



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS
HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE
CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N°88071 “SANTA CLEMENCIA” DEL DISTRITO DE
CHIMBOTE, 2020.**

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

AUTOR

CANO CORALES, KELY EMPERATRIZ

ORCID: 0000-0001-8019-8202

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Cano Corales, Kely Emperatriz

ORCID: 0000-0001-8019-8202

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de
pregrado, Chimbote, Perú

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de
Derecho y Humanidades, Escuela Profesional de Educación,
Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

Presidente

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

Miembro

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

Miembro

Tamayo Ly, Carla Cristina

Asesor

DEDICATORIA

Dedico a la memoria de mi padre José, con mucho amor y cariño por haberme brindado su sabiduría infinita que fue una guía importante en mi vida.

Dedico con mucho amor y cariño a mi madre por ser mi apoyo incondicional en momentos tan difíciles de mi vida.

A mi familia en general porque siempre estuvieron brindándome su apoyo y compartiendo buenos y malos momentos.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la fuerza de voluntad, a seguir adelante en estos momentos difíciles y guiarme en el trayecto de mi carrera profesional.

A mis padres Alejandrina y José, por haberme inculcado valores y principios en mi vida brindándome la oportunidad y apoyo incondicional en mi formación profesional.

A mis hermanos por ser parte esencial de mi vida y estar siempre unidos. A Katia por ser ejemplo profesional a seguir.

RESUMEN

La presente investigación se desarrolló porque se identificó que la mayoría de estudiantes de cinco años presentaban dificultades en el desarrollo de sus habilidades sociales, tal es así que muchos no eran capaces de interactuar, carecían de predisposición para trabajar colaborativamente y, en menor medida, compartían sus ideas y emociones con los demás. De esta manera se propuso el objetivo de determinar que las estrategias lúdicas mejoran las habilidades sociales del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población muestral estuvo compuesta por 15 estudiantes de cinco años del aula “Los experimentores”. La técnica fue la observación y el instrumento, la escala de habilidades sociales. En relación al análisis de datos se utilizó el programa Excel 2019 para la estadística descriptiva. Además, se utilizó el programa SPSS 25.0 para la prueba de hipótesis: la prueba de rangos de Wilcoxon. En los resultados de la pre evaluación se diagnosticó que el 93% de los estudiantes estaba nivel bajo de sus habilidades sociales, mientras que en la pos evaluación se identificó que el 53% de los estudiantes lograron un nivel alto. Finalmente, se concluyó que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente el nivel de habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 Santa Clemencia, Chimbote, 2020; dado que en la prueba de hipótesis se obtuvo $p=0.000$ ($p<0.05$).

Palabras clave: Estrategias, habilidades, lúdicas, sociales.

ABSTRACT

The present research was developed because it was identified that most five-year-old students presented difficulties in the development of their social skills, so much so that many were not able to interact, lacked the predisposition to work collaboratively and, to a lesser extent, shared their ideas and emotions with others. Thus, the objective was proposed to determine to what extent play strategies improve social skills in the 5-year-old classroom of the Educational Institution 88071 "Santa Clemencia" Chimbote, 2020. The methodology was quantitative, explanatory level and pre-experimental design. The sample population consisted of 15 five-year-old students from "The experimentors" classroom. The technique was observation and the instrument was the social skills scale. In relation to data analysis, the Excel 2019 program was used for descriptive statistics. In addition, the SPSS 25.0 program was used for hypothesis testing: the Wilcoxon rank test. In the results of the pre-assessment, it was diagnosed that 93% of the students were low level of their social skills, while in the post-assessment it was identified that 53% of the students achieved a high level. Finally, it was concluded that the application of ludic strategies significantly improves the level of social skills of the students in the 5-year-old classroom of the Educational Institution 88071 Santa Clemencia, Chimbote, 2020; given that in the hypothesis test $p=0.000$ ($p<0.05$) was obtained.

Keywords: Strategies, skills, ludic, social.

CONTENIDO

TÍTULO	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
INDICE DE TABLAS	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
2.1. Antecedentes.....	8
2.2. Bases teóricas.	18
2.2.1. Estrategias lúdicas.	18
2.2.1.1. Definición de estrategia.	18
2.2.1.2. Definición de estrategias lúdicas.	18
2.2.1.3. Entornos lúdicos para la aplicación de estrategias lúdicas.	20
2.2.1.4. Aplicación de las estrategias lúdicas.	20
2.2.1.5. Secuencia didáctica para la aplicación de estrategias lúdicas.	21
2.2.1.6. Importancia de las estrategias lúdicas.	22

2.2.1.7. Teorías que sustentan las estrategias lúdicas.	23
2.2.2. Habilidades sociales.	27
2.2.2.1. Definición de habilidades.	27
2.2.2.2. Definición de habilidades sociales.	28
2.2.2.3. Dimensiones de las habilidades sociales.	29
2.2.2.4. Factores que influyen en el desarrollo de las habilidades sociales. ..	30
2.2.2.5. Fortalezas sociales.	31
2.2.2.6. Interacción social.	32
2.2.2.7. Desarrollo de las habilidades sociales.	35
2.2.2.8. Desarrollo de habilidades sociales en el área de personal social.	37
2.2.2.9. Importancia de las habilidades sociales.	38
2.2.2.10. Importancia de las habilidades sociales en el ámbito educativo. ..	39
2.2.2.11. Teorías relacionadas al desarrollo de las habilidades sociales.	40
2.2.2.12. La inteligencia emocional y las habilidades sociales.	42
2.2.3. Modalidad de educación no presencial.	43
2.2.3.1. Estrategia “Aprendo en casa”.	44
III. HIPÓTESIS.....	46
IV. METODOLOGÍA.....	47
4.1. Diseño de la investigación.	47
4.2. Población y muestra.	49
4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores.	50
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información.	53
4.5. Plan de análisis.	57

