lo responderá por cada alumno que tenga

Nª de orden: ……
nombre del alumno:…… Sección:……

Marque una "X" en la calificación según el ítem:
MA= *Muy adecuado /* ***BA***= *Bastante adecuado /* ***A*** *= Adecuado /* ***PA***= *Poco adecuado /* ***NA***= *No adecuado*

No adecuado	Poco adecuado	Adecuado	Bastante adecuado	Muy adecuado
NA	PA	A	BA	MA
1	2	3	4	5

	Ítems	Calificación				
Nª		MA	BA	A	PA	NA
1	Se ríe con otras personas cuando es oportuno					
2	Saluda de modo adecuado a otras					
3	Se presenta ante otras personas cuando es necesario.					
4	Pide favores a otras personas cuando es necesario					
5	Hace elogios, cumplidos, alabanzas y dice cosas positivas a otras personas.					
6	Inicia juego y otras actividades con otros niños y niñas.					
7	Se une a otros niños y están jugando realizando una actividad.					
8	Pide ayuda a cuando lo necesita. otras personas					
9	Inicia conversaciones con otros niños y niñas					
10	Cuando mantiene una conversación con otras personas participa activamente (cambia de tema, interviene en la conversación, etc.).					
11	Cuando charla con otros niños y niñas, termina la conversación de modo adecuado.					
12	Se une a la conversación que mantienen otros niños y niñas.					
13	Se dice a si mismo cosas positivas.					
14	Expresa adecuadamente a los demás sus emociones y sentimientos agradables y positivos (alegría, felicidad, placer…)					
15	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría…)					
16	Defiende y reclama sus derechos ante los demás.					
17	Identifica los conflictos que se le presentan cuando se relaciona con					
18	Ante un problema con otro/a niño/busca y genera varias soluciones posibles.					
19	Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, anticipa las probables consecuencias de sus propios actos.					
20	Ante un problema con otros/as chicos/as, elige alternativa de solución efectiva y justa para las personas implicadas.					

Anexo 2: Ficha técnica

Ficha técnica de la ficha de observación de habilidades sociales – 2024

FICHA TÉCNICA	
Nombre:	Ficha de observación de habilidades sociales - 2024
Autor:	(Corzo, 2020)
Adaptación:	Br. Rosmery Analí Avalos Cerquera
Dirigido a :	Alumnos del aula de 4 años en una institución educativa.
Administración:	Individual por cada alumno que tiene el docente
Tiempo de aplicación:	2 minutos durante el desarrollo de la sesión
Ámbito de aplicación:	Observación docente del alumno

Escala de ítem

No adecuado	Poco adecuado	Adecuado	Bastante adecuado	Muy adecuado
NA	PA	A	BA	MA
1	2	3	4	5

Escala de dimensión

Dimensión	ítems	Rango de puntaje	Categorías
Habilidades básicas de interacción social	4	4-20	Bajo = 4-10 Medio = 11 – 15 Alto = 16-20
Habilidades para hacer amigos y amigas	4	4-20	Bajo = 4-10 Medio = 11 – 15 Alto = 16-20
Habilidades conversacionales.	4	4-20	Bajo = 4-10 Medio = 11 – 15 Alto = 16-20
Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	4	4-20	Bajo = 4-10 Medio = 11 – 15 Alto = 16-20
Habilidades de solución de problemas interpersonales.	4	4-20	Bajo = 4-10 Medio = 11 – 15 Alto = 16-20

Escala de Variable

Dimensiones	ítems	Rango de puntaje	Categorías
5	20	20-100	Bajo = 20-50 Medio = 51 – 75 Alto = 76-100

Dimensión	Indicadores		Ítems
Habilidades básicas de interacción social	Sonreír con otras personas	1	Se ríe con otras personas cuando es oportuno
	Saludar	2	Saluda de modo adecuado a otras
	Presentación	3	Se presenta ante otras personas cuando es necesario.
	Pedir favores	4	Pide favores a otras personas cuando es necesario
Habilidades para hacer amigos y amigas	Hace elogios, cumplidos, etc.	5	Hace elogios, cumplidos, alabanzas y dice cosas positivas a otras personas.
	Se une al juego con otros niños	6	Inicia juego y otras actividades con otros niños y niñas.
		7	Se une a otros niños y están jugando realizando una actividad.
	Pide ayuda	8	Pide ayuda a cuando lo necesita. otras personas
Habilidades conversacionales.	Inicia, mantiene conversaciones	9	Inicia conversaciones con otros niños y niñas
		10	Cuando mantiene una conversación con otras personas participa activamente (cambia de tema, interviene en la conversación, etc.).
		11	Cuando charla con otros niños y niñas, termina la conversación de modo adecuado.
		12	Se une a la conversación que mantienen otros niños y niñas.
Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	Decirse cosas positivas	13	Se dice a si mismo cosas positivas.
	Expresar sus emociones	14	Expresa adecuadamente a los demás sus emociones y sentimientos agradables y positivos (alegría, felicidad, placer…)
	Respuesta a las emociones de los demás	15	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría…)
	Reclama sus derechos	16	Defiende y reclama sus derechos ante los demás.
Habilidades de solución de problemas interpersonales.	Identificación de conflictos	17	Identifica los conflictos que se le presentan cuando se relaciona con
	Búsqueda de soluciones	18	Ante un problema con otro/a niño/busca y genera varias soluciones posibles.
	Problemas con otros niños	19	Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, anticipa las probables consecuencias de sus propios actos.
	Búsqueda de soluciones	20	Ante un problema con otros/as chicos/as, elige alternativa de solución efectiva y justa para las personas implicadas.

Anexo 3: Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Actividades lúdicas	Las habilidades sociales abarcan una variedad de competencias que las personas necesitan para llevarse bien con los demás, contribuir de manera activa y positiva en entornos sociales y formar y mantener relaciones, ayudan a los niños a evaluar un entorno y luego elegir acciones que se adapten a esa situación o interacción social (Powers, 2021 p12).	Esta variable se mide mediante ficha de observación para evaluar las actividades lúdicas a través sesiones de aprendizaje.	Interacción	No aplica	No aplica	Ficha de observación para evaluar las actividades lúdicas mediante sesiones de aprendizaje	Ordinal
			Empatía – asertividad	No aplica	No aplica		Nominal
			Expresión y reconocimiento de emociones	No aplica	No aplica		Ordinal
			Resolución de conflictos	No aplica	No aplica		Ordinal
Habilidades sociales	Conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación; generalmente, posibilitan la resolución de los problemas inmediatos como la probabilidad de reducir problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros (Powers, 2021).	Categoría alcanzada en ficha de observación de habilidades sociales – 2024 evaluadas por el docente a cada alumno individual	Habilidades básicas de interacción social	Sonreír con otras personas Saludar Presentación Pedir favores	1,2,3,4	Ficha de observación de habilidades sociales	Ordinal
			Habilidades para hacer amigos y amigas	Hace elogios, cumplidos, etc. Se une al juego con otros niños Pide ayuda	5,6,7,8		Ordinal
			Habilidades conversacionales.	Inicia, mantiene conversaciones	9,10,11,12		Ordinal
			Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	Decirse cosas positivas Expresar sus emociones Respuesta a las emociones de los demás Reclama sus derechos	13,14,15,16		Ordinal
			Habilidades de solución de problemas interpersonales.	Identificación de conflictos Búsqueda de soluciones Problemas con otros niños Búsqueda de soluciones	17,18,19,20		Ordinal

Anexo 4: Carta de presentación

UCT
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

Trujillo, 20 de septiembre, 2024.

CARTA N°337-2024/UCT-FH
Director(a): LIC. JENNY RODRIGUEZ RODRIGUEZ
I.E. Nª 252 "NIÑO JESÚS" - TRUJILLO - UGEL 04 TSE
LA LIBERTAD. -

Asunto: PRESENTACIÓN DE LA ESTUDIANTE PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

Ante usted presento a la estudiante ***AVALOS CERQUERA ROSMERY ANALI,*** de la Carrera de ***EDUCACIÓN INICIAL***, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2024" en su institución los días de lunes a viernes desde el 04 hasta el 24 del mes octubre del presente año, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO · FACULTAD DE HUMANIDADES · DECANATO · BENEDICTO XVI

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva
Decano de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú www.uct.edu.pe

Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos

Institución Educativa Nª 252

Niño Jesús

Ministerio de Educación

"AÑO DEL BI CENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO".

CONSTANCIA

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 252 "NIÑO JESÚS".

HACE CONSTAR:

Que la Señorita **ROSMERY ANALI AVALOS CERQUERA**, alumna del X Ciclo de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, ha aplicado el instrumento de investigación de tesis denominado: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÒN EDUCATIVA DE TRUJILLO", realizado en nuestra institución, desde el 04 al 24 de Octubre del 2024. demostrando puntualidad, responsabilidad y entusiasmo en la realización de su trabajo de investigación, el cual lo culminó en forma satisfactoria.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que se estime conveniente.

Trujillo, 26 de Noviembre del 2024

I.E. N° 252 "NIÑO JESÚS" DIRECCIÓN Palermo - Trujillo

Lic. Jenny M. Rodríguez Rodríguez
DIRECTORA

Av. César Vallejo 611-Urb. Palermo-Telf. 044-320181-Trujillo
Email:10252ninojesus@hotmail.com

Anexo 6: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Rosmery Analí AVALOS CERQUERA; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TRUJILLO, 2024".

