

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

“BENEDICTO XVI”

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL**

TESIS

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORAS:

**ROCIO MARIBEL DIAZ MONTENEGRO
MIRIAN ESTHER ALBERCA GUERRERO**

ASESORA:

DRA. ANA MARÍA CARRANZA FLORES

**TRUJILLO – PERÚ
2017**

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Monseñor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.
Fundador y Gran Canciller de la UCT Benedicto.

R.P. Dr. Juan José Lydon McHugh, O.S.A.
Rector

Dra. Sandra Olano Bracamonte.
Vicerrectora Académica

R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz
Vicerrector Académico Adjunto

Dr. Helí Miranda Chávez
Director Instituto de Investigación

Mg. Andrés Cruzado Albarrán.
Secretario General

Dr. Remberto Cruz Aguilar
Decano de la Facultad de Humanidades

DEDICATORIA

A mis queridos hijos, Alexandra y Johan, por haberme comprendido en todo momento y a mi estimado esposo Misael por su apoyo incondicional, su tiempo y comprensión día a día, para poder lograr mis objetivos y poder realizarme como profesional.

A Dios, que me ha dado la vida y fortaleza para terminar este trabajo de investigación, A mis Padres por estar ahí cuando más los necesité; a mi esposo y a mis hijos por la paciencia brindada y poder culminar con éxito mis metas y estar presentes en los momentos que más lo he necesitado

AGRADECIMIENTO

A nuestro creador Jesucristo por regalarnos fortaleza, inteligencia, y salud cada día, para poder realizar y ejecutar nuestro trabajo de investigación a favor de nuestra infancia.

A las personas idóneas involucradas en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, por crear la sede ciudad de Bagua Grande, y de esa manera permitirnos estudiar y convertirnos en licenciadas de Educación Inicial.

A los docentes quienes sucedieron uno tras otro brindándonos sus conocimientos orientaciones y apoyo para poder concluir nuestros estudios de segunda titulación.

A nuestra Asesora Dra. Ana María Carranza Flores por su apoyo desinteresado quien ha demostrado en todo momento su compromiso con cada uno de nosotros y de esa manera permitirnos aclarar nuestras dudas durante el proceso de la investigación.

A toda la comunidad docente y padres de familia de la Institución Educativa N° 221 del distrito de Cajaruro, por su disponibilidad a las jornadas de trabajo y de formación académica en horarios extracurriculares y de esa manera cumplir con nuestras metas trazadas.

Asimismo nuestra extensivo agradecimiento a la directora de la Entidad Educativa Inicial N° 221 de Cajaruro por su comprensión, sugerencias, acompañamiento y disponibilidad durante las jornadas de coordinación, formación académica, supervisión y evaluación del presente estudio de investigación.

DECLARATORIA LEGITIMIDAD DE AUTORÍA

Las autoras, **ALBERCA GURRERO, Mirian Esther** identificada con DNI: 40655363 y **DIAZ MONTENEGRO, Rocio Maribel** Identificada con DNI 42362788, egresada de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI de la Facultad de Humanidades carrera profesional de Educación inicial, afirmamos que hemos seguido las líneas ilustradas y productivas procedentes por la Facultad de Humanidades de la referida Universidad para la preparación y verificación de nuestro trabajo de investigación titulada: **Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes de Educación Inicial en los de 5 años del distrito de Cajaruro provincia de Utcubamba región Amazonas durante el periodo 2017.**

El informe la que consta de un total de 116 páginas, en las que se incluye 05 tablas y 04 figuras, con un total de 54 páginas de anexos.

Hacemos referencia que podemos constatar la particularidad y naturalidad de nuestro trabajo de indagación y explicamos en conocimiento a la verdad y los requisitos morales, que el trabajo elaborado, atañe al trabajo elaborado en relación a escrito, distribución, y técnica. Del mismo modo avalamos que la parte de las teorías están amparadas en la bibliografía que se cita, **omitiendo por distracción** una minúscula proporción al citar a los autores, la cual asumimos.

Las autoras



ALBERCA GURRERO, Mirian Esther

DNI: 40655363



DIAZ MONTENEGRO, Rocio Maribel

DNI: 42362788

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARATORIA LEGITIMIDAD DE AUTORÍA	iv
ÍNDICE.....	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
1.1 Planteamiento de problema	12
1.2 Formulación del problema.....	15
1.2.1 Problema general.....	15
1.2.2 Problemas específicos.....	15
1.3 Formulación del problema	16
1.3.1 Objetivo general	16
1.3.2 Objetivos específicos.....	16
1.4 Justificación de la investigación	17
Capítulo II: MARCO TEÓRICO	19
2.1 Antecedentes de la investigación.....	19
2.2 Bases teóricas científicas.....	25
2.2.1 Teoría psicogenética.....	25
2.2.2 Definición del juego.....	28
2.2.3 Importancia	29
2.2.4 Características	30
2.2.5 Enfoques	31
2.3 Teoría que sustentan las habilidades sociales	33
2.3.1 Teoría sociocultural.....	33
2.3.2 La teoría del aprendizaje social	34
2.3.3 Definición de habilidades sociales	34
2.3.4 Importancia	35

2.3.5 Dimensiones de las habilidades sociales	37
2.3.6 Características	38
2.4 Marco conceptual	39
2.5. Formulación de hipótesis.....	39
2.5.1. General.....	39
2.5.2. Hipótesis específicas.	40
2.6 Variables	40
2.6.1 Definición operacional	40
2.6.2 Operacionalización de las variables	41
Capítulo III: METODOLOGÍA.....	43
3.1. Tipo de investigación.....	43
3.2. Métodos de investigación.....	43
3.3. Diseño de investigación.....	44
3.4. Población y muestra.....	44
3.4.1. Población maestra.....	44
3.4.2. Muestra.....	45
3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	45
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	46
3.7 Aspectos éticos.....	46
Capítulo IV: RESULTADOS	
4.1 Presentación y Análisis de resultados	47
4.2 Prueba de hipótesis.....	51
4.3 Discusión de resultado.	53
Capítulo V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	57
5.1 Conclusiones	57
5.2 Recomendaciones	59
BIBLIOGRAFIA	60

ANEXOS

ANEXO 01

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 4.1. Nivel de habilidades sociales de los alumnos de cinco años de la I.E.I. N° 221 del Centro Poblado de Cajaruro -Ucubamba Amazonas 2017 (Pre Test).....	47
Tabla 4.2. Nivel de habilidades sociales de los alumnos de cinco años de la I.E.I. N° 221 del Centro Poblado de Cajaruro -Ucubamba Amazonas 2017 (Post Test).....	48
Tabla 4.3. Comparación de habilidades sociales por escalas de los alumnos de cinco años de la I.E.I. N° 221 del Centro Poblado de Cajaruro -Ucubamba Amazonas 2017 (Pre Test)	49
Tabla 4.4. Pruebas de normalidad	51
Tabla 4.5. Pruebas de muestras emparejadas.....	52

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 4.1. Comparación porcentual de las dimensiones de los niveles de Habilidades Sociales de alumnos de cinco años de la I.E.I. N° 221 - Cajaruro – Utcubamba. 2017 (Pre Test).....	47
Figura 4.2. Comparación porcentual de las dimensiones de los niveles de Habilidades Sociales de alumnos de cinco años de la I.E.I. N° 221 - Cajaruro – Utcubamba. 2017 (Post Test).....	48
Figura 4.3. Comparación de Habilidades Sociales por escalas de los alumnos de cinco años de la I.E.I. N° 221 - Cajaruro – Utcubamba. 2017 (Pre y Post Test)	49
Figura 4.4. Comparación de los valores calculado y tabular de t, de la Habilidades Sociales	52

RESUMEN

Nuestro trabajo de indagación se enmarca en comprobar cómo influyen las acciones de juego para desplegar las destrezas de socialización de la primera infancia de la Institución Educativa N° 221 del Distrito de Cajaruro, provincia de Utcubamba región Amazonas 2017.

El trabajo está elaborado con el esquema práctico “pre test – post test”; con una sola muestra; teniendo un modelo de 18 niños, seleccionados. A los que se les designó un ensayo que contiene espacios denominados como: habilidades básicas, avanzadas, expresión de sentimientos y habilidades alternativas a la agresión. Para acopiar nuestra indagación que presentaban los niños después de ejecutar las sesiones de juego hubo una segunda parte donde se aplicó la propia herramienta que contrastó y verifico el avance significativo que se había logrado. La información fue procesada utilizando el programa SPSS versión 22.

Concluimos que aplicando el conjunto de sesiones influyeron positivamente para mejorar la socialización de los niños, en las dimensiones de Habilidades básicas con el 22%, avanzadas, expresión de sentimientos, y alternativas a la agresión en un 50%. La prueba estadística T student corrobora que existe cambio positivos entre el pre test el post test mejorando la socialización de los niños de la Institución consideradas en la investigación.

Palabras claves: actividades lúdicas, habilidades sociales.

ABSTRACT

Our research work is framed in checking how play actions influence to display the early childhood socialization skills of Educational Institution N ° 221 of Cajaruro District, province of Utcubamba Amazonas region 2017.

The work is elaborated with the practical scheme "pre test - post test"; with a single sample; having a model of 18 children, selected. To those who were designated an essay that contains spaces denominated as: basic skills, advanced, expression of feelings and alternative skills to aggression. In order to collect our inquiry that the children presented after executing the game sessions, there was a second part where the own tool was applied that contrasted and verified the significant progress that had been achieved. The information was processed using the SPSS program version 22.

We conclude that applying the set of sessions positively influenced to improve the socialization of the children, in the dimensions of basic skills with 22%, advanced, expression of feelings, and alternatives to aggression in 50%. The T student statistical test corroborates that there is a positive change between the pretest and the post test, improving the socialization of the children of the Institution considered in the research.

Keywords: play activities, social skills.

Capítulo I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento de problema

Un periodo esencial en la existencia de las personas es la niñez, la manera cómo interactúan, se relacionan y conviven con los demás, cuanto de asertividad presentan los niños en la etapa inicial de su formación académica, siendo indispensables estas habilidades sociales para la adaptación social, en el medio donde se desenvuelven, las mismas que en el futuro serán necesarias para manejarse con satisfacción en los diferentes aspectos de la vida social, laboral, académica y emocional.

La formación de los infantes empieza en el seno de la familia y sigue en la escuela estas están estrechamente vinculadas en relación al comportamiento adecuado de los escolares, siendo los responsables directos la familia para garantizar la salud emocional.

Las habilidades sociales son un instrumento infalible para ser exitosos en la vida, porque la mayor parte del tiempo somos seres sociales, al estar relacionándonos con los demás; entonces es primordial disponer de interacciones aceptables.

Los primeros trabajos de investigación se remontan a muchos investigadores tales como Murphy, Murphy & Newcomb (1937) quienes averiguaron sobre los diferentes campos de la conducta social en los infantes, investigaciones que no fueron relevantes, en años posteriores y después de mucho tiempo Caballo (1993) indagando y articulando concluye que las habilidades sociales en la niñez son conductas indispensables para relacionarse correctamente.

Según la Unesco (2009), Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. “En nuestra labor diaria, con frecuencia en el proceso de aprendizaje hacemos uso de metodologías activas, entre ellos dinámicas grupales, trabajos grupales juego de roles, donde los alumnos y alumnas tienen que trabajar de manera cooperativa e interactuar para presentar un producto; sin embargo no todos participan en los trabajos, siendo dos o tres los que hacen su labor en el grupo, el resto de los miembros del grupo están al margen del trabajo porque consideran que sus respuestas no son de importancia, dicha realidad han sido tomadas en cuenta por los diferentes Ministerios de Educación del mundo” Como podemos vislumbrar que los trabajos en equipo son importantes y si no se han logrado cimentar las habilidades sociales los niños no logran un trabajo mancomunado en equipo.

Según el PEN (2006-2021), Proyecto Educativo Nacional el objetivo de esta política es “estimular en los estudiantes la voluntad de aprender, a pensar y producir en una relación de colaboración, en un contexto de altas expectativas por sus posibilidades de aprendizaje y de crecimiento personal, Sus principales medidas son: Difusión e institucionalización de modelos educativos interactivos, que tenga como eje el trabajo en equipo, la indagación, el dialogo y el debate permanente, b) Detección de las habilidades más destacadas de cada estudiante, junto a estímulos y oportunidades constantes para su desarrollo; c) Estímulos continuo a las posibilidades de logro académico de los estudiantes y apoyo permanente dificultades para aprender; d) Detección de la diversidad de aptitudes, estilos. Preferencias y saberes previos de los estudiantes y diversificación de las estrategias de enseñanza como un medio para lograr la pertinencia.

Esta política busca convertir a las instituciones educativas en espacios acogedores, organizados expresamente para propiciar la cohesión de los estudiantes y una convivencia grata en el aula y el centro educativo. Sus medidas principales son las siguientes; a) Oportunidades continuas de integración entre los estudiantes de diversas edades y grados de una misma institución educativa. b) Detección de prejuicios, exclusiones y diversas formas de violencia existentes en cada centro educativo y discusión abierta y sistemática de las creencias valores que los sostienen; c) Establecimiento de criterios e indicadores sobre formas de enseñar y aprender basadas en los derechos de los niños y adolescentes, orientadas a la personalización, la comunicación y la confianza”

El ministerio de educación en el proyecto educativo nacional tiene como eje principal, el trabajo en equipo y para lograr compenetrar en grupo se necesita indispensablemente de una apertura saludable de las habilidades sociales, asimismo los docentes somos los responsables directos para propiciar ambientes de confianza, amor, y dialogo en la convivencia dentro del aula y por ende en la institución educativa.

En la región Amazonas la educación está enfocado al aspecto cognitivo, dejando de lado los valores, siendo estos los pilares para lograr una convivencia saludable, por lo tanto carece de horizontes enfocados al desarrollo integral de los niños dentro de sus políticas, que presenten la realidad y necesidades de la región. No aporta soluciones a la problemática para incentivar capacidades creativas, de reflexión, cumplimiento de normas y desarrollo de valores éticos y pensamiento crítico- reflexivo, del cual vemos que tiene crisis nuestra sociedad. En cuanto al desarrollo de las habilidades sociales en las instituciones educativas se observa que los niños presentan muchas dificultades para

relacionarse disminuyendo así las posibilidades del trabajo cooperativo entre sus compañeros. Como sabemos es indispensable saber interactuar en el grupo por ser seres sociales y además nos permite enriquecernos de las experiencias de los demás. Para lograr esta meta se requiere de habilidades sociales. "La interacción en grupo ofrece una posibilidad para atacar prejuicios, siendo necesario que el maestro haga más que simplemente asignar tareas en grupo". (Cohen, 1994).

Necesitamos incluir en nuestras aulas prácticas de trabajo en equipo a través de juegos, dinámicas y cuentos. Para lograr la socialización espontánea en los niños. Sabemos que los estudiantes en el nivel inicial no tienen claro que actitudes deben presentar frente a sus demás compañeros, siendo esto una dificultad para interrelacionarse positivamente, por tal razón proponemos actividades lúdicas desde las sesiones de aprendizaje teniendo como medio el juego, para lograr mejorar las habilidades sociales.

Siendo esta una actividad primordial en la vida de un niño así como "plantas necesitan del sol para poder crecer reproducir, el juego es para los niños lo que el sol es para las plantas los niños crecen jugando porque eso les ayuda a construir su aprendizaje y sus relaciones amicales. Por eso es vital ayudar a tender puentes entre toda la comunidad educativa espacios y ambientes de cariño, respeto, seguridad e igualdad para los infantes.

Las particularidades de los infantes son distintas en cada niño de esta etapa inicial de la educación, por eso se sugiere que debe reinar en la Institución un ambiente saludable emocionalmente, un trato con calidez, afecto, seguro y sobre todo con paciencia y respeto. En este sentido, las normas de convivencia y rutinas favorecen a la construcción de un espacio seguro que permitirá al infante sentirse en confianza. Las reglas deben partir de las necesidades de los niños y ser propuestas por los mismos para tener el compromiso de cumplirlas.

La docente del nivel inicial observa en el trabajo diario como los niños no saben convivir en equipo, en trabajos grupales, presentando así dificultades de actitudes comportamiento agresivo, frente a sus compañeros, dificultando relacionarse con los demás. Es ahí donde el grupo empieza a aislar de algún modo a los niños agresores que no saben convivir respetando reglas. Estas conductas que traen los niños son originalmente del hogar y así mismo las manifiestan en el aula. Las aulas por tal motivo deben ser ambientes de amor, escucha para estos pequeños que necesitan orientar estas conductas negativas por positivas con normas claras para desarrollar en los niños la autonomía y autoestima y brindarles los espacios para sentirse útiles y apreciables.

El presente trabajo presenta de algún modo una solución frente a esta problemática que se ve en las aulas aspirando lograr contribuir para mejorar ciertas capacidades importantes como habilidades básicas, expresión de sentimientos, alternativas a la agresión, inferimos que los estudiantes muestran estos problemas porque no han sido orientados para mejorar estas conductas.

En la I. E. I N° 221 del Centro Poblado San Juan de La libertad del distrito de Cajaruero, región Amazonas, Al tener contacto con los estudiantes de 5 años se evidencia la carencia de habilidades sociales, como se observa en los ambientes de clase , esparcimiento, hora de la lonchera presentando conflictos en habilidades básicas para su edad como: dificultades para interrelacionarse con sus compañeros de aula, incluirse a realizar trabajos grupales, compartir sus cosas, no se tratan con respeto, expresar emociones, ser empáticos, usar las palabras mágicas, esto se refleja especialmente en las actividades de juego, en que se agreden verbalmente por no saber convivir, tolerar a los demás sin cumplir las normas de convivencia y consigna dadas por la docente, por lo que es notorio la carencia de habilidades para socializar entre niños. Frente a esta situación, a través del presente trabajo de investigación, pretendemos mejorar las habilidades sociales, aplicando actividades lúdicas integradas en las sesiones de aprendizajes correspondientes, teniendo el juego como recurso didáctico para desplegar patrones de comportamiento que favorezca la interacción con los demás, tolerancia, conductas adecuadas, cumplimiento de normas esenciales buscando el bien común y la mejor convivencia escolar.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿En qué grado la aplicación de actividades lúdicas mejora las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la I.E.I. N° 221 del Centro Poblado San Juan de La Libertad del Distrito de Cajaruero provincia de Utcubamba región Amazonas año 2017?

1.2.2 Problemas específicos

- ❖ ¿Cuál es el nivel de habilidades sociales de los estudiantes del grupo experimental antes de aplicar el programa de actividades lúdicas?

- ❖ ¿Cuál es el grado de influencia de las actividades lúdicas respecto a la dimensión de habilidades básicas, en los estudiantes de la investigación después de la intervención?
- ❖ ¿Cuál es el grado de influencia de las actividades lúdicas respecto a la dimensión habilidades avanzadas, en los estudiantes de la investigación después de la intervención?
- ❖ ¿Cuál es el grado de influencia de las actividades lúdicas respecto a la dimensión expresión de sentimientos en los estudiantes de la intervención?
- ❖ ¿Cuál es el grado de influencia de las actividades lúdicas respecto a la dimensión habilidades alternativas a la agresión, en los estudiantes de la investigación después la intervención?
- ❖ ¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales después de la intervención realizada en los estudiantes de cinco años de la I.E.I. N° 221 del centro poblado San Juan de La Libertad?

1.3 Formulación del problema

1.3.1 Objetivo general

Determinar el grado de influencia de las actividades lúdicas en las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la I.E.I. N° 221, del centro poblado San Juan de La Libertad del Distrito de Cajaruro, provincia de Utcubamba región de Amazonas 2017.

1.3.2 Objetivos específicos

- a. Identificar el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del grupo experimental, a través de un pre test.
- b. Determinar el grado de las actividades lúdicas para influir positivamente con respecto a la dimensión de habilidades básicas de los estudiantes de cinco años de edad de la I.E.I.
- c. Determinar el grado de actividades lúdicas para influir positivamente con respecto a la dimensión de habilidades avanzadas de los estudiantes de cinco años de edad de la I.E.I.

- d. Determinar el grado de actividades lúdicas para influir positivamente con respecto a la dimensión de expresión de sentimientos en los estudiantes de cinco años de edad de la I.E.
- e. Determinar el grado de actividades lúdicas para influir positivamente con respecto a la dimensión de habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de cinco años de edad de la I.E.
- f. Comparar resultados antes y después del tratamiento que determine el grado de influencia de las actividades lúdicas frente a las habilidades sociales en sus diferentes dimensiones a través de un post test.