4.6. Matriz de consistencia.	59
4.7. Principios éticos.....	60
V. RESULTADOS.....	61
5.1. Resultados.....	61
5.2. Análisis de los resultados.	82
V. CONCLUSIONES	94
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	96
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	97
ANEXOS	105
Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.....	105
Anexo 02: Ficha técnica del instrumento.	109
Anexo 03: Solicitud de permiso a la institución educativa.	111
Anexo 04: Consentimiento informado.	112
Anexo 05: Sesiones de aprendizaje.	113

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Nivel de habilidades sociales de los estudiantes en el pre test.	61
Figura 2. Elaboramos nuestras normas de convivencia.	62
Figura 3. Expresamos nuestras emociones.	63
Figura 4. Me siento feliz cuando ayudo.	64
Figura 5. Me siento feliz cuando ayudo.	65
Figura 6. Escribimos palabras utilizando la letra “n”.	66
Figura 7. Tener un nombre es importante.	67
Figura 8. Conocemos nuestra historia personal y familiar.	68
Figura 9. Leemos y aprendemos adivinanzas.	69
Figura 10. Aprendemos a rimar palabras.	70
Figura 11. Nos cuidamos para prevenir accidentes.	71
Figura 12. Opina respetando a los demás.	72
Figura 13. Medios de transportes.	73
Figura 14. Fenómenos naturales que se observan en la comunidad.	74
Figura 15. Conocemos nuestros derechos.	75
Figura 16. Elegimos un nombre para nuestro grupo de trabajo.	76
Figura 17. Promedio de las actividades aplicadas con estrategias lúdicas.	77
Figura 18. Nivel de habilidades sociales de los estudiantes en el pos test.	78
Figura 19. Nivel de las habilidades sociales en el pre test y pos test.	79

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudiantes de cinco años de la I.E. N° 88071.	49
Tabla 2. Población muestral de estudiantes de cinco años de la I.E. N° 88071.	50
Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable.	52
Tabla 4. Baremo de la variable: Desarrollo de las habilidades sociales.	54
Tabla 5. Nivel de habilidades sociales de los estudiantes en el pre test.	61
Tabla 6. Elaboramos nuestras normas de convivencia.	62
Tabla 7. Expresamos nuestras emociones.	63
Tabla 8. Me siento feliz cuando ayudo.	64
Tabla 9. Me siento feliz cuando ayudo.	65
Tabla 10. Escribimos palabras utilizando la letra “n”.....	66
Tabla 11. Tener un nombre es importante.	67
Tabla 12. Conocemos nuestra historia personal y familiar.....	68
Tabla 13. Leemos y aprendemos adivinanzas.....	69
Tabla 14. Aprendemos a rimar palabras.	70
Tabla 15. Nos cuidamos para prevenir accidentes.	71
Tabla 16. Opina respetando a los demás.....	72
Tabla 17. Medios de transportes.	73
Tabla 18. Fenómenos naturales que se observan en la comunidad.....	74
Tabla 19. Conocemos nuestros derechos.	75
Tabla 20. Elegimos un nombre para nuestro grupo de trabajo.	76

Tabla 21. Promedio de las actividades aplicadas con estrategias lúdicas.....	77
Tabla 22. Nivel de habilidades sociales de los estudiantes en el pos test.....	78
Tabla 23. Nivel de las habilidades sociales en el pre test y pos test.	79

I. INTRODUCCIÓN

La educación es un factor trascendental para el desarrollo de los seres humanos durante toda su vida, equivalentemente se relaciona a situaciones diversas donde el desenvolvimiento social se despliega con los miembros de su contexto; esto resulta de vital importancia porque promueve el desarrollo integral de quiénes en un futuro serán elementos importantes para la sociedad.

Según el Ministerio de Educación (2015), la educación tiene la finalidad de desarrollar a los estudiantes como seres autónomos que destacan su potencialidad para ser miembros importantes de la sociedad. En este marco, la educación inicial por medio del área de personal social busca que el infante desarrolle su autonomía e interacción con sus pares, de esta manera, los dos elementos se asocian para formar un ser humano integral para la sociedad.

En la educación inicial destacan pilares fundamentales: Aprender a ser, a convivir, a conocer y a hacer. Estos pilares comprenden el soporte necesario para que los infantes se desarrollen en sus distintas etapas. De esta manera, el desarrollo de las habilidades sociales toma mayor consistencia para cada uno de estos pilares.

Una de las teorías que brinda consistencia a la aseveración anterior, es la perspectiva teórica de Erick Erickson (1993, como se citó Espada, 2016), en

la cual manifiesta que cada etapa por la que transita el infante, este debe desarrollar ciertas competencias acorde a sus etapas y su nivel de aprendizaje para que se complementen entre sí. En este marco, las habilidades sociales son sumamente importantes para un óptimo desarrollo de los infantes, esencialmente en la etapa de iniciación de la interacción, tal es así que, muchos profesionales especialistas en la rama consideran trascendental el inicio de las habilidades sociales para un desarrollo más íntegro.

Sin embargo, en el ámbito internacional y nacional, el confinamiento generado por la situación pandémica ha disminuido la posibilidad de que los niños manifiesten sus habilidades sociales. Esto se debe a que las disposiciones de los gobiernos ante un eventual rebrote del COVID-19, han impedido o limitado el acceso y/o recurrencia de los infantes a las instituciones educativas y centros de esparcimiento, pues todavía existe un alto índice de contagio de esta enfermedad. En este marco, Díaz (2020) afirma que la pandemia ha cambiado la forma de socializar de los infantes debido a que están limitados a comunicarse de manera remota a través de un dispositivo electrónico.

A esto se suma los resultados de diversos estudios, los cuáles demuestran que no se brinda tal importancia al desarrollo de las habilidades sociales o por lo menos, no se refleja en la práctica.

En el ámbito internacional, un estudio realizado por Llanos (2016) en España, demostró que los niños carecen de un plan de apoyo para desarrollar y mejorar sus habilidades y conductas sociales, dado que con el paso del tiempo se vuelven más hostiles, menos obedientes, más desafiantes y tienen menos habilidad para establecer interacciones y relaciones sociales. Otra investigación realizada por Salazar (2014) en Ecuador, constató que la mayoría de los estudiantes no estaban desarrollando sus habilidades sociales, de interacción consigo mismo y con los demás, habilidades de asertividad, habilidades verbales y habilidades dentro del aula. Por tanto, en el plano internacional también existe una problemática latente en torno a las habilidades sociales.