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento como tutor(a). y/o apoderado (a) de:…….. Estudiante de la Institución Educativa N° 252 "Niño Jesus" Trujillo.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:_____

FIRMA: ……

DNI:

Fecha: _____/_____/ 2024

Anexo 7: Asentimiento informado

ASENTIMIENTO INFORMADO

El propósito de esta ficha es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por la estudiante Rosmery Analí Avalos Cerquera de la Universidad Católica de Trujillo perteneciente al nivel inicial. El objetivo de este estudio es Determinar la eficacia de las actividades lúdicas en la mejora del desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024.

Si usted accede a que su hijo o hija participe en este estudio, se le pedirá que responda y realice algunas actividades académicas los cuales serán medidos y evaluados por dos instrumentos, una ficha de observación de habilidades sociales y una ficha de observación para evaluar las actividades lúdicas mediante sesiones de aprendizaje. Esto tomará aproximadamente de 30 a 60 minutos de tiempo. Lo que se obtenga como resultado durante este proceso de aplicación de los instrumentos será estrictamente confidencial.

La participación es este estudio es voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas a los dos instrumentos serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas de los instrumentos le parece incómoda a su niño o niña, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto voluntariamente que mi hijo o hija _____ _____ participe en esta investigación, conducida por la estudiante Rosmery Analí Avalos Cerquera. He sido informado (a) del propósito de este estudio, así como del tipo de participación que tendrá mi menor hijo o hija.

Me han indicado también que mi hijo o hija tendrá que responder con las instrucciones de los dos instrumentos, lo cual tomará aproximadamente de 30 a 60 minutos aproximadamente.

Reconozco que la información que mi hijo o hija provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirar a mi menor hijo o hija cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona o para mis estudiantes. De tener preguntas posteriormente sobre este estudio, puedo contactar a la maestra investigadora cuyo teléfono es xxx.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a la maestra investigadora o al teléfono anteriormente mencionado.

---	---	---
Nombre del apoderado	Firma del Participante	DNI

FECHA: _____/_____/2024

Anexo 8: Matriz de consistencia

Título	Formulación del problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TRUJILLO, 2024	**Problema general** ¿En qué medida la aplicación de las actividades lúdicas mejora el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024? **Problemas específicos** ¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024? ¿Cuál es la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades básicas de interacción social de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024? ¿Cuál es la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024? ¿Cuál es la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades conversacionales de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024? ¿Cuál es la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024? ¿Cuál es la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades de	**Hipótesis General** La aplicación de las actividades lúdicas mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024. **Hipótesis nula** La aplicación de las actividades lúdicas no mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024.	**Objetivo general** Determinar la eficacia de las actividades lúdicas en la mejora del desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024. **Objetivos específicos** Evaluar el nivel de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024. Examinar la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades básicas de interacción social de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024. Examinar la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024. Examinar la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades	**Variable Independiente:** Actividades lúdicas	Interacción Empatía – asertividad Expresión y reconocimiento de emociones Resolución de conflictos	**Tipo:** Aplicada. **Método:** Experimental **Diseño:** Preexperimental. **Población:** alumnos del aula de 4 años en una institución educativa. **Muestra:** alumnos del aula de 4 años en una institución educativa, que son 25 niños. **Técnicas:** Observación **Instrumento:** Ficha de observación de habilidades sociales 2024 **Métodos de análisis de investigación**:
				Variable dependiente: Habilidades sociales	Habilidades básicas de interacción social Habilidades para hacer amigos y amigas Habilidades conversacionales. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones. Habilidades de solución de problemas interpersonales.	

Título	Formulación del problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
	solución de problemas interpersonales de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024?		conversacionales de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024. Examinar la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024. Examinar la eficacia de las actividades lúdicas en la dimensión habilidades de solución de problemas interpersonales de las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2024.			Estadística descriptiva e inferencial

Anexo 9: MVE. Matriz de validación de expertos

Experto: Luz Elena Cotrina Vásquez de Vigo

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Luz Elena Cotrina Vásquez de Vigo

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **Ficha de Observación de Habilidades Sociales**, el cual está diseñado por la Br. Rosmery Anali Avalos Cerquera, con el propósito de medir las **habilidades sociales**, la cual será aplicado a los **estudiantes de 4 años del aula Honradez de la Institución Educativa Nº 252 Niño Jesús del distrito de Trujillo**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2024.**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de **Licenciada en Educación del Nivel Inicial.**

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una,varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinenciay congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Br. Rosmery Anali Avalos Cerquera

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Habilidades Sociales	Habilidades básicas de interacción social	- Se ríe con otras personas cuando es oportuno - Saluda de modo adecuado a otras - Se presenta ante otras personas cuando es necesario - Pide favores a otras personas cuando es necesario	1 - 4	X	
	Habilidades para hacer amigos y amigas	- Hace elogios, cumplidos, alabanzas y dice cosas positivas a otras personas. - Inicia juego y otras actividades con otros niños y niñas - Se uno a otros niños y están jugando realizando una actividad. - Pide ayuda a cuando lo necesita. otras personas	5 - 8	X	
	Habilidades conversacionales	- Inicia conversaciones con otros niños y niñas - Cuando mantiene una conversación con otras personas participa activamente (cambia de tema, interviene en la conversación, etc.). - Cuando charla con otros niños y niñas, termina la conversación de modo adecuado - Se une a la conversación que mantienen otros niños y niñas	9- 12	X	
	Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	- Se dice a si mismo cosas positivas. - Expresa adecuadamente a los demás sus emociones y sentimientos agradables y positivos (alegría, felicidad, placer…) - Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría…) - Defiende y reclama sus derechos ante los demás.	13 - 16	X	
	Habilidades de solución de problemas interpersonales	- Identifica los conflictos que se le presentan cuando se relaciona con otros niños - Ante un problema con otro/a niño/a, busca y genera varias soluciones posibles - Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, anticipa las probables consecuencias de sus propios actos - Ante un problema con otros/as chicos/as, elige una alternativa de solución efectiva y justa para las personas implicadas.	17-20	X	

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA *= Muy adecuado /* ***BA*** *= Bastante adecuado /* ***A*** *= Adecuado /* ***PA*** *= Poco adecuado /* ***NA*** *= No adecuado*

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variablede estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Se ríe con otras personas cuando es oportuno		X				
2	Saluda de modo adecuado a otras		X				
3	Se presenta ante otras personas cuando es necesario.		X				
4	Pide favores a otras personas cuando es necesario			X			
5	Hace elogios, cumplidos, alabanzas y dice cosas positivas a otras personas.			X			
6	Inicia juego y otras actividades con otros niños y niñas.		X				
7	Se uno a otros niños y están jugando realizando una actividad.			X			
8	Pide ayuda a cuando lo necesita. otras personas		X				
9	Inicia conversaciones con otros niños y niñas		X				
10	Cuando mantiene una conversación con otras personas participa activamente (cambia de tema, interviene en la conversación, etc.).		X				
11	Cuando charla con otros niños y niñas, termina la conversación de modo adecuado.		X				
12	Se une a la conversación que mantienen otros niños y niñas.		X				
13	Se dice a si mismo cosas positivas.			X			
14	Expresa adecuadamente a los demás sus emociones y sentimientos agradables y positivos (alegría, felicidad, placer...)		X				
15	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría...)		X				
16	Defiende y reclama sus derechos ante los demás.		X				
17	Identifica los conflictos que se le presentan cuando se relaciona con otros niños		X				
18	Ante un problema con otro/a niño/a, busca y genera varias soluciones posibles.		X				
19	Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, anticipa las probables consecuencias de sus propios actos.		X				
20	Ante un problema con otros/as chicos/as, elige una alternativa de solución efectiva y justa para las personas implicadas.		X				
	Total:		16	4			

Evaluado por: Luz Elena Cotrina Vásquez de Vigo **DNI:** 44377958 **Fecha:** 15 -06- 2024

Firma:

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, : Luz Elena Cotrina Vásquez de Vigo, con Documento Nacional de Identidad Nº 44377958, de profesión Licenciado en Educación del nivel inicial, grado académico de Magister Psicología Educativa, con código de colegiatura 1544377958, labor que ejerzo actualmente como Docente del Nivel Primaria en la Institución educativa San Martín de Porres – El Porvenir.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Ficha de Observación de Habilidades Sociales**, cuyo propósito es medir **las habilidades sociales**, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Nº 252 Niño Jesús del distrito de Trujillo**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems		x			
Amplitud del contenido a evaluar		x			
Congruencia con los indicadores		x			
Coherencia con las dimensiones		x			

Apreciación total:

Muy adecuado ( ) Bastante adecuado (x) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Trujillo, a los 15 días del mes de junio del 2024

Apellidos y nombres: Luz Elena Cotrina Vásquez de Vigo **DNI:** 44377958 **Firma:**

Experto: Milagros Jesús Asmat Zavaleta

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Milagros Jesús Asmat Zavaleta

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **Ficha de Observación de Habilidades Sociales**, el cual está diseñado por la Br. Rosmery Anali Avalos Cerquera, con el propósito de medir las **habilidades sociales**, la cual será aplicado a los **estudiantes de 4 años del aula Honradez de la Institución Educativa Nª 252 Niño Jesús del distrito de Trujillo**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2024.**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de **Licenciada en Educación del Nivel Inicial.**

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una,varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinenciay congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Br. Rosmery Anali Avalos Cerquera