1.4 Justificación de la investigación

La investigación se fundamenta desde diversas perspectivas:

Pedagógica: El trabajo se justifica porque el docente es conocedor palpable de la realidad que envuelve al niño dentro del aula, la problemática que día a día manifiestan en todo el proceso de formación en los diferentes momentos de las actividades los estudiantes. Pedagógicamente podemos aplicar diferentes estrategias teniendo como base la edad, en este caso niños de la etapa inicial la mejor forma de tratar ciertas circunstancias es a través del juego para manejar diferentes situaciones que ayuden a tener una relación amical socialmente aceptada.

Teóricamente la investigación se justifica, porque brindará información actualizada importante a cerca de la problemática que se vive, cuando no se ha logrado desarrollar las habilidades sociales, importantes e indispensables para poder socializar óptimamente. En la Institución Educativa de San Juan de la Libertad N° 221 de Cajaruro, especialmente en el aula de los estudiantes de 5 años hay muchas falencias de relaciones, donde queremos ser los docentes, que podamos mejorar las mismas. La propuesta permite compartir diferentes teorías que beneficiará tanto a profesores y aquellos que se interesan por la investigación educativa. De este modo, desde nuestro punto de vista, es conveniente llevar a cabo esta investigación.

Así mismo, consideramos que la investigación en torno al programa de actividades lúdicas y las habilidades sociales es relevante porque se emparenta con las políticas en materia educativa que buscan fortalecer la formación ciudadana, y parte de este propósito se relaciona con trabajar, sobre todo desde los primeros años, las habilidades sociales de

los infantes para interactuar adecuadamente con su entorno, las mismas que servirán de base para la vida personal, de los estudiantes.

Desde la perspectiva metodológica este trabajo aspira ser un referente para otras investigaciones futuras que se desarrollen en torno a este tema. Esta propuesta metodológica desarrollará habilidades sociales que son fundamentales en los primeros años de vida y a la vez radica en el instrumento de evaluación que es la observación, que ha sido elaborada de acuerdo a la realidad que envuelve a los estudiantes cuya validez ha sido comprobada y puede ser usada en otra investigación.

En el aspecto social se justifica porque en este campo es donde presentan mayores dificultades, para interrelacionarse con los demás compañeros de aula, a través de sesiones de actividades lúdicas queremos mejorar las habilidades sociales, en los estudiantes. Es imprescindible por lo tanto fortalecer las conductas adecuadas y cambiar las conductas inadecuadas en el establecimiento de las relaciones sociales entre los estudiantes, el personal directivo, personal docente, trabajadores administrativos, y padres de familia, comprometiéndose en el despliegue de la eficacia y la perfección.

Estudiantes, personal directivo, personal docente, trabajadores administrativos, y padres de familia, comprometiéndose con responsabilidad en la eficacia y la perfección.

El aspecto práctico está justificado porque es el campo de acción de los educadores donde somos partícipes responsables directos a ayudar a construir buenas relaciones sociales brindando en el aula espacios de recreación para que los estudiantes puedan manifestar sin represión sus emociones, sentimientos, etc. que servirán como cimiento para poder insertarse positivamente en la sociedad.

Capítulo II:

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.

Tomando como referencia el problema de investigación y sus características, hemos revisado los informes de tesis que a continuación ´presentamos de donde accedemos a los antecedentes internacionales del mismo.

Garcés, Santana, García. (2012), en Canarias - España realizaron una investigación titulada: "El desarrollo de habilidades sociales: una estrategia para potenciar la integración de menores en riesgo de exclusión", la cual tuvo como objetivos: Analizar la habilidad de la asertividad en los niños y niñas del Servicio de Día de la Perdona, elaborar un programa de desarrollo y mejora de la asertividad en los niños y niñas del Servicio de Día de la Perdona. Llegando a las siguientes conclusiones, determinar que los menores se presentan como socialmente poco asertivos donde después de realizar y ejecutar el programa lograron reconocer que los resultados han sido puntuales, aunque descubrieron que en muchos de los menores se podían apreciar algunos cambios perceptibles en sus conductas. Un dato relevante, fue el análisis entre la relación existente de lo que los participantes valoraban del programa como positivo y el área o habilidad que en la que habían mejorado”.

Deducimos que la indagación sobre las habilidades sociales realizada en España concluyó que los niños se muestran como poco amigables luego de aplicar el programa lograron mejorar estos aspectos de las habilidades en los comportamientos y confirmaron que el estudio era positivo y aplicable.

Salmerón (2010), en su tesis para optar el Grado de Doctor en Educación titulada: “Desarrollo de la Competencia social y Ciudadana a través del Aprendizaje Cooperativo. Universidad de Granada. España.

Tuvo como objetivo general; Conocer las opiniones que desarrollan, tanto docentes como discentes, sobre el ambiente e interacciones que se generan en el aula con la metodología de aprendizaje cooperativo Llega a las siguientes conclusiones:

a) Que resulta muy significativo la cantidad de veces que han afirmado que los alumnos y alumnas con más dificultades son los que más han progresado y los que más han disfrutado. Y como docentes afirman pues que les resulta muy fácil y útil a tender a la

diversidad de su aula mediante esta metodología una vez que el alumnado conoce el funcionamiento y desarrollo de la misma.

b) Los docentes se muestran más satisfechos con la experiencia confirma el avance de su alumnado en cuanto a contenidos curriculares propias de las áreas trabajadas y de competencia social y ciudadana particularmente. Destacan especialmente el importante avance del alumnado con más dificultades al trabajar de manera cooperativa. Por lo que coincidimos con muchas investigaciones ya referenciadas anteriormente, el aprendizaje cooperativo se constituye en una condición para el desarrollo del currículo en aulas inclusivas”.

Se manifiesta que es relevante trabajar temas de acuerdo a la problemática que se presenta en el aula y a cada necesidad que presentan los estudiantes los resultados fueron satisfactorios logrando incluir con respeto a todos los niños para un trabajo en equipo.

Nacionales

Córdova (2012), menciona en su tesis denominada: “El juego como potencializador de las destrezas de niñas y niños de 4 y 5 años de edad, quien utilizó una muestra de 60 estudiantes y cuyo instrumento de medición fue una escala de observación sistemática, concluye que el juego es muy importante en la edad preescolar, ya que permite el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, así como el desarrollo social; es decir, el desarrollo de la autonomía, autocuidado y la oportunidad de relacionarse con otros niños de la escuela, así como también desarrolla el aspecto cognitivo”.

Tomamos la cita como referencia para evidenciar como es de vital importancia el juego en los niños en la primera infancia que permite desarrollar las habilidades motrices finas como gruesas.

García (2010), afirma en la investigación sobre “La asertividad y las habilidades sociales en el alumnado de Educación Social de la universidad de Huelva con una muestra de 195 sujetos, utilizando técnicas de análisis cuantitativo para extraer la información del cuestionario mediante procedimientos de estadística descriptiva y de correlación a través del paquete estadístico SPSS. Utilizó como instrumento la Escala de Habilidades Sociales concluye que los alumnos y alumnas que han recibido una adecuada formación en habilidades sociales, mejoran su conducta interpersonal en aceptación social entre sus compañeros/as, asertividad, repertorio de habilidades sociales, auto concepto y autoestima. Esta será nuestra hipótesis y finalidad en el proyecto de intervención de habilidades sociales en el alumnado de educación social.”

Según García en su trabajo de investigación concluye que cuando los niños tienen una base cimentada en valores y normas enseñadas adecuadamente sus conductas de relación con los demás serán aceptadas socialmente asimismo podrán desarrollar mejor su valoración y estima personal.

Martínez (2012), refiere en su tesis denominada: “Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en educación inicial realizado con tres jardines de 70 alumnos por turno utilizando como método de estudio de caso y un diseño cualitativo descriptivo, donde se tenía como propósito indagar el modo mediante el cual los docentes de los jardines de infantes trabajaban, concluye:

Los jardines de infantes analizados no se vislumbra propuestas de juegos cooperativos para promover en los niños habilidades sociales. Así mismo, los docentes de dichos jardines no conocen y/o no realizan propuestas de juegos cooperativos. En el imaginario del docente, el concepto de juego cooperativo aparece desdibujado en la idea real del mismo. Si bien todas las docentes expresan en su discurso proponer a sus grupos diferentes tipos de juegos, en relación a las actividades propuestas, momentos del año y/o propósitos, la idea se diluye al no estar plasmada en la carpeta didáctica”.

En su trabajo de investigación que ejecutó Martínez hace referencia sobre los juegos grupales para desarrollar las habilidades sociales en los jardines, donde se encuentra con la debilidad que dichos centros no presentan “el juego” como estrategia para incentivar la práctica de las relaciones interpersonales. Y mucho menos las personas que laboran en estas Instituciones realizan actividades de juegos como medio para lograr aprendizajes y relacionar a los niños con sus iguales.

Sabiendo de la necesidad de contar con referencias nacionales de otros estudios de investigación y contando con las características similares a nuestro trabajo de indagación hemos tomado el informe de tesis del autor que detallamos a continuación:

Ballena (2010), sostiene en su tesis denominado “Habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de instituciones educativas del distrito Callao, quien utilizó una muestra total 109, 55 niñas y 54 niños, participantes y cuyo instrumento de aplicado fue la Escala de Apreciación de las de las Habilidades Sociales en la Infancia, concluyo:

No existen diferencias significativas entre niños y niñas en lo que se refiere a las habilidades sociales básicas de interacción social, habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales, habilidades para cooperar y compartir, habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos ni en la habilidades de autoafirmación”.

Ballena en su investigación con una muestra de 109 niños afirma que no hay discrepancias reveladoras entre los estudiantes en cuanto a las habilidades para relacionarse, como las que están por primera vez iniciándose en la socialización y las de dialogo, para acompañar las emociones, ni las de auto concepto.

Camacho (2012), afirma en su tesis denominada “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, con una muestra de 16 niños concluyó: Que los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.

Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión”.

Camacho en su indagación del juego cooperativo, con un ejemplar de 16 estudiantes sostiene que los juegos de aula en equipo ayudan significativamente a mejorar las habilidades sociales especialmente las de agresión que presentaban los niños.

Ojeda (2006), sostiene en su tesis denominada “Estrategias de Aprendizaje Cooperativo y el Desarrollo de Habilidades Cognitivas” en el área de Ciencias en los alumnos de segundo año de secundaria Sociales; en la cual tenía como objetivo demostrar

como la aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo mejora al desarrollo de habilidades cognitivas concluyó.

❖ Las estrategias de aprendizaje cooperativo son una alternativa y uno de los caminos o medios más eficaces para alcanzar aprendizajes óptimos y significativos: además permite que los alumnos se integren y aprendan en equipo en la construcción de nuevas capacidades. Conocimientos y comportamientos escolares muy diferentes a los estilos de aprendizaje individual.

❖ La investigación tuvo tres fases y en cada una de ellas se procedió pensando en demostrar la eficacia didáctica del aprendizaje cooperativo. En la primera fase se aplicó estrategias de aprendizaje cooperativo que permitió conocer las habilidades cognitivas que manejan los alumnos. en la segunda fase se orientó y explicó el desarrollo de cada estrategia de aprendizaje cooperativo con el fin que cada grupo cooperativo mejore el desarrollo de habilidades cognitivas y en la tercera fase se evaluó el nivel de logro de los alumnos en el manejo de habilidades cognitivas”

Ojeda aplicó su programa de investigación en tres fases para mejorar las habilidades cognitivas la cual concluye que los estudiantes se complementan y trabajan confluyendo mejor sus ideas e enriqueciendo su aprendizaje en trabajo cooperativo con sus compañeros.

Campos (2007), menciona que realizó una investigación en Lima sobre la aplicación de un programa de innovación: “Aprendiendo a vivir en armonía, el mismo que tenía como objetivo, desarrollar habilidades sociales en el alumnado. Se empleó el método cuasi experimental, en una muestra de 40 alumnos elegidos al azar. Utilizando el instrumento lista de evaluación de habilidades sociales. El estudio concluye:

❖ Que el programa de innovación educativa con una duración de 20 sesiones fue eficaz, ya que se pudo observar que se han desarrollado habilidades sociales en: Autoestima, Asertividad, Comunicación, Toma de decisiones.”

Campos en su trabajo Aprendiendo a vivir en armonía con un ejemplar de 40 niños afirma después de aplicar sus sesiones y evaluar posteriormente a los niños lograron mejorar las habilidades de estima, de actuar asertivamente, y ser autónomo.

Teniendo que contar con antecedentes locales y contando con una sola casa de estudios de nivel superior en Utcubamba donde se brinda las carreras de Educación, hemos

visitado la biblioteca, donde hemos tomado como referencia las tesis que mencionamos, porque se relacionan con los valores que es nuestro problema de investigación.

Mestanza (2011), sostiene en su tesis denominada “Aplicación de las Habilidades Gimnásticas Para Fortalecer las Relaciones Cooperativas” en las Alumnas del Tercer Grado de Educación Secundaria de la “Virgen Asunta”, con un total de 25 alumnos, cuyo objetivo fue fortalecer las relaciones cooperativas en las alumnas del tercer grado de educación secundaria, concluyo:

❖ Que como se acepta las hipótesis específicas alternativas y se rechaza las nulas lo cual nos permite aceptar la hipótesis alternativa general “Si se aplica las habilidades gimnásticas en las alumnas del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Virgen Asunta “,entonces se fortalece sus relaciones cooperativas en el año 2011.”

Del mismo modo Mestanza sostiene en su investigación que las habilidades gimnásticas aplicadas en la muestra elegida lograron afianzar las amistades en equipo mejorando por ende dichas relaciones.

Pósito (2010), sostiene en su tesis Denominada “Programa de Habilidades Sociales para mejorar la convivencia escolar” en los Estudiantes del Quinto Grado de Educación Secundaria de la I.E. “Alonso de Alvarado” Bagua Grande – Amazonas- Perú, concluyo:

❖ Determinar el efecto de un programa de habilidades sociales en la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la Institución Educativa Alonso de Alvarado, Bagua Grande – Amazonas, concluye:

❖ La aplicación del programa de habilidades sociales mejoró significativamente la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la Institución Educativa Alonso de Alvarado, Bagua Grande – Amazonas, 2010, pues el grupo experimental da un promedio de 24.26 y el grupo control 19.96 con un valor de significación de 0.05”.

Pósito después de aplicar su trabajo de investigación para mejorar la convivencia concluye que al ejecutar las actividades sobre habilidades de socialización los estudiantes mejoraron la convivencia en el grupo donde se desenvuelven.

Solis y otros (1996), mencionan en su tesis Denominada “Influencia de los juegos educativos en el desarrollo integral de los niños” en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 203 de Bagua Grande- Amazonas, 1996 concluyeron:

- ❖ El juego en los niños de 5 años de edad cumple un papel importante, porque es un medio para que el niño eleve su aprendizaje y logre desarrollar sus habilidades, destrezas, valores y creatividad.
- ❖ Los niños de 5 años de edad después de la aplicación de programa de juegos están en mejores condiciones para realizar ejercicios básicos de aprestamiento para la lectoescritura.
- ❖ En el proceso de enseñanza-aprendizaje imprescindible la utilización del juego porque el movimiento construye la necesidad primordial del niño ya que es la actividad lúdica que favorece el desarrollo físico, la coordinación de sus movimientos y sus sentidos, para logara su desarrollo biopsicosocial”.

Solis y otros en su indagación después de aplicar su programa a los niños de 5 años afirman que los juegos son técnicas eficaces para engrandecer el aspecto cognitivo y social, por ende perfeccionar las habilidades para poder resolver conflictos y adiestramientos en la coordinación motora fina.

2.2 Bases teóricas científicas.

2.2.1 Teoría psicogenética

Piaget (1956), afirma una perspectiva "activa en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación. Esta Teoría piagetiana viene expresada en "La formación del símbolo en el niño en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas”.

✓ Principios teóricos de la Teoría de Piaget:

“Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos.

Los de acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y otro de asimilación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad. Hay pues una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos que se complementan”.

Asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones.

Asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es asimilado como "algo para"...chupar, agarrar, sacudir...etc.

Es importante señalar que esta asimilación "primitiva" se encuentra centrada sobre el sujeto concreto, no es objetiva, "no es todavía científica", es de carácter egocéntrico.

A medida que el niño repite sus conductas por "asimilación reproductora", las cosas son asimiladas a través de las acciones y éstas, en ese momento se transforman en esquemas: esquemas de acción. El esquema de "algo para" chupar.

Se produce entonces una auténtica revolución cognitiva mediante la cual los esquemas se convierten en ideas o conceptos.

✓ El juego y sus dimensiones a partir de los principios teóricos de Piaget.

- Juego de ejercicios

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora".

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer

este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional".

- Juego simbólico

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada. Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

- Juego de reglas

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

Si, como hemos visto, los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas.

Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo.

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

"La regla - sostiene Piaget - tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica" Así las reglas incluirán además, en la edad del colegio, esa otra exigencia, la de la victoria o la derrota, la de la competitividad. Al principio los jugadores suelen ser pocos y las alteraciones de las normas muchas. Pero con el paso a la escolaridad se irá alcanzando un equilibrio sutil entre el principio asimilador del Yo, que es consustancial a cada juego y la adecuación de éste a la vida lúdico-social.

Manifiesta que el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra parte, se aleja de ella. Los niños practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad y dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno en el que viven”

Piaget en su teoría sobre el juego asevera que los niños manifiestan o representan su realidad a través de las simulaciones o juego, pero que esto sigue un proceso por etapas, de acuerdo a la edad, la misma que condiciona como se desarrolla. Asimismo manifiesta tres tipos de juego como el físico, con reglas y el de roles, cual su trabajo lo centro principalmente en parte cognitiva, y que la función de juego de roles da pie para que los niños representen su realidad que viven en su entorno teniendo presente su lado emocional e intereses.

2.2.2 Definición del juego

Piaget (1956), “manifiesta que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la simulación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

El juego afianza las capacidades cognitivas de los niños teniendo en cuenta la edad, ellos son capaces de traer su realidad a su mundo imaginario.

Zapata (1988), indica que “el juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad”.

Zapata menciona que los juegos sirven de puente para que los niños se manifiesten, aprendan, interactúen y sobre todo consoliden su forma de ser.

Karl Gross (1902), quien puntualiza que “el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto así como a su autoafirmación como persona.”

Este autor manifiesta que el juego al niño le ayudara en su futuro para actuar frente a ciertas situaciones que desee resolver.

Freud (1902), sustenta que “el juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad”

2.2.3 Importancia

Piaget (1956), afirma que “el juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

El juego le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos.

El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.
Importancia y valor del juego en la niñez:

- ❖ El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego.
- ❖ El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.

- ❖ Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego
- ❖ El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.
- ❖ A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- ❖ El juego estimula todos los sentidos.
- ❖ Enriquece a la creatividad y la imaginación.
- ❖ Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas positivas y/o entretenidas
- ❖ El juego facilita para el desarrollo de las Habilidades sociales
- ❖ Desarrolla destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- ❖ Es también importante porque desarrolla la inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar.
- ❖ Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros.
- ❖ El juego facilita el aprendizaje sobre:
 - ❖ Su cuerpo- habilidades, limitaciones.
 - ❖ Su personalidad- intereses, preferencias.
 - ❖ Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
 - ❖ El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
 - ❖ La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores.
 - ❖ Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contra tiempos y derrotas.
 - ❖ Solución de problemas- considerar e implementar estrategias.
 - ❖ Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias”.

Piaget afirma que el juego es de suma relevancia para los infantes porque les permite desarrollarse en las destrezas físicas, intelectuales, y de interacción. Es una estrategia para que los niños expongan sus frustraciones, intereses, sentimientos y emociones. Especialmente en el nivel inicial el juego es de suma importancia porque logra desplegar con naturalidad los aprendizajes.

2.2.4 Características

Jara (2013), con respecto a las características del juego en el nivel inicial tenemos el quien resalta lo siguiente:

- ❖ “Placentero.- porque debe producir satisfacción a quien lo practica y no suponer en ningún caso, motivo de frustración o fracaso”.
- ❖ “Libre y voluntario.- es una actividad donde el niño no está obligado a jugar.
- ❖ Expresivo.- por que manifiesta diferentes ideas en el momento de poner sus propias reglas durante el juego teniendo acceso a la comunicación verbal”.
- ❖ “Espontáneo.- no requiere de motivación ni preparación”
- ❖ “Socializador.- favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo”.
- ❖ “Creador.- la práctica del juego favorece el desarrollo de la creatividad y espontaneidad”.
- ❖ “Activo.- por que el niño se encuentra en constante actividad física y cognitiva”

Jara presenta las siguientes características que debe cumplir el juego: tiene que ser divertido sin presiones, donde el niño pueda manifestar lo que piensa y siente, sin regirse a normas, que le permita involucrarse en el grupo para activar sus habilidades creativas.