En el ámbito nacional no existen excepciones, puesto que, en el estudio realizado por Lázaro y Merino (2017) diagnosticaron que el 56% de un grupo de estudiantes trujillanos tenían un nivel deficiente en sus habilidades sociales y esto posiblemente se debió a que los niños no eran capaces de desenvolverse con habilidades sociales básicas, mucho menos eran capaces de compartir lo que sienten o piensan, algunos evitaban las interacciones y el desarrollo de actividades colaborativas.

En el ámbito local, particularmente, en la Institución Educativa N° 88071 "Santa Clemencia" se ha logrado observar que los niños no demuestran un óptimo desarrollo de sus habilidades sociales dado que no se expresan con

facilidad con sus pares y esto se debe a que algunos desarrollan tartamudez, lo que impide que se desenvuelvan con habla fluida. En consecuencia, esto también afecta a sus habilidades de interacción social y conversacionales porque los niños no logran expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones las situaciones comunicativas y sociales que se despliegan en su contexto de desarrollo..

Aunado a la situación problemática presentada, la modalidad de educación no presencial ha limitado el acceso a espacios físicos de interacción, comunicación y socialización entre los estudiantes con sus pares, puesto que las disposiciones tomadas frente a la lucha contra pandemia ha generado que las familias estén en mayor medida resguardados en casa y aunque posiblemente se hayan fortalecido las relaciones familiares; lo cierto es que muchos de los infantes, por lo propio de sus edades tempranas, requieren del desarrollo de actividades con sus pares para un desarrollo integral de sus habilidades sociales. Por otro lado, cabe resaltar que la brecha digital aún circunscribe la realidad de muchos infantes en el contexto local y nacional, por lo que, muchos niños no logran interactuar y socializar a través de los entornos virtuales.

Ante este gran problema suscitó la actualidad, se planteó el enunciado siguiente: ¿De qué manera las estrategias lúdicas mejoran las habilidades sociales en los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071

“Santa Clemencia” Chimbote, 2020? En respuesta a la interrogante, se propuso el siguiente objetivo: Determinar que las estrategias lúdicas mejoran las habilidades sociales del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020.

Así también, se consideraron los objetivos específicos siguientes:

Diagnosticar el nivel de habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020, antes de la aplicación de las estrategias lúdicas. Aplicar las estrategias lúdicas diseñadas para mejorar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020. Identificar el nivel de habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020, después de la aplicación de las estrategias lúdicas. Comparar los resultados del pre test y pos test en relación al nivel de las habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020.

Así también, se propuso como hipótesis: Las estrategias lúdicas mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 88071 “Santa Clemencia” del distrito de Chimbote, 2020.

Las habilidades sociales se comprenden como un elemento indispensable para un desarrollo infantil óptimo e integral, además resultan ser las habilidades más trascendentales para el aprendizaje desde los primeros años de la educación básica. Por esta razón, la presente investigación fue relevante porque sirve como precedente para futuras investigaciones y para implementar nuevas estrategias. Asimismo, este estudio brindó aportes y beneficios desde tres aspectos importantes:

En el aspecto teórico, este estudio compiló distintas teorías precedentes que fueron el soporte y la referencia para denotar y contrastar la situación actual que atraviesan los estudiantes evaluados, información que constituye una aportación significativa para generar conocimiento de las habilidades sociales en los distintos contextos de estudio.

En el aspecto práctico, este estudio permitió conocer y explorar criterios de juicio nuevos que pondrán en práctica los agentes educativos para adoptar medidas de acción con la finalidad de establecer dentro de la sociedad que se pueden desenvolver de manera correcta, para compartir experiencias con sus pares.

En el aspecto metodológico, el estudio tuvo una gran importancia debido a que dieron a reconocer la efectividad y validez del instrumento válido

y confiable. De esta misma manera, aportaron indicadores de medición confiable que pueden emplearse en futuras investigaciones.

La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población muestral se compuso por 15 estudiantes de cinco años del aula “Los experimentores”. La técnica fue la observación y el instrumento, la escala de habilidades sociales. Con respecto al análisis de datos se utilizó el programa Excel 2019 para la estadística descriptiva. Además, se utilizó el programa SPSS 25.0 para la prueba de hipótesis: el estadígrafo de rangos de Wilcoxon.

En los resultados del diagnóstico se identificó que el 93% de los estudiantes estaba nivel bajo de sus habilidades sociales, mientras que en la pos evaluación se identificó que el 53% de los estudiantes lograron un nivel alto. En la prueba de hipótesis se obtuvo $p=0.000$ y como $p<0.05$, entonces se aceptó la hipótesis alternar y se concluyó que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente el nivel de habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 Santa Clemencia, Chimbote, 2020.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes.

2.1.1 Antecedentes internacionales.

Andrade (2016) en su tesis titulada: Implementación de estrategias lúdicas para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociales en niños y niñas de 9 a 12 años en situación de desplazamiento de la fundación nacional batuta en Arauca, desarrollada en la Universidad Abierta y a Distancia, se propuso el objetivo de implementar estrategias lúdicas para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociales en niños y niñas de 9 a 12 años en situación de desplazamiento de la fundación nacional Batuta en Arauca. En relación a la metodología, la investigación fue de tipo cualitativo, nivel descriptivo y diseño bibliográfico. La población estuvo compuesta por 125 niños de la Fundación la Batuta en Arauca y la muestra se conformó por 60 niños de la Fundación la Batuta de Arauca. La técnica de recolección de datos fue la observación, la encuesta y la entrevista, mientras que los instrumentos fueron los cuadernos anecdóticos, el cuestionario y la entrevista semiestructurada. En cuanto a los resultados, se demostró que las habilidades sociales en las cuales los niños se encuentran más débiles son la resolución de conflictos y el asertividad, ya que al parecer su modelo de imitación es mas de violencia que de comunicación. Por otro lado, las habilidades sociales en las cuales se constató una mayor eficiencia son el apego, la empatía, la

cooperación ya que se mejoró con las clases de música y talleres recibidos pero es necesario enfocarse en la parte lúdica de los niños para desarrollar el autocontrol, comunicación y la resolución en conflictos. Finalmente, el autor concluyó que las habilidades sociales de los niños de la Fundación la Batuta de Arauca están regularmente desarrolladas, por lo que es necesaria la implementación de estrategias lúdicas para mejorar estos resultados poco alentadores en ellos.