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Habilidades Sociales	Habilidades básicas de interacción social	- Se ríe con otras personas cuando es oportuno - Saluda de modo adecuado a otras - Se presenta ante otras personas cuando es necesario - Pide favores a otras personas cuando es necesario	1 - 4	X	
	Habilidades para hacer amigos y amigas	- Hace elogios, cumplidos, alabanzas y dice cosas positivas a otras personas. - Inicia juego y otras actividades con otros niños y niñas - Se uno a otros niños y están jugando realizando una actividad. - Pide ayuda a cuando lo necesita. otras personas	5 - 8	X	
	Habilidades conversacionales	- Inicia conversaciones con otros niños y niñas - Cuando mantiene una conversación con otras personas participa activamente (cambia de tema, interviene en la conversación, etc.). - Cuando charla con otros niños y niñas, termina la conversación de modo adecuado - Se une a la conversación que mantienen otros niños y niñas	9- 12	X	
	Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	- Se dice a si mismo cosas positivas. - Expresa adecuadamente a los demás sus emociones y sentimientos agradables y positivos (alegría, felicidad, placer…) - Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría…) - Defiende y reclama sus derechos ante los demás.	13 - 16	X	
	Habilidades de solución de problemas interpersonales	- Identifica los conflictos que se le presentan cuando se relaciona con otros niños - Ante un problema con otro/a niño/a, busca y genera varias soluciones posibles - Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, anticipa las probables consecuencias de sus propios actos - Ante un problema con otros/as chicos/as, elige una alternativa de solución efectiva y justa para las personas implicadas.	17-20	X	

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES SOCIALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= *Muy adecuado* / ***BA***= *Bastante adecuado* / ***A*** = *Adecuado* / ***PA***= *Poco adecuado* / ***NA***= *No adecuado*

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variablede estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Se ríe con otras personas cuando es oportuno		X				
2	Saluda de modo adecuado a otras		X				
3	Se presenta ante otras personas cuando es necesario.		X				
4	Pide favores a otras personas cuando es necesario			X			
5	Hace elogios, cumplidos, alabanzas y dice cosas positivas a otras personas.		X				
6	Inicia juego y otras actividades con otros niños y niñas.		X				
7	Se uno a otros niños y están jugando realizando una actividad.			X			
8	Pide ayuda a cuando lo necesita. otras personas		X				
9	Inicia conversaciones con otros niños y niñas		X				
10	Cuando mantiene una conversación con otras personas participa activamente (cambia de tema, interviene en la conversación, etc.).		X				
11	Cuando charla con otros niños y niñas, termina la conversación de modo adecuado.		X				
12	Se une a la conversación que mantienen otros niños y niñas.		X				
13	Se dice a si mismo cosas positivas.			X			
14	Expresa adecuadamente a los demás sus emociones y sentimientos agradables y positivos (alegría, felicidad, placer...)		X				
15	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría...)		X				
16	Defiende y reclama sus derechos ante los demás.		X				
17	Identifica los conflictos que se le presentan cuando se relaciona con otros niños		X				
18	Ante un problema con otro/a niño/a, busca y genera varias soluciones posibles.		X				
19	Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, anticipa las probables consecuencias de sus propios actos.		X				
20	Ante un problema con otros/as chicos/as, elige una alternativa de solución efectiva y justa para las personas implicadas.		X				
	Total:		17	3			

Evaluado por: Milagros Jesús Asmat Zavaleta **DNI:** 80387005 **Fecha:** 12 -06- 2024

Firma:

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, : **Milagros Jesús Asmat Zavaleta** con Documento Nacional de Identidad Nº 80387005, de profesión Licenciado en Educación del nivel inicial, grado académico de Magister Psicología Educativa, con código de colegiatura 1580387005, labor que ejerzo actualmente como Docente del Nivel Primaria en la Institución educativa San Martin de Porres – El Porvenir.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Ficha de Observación de Habilidades Sociales**, cuyo propósito es medir **las habilidades sociales**, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Nº 252 Niño Jesús del distrito de Trujillo**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems		x			
Amplitud del contenido a evaluar		x			
Congruencia con los indicadores		x			
Coherencia con las dimensiones		x			

Apreciación total:

Muy adecuado ( ) Bastante adecuado (x) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Trujillo, a los 12 días del mes de junio del 2024

Apellidos [u1] **y nombres:** Milagros Jesús Asmat Zavaleta **DNI:** 80387005 **Firma:**

Experto: Nadia Campos De Vettori

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Nadia Campos De Vettori

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **Ficha de Observación de Habilidades Sociales**, el cual está diseñado por la Br. Rosmery Anali Avalos Cerquera, con el propósito de medir las **habilidades sociales**, la cual será aplicado a los **estudiantes de 4 años del aula Honradez de la Institución Educativa Nª 252 Niño Jesús del distrito de Trujillo**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2024.**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de **Licenciada**[u1] **en Educación del Nivel Inicial.**

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una,varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinenciay congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

[u2] Br. Rosmery Anali Avalos Cerquera

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque[u3] con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Habilidades Sociales	Habilidades básicas de interacción social	- Se ríe con otras personas cuando es oportuno - Saluda de modo adecuado a otras - Se presenta ante otras personas cuando es necesario - Pide favores a otras personas cuando es necesario	1 - 4	x	
	Habilidades para hacer amigos y amigas	- Hace elogios, cumplidos, alabanzas y dice cosas positivas a otras personas. - Inicia juego y otras actividades con otros niños y niñas - Se uno a otros niños y están jugando realizando una actividad. - Pide ayuda a cuando lo necesita. otras personas	5 - 8	x	
	Habilidades conversacionales	- Inicia conversaciones con otros niños y niñas - Cuando mantiene una conversación con otras personas participa activamente (cambia de tema, interviene en la conversación, etc.). - Cuando charla con otros niños y niñas, termina la conversación de modo adecuado - Se une a la conversación que mantienen otros niños y niñas	9- 12	x	
	Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	- Se dice a si mismo cosas positivas. - Expresa adecuadamente a los demás sus emociones y sentimientos agradables y positivos (alegría, felicidad, placer…) - Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría…) - Defiende y reclama sus derechos ante los demás.	13 - 16	x	
	Habilidades de solución de problemas interpersonales	- Identifica los conflictos que se le presentan cuando se relaciona con otros niños - Ante un problema con otro/a niño/a, busca y genera varias soluciones posibles - Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, anticipa las probables consecuencias de sus propios actos - Ante un problema con otros/as chicos/as, elige una alternativa de solución efectiva y justa para las personas implicadas.	17-20	x	

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= *Muy adecuado* / ***BA***= *Bastante adecuado* / ***A*** = *Adecuado* / ***PA***= *Poco adecuado* / ***NA***= *No adecuado*

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variablede estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Se ríe con otras personas cuando es oportuno		x				
2	Saluda de modo adecuado a otras		x				
3	Se presenta ante otras personas cuando es necesario.		x				
4	Pide favores a otras personas cuando es necesario		x				
5	Hace elogios, cumplidos, alabanzas y dice cosas positivas a otras personas.		x				
6	Inicia juego y otras actividades con otros niños y niñas.		x				
7	Se uno a otros niños y están jugando realizando una actividad.		x				
8	Pide ayuda a cuando lo necesita. otras personas		x				
9	Inicia conversaciones con otros niños y niñas			x			
10	Cuando mantiene una conversación con otras personas participa activamente (cambia de tema, interviene en la conversación, etc.).		x				
11	Cuando charla con otros niños y niñas, termina la conversación de modo adecuado.		x				
12	Se une a la conversación que mantienen otros niños y niñas.		x				
13	Se dice a si mismo cosas positivas.			x			
14	Expresa adecuadamente a los demás sus emociones y sentimientos agradables y positivos (alegría, felicidad, placer...)		x				
15	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría...)		x				
16	Defiende y reclama sus derechos ante los demás.			x			
17	Identifica los conflictos que se le presentan cuando se relaciona con otros niños		x				
18	Ante un problema con otro/a niño/a, busca y genera varias soluciones posibles.			x			
19	Cuando tiene un problema con otros/as niños/as, anticipa las probables consecuencias de sus propios actos.			x			
20	Ante un problema con otros/as chicos/as, elige una alternativa de solución efectiva y justa para las personas implicadas.			x			
	Total:		14	6			

Evaluado por: Nadia Campos De Vettori **DNI:** 18094960 **Fecha:** 07-06 -2024

Firma:

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Nadia Campos De Vettori, con Documento Nacional de Identidad Nº 18094960, de profesión Licenciado en Educación del nivel inicial, grado académico de doctora en educación, con año de colegiatura , labor que ejerzo actualmente como Docente del Nivel Inicial en la Institución educativa Nª 1600 Pacasmayo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Ficha de Observación de Habilidades Sociales**, cuyo propósito es medir **las habilidades sociales**, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Nº 252 Niño Jesús del distrito de Trujillo**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems		x			
Amplitud del contenido a evaluar		x			
Congruencia con los indicadores		x			
Coherencia con las dimensiones		x			

Apreciación total:

Muy adecuado ( ) Bastante adecuado (**x**) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Trujillo, a los 07 días del mes de junio del 2024

Apellidos y nombres: Nadia Campos De Vettori **DNI:** 18094960
Firma:

Anexo 10: Validación en confiabilidad de instrumento Ficha de observación de habilidades sociales

La presente validación se llevó a cabo mediante una encuesta piloto a 10 alumnos de 4 años en una Institución Educativa en Trujillo.

Los resultados fueron procesados para determinar el coeficiente Alfa de Cronbach de los resultados de las preguntas que se procesaron en el software Estadístico SPSS V. 22. Y se detallan en la siguiente tabla.