2.2.5 Enfoques

A. Teórico

Unesco (1980), desde el punto de vista teórico, “el juego es vital para un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad del niño .El niño que no juega está enfermo de cuerpo y de espíritu. Es una de las actividades formativas fundamentales y por ello se le debe dar el lugar que le corresponde en la institución educativa, más aún, en los jardines de infantes o instituciones educativas del nivel inicial, porque es el espacio ideal y donde por naturaleza se practica espontanea e intencionalmente el juego”.

En el enfoque desde las teorías según la Unesco afirma que el juego es elemental como cimientos para el proceso coordinado entre las emociones y lo cognitivo. Del mismo modo menciona que aquel infante que no se interesa por jugar está mal de salud y del alma por ende, son destrezas formadoras que se emplean en el nivel inicial por ser las edades donde el niño manifiesta su interés innato por los juegos.

B. Pedagógico

En la actualidad en el nivel inicial, para reconocer los estudios de varios investigadores que realizaron en el aspecto infantil hemos buscado ejemplos pedagógicos que han conducido las fases formativas en la actualidad; éstos nos sirven como fuentes para respaldar la instrucción de los niños, por ende la forma de orientar los adultos.

Froebel (1782 – 1852), en MED (2008), entre sus grandes aportes a la educación inicial fue creador de los jardines de infancia o kindergarten y sostenía que “la educación comienza desde la niñez. Para él la actividad infantil es espontánea, y en ella el niño involucra todo su ser. Además, dicha actividad debe ser gozosa y manifestarse prioritariamente en el juego”.

Froebel considera que el niño empieza a educarse desde la infancia, y el juego debe ser natural para que se integre sin suspicacias, y logre ser esta actividad placentera.

Montessori (1870 - 1952), en MED (2008), respecto a la importancia de la educación inicial parte de la premisa “del respeto al niño y su capacidad de aprender. Entre sus principios destacan la libertad, la actividad y la individualidad. Montessori propuso los periodos sensitivos: orden, uso de manos y lengua, marcha, interés por objetos diminutos e intenso interés social, como etapas del niño donde se absorbe una característica del ambiente y se excluye a las demás”. Así mismo, creó la ‘casa de los bambinos’ con mobiliario acorde a las características de los niños, y los materiales sensoriales, académicos, artísticos y culturales que actualmente se utilizan en la mayoría de Instituciones Educativas de nuestro país.

Para María Montessori la consideración hacia el niño es fundamental y la habilidad que presenta para instruirse, teniendo en consideración la emancipación, la acción, y ser tratado como ser único con sus propios intereses y necesidades.

C. Psicopedagógico

Los aportes psicopedagógicos han sido muy fructíferos e interesantes en educación inicial. En la literatura podemos identificar tres aportes importantes, entre ellos Asumimos: la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y la teoría sociocultural de Vygotsky.

La teoría del aprendizaje significativo plantea “la importancia de considerar los saberes previos del individuo para poder establecer una relación significativa con el nuevo contenido de aprendizaje. Este proceso tiene lugar si el educando ha incorporado a su

estructura cognitiva conceptos, ideas, y proposiciones estables y definidas, con las cuales la nueva información pueda interactuar”.

Vygotsky manifiesta que los niños traen conocimientos aprendidos de su entorno familiar o de cualquier otra índole y que estos son importantes para tender puentes con los nuevos aprendizajes que se les brinde. Los docentes tenemos que partir de esta premisa para que los aprendizajes sean del interés de los educandos.

Ausbel planteaba que “la labor educativa ya no se ve como una labor que debe desarrollarse con ‘mentes en blanco’ o que los aprendizajes de los alumnos comiencen de ‘cero. ¿No es así, ya que los estudiantes tienen una serie de conocimientos y experiencias que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para el nuevo aprendizaje”.

Ausbel también manifiesta que los niños cuando empiezan a estudiar traen consigo experiencias, conocimientos empíricos que son ricos, para potenciar a partir de ahí la construcción de su nuevo conocimiento.

Vygotsky (2008), afirma que “el origen social de los procesos psíquicos superiores, destacando el rol del lenguaje y su vinculación con el pensamiento. Desarrolla el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), central en el análisis de las prácticas educativas y el diseño de las estrategias de enseñanza, y se puede definir como el espacio en que, gracias a la interacción y la ayuda de otros, una persona puede trabajar y resolver una tarea de una manera y con un nivel que no sería capaz de tener individualmente. Plantea la importancia de la comunicación y el diálogo entre el maestro y el niño para la construcción y desarrollo de conceptos nuevos de mayor complejidad o rango superior”.

Vygotsky resalta la importancia del trabajo en equipo, con interacción de otros para resolver situaciones que serían más complicadas hacerlo solo. Además le da relevancia a la comunicación que debe existir entre los tutores y los educandos para la saludable edificación de los conocimientos.

2.3 Teoría que sustentan las habilidades sociales.

2.3.1 Teoría sociocultural

Vygotsky (1978), Plantea su Modelo de aprendizaje Sociocultural, a través del cual sostiene, que ambos procesos, desarrollo y aprendizaje, interactúan entre sí considerando el aprendizaje como un factor del desarrollo. Además, la adquisición de aprendizajes se

explica cómo formas de socialización. Concibe al hombre como una construcción más social que biológica, en donde las funciones superiores son fruto del desarrollo cultural e implican el uso de mediadores. Cumpliendo una función principal las docentes, los niños aprenden conductas adecuadas e inadecuadas en el ambiente donde socializan, esto marca el desarrollo personal y social, entendiendo el aprendizaje en un ambiente, de gran utilidad al desarrollo del propio individuo.

2.3.2 La teoría del aprendizaje social

Bandura (1987), sustenta que las “cogniciones” no se producen en el vacío ni como causas autónomas de la conducta sino que las concepciones que el individuo tiene de sí mismo y de la naturaleza de las cosas se desarrolla y verifica por medio de cuatro procesos distintos: experiencia directa obtenida a partir de los efectos producidos por sus actos, experiencia vicaria de los efectos producidos por sus actos, experiencia vicaria de los efectos producidos por las conductas de otras personas, juicios manifestados por los demás y deducciones a partir de los conocimientos previos por medio de la inferencia.

Es así como el aprendizaje por observación influye en los integrantes de una sociedad y estos a su vez en la misma, en el momento en que entran a trabajar las funciones de su autorregulación en el ámbito educativo esta teoría de aprendizaje social es fundamental principalmente en los niños y adolescentes ya que actúan en relación a como sus pares actúan. Por ejemplo en la forma de vestir, en la forma de relacionarse, de hablar, de brindar opiniones, en la forma de comunicarse, de tomar decisiones hay imitación a sus pares.

2.3.3 Definición de habilidades sociales

Caballo (1987), afirma que las habilidades sociales son el conjunto de conductas emitidas por un individuo, en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que, generalmente, resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros

García (2010), sustenta que las habilidades sociales es la capacidad compleja de emitir conductas que son reforzadas positiva o negativamente y de no emitir conductas que son castigadas o extinguidas por los demás. Es una conducta interpersonal que implica la honesta expresión de sentimientos. Consiste en buscar, mantener o mejorar el

reforzamiento en una situación interpersonal a través de la expresión de sentimientos o deseos cuando esa expresión se arriesga a la pérdida de reforzamiento o incluso el castigo. Constituyen una capacidad para expresar interpersonalmente sentimientos positivos y negativos sin que dé como resultado una pérdida de reforzamiento social.

Monjas (1998), manifiesta que las habilidades sociales son capacidades específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea. Son conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria. Esta autora homologa las habilidades sociales con la expresión habilidades de interacción social.

MED (2009), Ministerio de Educación, las habilidades sociales es un conjunto de aprendizajes que tienen que ver con actitudes y sentimientos que te permiten interactuar competentemente; es decir, relacionarnos con otras personas de manera adecuada.

Combs y Slaby (1977), definen las habilidades sociales como la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso para los demás

2.3.4 Importancia

Las habilidades sociales adquieren una importancia insospechada en la vida de las personas. Aspectos más importante como: vida familiar, tiempo con los amigos, escuela, trabajo y juego, supone una relación humana; desde el momento de nacer se pasa toda una vida interactuando con la gente. .A través de la interacción social se sabe quiénes son las personas y cómo funciona el mundo, se adquieren habilidades sociales y se familiarizan con las expectativas y los valores de la sociedad donde se vive. Aunque nunca se deja de aprender, las experiencias sociales de la infancia sientan las bases sobre las que se construye las relaciones humanas en el futuro y no sólo eso, sino también para transformar la sociedad, en una sociedad más justa, democrática y verdaderamente humana.

De acuerdo con Mc Clellan y Katz (1996) durante las últimas dos décadas se han acumulado un convincente cuerpo de evidencia que indica que los niños alrededor de los seis años de edad, al alcanzar un mínimo de habilidad social, tienen una alta probabilidad

de estar en riesgo durante su vida. Estas habilidades se inician en la infancia y empiezan a dar un sentido de quién es la persona en el mundo, repercuten de modo decisivo en el concepto que el niño tiene de sí mismo y en la forma en que los otros lo perciben. Estos niños son más felices que los menos competentes, interactúan bien con la gente, son más populares y están más contentos con la vida. Además, sus relaciones sociales se asocian al logro académico; las habilidades sociales positivas, a un mejor éxito en la escuela (Kostelnik M., Whiren A., Soderman A. y Gregory K., 2009). Debido a los resultados favorables, estos niños suelen considerarse seres humanos valiosos que pueden influir en el mundo. No se puede decir lo mismo de los niños con una deficiente competencia social. Quienes no logran funcionar exitosamente en el mundo social, sufren a menudo angustia y soledad, inclusive en los primeros años de vida. A menudo son rechazados por sus pares, su autoestima es baja y obtienen calificaciones más bajas en la escuela y, para empeorar las cosas, corren el riesgo de perpetuar estos patrones de conducta tan problemáticos conforme vayan madurando. Por ello es importante subrayar, como dice Gonzáles (2007), que estas habilidades sociales siempre se desarrollarán a la sombra de buenos ejemplos y aquí es donde el rol de los docentes se torna clave, especialmente en estos tiempos en que las relaciones interfamiliares no son las mejores.

Los docentes son personas que intervienen de manera decisiva en el desarrollo social, lo hacen cuando realizan varias conductas sociales, entre ellas: establecen relaciones con el niño, le transmiten valores, le enseñan, modelan las conductas y actitudes sociales, diseñan actividades centradas en los conocimientos y habilidades pertinentes, dándole la oportunidad de ratificarlos, planean el ambiente físico, preparan rutinas para el niño, le comunican las reglas al pequeño, presentan las consecuencias positivas o negativas para ayudarlo a cumplir con las expectativas de la sociedad.

La manera cómo los docentes realizan estas tareas, mejorará o inhibirá el desarrollo social del niño.

HOPS (1976), en su obra publicada en 1998 titulada “Habilidades sociales en la escuela”, decía que la habilidad para iniciar y mantener una interacción social positiva con los demás se consideraba por muchos como una consecución esencial del desarrollo. Las interacciones sociales proporcionan a los niños la oportunidad de aprender y efectuar habilidades sociales que pueden influir de forma crítica en su posterior adaptación social, emocional y académica.

Las habilidades sociales son importantes tanto en lo que se refiere a las relaciones interpersonales así como el momento de aislar papeles y normas sociales.

2.3.5 Dimensiones de las habilidades sociales

D. Habilidades sociales básicas

La dimensión de habilidades básicas hace referencia a la capacidad del infante para prestar atención cuando su entorno está haciendo uso de la palabra y la habilidad para formular interrogantes respecto al tema que se está tratando en ese momento. Esta dimensión está integrado por dos sub variables: (a) escuchar y (b) formular preguntas, respectivamente.

E. Habilidades avanzadas

Esta dimensión hace referencia a la capacidad que tiene el niño para pedir ayuda a su entorno, así como las habilidades para participar en el juego cooperativo, seguir las instrucciones que se dan durante el desarrollo de un juego y disculparse cuando se está equivocado. Esto permite evaluar las habilidades sociales para insertarse positivamente en el entorno social, respetando y considerando al contexto social como un espacio muy importante para desarrollarse.

F. Habilidades relacionadas a los sentimientos.

Esta dimensión hace referencia las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos la cual hace mención a las siguientes habilidades: expresar los sentimientos, comprender los sentimientos de los demás y enfrentarse con el enfado de los demás. Estas habilidades están relacionadas con un grupo de indicadores específicos que permitirán una mayor precisión en el momento de aplicar el instrumento correspondiente.

G. Habilidades alternativas a la agresión

Esta dimensión hace referencia las habilidades alternativas a la agresión e incluye las siguientes habilidades: acepta con respeto y compromiso las decisiones grupales, busca formas alternativas para solucionar situaciones conflictivas, controla sus emociones en los momentos de juego, se molesta fácilmente, le es difícil controlar su cólera, cuando se molesta, permanece así hasta el término de la jornada de juego y puede mantener la calma

cuando está molesta. En síntesis, la dimensión busca identificar las habilidades sociales que le permiten al niño enfrentarse a estados emotivos adversos de sus compañeros, desde comportamientos que corresponden básicamente a habilidades sociales de control de la agresión.

2.3.6 Características

Ballesteros (2002), afirma que las habilidades sociales son comportamientos donde se dan cita dos componentes principales: los componentes “verbales” y los “no verbales”. Estos dos componentes contribuyen al proceso de interacción social, y ambos elementos aprendidos son susceptibles de presentar déficit.

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

a) Comunicación no verbal:

Este componente presenta dificultad en su control, ya que se puede estar sin hablar, pero se seguirá emitiendo mensajes y de este modo aportando información de sí mismo.

La comunicación no verbal se emplea para enfatizar un aspecto del discurso; así también, permite reemplazar una palabra (por ejemplo, una mirada puede indicar si un comportamiento es correcto o incorrecto) y finalmente, puede llegar a contradecir lo que se está diciendo.

Dentro de la comunicación no verbal están los siguientes elementos. Expresión facial, mirada, sonrisa, postura corporal, gestos, proximidad y apariencia personal.

b) Componentes verbales:

La conversación es la herramienta por excelencia que se utiliza para poder interactuar con los demás. Postulan, que la persona competente es aquella que habla aproximadamente el 50% en una conversación; que da retroalimentación y que realiza preguntas como muestra. Con las conductas sociales entre niños y niñas implica colocarse en la dimensión del estudio de las interacciones y sus modalidades. El hogar y la escuela

son escenarios de los intercambios y las formas de relación entre niños, con sus padres y otras personas adultas. Entender los diferentes aspectos de estas conductas permite la aproximación a diversos enfoques y desarrollos teóricos sobre el tema.

2.4 Marco conceptual:

Actividades:

a) (**Diccionario filosófico de M. Rosentall y P. Ludin S.F**) define a la actividad como una función del sujeto en el proceso de interacción del objeto en un nexo específico del organismo.

Lúdico

b) El término lúdico es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. (**Jiménez, 2002**)

c) Es una actividad estructurada que consiste en simple ejercicios, las sensaciones son automotrices, intelectuales y sociales, así como la reproducción ficticia de una situación vivida. Su importancia social y cultural es universalmente admitida. (**Piaget, 1896 - 1986**),

d) refiere que las habilidades son aptitudes, talentos, destrezas, habilidades para desarrollar ciertas tareas con éxito. Es el nivel de competencia, capacidad de una persona para lograr objetivos, metas. (**Márquez, 1995**),

e) define al término social a las relaciones que establecen en comunidad, osea es el concepto que engloba a todas las relaciones de los seres humanos. (**Durkheim, 1900**),

f) afirma que las habilidades sociales son conjunto de comportamientos, actitudes, destrezas para interrelacionarse con los demás en un ambiente determinado. Su importancia social y cultural es universalmente admitida. (**Caballo, 2005**),

2.5. Formulación de hipótesis

2.5.1. General

Las actividades lúdicas mejoran las habilidades sociales en los estudiantes de la I.E.I. N° 221. Juan de La Libertad, del Distrito de Cajaruro, provincia de Utcubamba región Amazonas 2017.

2.5.2. Hipótesis específicas.

❖ **He1** El nivel de habilidades sociales en los estudiantes del grupo experimental antes de la aplicación de las actividades lúdicas es baja.

❖ **He2** La aplicación de actividades lúdicas influye significativamente en las habilidades sociales, en su dimensión de básicas en los estudiantes del grupo experimental.

❖ **He3** La aplicación de actividades lúdicas influye significativamente en las habilidades sociales, en su dimensión de avanzadas, en los estudiantes del grupo experimental

❖ **He4** La aplicación de actividades lúdicas influye significativamente en las habilidades sociales, en su dimensión de expresión de sentimientos en los estudiantes del grupo experimental

❖ **He5** La aplicación de actividades lúdicas influye significativamente en las habilidades sociales, en su dimensión alternativas a la agresión en los estudiantes del grupo experimental

❖ **He6** Comparando los promedios del pre test y el pos test se determina que las actividades lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales de los estudiantes del grupo intervenido.

2.6 Variables

2.6.1 Definición operacional

Variable dependiente: Actividades lúdicas	Variable independiente: Habilidades sociales
Sostiene que el juego le permite al niño conocer su mundo, y descubrir su cuerpo, y relacionarse con los demás.	Afirma que las habilidades sociales son el conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal donde expresa sentimientos, actitudes y deseos

2.6.2 Operacionalización de las variables

En el siguiente apartado se muestra la operacionalización de las variables en función de las dimensiones e indicadores observados.

	VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE	Actividades lúdicas	Conceptual	Manejo de las actividades lúdicas.	Desarrollo de actividades lúdicas. Manejo de técnicas.
		Operacional	Uso de técnicas sobre estrategias	Uso de estrategias grupales Uso de estrategias individuales.
VARIABLE DEPENDIENTE	Habilidades sociales	Conceptual	Habilidades conceptuales	Clasificación de conceptos.
		Operacional	Habilidades traductoras	Incoordinación de conceptos. Definición de conceptos . Interpretación de gráficos. Decodificación de expresiones.
			Habilidades operativas.	Recodificación de expresiones. Graficación de figuras. Cálculo de operaciones. Resolución de problemas.

Tabla N° 2.1: Variables e indicadores de investigación

Variables	Dimensiones	Indicadores	Items	Instrumento de evaluación
Variable Independiente : Actividades lúdicas	Juego de ejercicio	Reconocimiento de objetos, de su entorno	02	Lista de cotejo
		Disfruta al realizar acciones motrices básicas.	02	
		Demostración del dominio progresivo del cuerpo.	02	
	Juego simbólico	Imitación a personajes de su entorno familiar.	02	
		Representación personajes en el juego de roles.	02	
	Juego de reglas	Propone reglas en de juego.	03	
		Cumple las normas de convivencia.	03	
	Variable dependiente: Habilidades sociales	Habilidades básicas	Escucha y pregunta respetando su turno.	
Participa con preguntas de su interés.			02	
Habilidades avanzadas		Se muestra solidario.	02	
		Respeto y cumple las instrucciones.	02	
Expresión de sentimientos		Expresa sus sentimientos.	02	
		Se muestra empático en el grupo.	01	
		Muestra solidaridad.	01	
Habilidades alternativas a la agresión		Propone alternativas de solución.	04	
		Demuestra el control de sus emociones.	03	

Capítulo III:

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

La investigación por su enfoque es de tipo cuantitativo, por sus fines que persigue es de tipo aplicada y por la técnica de contrastación es explicativo.

❖ **Cuantitativo:** Porque supone la obtención de datos sobre el programa apoyados en escalas numéricas, lo cual permite un tratamiento estadístico de diferentes niveles de cuantificación. (Velázquez y Rey, 1999).

❖ **Aplicada** Porque esta investigación se realiza con propósitos prácticos, ya sea para resolver un problema, para tomar decisiones, desarrollar nuevos programas, evaluarlos, etc. (Briones, 2001).

❖ **Explicativa** Porque su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno (en este caso el resquebrajamiento de las habilidades sociales) y en qué condiciones se da éste. (Zavala, 1999).

3.2. Métodos de investigación

En la presente investigación se utilizó el método deductivo que es un procedimiento que consiste en desarrollar una teoría empezando por formular sus puntos de partidas o hipótesis básicas deduciendo luego sus consecuencias con la ayuda de las subyacentes teorías formales. Sus partidarios señalan que toda explicación verdaderamente científica tendrá la misma estructura lógica, estará basada en una ley universal, junto a ésta, aparecen una serie de condicionantes iniciales o premisas, de las cuales se deducen las afirmaciones sobre el fenómeno que se quiere explicar.

El método analítico facilitó conocer los resultados obtenidos mediante los instrumentos de recolección de datos con el propósito de profundizar en el conocimiento de la problemática relacionada con las habilidades motrices finas de los estudiantes seleccionados para el estudio.