González (2020) en su tesis titulada: Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Portete de Tarqui, de la comuna Tugaduaja, parroquia Chanduy, cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, periodo lectivo 2018-2019, desarrollada en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, se propuso el objetivo de determinar la importancia de las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 4 a 5 años, mediante el estudio de campo y teórico para niños y niñas de la escuela de educación básica “Portete de Tarquí”. En relación a la metodología, la investigación fue de tipo cualitativo, nivel descriptivo y diseño bibliográfico. La población muestral estuvo conformada por 73 agentes educadores de la Escuela Portete de Tarqui. Las técnicas de recolección de datos fueron las encuestas y entrevistas y los instrumentos fueron los cuestionarios y entrevistas estructuradas. En cuanto a los resultados, se identificó que el 86% de los encuestados estaría dispuesto a ayudar a sus niños y niñas en el

desarrollo de las habilidades sociales, mientras que el otro 38% de la población encuestada menciona que tal vez, y el 6% no tiene la disposición para ayudar, esto implica que hay voluntad por parte de los demás miembros de la comunidad educativa para apoyar a sus estudiantes. Con este resultado, el autor concluyó que es necesaria la concientización de los docentes en la importancia del tiempo para enseñar y utilizar estrategias lúdicas, para beneficiar integralmente a la formación de los estudiantes de la Escuela Portete de Tarqui. De esa forma, se pretende la aplicación de estrategias lúdicas que se vuelvan frecuentes en el ámbito escolar para buscar un mejor desarrollo en las habilidades sociales de los niños.

Zambrano y Jiménez (2019) en su tesis titulada: Estrategias lúdicas en el desarrollo social de niños de 4 a 5 años, desarrollada en la Universidad de Guayaquil, se propuso el objetivo de determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo social en niños de 4 a 5 años. En relación a la metodología, el estudio fue cualitativo, nivel descriptivo y diseño bibliográfico, de campo. La población se compuso por 147 miembros de la comunidad educativa de la Escuela José Salcedo Delgado y solo se seleccionó una muestra de 26 docentes del aula de 4 a 5 años. La técnica empleada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo y el cuaderno de anécdotas. En relación a los resultados, el 55% de los docentes usan de manera frecuente estrategias lúdicas para mejorar el sistema de convivencia grupal y de la misma manera se forme un sentido de unidad entre todos los estudiantes. Hay

otro punto factible también a tomar en cuenta y es que los docentes hacen énfasis en los cuentos infantiles y los juegos grupales por lo cual estos dos puntos generan el mismo efecto del primero y se pueden diagnosticar como maneras factibles dinamizadas para desarrollar las habilidades sociales. En tanto, los autores concluyeron que los docentes suelen utilizar en mayor medida los cuentos infantiles como estrategias lúdicas Asimismo, resaltaron que las actividades lúdicas son fundamentales y van de la mano con el desarrollo social porque al aplicarlas correctamente ayudan a los niños a tener un desenvolvimiento adecuado en el aprendizaje de sus habilidades sociales.

2.1.2. Antecedentes nacionales.

Ccorahua (2017) en su tesis titulada: Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4 de primaria de la IEP “Angelitos de Jesús”, Huachipa, 2016, desarrollada en la Universidad César Vallejo, se propuso el objetivo de determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales en los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. “Angelitos de Jesús”, Huachipa, 2016. En relación a la metodología, la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño cuasi experimental. La población muestral se conformó por 50 estudiantes divididos en dos grupos de 25 para el grupo de control y grupo experimental. La técnica de recolección de datos fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario. En cuanto a los resultados, en el pretest el grupo experimental el 88% (22) de los

encuestados tiene un nivel medio de habilidades sociales y el grupo de control el 80% (20) de los encuestados tiene un nivel medio de habilidades sociales en el pos test el grupo experimental el 32% (8) tiene un nivel alto y en el grupo de control el 76% (19) de los encuestados tiene un nivel medio de habilidades sociales. Después de realizar la prueba de hipótesis donde: $p < 0.05$, U de Mann-Whitney = 277,500; el autor concluyó las estrategias lúdicas influyen significativamente las habilidades sociales en los estudiantes del 4° de primaria de la Institución Educativa Particular Angelitos de Jesús, Huachipa, 2016.

Garambel y Torres (2019) en su tesis titulada: Programa de estrategias lúdicas “Me Divierto Jugando” para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEI Cuna Jardín Unsa del distrito de Cercado–Arequipa 2019, desarrollada en la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, se propusieron el objetivo de proponer el programa de estrategias lúdicas “Me divierto jugando” para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín UNSA. En relación a la metodología, la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población muestral se conformó por 26 niños de 4 años de la IEI Cuna Jardín Unsa. La técnica de recolección de datos fue la observación y el instrumento una ficha de observación validada por los autores. En cuanto a los resultados, el 88,5% se encuentra en la etapa de inicio y el 11,5% en la etapa de proceso; mientras que en la evaluación final el

80,8% se encuentra en la etapa de logro, el 11,5% en la etapa de proceso y solo el 7,7% en la etapa de inicio. Con este resultado, los autores concluyeron que el programa de estrategias lúdicas “Me divierto jugando” tuvo un impacto positivo en las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEI Cuna Jardín Unas.