Ítems	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Se ríe con otras personas cuando es oportuno	,434	,850
Saluda de modo adecuado a otras	,782	,834
Se presenta ante otras personas cuando es necesario.	,251	,857
Se ríe con otras personas cuando es oportuno	,434	,850
Saluda de modo adecuado a otras	,782	,834
Inicia juego y otras actividades con otros niños y niñas.	-,046	,867
Se ríe con otras personas cuando es oportuno	,434	,850
Saluda de modo adecuado a otras	,782	,834
Inicia conversaciones con otros niños y niñas	-,328	,878
Se ríe con otras personas cuando es oportuno	,434	,850
Saluda de modo adecuado a otras	,782	,834
Se une a la conversación que mantienen otros niños y niñas.	,517	,846
Se ríe con otras personas cuando es oportuno	,434	,850
Saluda de modo adecuado a otras	,782	,834
Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría…)	-,167	,877
Se ríe con otras personas cuando es oportuno	,434	,850
Saluda de modo adecuado a otras	,782	,834
Ante un problema con otro/a niño/busca y genera varias soluciones posibles.	,237	,857
Se ríe con otras personas cuando es oportuno	,434	,850
Saluda de modo adecuado a otras	,782	,834

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	10	100,0

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,856	20

Dado que el coeficiente hallado es 0.856 > 0.8 se concluye que el test y las preguntas son altamente confiable.

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación
1	VAR00001	Numérico	8	0	Se ríe con otras personas cuando es oportuno	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
2	VAR00002	Numérico	8	0	Saluda de modo adecuado a otras	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
3	VAR00003	Numérico	8	0	Se presenta ante otras personas cuando es necesario.	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
4	VAR00004	Numérico	8	0	Pide favores a otras personas cuando es necesario	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
5	VAR00005	Numérico	8	0	Hace elogios, cumplidos, alabanzas y dice cosas positi...	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
6	VAR00006	Numérico	8	0	Inicia juego y otras actividades con otros niños y niñas.	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
7	VAR00007	Numérico	8	0	Se une a otros niños y están jugando realizando ...	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
8	VAR00008	Numérico	8	0	Pide ayuda a cuando lo necesita. otras personas	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
9	VAR00009	Numérico	8	0	Inicia conversaciones con otros niños y niñas	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
10	VAR00010	Numérico	8	0	Cuando mantiene una conversación con otras personas ...	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
11	VAR00011	Numérico	8	0	Cuando charla con otros niños y niñas, termina la conv...	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
12	VAR00012	Numérico	8	0	Se une a la conversación que mantienen otros niños y n...	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
13	VAR00013	Numérico	8	0	Se dice a si mismo cosas positivas.	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
14	VAR00014	Numérico	8	0	Expresa adecuadamente a los demás sus emociones y...	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
15	VAR00015	Numérico	8	0	Responde adecuadamente a las emociones y sentimie...	{1, TD}...	Ninguno	4	Centrado
16	VAR00016	Numérico	8	0	Defiende y reclama sus derechos ante los demás.	{1, TD}...	Ninguno	4	Derecha
17	VAR00017	Numérico	8	0	Identifica los conflictos que se le presentan cuando se r...	{1, TD}...	Ninguno	4	Derecha

Vista de datos | Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

11 : VAR00008 | Visible: 20 de 20 variables

	VAR00000	VAR00000	VAR00000	VAR00000	VAR00000	VAR00000	VAR00000	VAR00000	VAR00000	VAR00001	VAR00001	VAR00001	VAR00001	VAR00001	VAR00001	VAR00001	VAR00001	VAR00001	VAR00001	VAR00002	var
1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	
2	1	5	1	1	5	1	1	5	4	1	5	1	1	5	4	1	5	5	1	5	
3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	
4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	
5	4	2	1	4	2	5	4	2	1	4	2	2	4	2	1	4	2	3	4	2	
6	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	1	3	3	5	3	3	
7	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	
8	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	
9	4	5	4	4	5	3	4	5	1	4	5	5	4	5	1	4	5	3	4	5	
10	3	1	1	3	1	3	3	1	4	3	1	2	3	1	1	3	1	2	3	1	
11																					
12																					
13																					
14																					

Vista de datos | Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON

Anexo 11: Base de datos

Habilidades sociales antes (PRETEST)

	Habilidades básicas de interacción social				Habilidades para hacer amigos y amigas				Habilidades conversacionales				Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones				Habilidades de solución de problemas interpersonales			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Par 01	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2
Par 02	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1
Par 03	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1
Par 04	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1
Par 05	2	2	3	2	2	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
Par 06	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2
Par 07	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
Par 08	2	2	2	2	1	3	2	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2
Par 09	2	3	2	1	2	3	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1
Par 10	3	2	2	2	3	1	1	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3
Par 11	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2
Par 12	2	2	2	2	1	3	2	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3
Par 13	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	1	2	2	1	2	2	3	3
Par 14	3	4	4	4	1	3	2	1	4	4	3	4	2	3	3	2	3	4	3	3
Par 15	3	4	3	3	3	1	3	3	4	4	4	4	3	2	3	2	3	4	3	3
Par 16	4	4	3	3	3	1	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4
Par 17	3	3	4	4	3	2	4	2	3	4	4	4	2	2	3	2	4	4	3	4
Par 18	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4
Par 19	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4
Par 20	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4
Par 21	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3
Par 22	3	5	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3
Par 23	4	3	3	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	3	4	3	4	3	5
Par 24	4	4	5	5	4	3	3	3	4	4	4	5	3	3	4	4	5	5	5	5
Par 25	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	3	4	3	4	5	4	5	4

Habilidades sociales después (POSTEST)

	Habilidades básicas de interacción social				Habilidades para hacer amigos y amigas				Habilidades conversacionales				Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones				Habilidades de solución de problemas interpersonales			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Par 01	3	3	2	2	5	4	1	1	1	1	5	1	3	2	3	4	1	2	2	3
Par 02	2	2	2	3	2	3	5	1	1	4	5	4	2	4	3	3	2	1	2	3
Par 03	5	5	1	3	4	5	2	4	1	1	3	4	4	3	5	5	3	2	2	3
Par 04	5	1	4	5	4	5	3	3	5	4	2	3	4	3	1	4	2	2	1	2
Par 05	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3
Par 06	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2
Par 07	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3
Par 08	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3
Par 09	4	4	3	3	2	4	2	3	3	2	2	4	2	3	2	4	4	4	2	3
Par 10	3	4	4	2	4	3	3	4	3	2	2	4	3	4	4	2	4	3	3	3
Par 11	4	4	4	4	2	2	4	4	3	2	2	4	3	3	3	4	3	4	2	3
Par 12	3	3	2	3	3	4	2	2	4	2	3	3	3	5	4	3	4	2	3	3
Par 13	4	3	5	4	3	2	4	4	5	4	5	3	4	4	4	5	3	3	4	3
Par 14	4	3	5	4	4	3	5	4	5	5	3	4	4	5	4	4	5	5	4	4
Par 15	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	3	5	5	3	5	4	4	4	5	4
Par 16	4	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	4	4	4	5	3	4	3	5	4
Par 17	4	4	4	4	3	5	4	5	5	3	5	3	5	5	5	3	3	4	5	5
Par 18	4	5	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	5	3	3	5	3	4	5	4
Par 19	4	5	4	3	5	4	3	5	5	4	3	4	3	5	5	3	4	5	3	3
Par 20	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4
Par 21	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4
Par 22	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4
Par 23	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5
Par 24	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5
Par 25	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4

ANEXO Nº 13

TALLERES DE APRENDIZAJE

UCT
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Denominación: "Actividades Lúdicas para el Desarrollo de Habilidades"

1.2 Autora: Avalos Cerquera Rosmery Anali

1.3 Asesor: Luis Manuel Eustaquio Quispe

1.4 Institución Educativa: N° 252 "Niño Jesús" – Trujillo

1.5 Participantes: Estudiantes de 4 años – Honradez

1.6 Nº de alumnos: 25 estudiantes

1.7 Fecha de inicio: 04 de octubre de 2024

1.8 Fecha de termino: 24 de octubre de 2024

II. FUNDAMENTACIÓN

Este programa está conformado por un conjunto de sesiones de aprendizaje en donde se empleará actividades lúdicas, dirigido a los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 252 "Niño Jesús" del distrito de Trujillo, para mejorar las habilidades sociales en dicha aula. Las sesiones están diseñadas en relación a las 5 dimensiones, tales como: habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades conversacionales, habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones, habilidades de solución de problemas interpersonales, de cada dimensión se hará 3 sesiones, dando un total de 15 sesiones de aprendizaje.

Las actividades lúdicas están conformadas por un conjunto de juegos, los cuales han sido seleccionadas de acuerdo a la edad. Además, como instrumento de recolección de datos se aplicarán una lista de cotejo en cada sesión

Dichas actividades lúdicas buscan que los niños y niñas mejoren sus habilidades sociales que puedan mejorar su bienestar social, emocional y académico.

Según Otero et al. (2023) en su publicación científica sobre la relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar; cuyo propósito fue explora la relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en niños en edad preescolar y cómo los educadores pueden aprovechar estas actividades para apoyar el aprendizaje y crecimiento en estas áreas. Fue un estudio de revisión sistemática, se seleccionaron 25 estudios. Se evidencio que el juego, incluyendo el juego libre, juego estructurado, juego simbólico y juego motor, contribuye significativamente al desarrollo de

habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. En conclusión, la intervención y apoyo del docente durante el juego y la implementación de estrategias pedagógicas y prácticas educativas

efectivas basadas en el juego son fundamentales para maximizar los beneficios del juego en el entorno educativo.