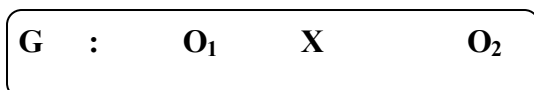
El método dialéctico nos permitió estudiar las transformaciones o cambios cualitativos de la realidad; es decir, todos los procesos y actividades de acción que posibilitarán mejorar la motricidad fina de los niños y niñas en investigación.

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación es pre experimental; porque se manipuló deliberadamente la variable independiente aplicación de actividades lúdicas para observar su efecto en la variable dependiente Habilidades Sociales.

El tipo de diseño pre experimental es asimismo de pre prueba- post prueba con un solo grupo; a los estudiantes, en esta investigación se utilizó el diseño pre experimental con un solo grupo, por cuanto el trabajo consiste en aplicar un programa de actividades en los niños de cinco años de la IEI N° 221 del Centro Poblado San Juan de la Libertad del distrito de Cajaruro. En ellos se observó su comportamiento respecto de las habilidades sociales antes y después de desarrollar el programa para verificar su efectos.

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



Donde:

- G** Estudiantes de 5 años
- O₁** Grupo antes de la aplicación del Programa
- X** Programa de “Actividades Lúdicas”
- O₂** Medición de los sujetos de un grupo después de la aplicación del Programa

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población maestra.

La población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2003)

La población está constituida por 54 estudiantes, de los cuales 20 de ellos son de tres años; 16 de cuatro años y 18 de 5 años.

Tabla N° 3.2:

Población escolar de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 221 del Centro Poblado Cajaruro- Utcubamba

EDAD	N° DE ESTUDIANTES
3 AÑOS	20
4 AÑOS	16
5 AÑOS	18
TOTAL	54

Fuente: Nóminas de matrícula de la I.E.I N° 221.

3.4.2. Muestra

La población de estudio estará constituida por 18 niños (aula “Las Fresitas”) de cinco años de la institución Educativa N° 221 del centro poblado menor de San Juan de la Libertad del distrito de Cajaruro Provincia de Utcubamba, Región Amazonas. Es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población (Hernández, Fernández, & Baptista, 2003).

Tabla N° 3.3:

Muestra de estudio de los alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 221 del Centro Poblado de Cajaruro - Utcubamba

N°	VARONES	MUJERES
18	9	9
TOTAL	18	

Fuente: Nóminas de matrícula de la I.E.I N° 221.

3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnica

La observación En la investigación se utilizó instrumentos como la observación. Es un proceso técnico que recoge características de un grupo de estudiantes respecto a las habilidades sociales aplicando una serie de actividades lúdicas.

- La escala de valores. Es un inventario de ítems que mide aspectos sobre las habilidades sociales. La valoración es nunca, a veces, frecuentemente.

- La lista de cotejo. Es un inventario de indicadores que recoge información sobre las actividades lúdicas aplicadas a los estudiantes. La valoración es muy bueno, bajo, moderado, alto.

Los instrumentos empleados en la investigación han pasado rigurosamente por la validación de juicio de expertos tal como se evidencia en los anexos. Como es instrumento usado en las dimensiones de escalas con sus ítems.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

La información recogida, se procesó en una base de datos elaborada en el programa estadístico SPSS versión 21 y fueron organizados en tablas de frecuencias y porcentajes, así como gráficos de barras. También se calculó los estadísticos descriptivos como la Media y desviación típica. Para comprobar las hipótesis y validar su aceptación o rechazo se utilizó la prueba de muestras emparejadas./90.u

En esta fase del estudio se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación.

3.7 Aspectos éticos

Se informara a los padres de familia sin contemplar aspectos éticos por cuanto los sujetos de la muestra serán tratados como seres humanos sin alterar el estado natural de su desarrollo en ninguna de dimensiones.

Capítulo IV: RESULTADOS

4.1. Presentación y Análisis de resultados

Tabla N° 4.1:

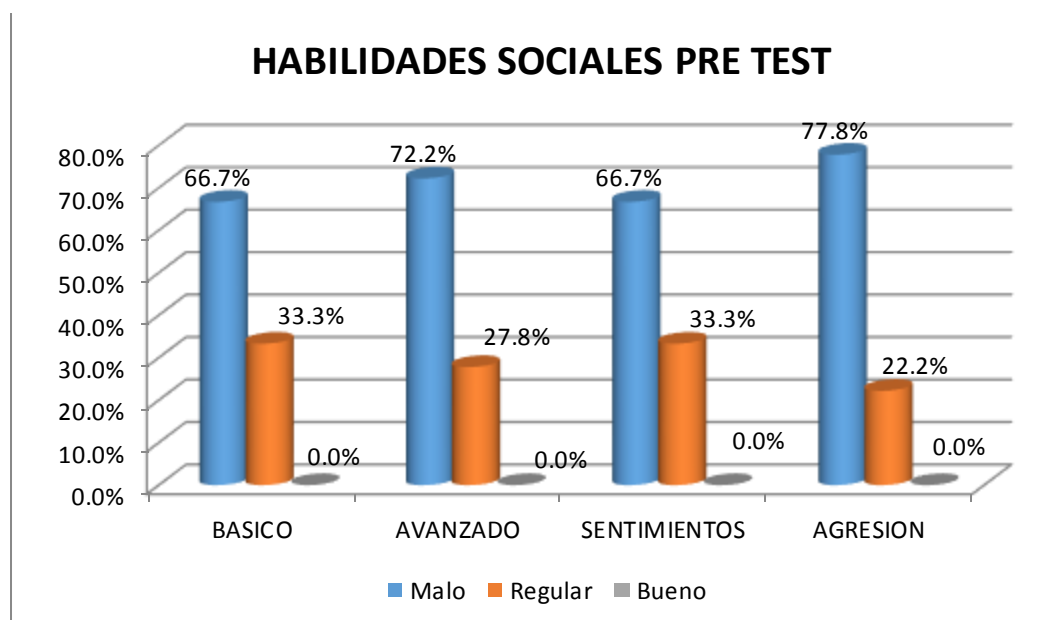
Nivel de habilidades sociales de los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 221 del Centro Poblado de Cajaruro – Utcubamba – Región Amazonas -2017 (Pre Test)

NIVEL	HABILIDADES SOCIALES- PRE TEST							
	Habilidades Básicas		Habilidades Avanzada		Expresión de Sentimientos		Habilidades Alternativas a la Agresión	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Malo	12	66,7	13	72,2	12	66,7	14	77,8
Regular	6	33,3	5	27,8	6	33,3	4	22,2
Bueno	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL	18	100	18	100	18	100	18	100

Fuente: Pre Test aplicado alumnos de cinco años I.E.I. N° 221

Fig. 4.1:

Comparación porcentual de las dimensiones de los niveles de Habilidades Sociales de alumnos de cinco años de la I.E.I. N° 221 – Cajaruro -2017 (Pre Test)



Fuente: Tabla N° 03 elaborada.

En la Tabla 4.1 y Figura 4.1 se verifica las Habilidades Sociales en los niños de cinco años del Centro Poblado San Juan de La Libertad del Distrito de Cajaruro en el Pre

test, alcanzó el nivel más bajo las dimensiones habilidades alternativas a la agresión y la habilidad avanzada a 77,8% y 77,25 respectivamente y finalmente la habilidad básica y la expresión de sentimientos alcanzaron el mismo porcentaje del 66,7%; mientras que en el nivel regular las habilidades básicas y la expresión de sentimientos alcanzaron el 33,3%.

Tabla N° 4.2:

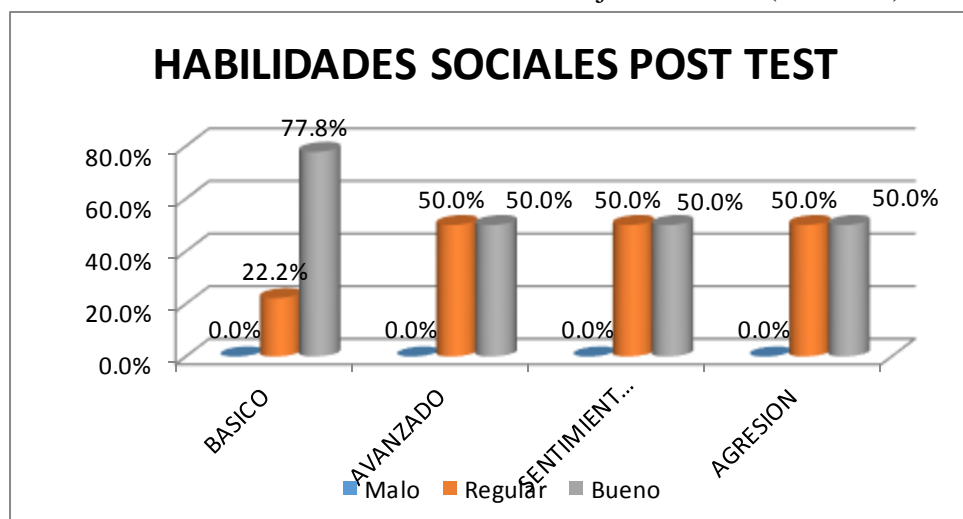
Nivel de habilidades sociales de los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 221 del Centro Poblado de Cajaruro – Utcubamba – Región Amazonas -20167 (Post Test)

NIVEL	HABILIDADES SOCIALES- POST TEST							
	Habilidades Básicas		Habilidades Avanzada		Expresión de Sentimientos		Habilidades Alternativas a la Agresión	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Malo	0	0	0	0	0	0	0	0
Regular	4	22,2	9	50	9	50	9	50
Bueno	14	77,8	9	50	9	50	9	50
TOTAL	18	100	18	100	18	100	18	100

Fuente: Post Test aplicado alumnos de cinco años I.E.I. N° 221

Fig. 4.2:

Comparación porcentual de las dimensiones de los niveles de Habilidades Sociales de alumnos de cinco años de la I.E.I. N° 221 – Cajaruro -2017 (Post Test)



Fuente: Tabla N° 03 elaborada.

En la Tabla 4.2 y Figura 4.2, se observa que las Habilidades sociales después de aplicar el post test, mejoró, obteniendo un nivel bueno en las habilidades básicas de 77,8%, mientras que en el nivel regular y bueno se obtuvo los mismos porcentajes en las

dimensiones de habilidad avanzada, expresión de sentimientos y habilidades alternativas con el 50% en estudiantes de cinco años del Centro Poblado San Juan de La Libertad del Distrito de Cajaruro provincia de Utcubamba región de Amazonas en el año 2017.

Tabla N° 4.3:

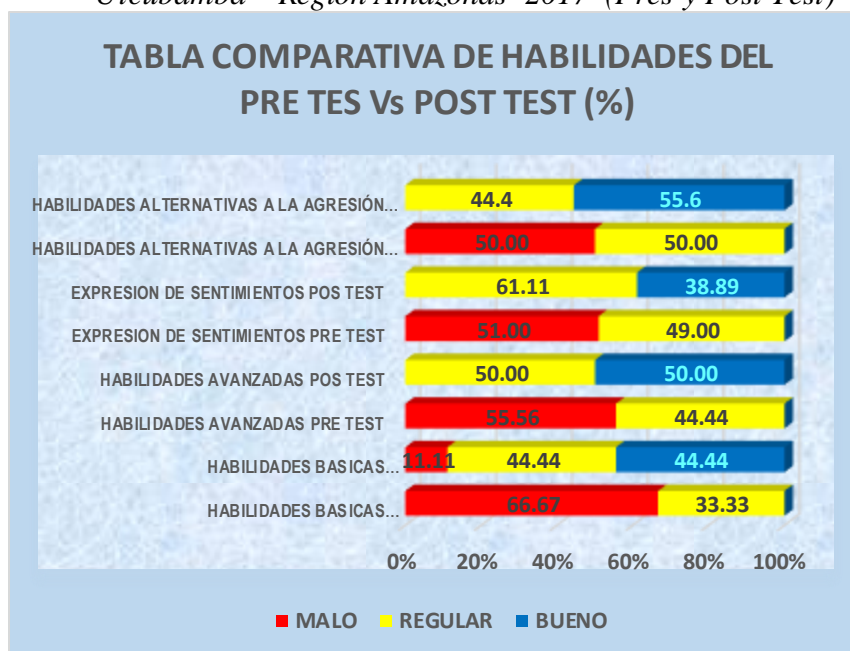
Comparación de habilidades sociales por escalas, de los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 221 del Centro Poblado de Cajaruro – Utcubamba – Región Amazonas -2017 (Pres y Post Test)

TABLA COMPARATIVA DE HABILIDADES SOCIALES, PRE TES Vs POST TEST (%)								
ESCALA	HABILIDADES BASICAS PRE TEST	HABILIDADES BASICAS POSTEST	HABILIDADES AVANZADAS PRE TEST	HABILIDADES AVANZADAS POSTEST	EXPRESION DE SENTIMIENTOS PRE TEST	EXPRESION DE SENTIMIENTOS POSTEST	HABILIDADES ALTERNATIVA A LA AGRESIÓN PRE TEST	HABILIDADES ALTERNATIVA A LA AGRESIÓN POSTEST
MALO	66.67	11.11	55.56	0.00	51.00	0.00	50.00	0
REGULAR	33.33	44.44	44.44	50.00	49.00	61.11	50.00	44.4
BUENO	0.00	44.44	0.00	50.00	0.00	38.89	0.00	55.6

Fuente: Pre y Post Test aplicado alumnos de cinco años I.E.I. N° 221

Fig. N° 4.3

Comparación de habilidades sociales por escalas, de los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 221 del Centro Poblado de Cajaruro – Utcubamba – Región Amazonas -2017 (Pres y Post Test)



Fuente: Tabla N° 03 elaborada.

En la Tabla 4.3 y Figura 4.3, se observa que las habilidades sociales después de aplicar el pre y post test, hay mejoras significativas como se evidencian en el cuadro y

gráfico, en cuanto a habilidades alternativas a la agresión había un 50% compartido entre malo y regular, al aplicar el pos test se mejora de 44% en regular y 56% a Bueno desapareciendo la actitud mala, si vemos la expresión de los sentimientos observamos en el pre test un 51% malo contra el 49% regular al aplicar el pos test esto cambia drásticamente el 61% se vuelve regular y el 39% bueno, nuevamente se extingue la actitud mala, referente a las habilidades avanzadas durante el pre test nuevamente se observa la prevalencia de lo malo y regular en 55% y 45 % respectivamente, pero al aplicar el pos test, esto mejora radicalmente compartido entre regular y bueno con un 50%, por último en las habilidades básicas en el pre test se daba un 68% de malas actitudes y el 33% de Regulares, pero después de aplicar el pre test se logra reducir las malas actitudes al 11% mejorar las regulares al 44% y desarrollar las básicas en un 45% es loable el logro de las habilidades sociales en los niños de 5 años al aplicar nuestra metodología de actividades lúdicas en los niños estudiados del Centro Poblado San Juan de La Libertad del Distrito de Cajaruro provincia de Utcubamba región de Amazonas en el año 2017.

PRUEBA DE NORMALIDAD

Para evaluar la normalidad del conjunto de datos, se utilizó la prueba de Chápiro – Wilk; que es una prueba que permite evaluar la distribución normal de la muestra cuando es menor a 50.

Hipótesis nula H_0 : El conjunto de datos siguen una distribución normal.

Hipótesis Alternativa H_i : El conjunto de datos no siguen una distribución normal

TABLA N° 4.4:

Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Pretest	,936	18	,252
Postest	,958	18	,557
Diferencia	,980	18	,945

En la tabla 4.3 se evidencia que al trabajar con un grupo de datos inferior a treinta se utiliza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk.

Considerando la hipótesis nula que la población está distribuida normalmente, se observa que el valor de Sig. Asintótica (p – valor) es mayor de 0,05; en consecuencia, se rechaza la hipótesis alterna y se concluye que existe suficiente evidencia estadística para decir que los datos de la muestra se distribuyen de manera normal, se puede asumir que se cumple el supuesto de normalidad y se puede proceder a analizar los datos con estadística de prueba paramétrica.

4.2 Prueba de hipótesis

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

- ❖ H_0 : El promedio después (Post test) de la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de las Habilidades Sociales es menor al promedio inicial (Pre test).

$$H_0 : \mu_{desp} \leq \mu_{antes}$$

- ❖ H_i : El promedio después (Post test) de la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de las Habilidades Sociales es mayor al promedio inicial (Pre test).

$$H_i : \mu_{desp} > \mu_{antes}$$

TABLA N° 4.5:

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 Postest - Pretest	21,056	5,150	1,214	18,494	23,617	17,345	17	,000

Fig. N° 4.4:

Comparación de los valores calculado y tabular de t, de la Habilidades Sociales



Decisión:

Según la comparación de medias para muestras relacionadas (pre y post test del grupo experimental) utilizando la prueba de t de Student se demuestra en la tabla y fig. 4.5 que con una confianza del 95% las medias de las habilidades sociales, son significativamente diferentes, esto se valida cuando $t_c = 17,354 > 1.740$ y $\text{Sig. } P = 0.000 < 0.05$, en consecuencia se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_a .

Llegando a concluir que la aplicación de actividades lúdicas mejoró el desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños de 5 años del Centro Poblado San Juan de La Libertad del Distrito de Cajaruero provincia de Utcubamba región de Amazonas.

4.3 Discusión de resultado.

Las habilidades sociales tienen un fundamento teórico como lo manifiesta Caballo (1987) ostenta que las habilidades sociales son capacidades específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea. Son conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria. Las habilidades sociales pueden ser trabajadas en nuestras instituciones Educativas y nosotras las docentes somos quienes podemos insertar en nuestras unidades, proyectos, y ejecutarlo en sesiones de aprendizajes, para fortalecer las relaciones, conductuales, interpersonales e integrarse en una sociedad melódica, tal como lo planteamos en nuestra investigación: aplicación de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en los niños, antes de la aplicación en la Pre test, alcanzó el nivel más bajo las dimensiones habilidades alternativas a la agresión y la habilidad avanzada a 77,8% y 77,25 respectivamente y finalmente la habilidad básica y la expresión de sentimientos alcanzaron el mismo porcentaje del 66,7%; mientras que en el nivel regular las habilidades básicas y la expresión de sentimientos alcanzaron el 33,3%.

Con la intervención del programa aplicado después de aplicar el post test, mejoró, obteniendo un nivel bueno en las habilidades básicas de 77,8%, mientras que en el nivel regular y bueno se obtuvo los mismos porcentajes en las dimensiones de habilidad avanzada, expresión de sentimientos y habilidades alternativas con el 50% en estudiantes. Confirmando así que si puede desarrollar habilidades sociales, pueden servir para aprender a ser más felices socialmente.

Consideramos que las habilidades sociales se asocian con comportamientos emocionales o conductuales que se manifiesta en las relaciones interpersonales y que se caracteriza por ser aceptados socialmente en una determinada cultura. En esto coincidimos Garcés, Santana, García. (2012), Canarias - España realizaron una investigación titulada: "El desarrollo de habilidades sociales: una estrategia para potenciar la integración de menores en riesgo de exclusión", la cual tuvo como objetivos: Analizar la habilidad de la

asertividad en los niños y niñas del Servicio de Día de la Perdona, elaborar un programa de desarrollo y mejorar la asertividad en los niños y niñas del Servicio de Día de la Perdona. Llegando a las siguientes conclusiones, determinar que los menores se presentan como socialmente poco asertivos donde después de realizar y ejecutar el programa lograron reconocer que los resultados han sido puntuales, aunque descubrieron que en muchos de los menores se podían apreciar algunos cambios perceptibles en sus conductas.

En nuestro trabajo al aplicar el pre test consistente en una escala de observación creado por nosotras con una rigurosa validación de expertas, encontramos que en términos generales la percepción de las habilidades sociales en los niños y niñas es regular sin embargo al analizar los resultados correspondientes a las habilidades sociales según cada una de las dimensiones (habilidades básicas, habilidades avanzadas, habilidades de expresión de sentimientos y habilidades alternativas a la agresión). Observamos que, en dos de ellas se percibe las puntuaciones más bajas: en habilidades de expresión de sentimientos se llega con 66,7 y habilidades alternativas a la agresión es 77, 8 lo que significa que sobre todo estas dos dimensiones estaban afectando las buenas relaciones interpersonales para una convivencia armoniosa.

Los resultados que se obtuvieron en el pre test guardan ciertas similitudes con los obtenidos por Camacho (2012), quien en su estudio concluye que de sus cinco dimensiones tomadas, relacionadas a las habilidades sociales únicamente las habilidades básicas, habilidades avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, son percibidas de forma positiva por los estudiantes. La mayoría de las dimensiones como son: habilidades de alternativas de agresión y habilidades para hacer frente al estrés. Han sido considerados aspectos negativos por parte de los estudiantes. En nuestro caso de acuerdo al pre test aplicado se encontró como deficitarias las dimensiones de habilidades avanzadas y habilidades alternativas a la agresión.