Hidalgo (2018) en su tesis titulada: Estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 100, distrito Piscoyacu, provincia Huallaga, región San Martín-2017 2017, desarrollada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, se propuso el objetivo de determinar si las estrategias lúdicas desarrolla las habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 100, distrito de Piscoyacu, provincia de Huallaga, región San Martín–2017. En relación a la metodología, la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo compuesta por 90 niños y niñas de cuatro años y la muestra seleccionada constó de 20 estudiantes. La técnica de recolección de datos fue la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. En cuanto a los resultados del pos test se determinó que el 20% de los niños y niñas alcanzaron un nivel “B”; es decir en proceso y el 80% de los niños alcanzaron un nivel A, están en nivel de logro; es decir los niños y niñas han demostrado más interacción y participación en las actividades, además los niños descubrieron la importancia de la interacción para comunicar sus ideas,

opiniones y necesidades y se valen de él para comunicarse entre sí. En la contrastación de los resultados a través de la prueba de Wilcoxon se obtuvo el valor de $p = 0,005 < 0,05$. En tanto, el autor concluyó que la aplicación de estrategias didácticas mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la institución.

Pérez (2016) en su tesis titulada: Programa de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa Rosa María Checa – Chiclayo - 2016, desarrollada en la Universidad Pedro Ruiz Gallo, se propuso el objetivo de determinar la mejora las habilidades sociales aplicando un programa de estrategias lúdicas. En relación a la metodología, la investigación fue tipo cuantitativo, nivel explicativo-correlacional y diseño pre experimental. La población muestral estuvo compuesta por 13 estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa Rosa María Checa. La técnica fue la observación directa y el instrumento la ficha de evaluación individual. En cuanto al análisis de los resultados, en la prueba de hipótesis se estimó un valor de R cuadrado de 94.2%, lo que indica que el programa de estrategias lúdicas tuvo un impacto significativo en las habilidades sociales del niño en un 95.9% y esto mismo se suscitó en sus dimensiones: habilidades sociales, habilidades avanzadas y habilidades alternativas a la agresión, donde hubo una importante mejora por parte de los infantes. Finalmente, el autor concluyó que las habilidades sociales de los niños de 5 años son influenciadas

significativamente por el programa de estrategias lúdicas. Por tanto, las acciones que se determinan para mejorar las habilidades sociales a través de un programa similar es probable que tenga éxitos en niños de características similares dados los resultados de la investigación.

Ybañez (2017) en su tesis titulada: Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública-Trujillo–2017, desarrollada en la Universidad César Vallejo, se propuso el objetivo de determinar que el programa de actividades lúdicas desarrolla las habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°209 Trujillo – 2017. En relación a la metodología, la investigación fue cuantitativa, nivel explicativo y diseño cuasi experimental. La población estuvo compuesta por 114 niños de cinco años y la muestra seleccionada se conformó por 55 niños y niñas. La técnica de recolección de datos fue la observación y el instrumento fue el test de habilidades sociales. En cuanto a los resultados, en el pre-test aplicado al grupo experimental, el 58% estuvo en el nivel deficiente, en el pos-test el 88% se encuentra en el nivel bueno y en efecto, estos resultados se deben a la aplicación del programa actividades lúdicas. Asimismo, en el pre-test aplicado al grupo de control, el 64% se localiza en un nivel deficiente y en el post-test el 61 % en el nivel regular. Por otro lado, en la prueba de hipótesis T de Student al grupo experimental se obtuvo un nivel de significancia de 0.000, que es menor a la significancia estandarizada de 0.05. En tanto, el autor

concluyó que el programa de actividades lúdicas desarrolla significativamente las habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°209, Trujillo - 2017.

2.1.3. Antecedentes locales.

Cerna (2019) en su tesis titulada: Empleo de estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018, desarrollada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, se propuso el objetivo de determinar si el empleo de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018. En relación a la metodología, la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población muestral estuvo compuesta por 15 niños de 4 años de la institución educativa inicial “Angelitos de Mama Ashu”. La técnica de recolección de datos fue la observación y el instrumento fue la escala de apreciación. Al contrastar los resultados del pre test y pos test, se determinó que del 100% de los niños que se encontraron en el nivel malo en el pre test, este porcentaje se redujo al 0% en el post test; del 0 % de niños que se hallaban en nivel regular, el porcentaje mejoró a 13 %; del 0% de niños que alcanzaron el nivel bueno en el pre test, el porcentaje mejoró al 87% en el post

test. Finalmente, teniendo en cuenta la prueba de hipótesis, el autor concluyó que las estrategias lúdicas mejoraron significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años.

Rodríguez (2019) en su tesis titulada: Aplicación de talleres lúdicos para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N° 314, Distrito de Chimbote, provincia del Santa, Región Ancash en el año académico 2018. El presente trabajo de investigación que estuvo dirigido a determinar si la aplicación de talleres lúdicos mejora las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 314, Urbanización 21 de abril, Chimbote– 2019. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pretest y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una muestra de 22 estudiantes de 5 años de edad del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 45,5% de los niños y niñas obtuvieron “C” y el 40,9% obtuvieron B. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica a través de 12 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un pos test, cuyos resultados demostraron que el 54,5 % de los niños obtuvieron un logro de aprendizaje A. Con los resultados obtenidos se concluyó aceptando la hipótesis de investigación, la cual sustenta que la aplicación de talleres lúdicos mejora significativamente las habilidades

sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 314, Urbanización 21 de abril, Chimbote– 2019.

2.2. Bases teóricas.

2.2.1. Estrategias lúdicas.

2.2.1.1. Definición de estrategia.

Según Ricaurte (2019), “las estrategias son técnicas o modos de los que se sirven los aprendientes en el proceso de aprendizaje. Están dirigidas a la solución de un problema, entendiendo el término problema como adquisición, almacenamiento o uso de información” (p.18).

2.2.1.2. Definición de estrategias lúdicas.

Zambrano y Jiménez (2019) define a las estrategias lúdicas como: “Un método utilizado para crear una atmosfera de armonía entre docente, educando teniendo como objetivo educar con ambientes agradables, atractivos permitiendo el desenvolvimiento de las distintas habilidades que poseen cada persona” (p.11).

Para Piaget (1992, como se citó Ccorahua, 2017), “las estrategias lúdicas son estrategias para la enseñanza, ésta tiene forma participativa y dialógica, que permite a los estudiantes participar con creatividad utilizando los juegos para generar aprendizajes significativos, así como habilidades sociales y desarrollo de valores” (p.16).