González (2022) en su tesis de maestría, sobe modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 328-Cutervo, tuvo como objetivo proponer un modelo pedagógico basado en juegos en la lengua materna para niños de 5 años del I. E. I. 328-Cutervo. Se trató de un estudio cuantitativo, descriptivo, no experimental, participaron 40 alumnos de 5 años, utilizando un formato observacional para la obtención de datos. Se demostró que más del 82% se encuentra en el nivel inicial y el 18% en el nivel de proceso, lo que indica la necesidad de proponer un modelo pedagógico, basado en juegos en la lengua materna, para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años y así mejorar los problemas que se les presentan.

Las actividades lúdicas son una forma de convivencia diaria, es decir, sentir alegría y apreciar lo que se percibe como física, mental o espiritualmente satisfactorio; las actividades lúdicas animan a las personas a desarrollar habilidades, conexiones y su sentido del humor; Bynoe y Thompson (2023). Esto quiere decir que el educador debe incluir en sus sesiones, juegos que sean llamativos a la curiosidad del niño, ya que eso potencia el bienestar físico, mental y placentero del niño.

A través del juego se desarrolla la personalidad del niño. Así mismo, favorece a desarrollar el espíritu productivo, democrático, la empatía, el afecto y la creatividad. El estudiante se desarrolla de manera efectiva social y moral. En definitiva, se puede decir que las actividades lúdicas son importantes ya que el infante desarrolla habilidades sociales, jugando.

A través de las actividades lúdicas se pretende que los alumnos aprendan a convivir entre ellos, respetar sus ideas, tener mejor comunicación con su entorno, manejar situaciones de conflicto de manera efectiva, formarse con autonomía, comunicarse y a promover acciones que desarrollen el bien común. En general a tener una mejor convivencia y mejor comunicación.

III. OBJETIVOS:

Objetivo General

Lograr el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años del aula Honradez, de la I.E. Nª 252 "Niño Jesús" del distrito de Trujillo.

Objetivo Especifico

- Demostrar que las actividades lúdicas permiten tener una mejor convivencia en los niños de 4 años del aula Honradez, de la I.E. Nª 252 "Niño Jesús" del distrito de Trujillo.
- Contribuir a la mejora de la comunicación y autonomía en los niños de 4 años del aula Honradez, de la I.E. Nª 252 "Niño Jesús" del distrito de Trujillo.
- Reducir problemas de comportamiento social en los niños de 4 años del aula Honradez, de la I.E. Nª 252 "Niño Jesús" del distrito de Trujillo.

IV. METODOLOGÍA

El presente programa de Habilidades sociales para el desarrollo de habilidades sociales se desarrolló en un total de 15 sesiones de aprendizaje, el cual busca desarrollar 5 dimensiones de las habilidades sociales, tales como; habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades conversacionales, habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones, habilidades de solución de problemas interpersonales, el cual permitirá que el estudiante sea protagonista de su propio aprendizaje, el cual tendrá el apoyo de la docente y sus compañeros, seguido de la secuencia metodológica con lo que se desarrollará cada sesión de aprendizaje.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

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

2. **DESARROLLO:** Momento en que se introduce nuevos conocimientos científico-técnicos para relacionarlo con los identificados y recuperados en las actividades de apertura
3. **CIERRE:** Momento en el que permite a los niños hacer una síntesis de las actividades de apertura y desarrollo. Las sesiones del programa tienen una perspectiva constructivista, con aportes de Piaget. Se presentas las sesiones integrando actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa N.º 252 "Niño Jesús" de la ciudad de Trujillo.

VI. ESTRATEGIAS:

Antes de iniciar el programa se aplicó el instrumento de investigación en la evaluación del pretest, que es una ficha de observación, el cual consta de 20 ítems, de acuerdo a las 5 dimensiones de habilidades sociales, posterior a ello, se procedió a aplicar el programa.

En desarrollo del programa abarca de 15 sesiones de aprendizaje. Cada sesión de aprendizaje se desarrolló en base a la dimensión que se requiere lograr, se dieron un total de 5 dimensiones en las 15 sesiones planteadas, tal y como se puede observar en el siguiente cuadro.

Nº DE SESIÓN	NOMBRE DE LA SESIÒN	DIMENSIÒN
01	La rueda de la presentación	Habilidades Básicas De Interacción Social
02	Nos apoyamos entre todos para jugar se rompe el huevo	
03	Jugando a las mil caras	
04	Nos divertimos jugando haciendo elogios	Habilidades para hacer amigos y amigas
05	Nos divierte jugar a la anaconda juguetona	
06	Jugando con los aros	
07	Las sillas musicales	Habilidades conversacionales
08	Seguimos las reglas de juego entre los nudos	
09	El túnel mágico	
10	Nos divertimos Jugamos a la pelota gentil	Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones
11	Aplicamos las palabras mágicas	
12	Mis superhéroes favoritos	
13	Nos divertimos en el circuito motor	Expresar sus emociones Habilidades de solución de problemas interpersonales
14	Nos divertimos en el juego se cae la harina	
15	Jugamos al veo veo	

La secuencia de este programa tiene su propio esquema, establecido por la autora de la investigación, el cual se dará de la siguiente manera

- Se inicia con la motivación que puede ser canciones, diálogos, videos, dinámicas
- se usará material didáctico el cual ayudará a lograr el propósito de aprendizaje (papelote, hojas de colores, impresiones, recurso humano, etc.
- Se procederá a evaluar con la lista de cotejo

VII. RECURSOS

Recurso humano

- Estudiantes
- docentes

Recurso Didáctico

- imágenes
- Lista de cotejos
- Impresiones

VIII. EVALUACIÓN

La evaluación del programa se realizará ante de aplicar el programa, luego de ejecutar las 15 sesiones de aprendizaje, se procederá a evaluar la ficha de observación, que en este caso sería el post test. Esto nos servirá para visualizar cual será el nivel logrado en los niños después de ejecutado el programa.

Para la realización de estas actividades se pedirá la autorización de la directora de la Institución educativa Nª 252 "Niño Jesús" de Trujillo, quien autorizará la aplicación de este instrumento de investigación, así como el programa de 15 sesiones.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa: N.º 252 “Niño Jesús”

1.2. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.3. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.4. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.5. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.6. Edad: 4 años – Honradez

1.7. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÒN: “La rueda de la presentación”

III. DIMENSIÒN: Habilidades Básicas de Interacción Social

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÒN
PERSONAL SOCIAL	convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**ASAMBLEA O INICIO:** - Motivamos a los niños con un cuento ¿Y tú como te llamas? https://www.youtube.com/watch?v=mA7uR8A7JVk - Luego dialogamos con los niños sobre el cuento • ¿Cómo se llamaba la niña? ¿Qué le gustaba? • ¿Cómo era el papá? ¿Qué le gustaba? • ¿Cómo se llama la mamá ¿Qué le gustaba? -La docente menciona el propósito de la actividad. - Establecemos las normas que el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	Cuento Dialogo	10 min.
DESARROLLO	La docente los ubica en 2 grupos; un grupo uno de manera circular dándose la espalda y el otro grupo mirando la cara al otro grupo, luego de ello, reconocen el espacio y la manera de desplazarse, a continuación, la maestra realiza el ejemplo; todos los estudiantes observan lo que la maestra hace con la Srta. de apoyo, luego empieza la dinámica, deberán decir su nombre y lo que les gusta hacer, así deberán rotar por su lado derecho todo el circulo hasta llegar hasta su mismo sitio. **RELAJACIÒN:** Se les invita a los niños y niñas a sentarse formando un círculo y luego se irán haciendo masajes las piernas con una crema. **REPRESENTACIÒN GRÀFICA** Cada niño recibe una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les gusto de la actividad.	Recurso humano Hojas bond Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero: SI o NO

Nº	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**Interactúa en la actividad grupal con sus compañeros, siguiendo las normas de juego.**	
01		**SI**	**NO**
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.8. Institución educativa: N.º 252 "Niño Jesús"

1.9. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.10. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.11. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.12. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.13. Edad: 4 años – Honradez

1.14. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÒN: "Nos apoyamos entre todos para jugar se rompe el huevo"

III. DIMENSIÒN: Habilidades Básicas de Interacción Social

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Juega con otros niños y se integra en actividad se rompe el huevo	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**ASAMBLEA O INICIO:** - Motivamos a los niños con la canción pequeño pez – sube y baja https://www.youtube.com/watch?v=zlot8JGOonM - los niños deben realizar lo que indica la canción - Luego dialogamos con los niños sobre la canción • ¿Qué hicimos en la canción? • ¿Cómo supieron que deberían subir? • ¿Como sabían que debían bajar? -La docente menciona el propósito de la actividad. - Recordamos los acuerdos de aula para el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	Parlante USB Dialogo	10 min.
DESARROLLO	La docente los ubica en una sola fila con su silla, ellos deberán sentarse y luego se les da la cuchara descartable, luego se les explica en que consiste el juego; en seguida la maestra entrega el huevo al primer niño y empieza la dinámica, el ultimo deberá regresar el huevo hasta nuevamente llegar al primer niño, el huevo no debe caer al suelo, si cae al suelo deben seguir con el juego sin retroceder. **RELAJACIÒN** La docente prende la música e invia a los niños a mover sus brazos hacia adelante, luego hacia arriba y luego hacia abajo, al compás de la música. . **REPRESENTACIÓN GRÁFICA** La maestra entrega a los niños una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	Huevo de juguete Cuchara descartable Parlante USB Hojas bond Lápiz Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero: SI o NO