García (2010), en su investigación sostenida sobre la asertividad concluye que los alumnos y alumnas que han recibido una adecuada formación en habilidades sociales, mejoran en su conducta interpersonal en aceptación social entre sus compañeros/as, asertividad, repertorio de habilidades sociales, auto concepto y autoestima, encontrando puntuaciones muy bajas, similares al trabajo de investigación que efectuamos y aplicando de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales se superó con un tratamiento proyectado.

Se debe recalcar que el juego es la base para el desarrollo de sus potencialidades, habilidades destrezas y esto contribuirá en su desarrollo integral de los niños, tal como estipula Córdova (2012), en su teoría el juego como potencializador de las destrezas de niñas y niños de 4 y 5 años de edad, concluye que el juego es muy importante en la edad preescolar, ya que permite el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, así como el desarrollo social; es decir, el desarrollo de la autonomía, autocuidado y la oportunidad de relacionarse con otros niños de la escuela, así como también desarrolla el aspecto cognitivo, concordando con mi trabajo en la cual involucramos actividades lúdicas como un propósito definido de desarrollar habilidades sociales en los niños para aplicarlo en nuestra diaria.

Campos (2007) realizó una indagación en la ciudad de Lima sobre la aplicación de un programa de innovación: aprendiendo a vivir en armonía, el mismo que tenía como objetivo, desarrollar habilidades sociales en el alumnado concluyendo que el programa de innovación educativa con una duración de 20 sesiones fue eficaz, ya que se pudo observar que se han desarrollado habilidades sociales en: Autoestima, Asertividad, Comunicación, Toma de decisiones, y tiene una relación directa con mi trabajo de investigación porque buscamos desarrollar habilidades sociales en nuestros estudiantes con un programada de 10 sesiones que se evidencio un cambio cuando se aplicó la pos test, mejoro en cada uno de los estudiantes para aprender a convivir en nuestro sociedad.

En cuanto a la comparación de medias para muestras relacionadas (pre y post test del grupo experimental) utilizando la prueba de t de Student se demuestra que con una confianza del 95% las medias de las habilidades sociales, son significativamente diferentes, esto se valida cuando $t_c = 17,354 > 1.740$ y $\text{Sig. } P = 0.000 < 0.05$, en consecuencia se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_a . Llegando a concluir que la la aplicación de actividades lúdicas mejoro el desarrollo de las Habilidades Sociales en los estudiantes de 5 años

De esta manera se puede contribuir a la sostenibilidad que si se puede desarrollar habilidad social, lo cual es de suma importancia no solo en el aspecto personal de cada estudiante sino para mejorar en el aspecto de interrelación de los estudiantes, tal como lo señala Ballena (2010) respalda que las “Habilidades sociales en la escuela”, deben iniciar y mantener una interacción social positiva con los demás se consideraba por muchos como una consecución esencial del desarrollo. Las interacciones sociales proporcionan a los

niños la oportunidad de aprender y efectuar habilidades sociales que pueden influir de forma crítica en su posterior adaptación social, emocional y académica, Similar opinión tiene Vygotsky (1978), Plantea su *modelo de aprendizaje Sociocultural*, cumpliendo una función principal las docentes, los niños aprenden conductas adecuadas e inadecuadas en el ambiente donde socializan, esto marca el desarrollo personal y social, entendiendo el aprendizaje en un ambiente, de gran utilidad al desarrollo del propio individuo.

Capítulo V:

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones:

Al término de la investigación arribamos a las siguientes conclusiones:

- a) Antes de aplicar actividades lúdicas empleando como recurso primordial el juego, para desarrollar habilidades sociales en los estudiante de cinco años de la I.E.I 221 del centro poblado San Juan de La Libertad del distrito de Cajaruro, se observó que los niños presentaban diversas dificultades para socializar con sus iguales, dentro y fuera del ambiente áulico, mostrando así mayores puntuaciones en la dimensión de habilidades alternativas a la agresión con un 77.8% al aplicar el pre test.
- b) Para diseñar las actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en sus diferentes dimensiones como habilidades básicas, avanzadas, expresión de sentimientos, alternativas a la agresión se tuvo en cuenta los indicadores que se quería mejorar en los estudiantes del grupo intervendo.
- c) La aplicación del programa de actividades lúdicas determinó un progreso significativo en las habilidades sociales, en sus dimensiones como: habilidades básicas, avanzadas, expresión de sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, el estudio evidenció el promedio global del PRETEST fue 22,2% en el POS TEST 50% mostrando un cambio positivo, tal como se evidencia en el gráfico de barras, fortaleciendo de esta manera las habilidades, en los niños y niñas.
- d) La evaluación del programa de habilidades sociales, nos permitió afirmar que antes de aplicar el programa basado en actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales, en los estudiantes de cinco años de la I.E.I. 221 del centro poblado San Juan de la Libertad reflejaban problemas como se muestra en el pre test, habilidades básicas con 66. 7%, avanzadas 72,2% expresión de sentimientos 66.7%, alternativas a la agresión 77.8% de las cuales aplicando el programa mejoró significativamente las habilidades sociales mostrando la mayor puntuación en la dimensión de las habilidades básicas con el 77.8%.

- e) La prueba estadística de la t student permitió corroborar esta mejora, en cuanto la “t” encontrada fue superior a la t tabulada. Queda demostrado en la tabla y fig. 4.5 que con una confianza del 95% las medias de las habilidades sociales, son significativamente diferentes, esto se valida cuando $t_c = 17,354 > 1.740$ y $\text{Sig. } P = 0.000 < 0.05$, en consecuencia se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_a .

5.2 Recomendaciones

Al término de la investigación planteamos las siguientes recomendamos:

- a) A la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 221 del centro poblado San Juan de la Libertad del distrito de Cajaruro provincia de Utcubamba, para que se involucre en el trabajo con mayor responsabilidad, asumiendo así el liderazgo para lograr mejorar las relaciones interpersonales empoderándose de los lineamientos del programa basado en estrategias para desarrollar las habilidades sociales en las dimensiones: habilidades básicas, avanzadas, expresión de sentimientos, habilidades alternativas a la agresión.
- b) En la I.E.I N° 221 se debe implementar con talleres, escuela de padres, charlas con psicólogos, para fortalecer las relaciones interpersonales para orientar a los padres de familia, docentes, personal administrativo, como guiar a los niños en el proceso de aprendizaje de buenas conductas.
- c) Las actividades lúdicas utilizadas por las docentes deben estar insertadas en las sesiones como la columna vertebral para lograr mejorar las habilidades sociales, teniendo como estrategia el juego donde les permite expresar libremente sus actitudes para poder realizar las investigaciones futuras.
- d) A los docentes de la I. E. I. N° 221 recomendamos para que prioricen en su programación curricular estrategias innovadoras, que permitan a los estudiantes fortalecer las relaciones y habilidades sociales, asimismo brindar los espacios necesarios para mejorar esas potencialidades del trabajo en equipo, el cual les permite desplegar el aprendizaje de las habilidades.
- e) A los padres de familia de la Institución Educativa Inicial 221 del centro poblado San Juan de la Libertad del distrito de Cajaruro de la provincia de Utcubamba para mejorar los canales de comunicación, confianza de escucha hacia sus hijos para afianzar del despliegue de las habilidades sociales en sus niños.

BIBLIOGRAFIA

- Andrade, M. (2004). *El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a través del juego dramático*. Un estudio con niños de 5 años. Proyecto de Investigación para una mejor educación. Lima: Grupo de Análisis para el Desarrollo (GRADE).
- Ballena, A. (2010). *Habilidades sociales en niños y niñas de 5 años. Región del Callao, Lima*.
- Bandura, A. (1987). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid, España.
- Briones, G. (2001). *Métodos y técnicas de investigación para las ciencias sociales*. Ciudad de México, México: Trillas.
- Caballo, V. (2007). *Manual de Habilidades Sociales*. Ciudad de México. México: Siglo XXI.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Lima, Perú. Editorial Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Campos, L. (2007). *Aprendiendo a vivir en armonía*. Ciudad de Lima, Perú.
- Chumba, E. (2009). *El Aprendizaje Cooperativo y la Deserción Escolar*". Venezuela: Universidad de Yucatán.
- Córdova, A. (2012). *El juego como potencializador de las destrezas de los niñas y niños 4 y 5 años*". Cuenca, Ecuador: Editorial Universidad de Cuenca Ecuador.
- Combs, I. y otros. (1977). *Habilidades sociales en el aula de educación infantil*.
- Cohen, G. (1994). *Aprendizaje cooperativo y motivación*. Lima, Perú.
- Durkheim, E. (1958). *Sociología teoría de los autores clásicos*. Paris, Francia.
- Freud, S. (1902). *Los orígenes del psicoanálisis*. Madrid. España.
- Froebell, F. (1972- 1958). *Etapas del desarrollo*. Citado por el MED en la Propuesta Pedagógica 2009. Lima, Perú.
- García, A. (2010). *La asertividad en las habilidades sociales*. En los alumnos de Educación social de la Universidad de Huelva.
- García, Y. y otros. (2012). *Apoyo familiar percibido y proyecto de vida del alumnado de inmigración*. Madrid, España.
- González, A. (2007). *El niño y su mundo. Programa de desarrollo humano: nivel preescolar*. Ciudad de México, México: Trillas.

- Groos, K. (1902). *El juego como escuela de vida*. Revista de la escuela universitaria de Oviedo 2008.
- González, B. (2007). *Emprendimiento y habilidades sociales en educación*. Recuperado el 13 de mayo de 2010, de <http://pedablogia.wordpress.com>
- Hops, P. (1976). *Habilidades sociales en la escuela*.
- Huizinga, J. (1968). *Homo ludens*. Buenos Aires, Argentina. Alianza Editorial.
- Jara, H. (2013). *Influencia de la dramatización en cuentos infantiles en la disminución de las conductas agresivas*. En niños de 5 años de la Ciudad de la Libertad, Trujillo.
- Jiménez, C. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia. Editorial Magisterio
- Johnson, D. y Johnson, R. (2006). "*Teoría de la Interdependencia Social*". Buenos Aires, Argentina: Alianza Editorial.
- Kelly, J. (1987). *Entrenamiento de las habilidades sociales. Guía práctica para intervenciones*. Bilbao, España: Desclée de Brouwer.
- Kostelnik, M., Whiren, A., Soderman, A. y Gregory, K. (2009). *El desarrollo social de los niños*. México D.F.: Editorial Progreso.
- Martinez, O. (1999). *Aprendizaje en la universidad desafío hacia el siglo xxi*. Caracas, Venezuela: Mote Ávila Editores.
- Martínez, F. (1995). *Los juegos como una estrategia institucional y factor motivacional*. Caracas, Venezuela. Monte Ávila Editores.
- Martínez, E (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales. En educación Inicial*. Caracas, Venezuela: Ediciones Ekaré.
- Mestanza, M. (2011). *Aplicación de habilidades gimnásticas para fortalecer relaciones cooperativas*. En los alumnos de tercero de educación secundaria.
- McClellan, D. y Katz, L. (1996). *El desarrollo social de los niños: una lista de cotejo*. En [red www.icecece.org/pubs/digests/1996/](http://www.icecece.org/pubs/digests/1996/)
- Ministerio de Educación (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial. Guía curricular*. Lima: Dirección de Educación Inicial.
- Ministerio de educación, Perú. (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial: guía curricular*. Lima. MED.
- Ministerio de Educación. (2006). *Aprendizaje Cooperativo en Equipos Heterogéneos*. España: Madrid
- Ministerio de Educación. (2009). *Fascículo de Habilidades Sociales*. Perú: Lima
- Monjas, M. (1999). *Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. Madrid, España: CEPE.

- Monjas, M. y Gonzáles, B. (1998). *Las habilidades sociales en el currículo*. Centro de Investigación y Documentación Educativa. Madrid, España: CIDE.
- Montessori, M. (1870). *Método avanzado Montessori*. El método de la pedagogía científica aplicado en la infancia. Publicado en italiano.
- Newman, B. y Newman, C. (1983). *Desarrollo del Niño*. Ciudad de México, México: Editorial Limusa.
- Ojeda, E. (2006). *Estrategias de aprendizaje cooperativas y el desarrollo de habilidades cognitivas*. En el área de ciencias en alumnos de segundo año de secundaria.
- Proyecto Educativo Nacional. (2006-2021). *Propuesta del concejo nacional de Educación*. Ciudad Lima, Perú.
- Piaget, J. (1956). *Teoría Evolutiva Cognitiva*. Barcelona, España: Editorial Ariel.
- Piaget, J. (1977). *Epistemología genética*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Solpu S. A.
- Piaget, J. (1981) El desarrollo mental del niño, en: Seis estudios de psicología. Barcelona, España: Editorial Ariel.
- Piaget, J. Y Szeminska (1982). *La génesis del número en el niño*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Ariel.
- Piaget, J. (1981). *Psicología y Educación*. Barcelona, España: Ariel.
- Pósito, R. (2010). *Programa de Habilidades Sociales Para Mejorar la Convivencia Escolar En los Estudiantes del Quinto Grado de Educación Secundaria de la I.E. Alonso de Alvarado*". Trujillo, Perú: Editorial Universidad Cesar Vallejo
- Pozo, I. (1996). *Apéndice y maestros una nueva cultura del aprendizaje*. Barcelona, Madrid.
- Ramírez, A. (2007). *Juego simbólico*. http://es.slideshare.net/hades/juego-simbolico-175474?next_slideshow=1
- Rosentall, M. y otros (1959). *Diccionario filosófico soviético*. Publicado en español por Editorial Séneca de Buenos Aires.
- Ruiz, A. (2012). *La Influencia del Trabajo Cooperativo en el Aprendizaje del Área de Economía en la Enseñanza Secundaria*. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
- Salazar, G. (1995). *Teorías del Juego*. Costa Rica: Editorial Universidad de Costa Rica. (Folleto mimeografiado).
- Salazar, G. (1995). *Teorías del Juego. Escuela de Educación Física y Deportes*, Universidad de Costa Rica. (Folleto mimeografiado).

- Salmeron, W. (2010). *Desarrollo de la Competencia Social y Ciudadana a Través del Aprendizaje Cooperativo*. Granada, España: Editorial Universidad de Granada.
- Solis, C y otros. (1996). *Influencia de los juegos educativos en el desarrollo integral de los niños*. Bagua Grande, Amazonas.
- Shapiro, L. (1997). *La inteligencia emocional en los niños*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones B.
- Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. En: Educación, procesos pedagógicos y equidad: cuatro informes de investigación. Lima, Perú: GRADE.
- Tamayo, M. (1974). *El proceso de la investigación científica*. Universidad Icesi Cali, Colombia.
- Torbert y Schnieder. "Positive Multicultural Interaction". *Journal Physical Education, Recreation and Dance*. 57(7) 40-44. 1986.
- Unesco. (1980). *El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París, Francia: Talleres Unesco.
- Unesco. (2009). *Para la educación la ciencia y la cultura*. Paris, Francia: talleres Unesco.
- Vargas, Z. (1995). *El principio de la educación del niño. Álbum Curso de Capacitación de Educación Física*. Costa Rica: Editorial Universidad de Costa Rica.
- Velásquez, A. y Rey, N. (1999). *Metodología de la investigación científica*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Verdugo, R. (2002). *Habilidades Sociales*. Madrid, España: Editorial Mapsa
- Vygotsky, L. (1978). *El Aprendizaje Cooperativo*. Lima, Perú: Editorial Universidad Católica-PUCP.
- Zapata, O. (1998) *Juego infantil como medio de expresión un instrumento de conocimiento factor de socialización y compensador de la afectividad*. Lima, Perú.
- Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. Ciudad de México, México: Editorial Pax.
- Zavala. A. (1999). *Proyecto de investigación científica*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.

ANEXOS

ANEXO 01

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE 5 AÑOS DEL CENTRO POBLADO SAN JUAN DE LA LIBERTAD DEL DISTRITO DE CAJARURO.

I. Datos informativos

- 1.1. Denominación : Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades Sociales.
- 1.2. Centro de aplicación: I. E N° 221 de San Juan de la Libertad.
- 1.3. Participantes : Estudiantes de 5 años.
- 1.4. No. de alumnos : 18 estudiantes.
- 1.5. Duración : 5 meses
- 1.5.1. Inicio : Agosto
- 1.5.2. Término : Noviembre

II. Fundamentación

El ser humano es un ser complejo y peculiar con el fin de satisfacer ciertas necesidades, busca relacionarse de algún modo con sus pares, estas interacciones van construyendo una forma de actuar estructural grupal e individual, que le caracteriza a cada individuo y sabiendo que el hogar, es la primera escuela donde los padres son sus primeros maestros, modelos que los niños, tienden a imitar. Por tal motivo las habilidades sociales son relevantes en la escuela porque muchos de los niños y niñas muestran dificultades en ellas o en la aceptación por sus compañeros de aula, lo que repercute en problemas tales como: el fracaso y abandono escolar, la delincuencia y otros tipos de problemas en la vida adulta es en el nivel inicial, donde las niñas y los niños aprenden a convivir con otros seres humanos, a establecer vínculos afectivos con pares y adultos significativos, diferentes a los de su familia, a relacionarse con el ambiente natural, social y cultural; a conocerse, a ser más autónomos, a desarrollar confianza en sí mismos, y a cuidar a los demás, a sentirse seguros, partícipes, escuchados, reconocidos; a hacer y hacerse preguntas, a indagar y formular explicaciones propias sobre el mundo en el que viven, a descubrir diferentes formas de expresión, a descifrar las lógicas en las que se mueve la vida, a solucionar problemas cotidianos, a sorprenderse de las posibilidades de movimiento que ofrece su

cuerpo, a apropiarse y hacer suyos hábitos de vida saludable, a enriquecer su lenguaje y construir su identidad en relación con comunidad, su cultura, su territorio y su país, su familia, su por ende en el nivel inicial se garantiza la formación integral de los niños y las niñas que favorecen el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la convivencia humana, tal como lo sustenta:

Caballo (1987), quien afirma que las habilidades sociales son el conjunto de conductas emitidas por un individuo, en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que, generalmente, resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad.

Troncoso (2005) fundamenta, que es necesario aclarar que no se nace sabiendo socializar e interactuar sino que la socialización es un proceso que se desarrolla y aprende desde los primeros años de vida. Dicho proceso de socialización permite al ser humano desarrollar sus habilidades sociales para que pueda desenvolverse en una sociedad, “el individuo es un ser activo de este proceso, porque además de imitar conductas, es capaz de innovar y crear nuevas formas de interacción.”

Por tal motivo el programa de actividades lúdicas se proyectó a desarrollar habilidades sociales en los estudiantes, la experiencia personal nos indica que debido a factores externos, surge la necesidad de plantear este trabajo de investigación, dada la preocupación nuestra por la “supuesta falta de habilidades sociales que son tan importantes para el bienestar personal, e interacción social y competencia social que hoy en día el éxito personal y social parecen estar más relacionados con la sociabilidad y por ende con las habilidades cognitivas.

III. Objetivos:

3.1. General:

Determinar el nivel de influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las Habilidades Sociales de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 221 del Centro Poblado San Juan de La libertad del Distrito de Cajaruro, provincia de Utcubamba región de Amazonas 2017.

3.2. **Objetivos específicos**

1. Determinar el progreso de los niños de 5 años en el desarrollo de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales.
2. Determinar las características de los niños de 5 años.
3. Proporcionar a los niños y niñas diversas actividades lúdicas que les permitan a los niños vivenciar de manera significativa diversos aprendizajes.

IV. Justificación

Este programa se justifica porque constituye una alternativa viable para afrontar uno de los problemas que se presentan en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial, como es la dificultad que tienen en el desarrollo de las habilidades sociales; el que incluye acciones de mejora en aquellas dimensiones que presentaron baja calificación. Por supuesto que hay diferentes factores que influyen en tales limitaciones de los estudiantes; por nuestra parte consideramos que donde se debe empezar a reajustar el trabajo es en la labor que desempeñan los docentes, por lo que estamos incidiendo en las actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales indispensable para convivir armoniosamente en la sociedad.

Esas actividades lúdicas que se han considerado nos permitirán desplegar habilidades en los estudiantes, en la cual lo hemos plasmado diez sesiones de aprendizaje que constituyen en el presente programa.

Consideramos que este trabajo significa un aporte importante para quienes pretenden mejorar cada día su trabajo en aula, en tanto constituye una propuesta susceptible de ser mejorada, incrementándole tal vez nuevas actividades o una nueva perspectiva al plantear las sesiones de aprendizaje.