Asimismo, Ccorahua (2017) afirma que “las estrategias lúdicas es una metodología para la enseñanza que tiene características participativas donde se estimula la creatividad mediante juegos que utilizan la didáctica y generan aprendizajes significativos, así como habilidades sociales con valores de respeto, autonomía y solidaridad” (p.17).

Por su parte, Ricaurte (2019) define que “las estrategias lúdicas son conjuntos de estrategias diseñadas para crear un ambiente agradable y de armonía en el que los involucrados, aprenden sobre un tema, aspecto o contenido, mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas” (p.20).

En tanto, las estrategias lúdicas posibilitan un mejor desarrollo de los aprendizajes, ya que son acogedoras, participativas, generan el trabajo colaborativo y crean ambientes adecuados para la buena

convivencia de los estudiantes, por tanto, su contribución al desarrollo de las habilidades sociales es trascendental.

2.2.1.3. Entornos lúdicos para la aplicación de estrategias lúdicas.

Para Zambrano y Jiménez (2019), “el entorno educativo es el ambiente donde se experimenta, se adquiere el conocimiento y se percibe toda influencia de aprendizaje” (p.12).

Asimismo, Zambrano y Jiménez (2019) refieren que “los ambientes lúdicos permiten desarrollar la disposición de efectuar una actividad para promover una enseñanza agradable dándole la curiosidad de conocer y tener nuevas experiencias creando un aprendizaje significativo para los niños” (p.20).

2.2.1.4. Aplicación de las estrategias lúdicas.

Las estrategias lúdicas implican juegos que buscan el desarrollo de habilidades específicas. Camacho (2012) afirma que el niño realmente es un niño cuando practica juegos. El juego es una actividad innata en el infante, todos los niños tienen la capacidad de jugar en el proceso de su evolución, desarrollo y crecimiento. Además, Ortega (1992) refiere que “el juego infantil constituye una plataforma de

encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación” (p.37). Chateau (1958), en su obra “Aprendizaje a través del juego”, refiere que el juego posibilita la preparación para la iniciación de la personalidad y la vida.

2.2.1.5. Secuencia didáctica para la aplicación de estrategias lúdicas.

Según Bravo (2017), la secuencia didáctica para aplicar estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje está comprendida en tres momentos importantes:

- a) **Planificación:** En esta fase se planifican las estrategias que se aplicarán en cada una de las actividades teniendo en cuenta los materiales educativos y, sobre todo, las características, necesidades e intereses de aprendizaje de los estudiantes.

- b) **Ejecución:** En esta fase se aplican las actividades con las estrategias contempladas según lo programado previamente.
Durante el desarrollo de cada una de las actividades lúdicas se produce la participación activa y la intervención oportuna de los

estudiantes tomando en cuentas las reglas establecidas para cada juego.

- c) **Evaluación:** En esta fase se indican los criterios que se tomarán en cuenta para evaluar, es decir, qué y cómo se evaluará el desarrollo de las actividades. En este marco, la evaluación priorizada debe ser la evaluación formativa, aunque también se puede partir de una evaluación de entrada y concluir con una evaluación de salida para determinar los logros de aprendizaje de los estudiantes después de participar en actividades con estrategias lúdicas.

2.2.1.6. Importancia de las estrategias lúdicas.

Según Gonzáles (2020) “las estrategias lúdicas son muy importantes para el docente, ya que a través de esto, motiva la atención de los estudiantes para que así surja un mejor vínculo de interacción entre ellos y el docente durante el proceso enseñanza aprendizaje” (p.8).

El juego es importante porque brinda la oportunidad al infante para desplegar la exploración de diversas perspectivas de la vida diaria y de esta forma, lograr conseguir aprendizajes significativos y útiles para ser aplicados en la vida. Al practicar el juego se necesita utilizar destrezas físicas y mentales, las cuales posibilitan el desarrollo de

capacidades y habilidades más complejas con el total protagonismo del niño.

Los conocimientos, las habilidades y actitudes que se desarrollan a través del juego favorecen la interacción en el entorno social, estimulan las acciones comunicativas, lo cual resulta ser un soporte para el desarrollo del lenguaje, promueve la diversión y socialización con los demás, favorece el desarrollo del sentido común y la lógica, potencia la resolución de situaciones problemáticas, brindan nuevas experiencias, posibilita la exploración de las limitaciones y potencialidades propias, permite trabajar en equipo, fomenta la aceptación y confianza, fomenta la práctica de valores, desarrolla habilidades gestuales, promueve el desarrollo cognitivo, permite practicar el respeto hacia los demás, buscar alternativas de solución frente a problemas, estimula la aceptación de distintas reglas y normas que se pueden concebir a través del juego.

2.2.1.7. Teorías que sustentan las estrategias lúdicas.

Las estrategias lúdicas tienen soporte en diversas teorías. En este sentido, Moreno (2002, como se citó Camacho, 2012) establecen las siguientes teorías:

2.2.1.7.1. Teoría del excedente energético.

A mediados del siglo XIX, Spencer (1855, como se citó Camacho, 2012) planteó esta aportación teórica, en la cual sustenta que “el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego” (p.72).

Spencer sostiene su tesis bajo la premisa que la etapa infantil y niñez son estadios en las que los niños no poseen responsabilidades mayores; pues su rol en la sociedad no se enfoca en cumplir actividades laborales para sobrevivir debido a que sus necesidades son asumidas por su familia y sociedad. En este marco, Spencer refiere que los infantes se centran en consumir su excedente energético por medio de la práctica de juegos, siendo esta su prioridad en la mayor parte del tiempo libre.

2.2.1.7.2. Teoría del pre ejercicio.

La teoría del pre ejercicio tuvo su génesis en el año 1898, cuando Karl Groos planteó que “la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas” (p.76). Para Ortega (1992) el

juego tiene un papel fundamental en esta teoría puesto que tiene influencia en el desarrollo integral de los infantes; basándose principalmente en la dimensión afectiva, psicomotora y social.