Nº	**APELLIDOS Y NOMBRES**	Juega con otros niños y se integra en actividad se rompe el huevo demostrando agrado.	
01		**SI**	**NO**
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.15. Institución educativa: N.º 252 “Niño Jesús”

1.16. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.17. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.18. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.19. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.20. Edad: 4 años – Honradez

1.21. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando a las mil caras”

III. DIMENSIÓN: Habilidades Básicas de Interacción Social

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se involucra en la actividad; jugando a las mil caras, haciendo gestos, tal como se dan en las indicaciones.	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**ASAMBLEA O INICIO:** - Motivamos a los niños con un video de la comunicación no verbal https://www.youtube.com/watch?v=beb3rU12lno - los niños deberán identificar los gestos que hace cada personaje - Luego dialogamos con los niños sobre la canción • ¿Cómo se miraba el señor? • ¿Cuál fue la actitud la pantera rosa? • ¿Cómo sabias que el señor estaba molesto? -La docente menciona el propósito de la actividad. - Recordamos los acuerdos de aula para el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	video Dialogo	10 min.
DESARROLLO	La docente ubica a los niños en parejas de a dos, ellos reconocen el espacio que utilizaran para realizar la actividad, a continuación, la maestra realiza el ejemplo, los niños empiezan haciendo sus muecas y el que se ríe, tiene que hacerle muecas al otro niño. **RELAJACIÓN** La docente prende la música e invita a los niños a mover a sentarse y extender sus piernas, luego empiezan a dar unos pequeños movimientos suaves con sus piernas . **REPRESENTACIÓN GRÀFICA** La maestra entrega a los niños una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	Recurso humano Parlante USB Hojas bond Lápiz Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero de SI o NO

Nº	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**Se integra en la actividad; jugando a las mil caras, haciendo gestos.**	
01		**SI**	**NO**
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.22. Institución educativa: N.º 252 “Niño Jesús”

1.23. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.24. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.25. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.26. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.27. Edad: 4 años – Honradez

1.28. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÒN: “Nos divertimos jugando haciendo elogios”

III. DIMENSIÓN: Habilidades para hacer amigos y amigas

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Participa activamente de la actividad haciendo y elogios a sus compañeros, siguiendo las reglas del juego	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**ASAMBLEA O INICIO:** - Motivamos a los niños contándoles el cuento del sapo egoísta - los niños escuchan atentamente el cuento - Luego dialogamos con los niños sobre el cuento • ¿Cómo era el sapo? • ¿Crees que actuó bien al no compartir su charco? • ¿Cómo actuaron los otros animalitos? -La docente menciona el propósito de la actividad. - Recordamos los acuerdos de aula para el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	impresiones Dialogo	10 min.
DESARROLLO	Colocamos a los niños y niñas en fila de a dos mirándose cara a cara, la maestra da el ejemplo de la dinámica, luego los niños y niñas empiezan con el juego, el cual consiste en decir algo positivo de su compañero y colocar stickers, esto se puede pegar en la cara o el polo del compañero o compañera, Ellos irán rotando por la derecha, hasta culminar con sus stikers **RELAJACIÓN** La docente prende la música e invita a los niños a recostarse un en el piso y empieza a levantar un pie y al sonido de la música empiezan a alzar el otro pie. . **REPRESENTACIÒN GRÀFICA** La maestra entrega a los niños una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	Stickers Parlante USB Hojas bond Lápiz Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero: SI o NO

Nº	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**Participa activamente de la actividad haciendo y elogios a sus compañeros, siguiendo las reglas del juego.**	
01		**SI**	**NO**
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.29. Institución educativa: N.º 252 "Niño Jesús"

1.30. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.31. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.32. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.33. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.34. Edad: 4 años – Honradez

1.35. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: "Nos divierte jugar a la anaconda juguetona"

III. DIMENSIÓN: Habilidades para hacer amigos y amigas

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Interactúa con todas con sus compañeros(as)	Se une a otros niños para jugar la de actividad	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**ASAMBLEA O INICIO:** - Motivamos a los niños con una canción: Buen amigo https://www.youtube.com/watch?v=wFeD4zxjPyM -los niños bailan y cantan al compás de la música - Luego dialogamos con los niños sobre la canción • ¿De qué trato la canción? • ¿Qué hacen los amigos? • ¿Cómo eres con tus amigos(as)? -La docente menciona el propósito de la actividad. - Recordamos los acuerdos de aula para el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	Parlante USB Dialogo	10 min.
DESARROLLO	La maestra forma en fila a los niños y niñas, luego realiza un ejemplo de cómo se jugará; los niños deben formar una fila y juntar los conos de papel higiénico que deberán estar partidos por la mitad, deben de piezar unos con otros, dando la forma de la anaconda para que así pueda pasar la canica por ahí, si se cae al suelo, deberán continuar hasta culminar con el ultimo compañero, tratando de que no se caiga **RELAJACIÓN** La docente prende la música e invita a los niños a formar un círculo y señarse en el piso, indica a los niños que deberán estirar las piernas y luego recogerlas, escuchando las indicaciones de la maestra. . **REPRESENTACIÒN GRÀFICA** La maestra entrega a los niños una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	Cartón Canica Hojas bond Lápiz Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero: SI o NO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Se une a otros niños para jugar la de actividad.	
01		SI	NO
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.36. Institución educativa: N.º 252 "Niño Jesús"

1.37. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.38. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.39. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.40. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.41. Edad: 4 años – Honradez

1.42. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: "Jugando con los aros"

III. DIMENSIÓN: Habilidades para hacer amigos y amigas

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común	Se integra a la actividad de jugando con los aros, apoya a sus compañeros	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**ASAMBLEA O INICIO:** - Motivamos a los niños con una canción: La mane https://www.youtube.com/watch?v=TdPGS3PZ4Dw -los niños bailan y cantan al compás de la música y siguen los pasos con la profesora. - Luego dialogamos con los niños sobre la canción • ¿De qué trato la canción? • ¿Qué hacen los amigos? • ¿Cómo eres con tus amigos(as)? -La docente menciona el propósito de la actividad. - Recordamos los acuerdos de aula para el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	Parlante USB Dialogo	10 min.
DESARROLLO	La maestra los forma una fila y el niño deberá pasar por la fila de aros donde deberá saltar con los 2 pies de manera seguida sin salir del aro, así uno detrás de otro deberá seguir, hasta que se termine la fila de niños. **RELAJACIÓN** La docente prende la música e invita a los niños a sentarse en el piso y a levantar sus brazos y cerrar de manera lenta arriba y abajo, siguiendo la indicación de la docente. . **REPRESENTACIÓN GRÀFICA** La maestra entrega a los niños una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	aros Hojas bond Lápiz Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero: SI o NO

Nº	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**Se integra a la actividad de jugando con los aros y anima a sus compañeros para lograr el objetivo.**	
01		**SI**	**NO**
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.43. Institución educativa: N.º 252 "Niño Jesús"

1.44. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.45. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.46. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.47. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.48. Edad: 4 años – Honradez

1.49. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: "Las sillas musicales"

III. DIMENSIÓN: Habilidades conversacionales

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	Mantiene una conversación y participación activa de la actividad.	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**ASAMBLEA O INICIO:** - Motivamos a los niños con una canción: Congelados https://www.youtube.com/watch?v=CoXFDGegtXg -los niños bailan y cantan al compás de la música y siguen los pasos con la profesora. - Luego dialogamos con los niños sobre la canción • ¿De qué trato la canción? • ¿Qué hacen los amigos? • ¿Cómo eres con tus amigos(as)? -La docente menciona el propósito de la actividad. - Recordamos los acuerdos de aula para el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	Parlante USB Dialogo	10 min.
DESARROLLO	La maestra coloca sillas dándose la espalda, e indica a los niños que deben caminar alrededor de las sillas, luego cuando se apague la música ellos deben sentarse en alguna silla, el niño que se queda sin silla se ira retirando del juego, hasta quedar con 3 niños, ellos deberán ganar una silla, finalmente se les felicita a todos los niños por la participación en la actividad. **RELAJACIÓN** La docente prende la música e invita a los niños a formar un círculo parado, deberán mover sus hombros y cabeza, conforme indica la docente. . **REPRESENTACIÓN GRÀFICA** La maestra entrega a los niños una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	Sillas Parlante USB Hojas bond Lápiz Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero: SI o NO

Nº	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**Mantiene una conversación y participación activa de la actividad.**	
01		**SI**	**NO**
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.50. Institución educativa: N.º 252 “Niño Jesús”

1.51. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.52. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.53. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.54. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.55. Edad: 4 años – Honradez

1.56. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Seguimos las reglas de juego entre los nudos”

III. DIMENSIÓN: Habilidades conversacionales

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	Inicia conversaciones con otros niños y niñas	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**ASAMBLEA O INICIO:** - Motivamos a los niños con una canción: Soy una taza https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ -los niños bailan y cantan al compás de la música y siguen los pasos con la profesora. - Luego dialogamos con los niños sobre la canción • ¿De qué trato la canción? • ¿Qué hacen los amigos? • ¿Cómo eres con tus amigos(as)? -La docente menciona el propósito de la actividad. - Recordamos los acuerdos de aula para el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	Parlante USB Dialogo	10 min.
DESARROLLO	La maestra ubica a los niños y niñas de a 2 y amarra con una tira el pie derecho de un niño(a) con el pie izquierdo de otro niño(a) deberán salir de mismo sitio y llegar a la meta, deberán hacerlo con cuidado para q no se caigan. **RELAJACIÓN** La docente prende la música e invita a los niños a sentarse luego les indica que estiren bien sus pies, luego estiren bien sus brazos, luego deberán subir una pierna por turnos conforme indica la maestra. . **REPRESENTACIÓN GRÀFICA** La maestra entrega a los niños una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	Tiras de tela Parlante USB Hojas bond Lápiz Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero: SI ó NO