V. Metodología:

1. El presente Programa de habilidades sociales se desarrolló mediante la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 221 del Centro Poblado San Juan de La libertad del Distrito de Cajaruro, provincia de Utcubamba región de Amazonas

2017; cuya metodología estará enmarcada en el enfoque global holístico, con los métodos deductivo e inductivo los mismos que permitirán al alumnado ser el protagonista del proceso enseñanza – aprendizaje y contará con el apoyo de la docente de aula y sus compañeros, seguido de la secuencia metodológica con lo que se desarrollará cada sesión de aprendizaje.

VI. Secuencia didáctica

- 1. INICIO:** Momento de la sesión a partir de la que es posible identificar y recuperar la experiencia, los saberes las preconcepciones y los conocimientos previos a los niños a partir de tal identificación y recuperación, se realizan las actividades de desarrollo.
- 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 presentan las sesiones integrando actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales con los niños de 5 de la Institución Educativa del nivel Inicial teniendo en cuenta sus dimensiones de la investigación

VII. Estrategias:

En la ejecución del programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 221 del Centro Poblado San Juan de La libertad del Distrito de Cajaruro, provincia de Utcubamba región de Amazonas 2017; se desarrolló a través de 10 sesiones de aprendizaje ejecutados en el lapso de cinco meses. Cada sesión de aprendizaje tuvo una duración de 45 minutos aproximadamente, cada una de las cuales se ejecutarán desde el mes de agosto hasta noviembre.

Al iniciar el desarrollo del programa se aplicó un pre test para medir el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 221 del Centro Poblado San Juan de La libertad del Distrito de Cajaruro, provincia de Utcubamba región de Amazonas 2017; luego se pasó a la aplicación del programa.

La secuencia de la programación de las sesiones de aprendizaje tiene su propio esquema establecidas por las alumnas de la investigación. Se dará de la siguiente manera:

- ❖ Se iniciará con la motivación (canciones, rompecabezas, diálogos, videos, dinámicas, cuentos, recursos humanos)
- ❖ Se usará material didáctico el cual ayudará para lograr nuestro propósito (cuentos, siluetas , videos, papelotes, hojas de color, recurso verbal)
- ❖ Luego se comprobarán lo aprendido (lista de cotejo

VIII. Recursos

- Material humano:
- Estudiantes
- Docentes.

Recursos pedagógicos

- Evaluación.
- Lista de cotejos

IX. Evaluación

La evaluación del programa se realizó mediante actividades de inicio de la aplicación del Pre-Test y al final, mediante la aplicación del Post-Test.

Para la realización de estas actividades se pedirá la autorización del profesor de aula, quien autorizará la aplicación del pre test y del post test, así como el programa antes mencionado.

X. Desarrollo de las sesiones que se ejecutaron

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución educativa : N° 221
1.2. Lugar : San Juan de la Libertad
1.3. Ugel : Utcubamba
1.4. Directora : Celia Fernández Fernández
1.5. Alumnas responsables: Miriam Esther Alberca Guerrero.
Rocio Maribel Díaz Montenegro
1.6 Edad : 5 años

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Las palabras mágicas”.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Participa en las palabras mágicas a través de diversos movimientos

IV. SECUENCIA DIDACTICA

1.- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

- **Planificación:** se implementan los sectores (Construcción, biblioteca, juegos tranquilos, música, etc.) con material estructurado y/o recursos de la zona
- **Organización:** se distribuye el mobiliario según los intereses y necesidades de los niños.
- **Ejecución:** el niño libremente elige el sector con el cual desea trabajar o jugar, la docente orienta a la distribución de los niños por sectores haciendo uso de solapines de identificación.
- **Orden:** la docente orienta el cumplimiento de las normas de convivencia establecidas con anterioridad con los niños, promoviendo el orden y la disciplina en el aula. La docente indica el momento para que el niño ordene el material utilizado en los sectores a través de una canción.
- **Socialización:** los niños y la docente socializan sobre lo realizado en los sectores ¿A que jugaron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Quiénes jugaron en cada grupo?
- **Representación:** los niños dibujan y pintan lo que más les ha gustado de su juego

2.- RUTINAS:

Oración diaria, lavado de las manos, antes y después de ir al baño y al refrigerio, control del calendario, tiempo, utilización de las normas de convivencia y palabras mágicas.

V. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Actividades/Estrategias	Recursos	Tiempo
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños descubren un rompecabezas de diferentes imágenes de niños practicando las palabras mágicas. ❖ Se dialoga con los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hemos descubierto? ➤ ¿Conocen las imágenes? ➤ ¿Practican ustedes estas imágenes? ➤ ¿En qué momento practican en estas palabras? ❖ La docente con los niños salen al patio y se ubican en un círculo. ❖ Establecemos en grupo las reglas para el uso de los materiales que van a utilizar, como cogerlos ordenadamente, respetar su turno, respetar a su compañeros, no maltrata los materiales. 	Rompecabezas	10'
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En el patio se colocaran cinco círculos y los niños por grupos irán ubicándose. ❖ Luego de acuerdo la imagen que les ha tocado los niños realizaran diversos movimientos utilizando los materiales para representa el círculo. ❖ Los niños realizan la actividad. ❖ Cada niño va practicando las palabras mágicas a través de la actividad realizada. ❖ Ordenadamente los niños guardan el material brindado en la caja respectiva. <p>RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente prende la grabadora para escuchar música de fondo. ❖ Los niños ubicados en círculo realizan movimientos circulares con los brazos, hacia adelante y hacia taras. ❖ También con las piernas juntas y doblando las rodillas hacen movimientos circulares. <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente entrega a los niños papel bond para que dibujen libremente lo que más le ha gustado del juego. 	<p>Mascaras</p> <p>Sábanas de colores Cartones</p> <p>Grabadora Usb</p> <p>Papel bond Lápiz Colores</p>	35'
CIERRE	<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente pregunta a los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hemos hecho? ➤ ¿Qué les pareció la actividad realizada? ➤ ¿Cómo se sintieron? 		05'

VI. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de Educación (2015) Rutas de Aprendizajes .Área personal Social .Primera Edición

MIRIAM ESTHER ALBERCA GUERRERO

ROCIO MARIBEL DIAZ MOTENEGRO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

OBJETIVO: El presente instrumento se ha elaborado para observar el desempeño del niño (a) en actividad relacionadas con las palabras mágicas a través del juego como se interacciona ya pone en práctica lo que está aprendiendo.

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras desarrolla la clase, observe detenidamente el desempeño de cada niño (a) y registre lo observado en el casillero correspondiente, considerando la siguiente escala:

SI NO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en las palabras mágicas a través de diversos movimientos	
		SI	NO
01	ALEJANDRIA MEJIA, Yakori Zucetty		
02	ANCON GALLARDO Valentín Júnior		
03	CENTURION VALVERDE, Elena		
04	DELGADO ESPARRAGA, Daniel Eduardo		
05	FERNANDEZ DIAZ, Valentina		
06	FERNANDEZ HERRERA, Marlon		
07	HERRERA GOMEZ, Elizabeth		
08	JULON ZELADA, Jhonier Fabián		
09	LINGAN TELLO, Maricielo		
10	MATÍZ HERRERA; Alejandro		
11	MONTENEGRO DELGADO, Mayte		
12	PAICO BUSTAMANTE, Deysi		
13	PILCO CIEZA, Fátima		
14	SALAZAR LOPEZ, Alejandro Daniel		
15	TELLO TORRES, María Analí		
16	TORRES RAMIREZ, Enrique Martin		
17	TORRES YARANGO, Álvaro		
18	VIDARTE CHUQUIPOMA, Leonardo Gabriel		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución educativa : N° 221
1.2. Lugar : San Juan de la Libertad
1.3. Ugel : Utcubamba
1.4. Directora : Celia Fernández Fernández
1.5. Alumnas responsables: Miriam Esther Alberca Guerrero.
Rocio Maribel Díaz Montenegro
1.6 Edad : 5 años

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jugamos a respetarse entre compañeros”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Participa en juegos propuestos por el niño marcando el respeto como la base del juego.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

1.- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

- **Planificación:** se implementan los sectores (Construcción, biblioteca, juegos tranquilos, música, etc.) con material estructurado y/o recursos de la zona
- **Organización:** se distribuye el mobiliario según los intereses y necesidades de los niños.
- **Ejecución:** el niño libremente elige el sector con el cual desea trabajar o jugar, la docente orienta a la distribución de los niños por sectores haciendo uso de solapines de identificación.
- **Orden:** la docente orienta el cumplimiento de las normas de convivencia establecidas con anterioridad con los niños, promoviendo el orden y la disciplina en el aula. La docente indica el momento para que el niño ordene el material utilizado en los sectores a través de una canción.
- **Socialización:** los niños y la docente socializan sobre lo realizado en los sectores ¿A que jugaron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Quiénes jugaron en cada grupo?
- **Representación:** los niños dibujan y pintan lo que más les ha gustado de su juego

2.- RUTINAS:

Oración diaria, lavado de las manos, antes y después de ir al baño y al refrigerio, control del calendario, tiempo, utilización de las normas de convivencia y palabras mágicas.

V. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Actividades/Estrategias	Recursos	Tiempo
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente muestra un video sobre el valor del respeto. ❖ Se dialoga con los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué Hizo el cerdito? ➤ ¿Por qué es importante respetarse entre amigos? ➤ ¿Qué paso con las hormiguitas? ➤ ¿Cómo debemos respetarse entre nosotros? ❖ Indicamos a los niños el propósito de la actividad. ❖ Establecemos acuerdos para el desarrollo de la actividad: donde van a jugar, como nos vamos a comportar, por donde vamos a ir. 	<p>Video</p> <p>Dialogo</p>	10'
DESARROLLO	<p><u>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Salimos al patio. ❖ La docente comenta a los niños que lo hemos observado vamos a poner en práctica durante el desarrollo de la actividad como : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Esperar el turno para jugar, no pelear entre compañeros, tratarse a todos por igual. ❖ Los niños realizan los movimientos observados y siguiendo los acuerdos establecidos. ❖ Los niños realizan diversos movimientos en el patio. <p><u>RELAJACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos ubicamos en círculo y masajea nuestros brazos de arriba hacia abajo y viceversa, mientras la docente indica a los niños la acción que están realizando. <p><u>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas modelan con plastilina lo que más les gusta teniendo en cuenta el tema tratado. ❖ La docente pega el modelado en una hoja de trabajo. ❖ Los niños exhiben sus trabajos. 	<p>Patio</p> <p>Dialogo</p> <p>Plastilina Papel bond</p>	35'
CIERRE	<p><u>CIERRE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente pregunta a los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hemos hecho? ➤ ¿Qué les pareció la actividad realizada? ➤ ¿Cómo se sintieron? 		05'

VI. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de Educación (2015) Rutas de Aprendizajes .Área personal Social .Primera Edición

MIRIAM ESTHER ALBERCA GUERRERO

ROCIO MARIBEL DIAZ MOTENEGRO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

OBJETIVO: El presente instrumento se ha elaborado para observar el desempeño del niño (a) en actividad relacionadas jugando a respetarse entre compañeros, sobresaliendo el valor del respeto, en el programa de las actividades sociales para desarrollar la habilidades sociales

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras desarrolla la clase, observe detenidamente el desempeño de cada niño (a) y registre lo observado en el casillero correspondiente, considerando la siguiente escala:

SI NO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en juegos propuestos por el niño marcando el respeto como la base del juego.	
		SI	NO
01	ALEJANDRIA MEJIA, Yakori Zucetty		
02	ANCON GALLARDO Valentín Júnior		
03	CENTURION VALVERDE, Elena		
04	DELGADO ESPARRAGA, Daniel Eduardo		
05	FERNANDEZ DIAZ, Valentina		
06	FERNANDEZ HERRERA, Marlon		
07	HERRERA GOMEZ, Elizabeth		
08	JULON ZELADA, Jhonier Fabián		
09	LINGAN TELLO, Maricielo		
10	MATÍZ HERRERA; Alejandro		
11	MONTENEGRO DELGADO, Mayte		
12	PAICO BUSTAMANTE, Deysi		
13	PILCO CIEZA, Fátima		
14	SALAZAR LOPEZ, Alejandro Daniel		
15	TELLO TORRES, María Analí		
16	TORRES RAMIREZ, Enrique Martin		
17	TORRES YARANGO, Álvaro		
18	VIDARTE CHUQUIPOMA, Leonardo Gabriel		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución educativa : N° 221
1.2. Lugar : San Juan de la Libertad
1.3. Ugel : Utcubamba
1.4. Directora : Celia Fernández Fernández
1.5. Alumnas responsables: Miriam Esther Alberca Guerrero.
Rocio Maribel Díaz Montenegro
1.6 Edad : 5 años

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Nos divertimos corriendo por el patio”.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permite comunicar, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Disfruta al moverse jugar, espontáneamente al realizar la actividad con placer y alegría.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

1.- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

- **Planificación:** se implementan los sectores (Construcción, biblioteca, juegos tranquilos, música, etc.) con material estructurado y/o recursos de la zona
- **Organización:** se distribuye el mobiliario según los intereses y necesidades de los niños.
- **Ejecución:** el niño libremente elige el sector con el cual desea trabajar o jugar, la docente orienta a la distribución de los niños por sectores haciendo uso de solapines de identificación.
- **Orden:** la docente orienta el cumplimiento de las normas de convivencia establecidas con anterioridad con los niños, promoviendo el orden y la disciplina en el aula. La docente indica el momento para que el niño ordene el material utilizado en los sectores a través de una canción.
- **Socialización:** los niños y la docente socializan sobre lo realizado en los sectores ¿A que jugaron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Quiénes jugaron en cada grupo?
- **Representación:** los niños dibujan y pintan lo que más les ha gustado de su juego

2.- RUTINAS:

Oración diaria, lavado de las manos, antes y después de ir al baño y al refrigerio, control del calendario, tiempo, utilización de las normas de convivencia y palabras mágicas.

V. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Actividades/Estrategias	Recursos	Tiempo
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente muestra a los niños un dado mágico de los animales ❖ Tira el dado y les pide a los niños que observen ❖ Dialogamos con los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué animalitos han salido? ➤ ¿Cómo haces estos animalitos? ➤ ¿Lo conoces estos animalitos? ➤ ¿Les gustaría jugar con estos animalitos? ❖ La docente menciona el propósito de la actividad. ❖ Establecemos las normas para el desarrollo del juego, respetar su turno, respetar a su compañeros, no maltrata los materiales, por donde vas a correré y jugar. 	<p>Dado</p> <p>Dialogo</p>	10'
DESARROLLO	<p><u>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente reparte a los niños mascararas de los animales ❖ Cada niño se colocara las respectivas máscaras. ❖ la docente invita a los niños a jugar. ❖ La docente explica el juego a los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada niño tendrá que respetar las máscaras que le ha tocado. ➤ Todos se ubicaran en círculo grande agarrados de la mano. ➤ Cuando se mencione al animalito el pollito saldrán y correrán felices por el patio agarrados de la mano. y así sucesivamente. ➤ Al final la docente les correrá por el patio para atraparlos a los animales. ➤ Luego cada niño correrá muy feliz con la máscara que le ha tocado. <p><u>RELAJACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se acuestan en el suelo y proponen a realizar movimientos suaves con los brazos y piernas ❖ La docente con los niños realizan movimientos. <p><u>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente entrega a los niños papel bond para que dibujen libremente lo que más le ha gustado del juego 	<p>Máscaras</p> <p>Papel bond</p>	35'
CIERRE	<p><u>CIERRE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente pregunta a los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hemos hecho? ➤ ¿Qué les pareció la actividad realizada? <p>¿Cómo se sintieron?</p>		05'

VI. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de Educación (2015) Rutas de Aprendizajes .Área personal Social .Primera Edición

MIRIAM ESTHER ALBERCA GUERRERO

ROCIO MARIBEL DIAZ MOTENEGRO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

OBJETIVO: El presente instrumento se ha elaborado para observar el desempeño del niño (a) en la actividad nos divertimos corriendo por el patio, desarrollando las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales.

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras desarrolla la clase, observe detenidamente el desempeño de cada niño (a) y registre lo observado en el casillero correspondiente, considerando la siguiente escala:

SI NO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Disfruta al moverse jugar, espontáneamente al realizar la actividad con placer y alegría.	
		SI	NO
01	ALEJANDRIA MEJIA, Yakori Zucetty		
02	ANCON GALLARDO Valentín Júnior		
03	CENTURION VALVERDE, Elena		
04	DELGADO ESPARRAGA, Daniel Eduardo		
05	FERNANDEZ DIAZ, Valentina		
06	FERNANDEZ HERRERA, Marlon		
07	HERRERA GOMEZ, Elizabeth		
08	JULON ZELADA, Jhonier Fabián		
09	LINGAN TELLO, Maricielo		
10	MATÍZ HERRERA; Alejandro		
11	MONTENEGRO DELGADO, Mayte		
12	PAICO BUSTAMANTE, Deysi		
13	PILCO CIEZA, Fátima		
14	SALAZAR LOPEZ, Alejandro Daniel		
15	TELLO TORRES, María Analí		
16	TORRES RAMIREZ, Enrique Martin		
17	TORRES YARANGO, Álvaro		
18	VIDARTE CHUQUIPOMA, Leonardo Gabriel		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución educativa : N° 221
1.2. Lugar : San Juan de la Libertad
1.3. Ugel : Utcubamba
1.4. Directora : Celia Fernández Fernández
1.5. Alumnas responsables: Miriam Esther Alberca Guerrero.
Rocio Maribel Díaz Montenegro
1.6 Edad : 5 años

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Imitando a mi personaje favorito “

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permite comunicar, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Manifiesta a través de movimientos posturas y gestos sus sensaciones emociones y estados de ánimo.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

1.- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

- **Planificación:** se implementan los sectores (Construcción, biblioteca, juegos tranquilos, música, etc.) con material estructurado y/o recursos de la zona
- **Organización:** se distribuye el mobiliario según los intereses y necesidades de los niños.
- **Ejecución:** el niño libremente elige el sector con el cual desea trabajar o jugar, la docente orienta a la distribución de los niños por sectores haciendo uso de solapines de identificación.
- **Orden:** la docente orienta el cumplimiento de las normas de convivencia establecidas con anterioridad con los niños, promoviendo el orden y la disciplina en el aula. La docente indica el momento para que el niño ordene el material utilizado en los sectores a través de una canción.
- **Socialización:** los niños y la docente socializan sobre lo realizado en los sectores ¿A que jugaron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Quiénes jugaron en cada grupo?
- **Representación:** los niños dibujan y pintan lo que más les ha gustado de su juego

2.- RUTINAS:

Oración diaria, lavado de las manos, antes y después de ir al baño y al refrigerio, control del calendario, tiempo, utilización de las normas de convivencia y palabras mágicas.

V. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Actividades/Estrategias	Recursos	Tiempo								
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cada niño debe ubicarse en su silla. Nos sentamos formando un círculo. ❖ Cada niños a traído su personaje favorito y lo ira presentando y colocando en una canasta grande. ❖ Dialogamos con los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Por qué eligieron esos personajes? ➤ ¿Por qué lo consideras como tus favoritos? ➤ ¿De color son sus personajes favoritos? ❖ La docente menciona el propósito de la actividad. ❖ Establecemos en grupo los acuerdos para el uso de los materiales que vamos a utilizar en la actividad: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Lo que si debemos hacer</th> <th style="width: 50%;">Lo que no debemos hacer</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>✓ Cuidar los materiales</td> <td>✓ No destruir los materiales</td> </tr> <tr> <td>✓ Esperar el turno pertinente para usar los materiales.</td> <td>✓ No coger los materiales ante de la actividad.</td> </tr> <tr> <td>✓ Devolver los materiales</td> <td>✓ No botara los materiales</td> </tr> </tbody> </table>	Lo que si debemos hacer	Lo que no debemos hacer	✓ Cuidar los materiales	✓ No destruir los materiales	✓ Esperar el turno pertinente para usar los materiales.	✓ No coger los materiales ante de la actividad.	✓ Devolver los materiales	✓ No botara los materiales	<p>Sillas</p> <p>Personajes favoritos</p> <p>Dialogo</p>	10'
Lo que si debemos hacer	Lo que no debemos hacer										
✓ Cuidar los materiales	✓ No destruir los materiales										
✓ Esperar el turno pertinente para usar los materiales.	✓ No coger los materiales ante de la actividad.										
✓ Devolver los materiales	✓ No botara los materiales										
DESARROLLO	<p><u>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cada grupo ha recibido diversos materiales como: La sabanas de colores, cartones, coronas. ❖ Luego en la canasta grande que los niños han colocados sus personajes favoritos irán sacándoles al azara y se les invitará a los niños libremente a realizar los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Imitar a su personaje que les ha tocado por el patio. ➤ Realizara los movimientos que le corresponde al personaje favorito. ➤ Luego los niños realizan movimientos, gestos de manera grupal haciendo uso de las sabanas de colores y cartones siendo necesario según el personaje que le ha tocado. <p><u>RELAJACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se sientan en semicírculo y se acuestan sobre el piso con los ojos cerrados. ❖ La docente narra a los niños un cuento sobre su personaje favorito. <p><u>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente entrega a los niños papel bond para que dibujen libremente sobre la actividad. 	<p>Sabanas de colores</p> <p>Cartones</p> <p>Dialogo</p> <p>Papel bond</p>	35'								

CIERER	<p><u>CIERRE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente pregunta a los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hemos hecho? ➤ ¿Qué les pareció la actividad realizada? <p>¿Cómo se sintieron?</p>		05'
---------------	---	--	------------

VI. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de Educación (2015) Rutas de Aprendizajes .Área personal Social .Primera Edición

MIRIAM ESTHER ALBERCA GUERRERO

ROCIO MARIBEL DIAZ MOTENEGRO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

OBJETIVO: El presente instrumento se ha elaborado para observar el desempeño del niño (a) en la actividad imitando a nuestro personaje favorito para el desarrollo de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales.