En esta teoría, Groos (2004) hace referencia al gran interés que las personas tienen al percibir la iniciación de los primeros juegos que los niños realizan, los que ponen en evidencia la formación de relaciones interpersonales a través de la interacción social. Inicialmente, los adultos suelen dirigir los juegos, pero de manera progresivamente los roles cambian y son los niños quienes resaltan con total iniciativa, participando con los elementos y/o miembros de su entorno.

2.2.1.7.3. Teoría de la recapitulación.

La teoría de la recapitulación se propuso en la investigación de Lazarus (2014). Esta aportación teórica reflejaba el interés por el juego, los cuentos infantiles, las canciones infantiles y la terminación de lecciones de manera previa a que el niño demuestra signos haberse cansado. Para Lazarus (2014), “el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga” (p.56).

2.2.1.7.4. Teoría del juego de Piaget.

El psicopedagogo Jean Piaget, a través de sus investigaciones sobre el desarrollo cognitivo determinó distintos estadios en relación a la edad de los infantes. A partir de la muestra, esta corresponde en la etapa pre operacional que se ubica entre dos a siete años en la que prepondera el “juego simbólico”, en el cual se irradia la utilización del pensamiento egocéntrico generando interés y conflictos. En estas acciones se reflejan angustias, fobias y miedos. Asimismo, sobresalen los vínculos afectivos, la resiliencia y las estrategias sociales los cuales se caracterizan primordialmente por surgir la representación.

En el desarrollo del juego simbólico aparecen componentes relacionados al uso del dibujo como medio para la representación y expresión de la imagen mental. El infante se desarrolla de manera paulatina con habilidades lingüísticas mayores con capacidad de clasificar y enumerar.

Con relación a la introducción del infante en ámbitos sociales; a sus primeros cuatro años, el infante inicia su camino a la escuela y en estas instituciones comienza a relacionarse socialmente con sus pares y educadores. Asimismo, empieza a tener un alto grado de importancia

las actividades lúdicas. En este proceso, el infante participa cada vez en distintas actividades, participando con sus pares.

En este marco, los juegos de cooperación tienen mayor destaque. También son introducidos los juegos de roles sociales (jugar a ser médico, etc.), así también, surgen los juegos de intercambio de roles (jugar a ser miembros de una familia, etc.).

En los primeros cuatro años suele aparecer el juego de reglas. En esta actividad, los niños inician su actividad social emergiendo al contexto real. Este juego tiene relación con las competencias de los infantes acorde con las relaciones que establecen socialmente con sus pares y su entorno.

Aproximadamente a los seis años, los infantes se apasionan por los juegos de imitación, principalmente porque concierne la reproducción global de los gestos de sus familiares adultos.

2.2.2. Habilidades sociales.

2.2.2.1. Definición de habilidades.

Según Garambel y Torres (2019) “las habilidades hacen referencia a aquellas conductas específicas y necesarias para desempeñar de manera exitosa y satisfactoria una actividad” (p.27).

2.2.2.2. Definición de habilidades sociales.

Ricaurte (2019) define que “las habilidades sociales es 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” (p. 26)

Para Cerna (2019) “las habilidades sociales son comportamientos agradables que una persona que posee y los emplea entre los sujetos de su entorno. Asimismo, estas habilidades, incitan a las personas a socializarse, ayudar a los demás para solucionar los problemas que encuentran” (p.16).

Las habilidades sociales pueden definirse como conductas que son de utilidad para que las personas puedan actuar de acuerdo a sus intereses y necesidades, como defenderse, expresar lo que siente y piensa y poniendo en práctica sus derechos, respetando los derechos de los demás.

2.2.2.3. Dimensiones de las habilidades sociales.

Según Hidalgo (2018) las habilidades sociales se desprenden en las siguientes dimensiones para su desarrollo:

2.2.2.3.1. Habilidades básicas de interacción social.

Estas habilidades se centran en las formas de comportamientos que el niño manifiesta cuando se relaciona con los demás, de manera que pueda obtener y también ofrecer gratificaciones, siendo recíprocos (Hidalgo, 2018).

2.2.2.3.2. Habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales.

Según Hidalgo (2018) estas habilidades implican la evaluación de una serie de sub habilidades necesarias para comenzar una interacción con los demás a través de su lenguaje oral.

2.2.2.3.3. Habilidades para cooperar y compartir. Agrupa un nutrido conjunto de conductas y habilidades.

Estas habilidades de cooperación se denotan de forma colectiva, como cuando los niños toman parte de una actividad para afrontarla con determinadas conductas, intercalando funciones y relaciones y dándose facilidades de manera recíproca. Asimismo, las habilidades para compartir también son colectivas e implican el ofrecimiento o prestación de algún objeto propio a los demás y viceversa (Hidalgo, 2018).

2.2.2.3.4. Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos.

Para Hidalgo (2018) estas habilidades se centran en la transmisión de los propios sentimientos y emociones, lo que implica el uso de expresiones verbales pertinentes y un lenguaje corporal adecuado. En estas habilidades se abordan los sentimientos tanto positivos como negativos, y esto mismo pasa con la manifestación de las emociones.

2.2.2.4. Factores que influyen en el desarrollo de las habilidades sociales.

A. Capacidad.

La capacidad es fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales en la vida del infante, dado que no solo determinan lo que se puede vivir en el presente sino también en un tiempo futuro, cuando miembros indispensables de la sociedad (Verde, 2014).

B. Comunicación.

La comunicación es el elemento fundamental del ser humano. “La capacidad de establecer relaciones humanas sanas depende de la capacidad de comunicarse. Sin la comunicación no existiría la sociedad, ni la familia, ni los amigos porque la comunicación crea vínculos con las personas en toda interacción hay comunicación” (Flores, 2014, p.28).

2.2.2.5. Fortalezas sociales.

Las fortalezas sociales hacen referencia al desarrollo y reforzamiento del desarrollo y/o talento humano; es decir, las virtudes, los valores, entre otras cualidades que deben acentuarse y reafirmarse de manera inquebrantable (González, 2014).