Nº	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**Inicia conversaciones con otros niños y niñas.**	
01		**SI**	**NO**
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.57. Institución educativa: N.º 252 "Niño Jesús"

1.58. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.59. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.60. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.61. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.62. Edad: 4 años – Honradez

1.63. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: "El túnel mágico"

III. DIMENSIÓN: Habilidades conversacionales

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Interactúa, con todas las personas, manteniendo una conversación	Cuando charla con los niños o niñas, termina una conversación de manera adecuada.	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**<u>ASAMBLEA O INICIO:</u>** - Motivamos a los niños con el cuento del túnel de Anthony Browne -los niños escuchan atentamente lo que la profesora contaba. - Luego dialogamos con los niños sobre el cuento. • ¿Cómo se llama el cuento? • ¿De qué trato el cuento? • ¿Crees que el amor de hermano hizo que ellos se ayudarán? - Recordamos los acuerdos de aula para el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	Imágenes Dialogo	10 min.
DESARROLLO	La maestra coloca a los niños y niñas en una fila y en cada extremo coloca una canasta, la primera canasta debe estar llena y la canasta del otro extremo debe estar vacía, el primer niño de la fila debe pasar la pelotita por el tubo, el resto debe juntar su cono para que la pelota no caiga al suelo, hasta que llegue al final de la fila se tiene que pasar la pelota y así sucesivamente con las demás pelotitas **<u>RELAJACIÓN</u>** La docente prende la música e invita a los niños a mover a sentarse y extender sus piernas, luego empiezan a dar unos pequeños movimientos suaves con sus piernas. . **<u>REPRESENTACIÒN GRÀFICA</u>** La maestra entrega a los niños una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	Cono de papel Pelotitas Canasta USB Hojas bond Lápiz Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero: SI ó NO

Nº	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**Cuando charla con los niños o niñas, termina una conversación de manera adecuada.**	
01		**SI**	**NO**
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.64. Institución educativa: N.º 252 “Niño Jesús”

1.65. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.66. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.67. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.68. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.69. Edad: 4 años – Honradez

1.70. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Mi talento es especial”

III. DIMENSIÓN: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Participa de la actividad, diciendo los talentos que tiene de el mismo(a)	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**ASAMBLEA O INICIO:** - Motivamos a los niños con la canción talento y habilidades https://www.youtube.com/watch?v=Io-sXK_P_Ok -los niños escuchan atentamente lo que la profesora contaba. - Luego dialogamos con los niños sobre la canción • ¿Qué es un talento? • ¿Te identificas con algún talento? • ¿Tendremos todos los mismos talentos? - Recordamos los acuerdos de aula para el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	Imágenes Dialogo	10 min.
DESARROLLO	La maestra les forma en circulo a los niños y niñas, luego da las indicaciones de la dinámica del juego; ellos deberán pasar la pelota de trapo al comenzar la música, cuando la música pare el que se quedó con la pelota deberá su nombre y el talento que tiene. **RELAJACIÓN** La docente prende la música e invita a los niños a respirar, luego de unos segundos exhalar, así deberán hacer 3 repeticiones. . **REPRESENTACIÓN GRÀFICA** La maestra entrega a los niños una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	Pelota de trapo Parlante USB Hojas bond Lápiz Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero: SI ó NO

Nº	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**Participa de la actividad, diciendo los talentos que tiene de el mismo(a).**	
01		**SI**	**NO**
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.71. Institución educativa: N.º 252 "Niño Jesús"

1.72. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.73. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.74. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.75. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.76. Edad: 4 años – Honradez

1.77. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: "Aplicamos las palabras mágicas"

III. DIMENSIÓN: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**ASAMBLEA O INICIO:** - Motivamos a los niños con el cuento de las palabras mágicas -los niños escuchan atentamente lo que la profesora contaba. - Luego dialogamos con los niños sobre la canción • ¿Cómo se llama el cuento? • ¿De qué trato el cuento? • ¿Por qué serán importantes decir las palabras mágicas? - Recordamos los acuerdos de aula para el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	Imágenes Dialogo	10 min.
DESARROLLO	La maestra da las indicaciones del juego, para ello muestra las 2 imágenes que tiene una dice lo que dice cada imagen; una de ellas dice perdón con la imagen referente a ello, la otra imagen dice gracias, con otra imagen, cada imagen tiene un fondo de diferente color: verde y rojo, además cuenta con un moneda de dos colores: verde y rojo, tal y como tienen el color las imágenes, cada niño debe hacer bailar la moneda y el lado que quede arriba, el niño debe coger la imagen de ese color decirle a un niño o niña, de acuerdo a lo que le haya salido y la experiencia vivida, esto es aprovechado para dar las gracias tal vez por el color que les presto el compañero o tal vez toparon a alguien y con esto podemos aprovechar el momento para pedirle disculpas por algo que fue sin tener mala intención y, deberán terminar con un abrazo, cada niño hará lo mismo hasta finalizar con cada niño de la ronda. **RELAJACIÓN** La docente prende la música e invita a los niños a sentarse luego les indica que estiren bien sus pies, luego estiren bien sus brazos, luego deberán subir una pierna por turnos conforme indica la maestra. **REPRESENTACIÓN GRÀFICA** La maestra entrega a los niños una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	**2** Imágenes Moneda de colores Hojas bond Lápiz Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero: SI ó NO

Nº	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás.**	
01		**SI**	**NO**
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.78. Institución educativa: N.º 252 “Niño Jesús”

1.79. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.80. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.81. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.82. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.83. Edad: 4 años – Honradez

1.84. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Mis superhéroes favoritos”

III. DIMENSIÓN: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas, compartiendo sus opiniones.	Comparte sus opiniones y respeta las opiniones de los demás	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**ASAMBLEA O INICIO:** - Motivamos a los niños con la canción de los superhéroes https://www.youtube.com/watch?v=cMDz-s6koNE - Luego dialogamos con los niños sobre la canción • ¿Cómo se llama la canción? • ¿Qué poderes tienen los superhéroes? • ¿Crees que podrías ser un superhéroe? - Recordamos los acuerdos de aula para el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	Imágenes Dialogo	10 min.
DESARROLLO	Se forma una mesa con todos los niños y niñas, debaten acerca de los superhéroes que tiene cada niño o niña: los participantes tienen 1 min. para contestar a las preguntas que se les va a hacer acerca del tema: ¿Como, por ejemplo: ¿Qué superhéroes es tu favorito? ¿Qué los caracterizas a los superhéroes?, ¿Que poderes tiene?, ¿Cuál es la misión de tu super héroe? ¿te gustaría ser como tu superhéroe? ¿Qué haría por el mundo si fueras superhéroe?, dan sus opiniones. **RELAJACIÓN** La docente prende la música e invita a los niños a sentarse luego les indica que estiren bien sus pies, luego estiren bien sus brazos, luego deberán subir una pierna por turnos conforme indica la maestra. **REPRESENTACIÓN GRÀFICA** La maestra entrega a los niños una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	Imágenes Hojas bond Lápiz Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

UCT
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero: SI ó NO

Nº	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**Comparte sus opiniones y respeta las opiniones de los demás.**	
01		**SI**	**NO**
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.85. Institución educativa: N.º 252 "Niño Jesús"

1.86. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.87. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.88. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.89. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.90. Edad: 4 años – Honradez

1.91. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: "Nos divertimos en el circuito motor"

III. DIMENSIÓN: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común	Se integra al juego del circuito motor y anima a sus compañeros a participar de la actividad.	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**ASAMBLEA O INICIO:** Motivamos a los niños a participar de la canción, haciendo los pasos que indica. **https://www.youtube.com/watch?v=Cr8GPwIJmoM** - Luego dialogamos con los niños sobre la canción • ¿Cómo se llama la canción? • ¿Qué hiciste cuando cantabas la canción? • ¿Seguiste las indicaciones de la canción? - Recordamos los acuerdos de aula para el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	Imágenes Dialogo	10 min.
DESARROLLO	La maestra explica en que consiste el juego: cada niño deberá formar una sola fila, luego cada uno pasará por el circuito motor, deberán hacerlo tal como el ejemplo que dio la docente, con mucha concentración para llegar al final del camino, el cual habrá un diamante, deberán culminar tocando el diamante, para que el otro niño de la fila pueda entrar al circuito motor. **RELAJACIÓN** La docente prende la música e invia a los niños a mover sus brazos hacia adelante, luego hacia arriba y luego hacia abajo, al compás de la música **REPRESENTACIÓN GRÀFICA** La maestra entrega a los niños una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	Alfombra infantil Colchoneta Ulas ulas Imagen de diamante Hojas bond Lápiz Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero: SI ó NO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Se integra al juego del circuito motor y anima a sus compañeros a participar de la actividad.	
01		SI	NO
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.92. Institución educativa: N.º 252 "Niño Jesús"

1.93. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.94. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.95. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.96. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.97. Edad: 4 años – Honradez