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras desarrolla la clase, observe detenidamente el desempeño de cada niño (a) y registre lo observado en el casillero correspondiente, considerando la siguiente escala:

SI NO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Manifiesta a través de movimientos posturas y gestos sus sensaciones emociones y estados de ánimo.	
		SI	NO
01	ALEJANDRIA MEJIA, Yakori Zucetty		
02	ANCON GALLARDO Valentín Júnior		
03	CENTURION VALVERDE, Elena		
04	DELGADO ESPARRAGA, Daniel Eduardo		
05	FERNANDEZ DIAZ, Valentina		
06	FERNANDEZ HERRERA, Marlon		
07	HERRERA GOMEZ, Elizabeth		
08	JULON ZELADA, Jhonier Fabián		
09	LINGAN TELLO, Maricielo		
10	MATÍZ HERRERA; Alejandro		
11	MONTENEGRO DELGADO, Mayte		
12	PAICO BUSTAMANTE, Deysi		
13	PILCO CIEZA, Fátima		
14	SALAZAR LOPEZ, Alejandro Daniel		
15	TELLO TORRES, María Analí		
16	TORRES RAMIREZ, Enrique Martin		
17	TORRES YARANGO, Álvaro		
18	VIDARTE CHUQUIPOMA, Leonardo Gabriel		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución educativa : N° 221
1.2. Lugar : San Juan de la Libertad
1.3. Ugel : Utcubamba
1.4. Directora : Celia Fernández Fernández
1.5. Alumnas responsables: Miriam Esther Alberca Guerrero.
Rocio Maribel Díaz Montenegro
1.6 Edad : 5 años

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Me gusta comunicarme”.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Afirma su identidad	Autorregula sus emociones y comportamientos	Expresa sus emociones en diferentes situaciones que viven durante el desarrollo de la actividad.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

1.- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

- **Planificación:** se implementan los sectores (Construcción, biblioteca, juegos tranquilos, música, etc.) con material estructurado y/o recursos de la zona
- **Organización:** se distribuye el mobiliario según los intereses y necesidades de los niños.
- **Ejecución:** el niño libremente elige el sector con el cual desea trabajar o jugar, la docente orienta a la distribución de los niños por sectores haciendo uso de solapines de identificación.
- **Orden:** la docente orienta el cumplimiento de las normas de convivencia establecidas con anterioridad con los niños, promoviendo el orden y la disciplina en el aula. La docente indica el momento para que el niño ordene el material utilizado en los sectores a través de una canción.
- **Socialización:** los niños y la docente socializan sobre lo realizado en los sectores ¿A que jugaron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Quiénes jugaron en cada grupo?
- **Representación:** los niños dibujan y pintan lo que más les ha gustado de su juego

2.- RUTINAS:

Oración diaria, lavado de las manos, antes y después de ir al baño y al refrigerio, control del calendario, tiempo, utilización de las normas de convivencia y palabras mágicas.

V. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Actividades/Estrategias	Recursos	Tiempo
INICIO	<p><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente y los niños juegan al ritmo a gogo de las emociones. ❖ Dialogamos con los niños sobre lo que hemos jugado: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿A que hemos jugado? ➤ ¿Qué emociones hemos mencionado? ➤ ¿Cómo te sientes durante el desarrollo de la actividad? <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente hace la pregunta retadora a los niños <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿De qué otras maneras podemos expresar nuestras emociones?: <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente indica a los niños el propósito de la actividad participar de la socialización de las emociones. <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se formulan interrogantes para conocer y rescatar los saberes previos de los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué serán las emociones? ➤ ¿Cómo lo han expresado? ➤ ¿Cómo manifiestan ustedes sus emociones? 		10'
DESARROLLO	<p><u>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO PARA EL DESARROLLO DE LASA COMPETENCIAS</u></p> <p><u>VIVENCIAS DE EXPERIENCIAS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente muestra a los niños imágenes sobre las diferentes emociones vividas por ellos. Los niños observan las imágenes <p><u>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogamos con los niños sobre lo observado: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué estamos observando? ➤ ¿Quiénes están en la foto? ➤ ¿Qué emociones estarán sintiendo? ❖ La docente manifiesta a los niños la importancia de expresar nuestras emociones. ❖ Se invita a los niños a socializarse sus emociones. ❖ Los niños se ubican en semicírculo. ❖ La docente va mostrando imágenes y los niños expresan sus emociones, dicen lo que sienten al observar esas imágenes, sus alegría, enojo, miedo, etc. <p><u>TRASAFERENCIA A OTRAS SITUACIONES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños desarrollan su hoja de trabajo: Recorta y une la acción con la emoción que considera adecuada ❖ Los niños exponen sus trabajos 		35'

	<p><u>EVALUACIÓN</u></p> <p>❖ La docente pregunta a los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hemos hecho? ➤ ¿Qué les pareció la actividad realizada? ➤ ¿Cómo se sintieron? 		05'
--	--	--	------------

VI. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de Educación (2015) Rutas de Aprendizajes .Área personal Social .Primera Edición

MIRIAM ESTHER ALBERCA GUERRERO

ROCIO MARIBEL DIAZ MOTENEGRO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

OBJETIVO: El presente instrumento se ha elaborado para observar el desempeño del niño (a) en la actividad nos gusta comunicarnos para el desarrollo de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales.

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras desarrolla la clase, observe detenidamente el desempeño de cada niño (a) y registre lo observado en el casillero correspondiente, considerando la siguiente escala:

SI NO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Expresa sus emociones en diferentes situaciones que viven durante el desarrollo de la actividad.	
		SI	NO
01	ALEJANDRIA MEJIA, Yakori Zucetty		
02	ANCON GALLARDO Valentín Júnior		
03	CENTURION VALVERDE, Elena		
04	DELGADO ESPARRAGA, Daniel Eduardo		
05	FERNANDEZ DIAZ, Valentina		
06	FERNANDEZ HERRERA, Marlon		
07	HERRERA GOMEZ, Elizabeth		
08	JULON ZELADA, Jhonier Fabián		
09	LINGAN TELLO, Maricielo		
10	MATÍZ HERRERA; Alejandro		
11	MONTENEGRO DELGADO, Mayte		
12	PAICO BUSTAMANTE, Deysi		
13	PILCO CIEZA, Fátima		
14	SALAZAR LOPEZ, Alejandro Daniel		
15	TELLO TORRES, María Analí		
16	TORRES RAMIREZ, Enrique Martin		
17	TORRES YARANGO, Álvaro		
18	VIDARTE CHUQUIPOMA, Leonardo Gabriel		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución educativa : N° 221
1.2. Lugar : San Juan de la Libertad
1.3. Ugel : Utcubamba
1.4. Directora : Celia Fernández Fernández
1.5. Alumnas responsables: Miriam Esther Alberca Guerrero.
Rocio Maribel Díaz Montenegro
1.6 Edad : 5 años

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jugando con las ulas ulas”.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ARE A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Explora movimientos nuevos en donde vivencia juegos de equilibrio y desequilibrio, con seguridad y control de su cuerpo , y utilizando deferentes objetos, como cuerdas telas pelotas entre otras

IV. SECUENCIA DIDACTICA

1.- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

- **Planificación:** se implementan los sectores (Construcción, biblioteca, juegos tranquilos, música, etc.) con material estructurado y/o recursos de la zona
- **Organización:** se distribuye el mobiliario según los intereses y necesidades de los niños.
- **Ejecución:** el niño libremente elige el sector con el cual desea trabajar o jugar, la docente orienta a la distribución de los niños por sectores haciendo uso de solapines de identificación.
- **Orden:** la docente orienta el cumplimiento de las normas de convivencia establecidas con anterioridad con los niños, promoviendo el orden y la disciplina en el aula. La docente indica el momento para que el niño ordene el material utilizado en los sectores a través de una canción.
- **Socialización:** los niños y la docente socializan sobre lo realizado en los sectores ¿A que jugaron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Quiénes jugaron en cada grupo?
- **Representación:** los niños dibujan y pintan lo que más les ha gustado de su juego

2.- RUTINAS:

Oración diaria, lavado de las manos, antes y después de ir al baño y al refrigerio, control del calendario, tiempo, utilización de las normas de convivencia y palabras mágicas.

V. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Actividades/Estrategias	Recursos	Tiempo
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente con los niños entonan una canción titulada “Con las ulas ulas me gusta jugar ” ❖ muestra a los niños un dado mágico de los animales ❖ Dialogamos con los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿De qué se trató la canción? ➤ ¿conocen las ulas ulas? ➤ ¿Para qué servirá? ➤ ¿Les gustaría jugar con las ulas ulas? ❖ La docente menciona el propósito de la actividad. ❖ Establecemos las normas para el desarrollo del juego, respetar su turno, respetar a su compañeros, no maltrata los materiales, por donde vas a correré y jugar. ❖ Se presenta los materiales que vamos a utilizar durante el desarrollo de la actividad. 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Ulas ulas</p>	10'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños a moverse libremente por el patio utilizando las ulas ulas. ❖ Luego al sonido del silbato los niños tendrán que: <ul style="list-style-type: none"> ➤ los niños realizarán movimientos en un brazo y así sucesivamente ➤ Realizaran movimientos. en cadera, y brazos hacia arriba, detrás delante atrás de la ula ula. ➤ Luego saltan dentro del ula ula, afuera ❖ Colocamos diferentes cajas en el centro del aula y pedimos que jueguen libremente, también usamos los petates y pueden hacer torres, casitas, túneles. <p>más les gusto de sesión</p> <p><u>RELAJACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente muestra a los niños ejercicios en forma de juego con los brazos y manos para ellos también lo realicen ❖ Vamos a imaginar que somos mariposas y estamos volando por todo el bosque moviendo nuestras alas de arriba hacia abajo, ahora lo moveremos como si estuviéramos utilizando las ulas ulas. <p><u>REPRESENTACIÓN GRAFICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cada niño recibe una hoja para que dibujen lo que más les gusto de la actividad. 	<p>Ulas ulas</p> <p>Papel boond</p>	35'
CIERRE	<p><u>CIERRE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente pregunta a los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hemos hecho? ➤ ¿Qué les pareció la actividad realizada? ➤ ¿Cómo se sintieron? 		05'

VII. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de Educación (2015) Rutas de Aprendizajes .Área personal Social .Primera Edición

MIRIAM ESTHER ALBERCA GUERRERO

ROCIO MARIBEL DIAZ MOTENEGRO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

OBJETIVO: El presente instrumento se ha elaborado para observar el desempeño del niño (a) en la actividad Jugamos con las ulas ulas para el desarrollo de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales.

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras desarrolla la clase, observe detenidamente el desempeño de cada niño (a) y registre lo observado en el casillero correspondiente, considerando la siguiente escala:

SI NO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Explora movimientos nuevos en donde vivencia juegos de equilibrio y desequilibrio, con seguridad y control de su cuerpo , y utilizando deferentes objetos, como cuerdas telas pelotas entre otras	
		SI	NO
01	ALEJANDRIA MEJIA, Yakori Zucetty		
02	ANCON GALLARDO Valentín Júnior		
03	CENTURION VALVERDE, Elena		
04	DELGADO ESPARRAGA, Daniel Eduardo		
05	FERNANDEZ DIAZ, Valentina		
06	FERNANDEZ HERRERA, Marlon		
07	HERRERA GOMEZ, Elizabeth		
08	JULON ZELADA, Jhonier Fabián		
09	LINGAN TELLO, Maricielo		
10	MATÍZ HERRERA; Alejandro		
11	MONTENEGRO DELGADO, Mayte		
12	PAICO BUSTAMANTE, Deysi		
13	PILCO CIEZA, Fátima		
14	SALAZAR LOPEZ, Alejandro Daniel		
15	TELLO TORRES, María Analí		
16	TORRES RAMIREZ, Enrique Martin		
17	TORRES YARANGO, Álvaro		
18	VIDARTE CHUQUIPOMA, Leonardo Gabriel		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución educativa : N° 221
1.2. Lugar : San Juan de la Libertad
1.3. Ugel : Utcubamba
1.4. Directora : Celia Fernández Fernández
1.5. Alumnas responsables: Miriam Esther Alberca Guerrero.
Rocio Maribel Díaz Montenegro
1.6 Edad : 5 años

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jugando al ratón y al gato”.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permite comunicar, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimientos repitiendo sus acciones en variados situaciones de juego

IV. SECUENCIA DIDACTICA

1.- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

- **Planificación:** se implementan los sectores (Construcción, biblioteca, juegos tranquilos, música, etc.) con material estructurado y/o recursos de la zona
- **Organización:** se distribuye el mobiliario según los intereses y necesidades de los niños.
- **Ejecución:** el niño libremente elige el sector con el cual desea trabajar o jugar, la docente orienta a la distribución de los niños por sectores haciendo uso de solapines de identificación.
- **Orden:** la docente orienta el cumplimiento de las normas de convivencia establecidas con anterioridad con los niños, promoviendo el orden y la disciplina en el aula. La docente indica el momento para que el niño ordene el material utilizado en los sectores a través de una canción.
- **Socialización:** los niños y la docente socializan sobre lo realizado en los sectores ¿A que jugaron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Quiénes jugaron en cada grupo?
- **Representación:** los niños dibujan y pintan lo que más les ha gustado de su juego

2.- RUTINAS:

Oración diaria, lavado de las manos, antes y después de ir al baño y al refrigerio, control del calendario, tiempo, utilización de las normas de convivencia y palabras mágicas.

V. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Actividades/Estrategias	Recursos	Tiempo
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente presenta adivinanzas del ratón y el gato ❖ Dialogamos con los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Conocen estas siluetas? ➤ ¿Dónde lo han visto? ➤ ¿Tienen en casa? ➤ ¿Saben algún juego relacionado con estas Siluetas? ❖ La docente menciona el propósito de la actividad. ❖ Establecemos las normas para el desarrollo del juego, respetar su turno, respetar a su compañeros, no maltrata los materiales, por donde vas a correré y jugar. ❖ Se presenta los materiales que vamos a utilizar durante el desarrollo de la actividad. 	<p>Adivinanzas Siluetas</p> <p>Diálogo</p>	10'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños ubicarse en círculo, y elegimos un gato y un ratón para el desarrollo de la actividad. ❖ Luego proponemos las reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Primero entonamos la canción ¿Cómo está el gato? ➤ Luego vamos preguntando al gato si está listo para empezar a cazar a los ratones. ➤ Luego así sucesivamente hasta que el gato está listo y empieza a cazar. ➤ En este juego cada niño tendrá que ir asumiendo su responsabilidad para que cumpla y así el gato cuando logre entrar a la jaula quede atrapado. ➤ De esta manera se puede repetir el juego hasta que los niños se cansen. <p><u>RELAJACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente propone a los niños que cierren sus ojos lentamente y se imaginen que están por un campo lleno de mucho paisaje mientras la docente va contando un cuento. <p><u>REPRESENTACIÓN GRÁFICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cada niño recibe plastilina para que modelen libremente ❖ La docente entrega un papel bond niño para que plasmen su trabajo modelado. ❖ Los niños exhiben sus trabajos. 	<p>Diálogo</p> <p>Plastilina Papel bond</p>	35'

CIERRE	<p><u>CIERRE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente pregunta a los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hemos hecho? ➤ ¿Qué les pareció la actividad realizada? ➤ ¿Cómo se sintieron? 		05'
---------------	---	--	------------

VI. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de Educación (2015) Rutas de Aprendizajes .Área personal Social .Primera Edición

MIRIAM ESTHER ALBERCA GUERRERO

ROCIO MARIBEL DIAZ MOTENEGRO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

OBJETIVO: El presente instrumento se ha elaborado para observar el desempeño del niño (a) en la actividad Jugando al gato y al ratón en este juego queremos que los niños asuman sus responsabilidades dentro del desarrollo de la actividad, para desarrollar las habilidades sociales.

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras desarrolla la clase, observe detenidamente el desempeño de cada niño (a) y registre lo observado en el casillero correspondiente, considerando la siguiente escala:

SI NO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimientos repitiendo sus acciones en variadas situaciones de juego	
		SI	NO
01	ALEJANDRIA MEJIA, Yakori Zucetty		
02	ANCON GALLARDO Valentín Júnior		
03	CENTURION VALVERDE, Elena		
04	DELGADO ESPARRAGA, Daniel Eduardo		
05	FERNANDEZ DIAZ, Valentina		
06	FERNANDEZ HERRERA, Marlon		
07	HERRERA GOMEZ, Elizabeth		
08	JULON ZELADA, Jhonier Fabián		
09	LINGAN TELLO, Maricelo		
10	MATÍZ HERRERA; Alejandro		
11	MONTENEGRO DELGADO, Mayte		
12	PAICO BUSTAMANTE, Deysi		
13	PILCO CIEZA, Fátima		
14	SALAZAR LOPEZ, Alejandro Daniel		
15	TELLO TORRES, María Analí		
16	TORRES RAMIREZ, Enrique Martin		
17	TORRES YARANGO, Álvaro		
18	VIDARTE CHUQUIPOMA, Leonardo Gabriel		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución educativa : N° 221
1.2. Lugar : San Juan de la Libertad
1.3. Ugel : Utcubamba
1.4. Directora : Celia Fernández Fernández
1.5. Alumnas responsables: Miriam Esther Alberca Guerrero.
Rocio Maribel Díaz Montenegro
1.6 Edad : 5 años

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jugando con la pelota”.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

1.- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

- **Planificación:** se implementan los sectores (Construcción, biblioteca, juegos tranquilos, música, etc.) con material estructurado y/o recursos de la zona
- **Organización:** se distribuye el mobiliario según los intereses y necesidades de los niños.
- **Ejecución:** el niño libremente elige el sector con el cual desea trabajar o jugar, la docente orienta a la distribución de los niños por sectores haciendo uso de solapines de identificación.
- **Orden:** la docente orienta el cumplimiento de las normas de convivencia establecidas con anterioridad con los niños, promoviendo el orden y la disciplina en el aula. La docente indica el momento para que el niño ordene el material utilizado en los sectores a través de una canción.
- **Socialización:** los niños y la docente socializan sobre lo realizado en los sectores ¿A que jugaron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Quiénes jugaron en cada grupo?
- **Representación:** los niños dibujan y pintan lo que más les ha gustado de su juego

2.- RUTINAS:

Oración diaria, lavado de las manos, antes y después de ir al baño y al refrigerio, control del calendario, tiempo, utilización de las normas de convivencia y palabras mágicas.

V. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Actividades/Estrategias	Recursos	Tiempo				
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente les muestra a los niños una pelota ❖ Dialogamos con los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué observamos? ➤ ¿Qué podemos hacer con las pelotas? ❖ Dialogamos con los niños y niñas que saldremos al patio de manera ordenada para realizar un juego, recordando las normas de convivencia para desarrollar la actividad <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Lo que sí debemos hacer</th> <th style="width: 50%;">Lo que no debemos hacer</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Lo que sí debemos hacer	Lo que no debemos hacer			<p>Pelota</p> <p style="text-align: center;">Diálogo</p>	10'
Lo que sí debemos hacer	Lo que no debemos hacer						
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Salimos con los niños al patio. ❖ Se invita a los niños y niñas a jugar libremente con la pelota, mientras la docente les pregunta lo que están haciendo, se les pregunta que otras actividades pueden hacer. ❖ Se les da las orientaciones a los niños, formaremos dos grupos ❖ Les invitamos a sentarse en el piso formando dos colitas ❖ pasaran la pelota con sus manos al compañero que esta atrás, sin tener que darse la vuelta. ❖ Los niños realizan el juego. <p><u>RELAJACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente les da las indicaciones a los niños para la relajación: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se acuestan sobre el suelo y vamos a escuchar una melodía, nos imaginamos saltando sobre las nubes, luego flotando sobre ellas, las abrazamos, utilizamos almohadas dormimos un ratito. <p><u>REPRESENTACIÓN GRAFICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cada niño recibe un papel bond para que dibujen libremente lo que más les gusto de la actividad. 	<p>Pelota</p> <p style="text-align: center;">Papel bond</p>	35'				
CIERRE	<p><u>CIERRE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente pregunta a los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hemos hecho? ➤ ¿Qué les pareció la actividad realizada? ❖ ¿Cómo se sintieron? 		05'				

VI. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de Educación (2015) Rutas de Aprendizajes .Área personal Social .Primera Edición

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

OBJETIVO: El presente instrumento se ha elaborado para observar el desempeño del niño (a) en la actividad Jugando con la pelota este juego queremos que los niños comportan su materiales y se apoyen entre sí para consolidar más su grupo para el desarrollo de la actividad, para desarrollar las habilidades sociales.