1.98. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÓN:" Nos divertimos en el juego se cae la harina"

III. DIMENSIÓN: Habilidades de solución de problemas interpersonales

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común	Se integra del juego se cae la harina, anticipa posibles problemas y da soluciones.	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**ASAMBLEA O INICIO:** Motivamos a los niños con el cuento del cerdito hambriento https://www.youtube.com/watch?v=cFr7e3RsjPY - Luego dialogamos con los niños sobre la canción • ¿Cómo se llama el cuento? • ¿Quiénes fueron los personajes del cuento? • ¿Qué decisiones tomo el cerdito? ¿Por qué? • ¿Crees que es bueno reflexionar antes de tomar decisiones? - Recordamos los acuerdos de aula para el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	Imágenes Dialogo	10 min.
DESARROLLO	La maestra da las indicaciones para comenzar el juego, los niños forman una fila y cada niño tendrá un vaso, al inicio de la fila habrá una jarra con harina y el primer niño tiene que tomar harina en su vaso y pasar al otro vaso de su compañero, el segundo niño hará lo mismo y sucesivamente hasta llegar al último niño quien deberá echar toda la harina a la jarra vacía hasta que llene para tal juego todos deben trabajar en equipo. **RELAJACIÓN** La docente prende la música e invita a los niños a mover a sentarse y extender sus piernas, luego empiezan a dar unos pequeños movimientos suaves con sus piernas **REPRESENTACIÓN GRÀFICA** La maestra entrega a los niños una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	harina vasos descartables jarras de plástico parlante USB Hojas bond Lápiz Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero: SI o NO

Nº	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**Se integra del juego se cae la harina, anticipa posibles problemas y da soluciones.**	
01		**SI**	**NO**
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.99. Institución educativa: N.º 252 "Niño Jesús"

1.100. Lugar: Trujillo -Trujillo – La Libertad

1.101. UGEL: Nº 04 Trujillo Sur Este

1.102. Directora: Jenny Rodríguez Rodríguez

1.103. Alumna Responsable: Rosmery Anali Avalos Cerquera

1.104. Edad: 4 años – Honradez

1.105. Número de alumnos: 25

II. NOMBRE DE LA SESIÓN:" Jugamos al veo veo"

III. DIMENSIÓN: Habilidades de solución de problemas interpersonales

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Participa de la actividad, dando su opinión y reflexionando sobre el respeto hacia las ideas de otros.	Lista de cotejo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA
Rutina de la tarde: De ingreso, la oración, asistencia, el tiempo, el calendario, acuerdos, aseo, refrigerio, recreo, etc.
JUEGO SIMBÓLICO
PRIMER MOMENTO / Planificación y Organización: -Los niños y niñas deciden en que sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar
SEGUNDO MOMENTO / Desarrollo del Juego orden: -Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO / Socialización, representación, metacognición: -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	**ASAMBLEA O INICIO:** Motivamos a los niños con el cuento las conejitas que no sabían respetar https://www.youtube.com/watch?v=jdC0mU-qGr8 - Luego dialogamos con los niños sobre la canción • ¿Cómo se llama el cuento? • ¿Quiénes fueron los personajes del cuento? • ¿de qué trató el cuento? • ¿Qué aprendieron las conejitas? - Recordamos los acuerdos de aula para el desarrollo del juego, respetar los turnos, respetar a nuestros compañeros, no maltratar los materiales. - Se presenta los materiales que se va a usar en la actividad, luego le preguntamos: 1. ¿Qué haremos? 2. ¿Cómo lo haremos? 3. ¿Qué utilizaremos?	video Dialogo	10 min.
DESARROLLO	La maestra forma tres grupos y se le da a cada grupo los lentes de un color a cada grupo, ellos verán su alrededor con esos lentes, observaran que ven diferente a como ven sin lentes, luego de observar, se le llama a asamblea para conversar de lo vivenciado, los niños nos comentaran sus vivencias. ¿Se les preguntara como vieron igual cuando se vieron los lentes? ¿de qué color vieron cuando se pusieron los lentes? Los niños participaran y comentaran de lo que observaron. Finalmente llegaremos a la conclusión que cada persona ver de manera diferente y que por eso podemos tener ideas diferentes, pero no es motivo de enojarse y que más bien debemos respetar las ideas y opiniones de todos. **RELAJACIÓN** La docente prende la música e invita a los niños a hacer ejercicios de respiración; inhalaran el aire y luego de unos segundos exhalaran. Esto provocara un bienestar y relajación de su cuerpo. **REPRESENTACIÓN GRÀFICA** La maestra entrega a los niños una hoja bond para que dibujen libremente lo que más les ha gustado de la actividad.	Lentes con lunas de colores parlante USB Hojas bond Lápiz Colores	35 min.
CIERRE	La docente pregunta a los niños y niñas: - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Qué les pareció la actividad realizada? - ¿Cómo se sintieron?		5 min.

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

OBJETIVO: El presente instrumento de investigación se ha elaborado con el fin de observar el desempeño de los niños y niñas en la actividad desarrollada "La rueda de la presentación". En este juego queremos que los estudiantes disfruten de esta actividad y, que a la vez desarrollen sus habilidades sociales**.**

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras se ejecuta la sesión, observe detenidamente el desempeño de cada estudiante y registre lo observado en el casillero que le corresponde, marcando con una X en el casillero: SI o NO

Nº	**APELLIDOS Y NOMBRES**	**Participa de la actividad, dando su opinión y reflexionando sobre el respeto hacia las ideas de otros.**	
01		**SI**	**NO**
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

Anexo 13: Evidências fotográficas

¿COMO ESTA EL DIA?

MI FAMILIA ES ESPECIAL
¿COMO ESTA EL DIA?

MI FAMILIA ES ESPECIAL
¿COMO ESTA EL DIA?

MI FAMILIA ES ESPECIAL
¿COMO ESTA EL DIA?

MI FAMILIA ES ESPECIAL
MIS RUTINAS
PALABRAS MAGICAS
¿COMO ESTA EL DIA?
QUE DIA ES HOY

MIS RUTINAS
PALABRAS MAGICAS
¿COMO ESTA EL DIA?
QUE DIA ES HOY

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO
DE LAS HABILIDADES SOCIALES
TEMA: Cuando Hablo con otras Personas
escucho lo que se le dice
MI ASISTENCIA
¿QUIÉN VINO HOY?
Niño Jesús

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO
DE LAS HABILIDADES SOCIALES
TEMA: Cuando Hablo con otras Personas
escucho lo que se le dice
MI ASISTENCIA
¿QUIÉN VINO HOY?
Niño Jesús

MI FAMILIA ES ESPECIAL
MIS RUTINAS
ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES
TEMA: Cuando Hablo con otras Personas Escucho lo que se le dice
¿Que haremos?
¿Como le haremos?
¿Que utilizaremos?
NUESTROS ACUERDOS
¿QUIÉN VINO HOY?
NOMBRES

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES
TEMA: Cuando Hablo con otras Personas Escucho lo que se le dice
¿Que haremos?
¿Como le haremos?
¿Que utilizaremos?
Jugaremos con el juego de las Sillas Musicales
NUESTROS ACUERDOS
¿QUIÉN VINO HOY?
MI ASISTENCIA
NOMBRES

MI FAMILIA ES ESPECIAL
MIS RUTINAS
ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES
¿Qué hacemos?
¿A dónde vamos?
¿Qué utilizaremos?
NUESTROS ACUERDOS
¿QUIÉN VINO HOY?
DENNIS

MI FAMILIA ES ESPECIAL
MIS RUTINAS
ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES
¿Qué hacemos?
¿A dónde vamos?
¿Qué utilizaremos?
NUESTROS ACUERDOS
¿QUIÉN VINO HOY?

MI FAMILIA ES ESPECIAL
¿COMO ESTA EL DIA?
MIS RUTINAS
GENIAL
MI ASISTENCIA

AITANA

MI ASISTENCIA

AULA
HONRADEZ
FLAYIA

PALABRAS MAGICAS
¿COMO ESTA EL DIA?
I.E.252

SALIDA
PALABRAS MAGICAS
¿COMO ESTA EL DIA?
QUE DIA ES HOY?
MIS RUTINAS

MI FAMILIA ES GENIAL

MIS RUTINAS
ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES
MI ASISTENCIA

PLAN LECTOR
VASCO

DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO
LAS HABILIDADES SOCIALES
¿Qué haremos?
¿Cómo lo haremos?
¿Qué utilizaremos?
Se Cae el huevo
Pasamel el huevo, sin que se caiga
- Huevo
- Cucharas
- Sillas
Dibuja la actividad que hiciste hoy
ARANA

¿Qué haremos?
¿Cómo lo haremos?
¿Qué utilizaremos?
Se Cae el huevo
Pasomel el huevo, sin que se caiga
- Huevo
- Cuchares
- sillas
Dibuja la actividad que hiciste hoy
VASCO

MI FAMILIA ES ESPECIAL
ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES
MI ASISTENCIA

MI FAMILIA ES ESPECIAL
MIS RUTINAS
ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

PALABRAS MAGICAS

MI FAMILIA
¿QUIÉN VINO HOY?
MI ASISTEN

MI FAMILIA ES ESPECIAL
MIS RUTINAS
Mi Familia

ME GUSTA LEER

ELIGE

Anexo 14: Reporte de Captura Turnitin

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TRUJILLO, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	20%	5%	13%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	7%
2	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	5%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Autónoma de Bucaramanga,UNAB Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 1%
Excluir bibliografía	Activo		