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras desarrolla la clase, observe detenidamente el desempeño de cada niño (a) y registre lo observado en el casillero correspondiente, considerando la siguiente escala:

SI NO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.	
		SI	NO
01	ALEJANDRIA MEJIA, Yakori Zucetty		
02	ANCON GALLARDO Valentín Júnior		
03	CENTURION VALVERDE, Elena		
04	DELGADO ESPARRAGA, Daniel Eduardo		
05	FERNANDEZ DIAZ, Valentina		
06	FERNANDEZ HERRERA, Marlon		
07	HERRERA GOMEZ, Elizabeth		
08	JULON ZELADA, Jhonier Fabián		
09	LINGAN TELLO, Maricielo		
10	MATÍZ HERRERA; Alejandro		
11	MONTENEGRO DELGADO, Mayte		
12	PAICO BUSTAMANTE, Deysi		
13	PILCO CIEZA, Fátima		
14	SALAZAR LOPEZ, Alejandro Daniel		
15	TELLO TORRES, María Analí		
16	TORRES RAMIREZ, Enrique Martin		
17	TORRES YARANGO, Álvaro		
18	VIDARTE CHUQUIPOMA, Leonardo Gabriel		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución educativa : N° 221
1.2. Lugar : San Juan de la Libertad
1.3. Ugel : Utcubamba
1.4. Directora : Celia Fernández Fernández
1.5. Alumnas responsables: Miriam Esther Alberca Guerrero.
Rocio Maribel Díaz Montenegro
1.6 Edad : 5 años

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Me divierto jugando con un globo”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permite comunicar, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimientos repitiendo sus acciones en variados situaciones de juego

IV. SECUENCIA DIDACTICA

1.- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

- **Planificación:** se implementan los sectores (Construcción, biblioteca, juegos tranquilos, música, etc.) con material estructurado y/o recursos de la zona
- **Organización:** se distribuye el mobiliario según los intereses y necesidades de los niños.
- **Ejecución:** el niño libremente elige el sector con el cual desea trabajar o jugar, la docente orienta a la distribución de los niños por sectores haciendo uso de solapines de identificación.
- **Orden:** la docente orienta el cumplimiento de las normas de convivencia establecidas con anterioridad con los niños, promoviendo el orden y la disciplina en el aula. La docente indica el momento para que el niño ordene el material utilizado en los sectores a través de una canción.
- **Socialización:** los niños y la docente socializan sobre lo realizado en los sectores ¿A que jugaron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Quiénes jugaron en cada grupo?
- **Representación:** los niños dibujan y pintan lo que más les ha gustado de su juego

2.- RUTINAS:

Oración diaria, lavado de las manos, antes y después de ir al baño y al refrigerio, control del calendario, tiempo, utilización de las normas de convivencia y palabras mágicas.

V. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Actividades/Estrategias	Recursos	Tiempo				
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Motivamos con un cuento la ardilla y los globos ❖ Dialogamos con los niños sobre lo observado: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿De dónde se cayeron los globos? ➤ ¿Quién lo encontró? ➤ ¿Quién lo ayudo a inflar los globos? ❖ La docente menciona el propósito de la actividad. ❖ Establecemos las normas para el desarrollo del juego, respetar su turno, respetar a su compañeros, no maltrata los materiales, por donde vas a correré y jugar. ❖ Se presenta los materiales que vamos a utilizar durante el desarrollo de la actividad. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Lo que sí debemos hacer</th> <th style="width: 50%;">Lo que no debemos hacer</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </tbody> </table>	Lo que sí debemos hacer	Lo que no debemos hacer			<p>Cuento</p> <p>Diálogo</p>	10'
Lo que sí debemos hacer	Lo que no debemos hacer						
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños salen al patio. ❖ Los niños se sientan en semicírculo y describen sobre los materiales su forma, colores, tamaño ❖ Los niños escogen su material y juegan libremente con su globo ❖ La docente da las recomendaciones para el desarrollo de la actividad. ❖ Los niños tendrán que elevar su globo lo más alto que puedan, sin dejar que choque en el suelo. ❖ Así van realizando la actividad todos los niños. <p><u>RELAJACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les invita a los niños sentarse formando un círculo y nos vamos haciendo masajes en las piernas como si nos echáramos una crema. <p><u>REPRESENTACIÓN GRAFICA</u></p> <p>Cada niño recibe un papel bond para que dibujen libremente lo que más les gusto de la actividad.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Globos</p>	35'				
CIERRE	<p><u>CIERRE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente pregunta a los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hemos hecho? ➤ ¿Qué les pareció la actividad realizada? ❖ ¿Cómo se sintieron? 		05'				

VI. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de Educación (2015) Rutas de Aprendizajes .Área personal Social .Primera Edición

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

OBJETIVO: El presente instrumento se ha elaborado para observar el desempeño del niño (a) en la actividad me divierto jugando con las pelotas en este juego queremos que los niños desarrollen y disfruten del juego para desarrollar las habilidades sociales.

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras desarrolla la clase, observe detenidamente el desempeño de cada niño (a) y registre lo observado en el casillero correspondiente, considerando la siguiente escala:

SI NO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimientos repitiendo sus acciones en variados situaciones de juego	
		SI	NO
01	ALEJANDRIA MEJIA, Yakori Zucetty		
02	ANCON GALLARDO Valentín Júnior		
03	CENTURION VALVERDE, Elena		
04	DELGADO ESPARRAGA, Daniel Eduardo		
05	FERNANDEZ DIAZ, Valentina		
06	FERNANDEZ HERRERA, Marlon		
07	HERRERA GOMEZ, Elizabeth		
08	JULON ZELADA, Jhonier Fabián		
09	LINGAN TELLO, Maricielo		
10	MATÍZ HERRERA; Alejandro		
11	MONTENEGRO DELGADO, Mayte		
12	PAICO BUSTAMANTE, Deysi		
13	PILCO CIEZA, Fátima		
14	SALAZAR LOPEZ, Alejandro Daniel		
15	TELLO TORRES, María Analí		
16	TORRES RAMIREZ, Enrique Martin		
17	TORRES YARANGO, Álvaro		
18	VIDARTE CHUQUIPOMA, Leonardo Gabriel		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución educativa : N° 221
1.2. Lugar : San Juan de la Libertad
1.3. Ugel : Utcubamba
1.4. Directora : Celia Fernández Fernández
1.5. Alumnas responsables: Miriam Esther Alberca Guerrero.
Rocio Maribel Díaz Montenegro
1.6 Edad : 5 años

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Nos divertimos jugando con nuestros amigos”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimientos repitiendo sus acciones en variadas situaciones de juego

IV. SECUENCIA DIDACTICA

1.- JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

- **Planificación:** se implementan los sectores (Construcción, biblioteca, juegos tranquilos, música, etc.) con material estructurado y/o recursos de la zona
- **Organización:** se distribuye el mobiliario según los intereses y necesidades de los niños.
- **Ejecución:** el niño libremente elige el sector con el cual desea trabajar o jugar, la docente orienta a la distribución de los niños por sectores haciendo uso de solapines de identificación.
- **Orden:** la docente orienta el cumplimiento de las normas de convivencia establecidas con anterioridad con los niños, promoviendo el orden y la disciplina en el aula. La docente indica el momento para que el niño ordene el material utilizado en los sectores a través de una canción.
- **Socialización:** los niños y la docente socializan sobre lo realizado en los sectores ¿A que jugaron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Quiénes jugaron en cada grupo?
- **Representación:** los niños dibujan y pintan lo que más les ha gustado de su juego

2.- RUTINAS:

Oración diaria, lavado de las manos, antes y después de ir al baño y al refrigerio, control del calendario, tiempo, utilización de las normas de convivencia y palabras mágicas.

V. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Actividades/Estrategias	Recursos	Tiempo				
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente motiva a los niños disfrazada de payasita ❖ Dialogamos con los niños sobre lo observado: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Conoces a estos personajes? ➤ ¿Para qué tendremos un payasita en nuestra aula? ➤ ¿Qué les dijo la payasita? ➤ ¿quieres jugar con la payasita? ❖ La docente menciona el propósito de la actividad. ❖ Establecemos las normas para el desarrollo del juego, respetar su turno, respetar a su compañeros, no maltrata los materiales, por donde vas a correré y jugar. ❖ Se presenta los materiales que vamos a utilizar durante el desarrollo de la actividad como: cintas de colores, <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Lo que sí debemos hacer</th> <th style="width: 50%;">Lo que no debemos hacer</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </tbody> </table>	Lo que sí debemos hacer	Lo que no debemos hacer			<p>Disfraz</p> <p>Diálogo</p>	10'
Lo que sí debemos hacer	Lo que no debemos hacer						
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños salen al patio de manera ordenada. ❖ Al orden de la payasita los niños se agrupan formando pares. ❖ Los niños escuchan las orientadas que brindan la docente antes de empezar el juego: <ul style="list-style-type: none"> VI. al sonido del silbato los niños cogerán cintas de colores para que los niños a la orden de la payasita se muevan lentamente mete. VII. juego a la orden jugaran con cintas arribas, abajo, círculos movimientos. VIII. tendrán que estar atentos sobre las indicaciones que haga la payasita para el desarrollo de la actividad. ❖ Así van realizando la actividad todos los niños. <p><u>RELAJACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les invita a los niños acostarse en sus alfombras y cerrara los ojos e imaginarse que están volando como maripositas. <p><u>REPRESENTACIÓN GRAFICA</u></p> <p>Cada niño recibe un papel bond para que dibujen libremente lo que más les gusto de la actividad.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Papel bond</p>	35'				
CIERRE	<p><u>CIERRE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente pregunta a los niños: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué hemos hecho? ➤ ¿Qué les pareció la actividad realizada? ❖ ¿Cómo se sintieron? 	<p>Diálogo</p>	05'				

IX. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de Educación (2015) Rutas de Aprendizajes .Área personal Social .Primera Edición

MIRIAM ESTHER ALBERCA GUERRERO

ROCIO MARIBEL DIAZ MOTENEGRO

LISTA DE COTEJO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS

OBJETIVO: El presente instrumento se ha elaborado para observar el desempeño del niño (a) en la actividad me divierto jugando con mis amigos en este juego queremos que los niños desarrollen la soliridarida, normas de convivencia que se vive dentro un juego para desarrollar las habilidades sociales.

INSTRUCCIONES: Estimada docente, mientras desarrolla la clase, observe detenidamente el desempeño de cada niño (a) y registre lo observado en el casillero correspondiente, considerando la siguiente escala:

SI NO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimientos repitiendo sus acciones en variados situaciones de juego	
		SI	NO
01	ALEJANDRIA MEJIA, Yakori Zucetty		
02	ANCON GALLARDO Valentín Júnior		
03	CENTURION VALVERDE, Elena		
04	DELGADO ESPARRAGA, Daniel Eduardo		
05	FERNANDEZ DIAZ, Valentina		
06	FERNANDEZ HERRERA, Marlon		
07	HERRERA GOMEZ, Elizabeth		
08	JULON ZELADA, Jhonier Fabián		
09	LINGAN TELLO, Maricielo		
10	MATÍZ HERRERA; Alejandro		
11	MONTENEGRO DELGADO, Mayte		
12	PAICO BUSTAMANTE, Deysi		
13	PILCO CIEZA, Fátima		
14	SALAZAR LOPEZ, Alejandro Daniel		
15	TELLO TORRES, María Analí		
16	TORRES RAMIREZ, Enrique Martin		
17	TORRES YARANGO, Álvaro		
18	VIDARTE CHUQUIPOMA, Leonardo Gabriel		

DOCENTE EXPLICA LA SECUENCIA DEL CUENTO A TRAVÉS DE
IMAGENES



LOS NIÑOS Y NIÑAS DESARROLLANDO LA SESION DE LAS ULAS
ULAS



LOS NIÑOS Y NIÑAS REALIZANDO LA SESION MEDIVERTO
JUGANDO



LOS NIÑOS Y NIÑAS DESARROLLANDO LA SESION DE
RECONOZCO MIS EMOCIONES



MALO	5--7	4--6	4--6	7--11
REGULAR	8--11	7--9	7--9	12--16
BUENO	12--15	10--12	10--12	17--21

	BASICO %		AVANZADO %		SENTIMIENTOS %		AGRESIÓN %	
MALO	12	66.7	13	72.2	12	66.7	14	77.8
REGULAR	6	33.3	5	27.8	6	33.3	4	22.2
BUENO								
TOTAL	18	100	18	100	18	100	18	100
POST-TEST								
	BASICO %		AVANZADO %		SENTIMIENTOS %		AGRESIÓN %	
MALO								
REGULAR	4	22.2	9	50	9	50	9	50
BUENO	14	77.8	9	50	9	50	9	50
TOTAL	18	100	18	100	18	100	18	100

ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES (ANEXO 02)

Nombres **y**
apellidos.....

De las siguientes afirmaciones señale cuál es la respuesta que mejor describe los comportamientos habituales del niño. Elija solo una de las opciones indicadas. .Para ser evaluado por la docente

Las opciones de respuesta son las siguientes:

NUNCA ALGUNAS VECES FRECUENTEMENTE

ITEMS	N	AV	F
1. Escucha con atención la participación de su maestra y de sus pares.			
2. Levanta la mano para formular una pregunta			
3. Formula preguntas relacionadas con el tema			
4. Pide ayuda a sus compañeros usando la palabra por favor			
5. Pide ayuda a su maestra usando la palabra por favor			
6. Muestra seguridad al pedir ayuda a los demás			
7. Sigue las instrucciones durante el desarrollo de una tarea.			
8. Pide disculpas a su compañero(a) cuando es necesario.			
9. Acepta las disculpas de su compañero(a)			
10. Sonríe y responde a otras personas cuando es oportuno			
11. Muestra gestos de aceptación hacia sus compañeros(as)			
12. Experimenta alegría al ayudar a sus compañeros(as)			
13. Es consciente de sus emociones			
14. Le interesa lo que le sucede a sus compañeros			
15. Comprende la actitud de enfado de su compañero sin tener que aceptarlo			
16. Apoya y contribuye en la resolución del problema que causó enfado en su compañero(a)			
17. Ayuda a un amigo cuando está en dificultades			
18. Ayuda a otros niños en actividades y juegos			
19. Controla sus emociones en actividades y juegos.			
20. Puede mantener la calma cuando está molesto(a).			

Leyenda

Escala	Símbolo	Valor	Magnitud
Nunca	N	1	1-6
Algunas veces	AV	2	7-10
Frecuentemente	F	3	11-20

VALORACION	
NIVEL	Símbolo
BUENO	11-20
REGULAR	7- 10
MALO	1-6

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN	DIMENSIONES		METODOLOGÍA	
<p>Problema General</p> <p>¿En qué grado la aplicación de actividades lúdicas mejora las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la I.E.I. N° 221 del centro poblado San Juan de la Libertad del distrito de Cajaruro provincia de Utcubamba región Amazonas en el año 2017?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar el grado de influencia de las actividades lúdicas en las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la I.E.I N° 221 del centro poblado San Juan de la Libertad del distrito de Cajaruro, provincia de Utcubamba región de Amazonas 2017?</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Las actividades lúdicas mejoran las habilidades las sociales en los estudiantes de la I.E.I. N° 221 San Juan de la Libertad del distrito de Cajaruro, provincia de Utcubamba región de Amazonas 2017.</p>	Variable independiente	Juego de ejercicio	Reconocimiento de objetos de su entorno	<p>Tipo de Investigación</p> <ul style="list-style-type: none"> • por su enfoque es de tipo cuantitativo • por sus fines que persigue es de tipo aplicada. • por la técnica de contrastación es explicativo. <p>Población y muestra</p> <ul style="list-style-type: none"> • 18 niños (aula “las Fresitas”) de 05 años. <p>Diseño de investigación</p> <ul style="list-style-type: none"> • El diseño de Investigación e pre experimental. <p>Técnicas e instrumentos de recojo de datos</p> <p>En esta investigación se utilizará la técnica de observación; esta está orientada a obtener información respeto de</p>	
			Actividades lúdicas		Juego simbólico		Disfruta al realizar acciones motrices básicas
			Juegos dirigidos, de disfrute y recreación para lograr integrar a los estudiantes.				Demuestra el dominio progresivo del cuerpo
			Variable dependiente:	Juego de reglas			Imita el comportamiento de personajes de su entorno familiar
					Representa de escenas de su contexto familiar		
				Habilidades básicas	Establece reglas en un juego		
					Respeto las reglas en un juego		
			Habilidades sociales	Habilidades avanzadas	Sabe escuchar y preguntar		
			Conjunto de conductas observables para mantener una convivencia saludable, la cual se pretende desarrollar a través de los juegos.		Sabe preguntar		
			Expresión de sentimientos	Expresión de sentimientos	Pide ayuda y participará		
Sigue instrucciones y se disculpa							
		Expresa sus sentimientos					
		Comprende sentimientos de los demás					

					Es capaz de ayudar a los demás	los juegos y las habilidades sociales de los niños en estudio.
				Habilidades alternativas a la agresión	Comprende el enfado de los demás	Instrumentos Por lo antes planteado, en esta investigación se utilizará la lista de cotejo para recolectar información sobre el programa de actividades lúdicas JERS. Además se aplicará una escala de observación que nos servirá para recolectar información respecto de las habilidades sociales de los estudiantes.
					Propone alternativas se solución.	
Problema Especifico ❖ Cuál es el nivel de habilidades sociales de los estudiantes del grupo experimental antes de aplicar el programa de actividades lúdicas? ❖ ¿Cuál es el grado de influencia de las actividades lúdicas	Objetivos Especifico a. Identificar el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del grupo experimental, antes de la aplicación de las actividades lúdicas con un instrumento que permita su medición.					Técnicas de procesamiento y análisis de datos El procesamiento y análisis de datos se realizará con el uso de herramientas informáticas como el programa excel y el software estadístico

<p>respecto a la dimensión de habilidades básicas, en los estudiantes de la investigación después de la intervención?</p> <p>❖ ¿Cuál es el grado de influencia de las actividades lúdicas respecto a la dimensión de habilidades avanzadas, en los estudiantes de la investigación después de la intervención?</p> <p>❖ ¿Cuál es el grado de influencia de las actividades lúdicas</p>	<p>b. Determinar el grado de las actividades lúdicas para influir positivamente con respecto a la dimensión de habilidades básicas de los estudiantes de cinco años de edad de la I.E.I.</p> <p>c. Determinar</p>					<p>SPSS. Básicamente se utilizarán medidas de tendencia central y dispersión.</p>
--	---	--	--	--	--	---

<p>respecto a la dimensión de expresión de sentimientos en los estudiantes de la intervención?</p> <p>❖ ¿Cuál es el grado de influencia de las actividades lúdicas respecto a la dimensión de habilidades alternativas a la agresión, en los estudiantes de la investigación después de la intervención?</p> <p>❖ ¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales después de</p>	<p>el grado de actividades lúdicas para influir positivamente con respecto a la dimensión de habilidades avanzadas de los estudiantes de cinco años de edad de la I.E.I.</p> <p>d. Determinar el grado de actividades</p>					
--	---	--	--	--	--	--

<p>la intervención realizada en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 221 del centro poblado San Juan de La Libertad ?</p>	<p>lúdicas para influir positivamente con respecto a la dimensión de expresión de sentimientos en los estudiantes de cinco años de edad de la I.E.</p> <p>e. Determinar el grado de actividades lúdicas para</p>					
--	--	--	--	--	--	--

	<p>influir positivame nte con respecto a la dimensión de habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de cinco años de edad de la I.E.</p> <p>f. Comparar resultados antes y después del</p>					
--	---	--	--	--	--	--

	tratamiento que determine el grado de influencia de las actividades lúdicas frente a las habilidades sociales en sus diferentes dimensiones a través de un post test.					
--	---	--	--	--	--	--