Según González (2014), “el individuo necesita aprender a manifestarse en su entorno cercano desde temprana edad es un factor de gran relevancia ya que favorece el desarrollo progresivo en la adquisición de las habilidades sociales para que surja un equilibrio comunicativo, emocional y social” (p.59). Por ello, las consecuencias de impacto negativo que producen la ausencia y limitación del desarrollo de las habilidades sociales en el infante pueden ser: rechazo de sus pares, aislamiento, nivel de autoestima bajo, problemas para expresar lo que piensa y siente.

2.2.2.6. Interacción social.

La interacción social se define como: “Aquellas acciones que el niño va adquiriendo de forma progresiva para interactuar y relacionarse con los de su entorno cercano, es así que el niño al relacionarse obtiene ciertos favores; por ejemplo: cuando un niño pide un lápiz prestado” (Rangel, 2015, p.27). Tal es así que ante este alcance se puede asumir que si un infante aprende a interrelacionarse con sus pares en un entorno social adecuada puede adquirir nuevos conocimientos y experiencias que contribuyen al desarrollo de sus habilidades de socialización.

En este sentido, “la capacidad social del niño en etapa preescolar de interacción con otros niños permitirá obtener una ventaja en su desarrollo, el beneficio que obtiene un niño al poder relacionarse con otros es que en la etapa adulta será altamente adaptable” (Hartup, como se citó Rangel, 2015, p.42). Según este autor, los infantes que no suelen socializar con sus pares, suelen ser los que se identifican como los tímidos o agresivos con problemas conductuales y es por eso mismo, los demás no se relacionan con ellos. A futuro estas personas pueden tener repercusión negativa para la sociedad.

Desde la perspectiva teórica Kelly (1987, como se citó Rangel, 2015), “las habilidades sociales en la etapa escolar se distinguen de las que se suscitan en la etapa adulta, además que la interacción social abarca un conjunto de conductas reflejadas en diversas situaciones interpersonales para adquirir un adecuado desarrollo” (p.56). Este proceso se constituye por tres componentes: a) inicio de la acción y/o actividad, b) interacción con los pares y c) interacción con los adultos.

La importancia en el desarrollo de la habilidad de interactuar socialmente se ubica como un área de suma relevancia para el desarrollo integral del infante en todas sus dimensiones, se ha evidenciado que “los niños que tienen conductas inadaptables pueden tener problemas de delincuencia, desempleo, y que nunca podrán

retomar sus estudios, además de reflejar grados elevados de conductas violentas físicas y verbales” (Álvarez, 2016, p.62).

Así también, “la ausencia de habilidades sociales en la vida adulta, se suele relacionar con problemas en las relaciones, problemas con el alcohol, problemas emocionales, problemas depresivos” (Matson y Ollendick, como se citó Rangel, 2015, p.37).

Al utilizar el término “competencia social” se hace referencia a los progresos en desenvolvimiento social propio del infante, por el contrario cuando predomina la ausencia de esta competencia se relaciona con timidez, agresividad, retraimiento y otras conductas que impliquen violencia.

Asociado a lo anterior, Michelson (citado por Rangel, 2015), sustenta que “el retraimiento y la agresividad se encuentran relacionadas hacia un individuo asocial, lo que además se podría relacionar con la ausencia de desarrollo en el aspecto afectivo” (p.45). En efecto, puede presentarse una percepción propia negativa en el desempeño del infante porque se contempla dos aspectos relacionados a un bajo nivel de rendimiento académico.

2.2.2.7. Desarrollo de las habilidades sociales.

Según la Organización Mundial de la Salud (2010, citado por el Ministerio de Educación, 2015), uno de los factores principales para desarrollar violencia configura la inestabilidad mental que crea un individuo desde su infancia por diversos factores, por tanto, es sumamente necesario que todo individuo potencia el desarrollo de su salud mental, ya que tener estabilidad cognitiva y emocional le permitirá convivir en un clima de armonía y paz con los demás.

Según el Ministerio de Educación (2015), “el desarrollo de habilidades de interacción dentro del aspecto social es relevante para poder formar personas que resulten importantes para la sociedad. Igualmente las habilidades forman parte del desarrollo del ser humano en todos los aspectos, educación, social, familiar, laboral” (p.56).

Las habilidades sociales se denominan como un elemento indispensable en el desarrollo integral del infante, dentro del hogar y también en el contexto educativo y social; sustancialmente se trata de una serie de habilidades que se relacionan de manera directa con la amplificación del potencial del infante en la sociedad. Además, los precedentes tomados en cuenta se desarrollan de la forma siguiente:

Estas habilidades tienen relación directa con los procesos cognitivos y psicológicos, por medio de los cuales las personas desempeñan un sinnúmero de destrezas que favorece la interrelación con el entorno social. Estas destrezas y habilidades sociales se refieren al conjunto de componentes necesarios para interactuar y relacionarse pertinentemente.

Según Bejerano (2014), “este tipo de habilidades abarcan grupo de conductas fundamentales que posee el individuo en su interior y los ejerce a través del desempeño que realiza en las situaciones cotidianas que acontecen” (p.41). En relación a la aseveración del autor, los términos que implican pertinentemente estas habilidades son comportamiento y capacidad, ambas desarrolladas por las personas en los distintos escenarios que favorezcan su formación social y esto constantemente se refleja en la vida cotidiana.

Equivalentemente, la UNESCO (2016) precisa que las habilidades sociales tienen una relación directa con las habilidades emocionales cuyo desarrollo toma mayor relevancia si se toma en cuenta los ambientes para el aprendizaje y las prácticas expresivas, con los cuáles los infantes pueden empoderarse para aprender de forma integral.

En Latinoamérica, la CEPAL (2014) refiere que esta región se enfoca en priorizar la mejora la educación infantil, debido a que se denomina como una propia entidad que busca atender y cuidar las necesidades de aprendizaje de los niños.

En este marco, la UNESCO (2016) destaca que “la relevancia de las naciones para proponer medidas educativas que avalen la protección de la infancia por una buena educación junto a una correcta estimulación desde la etapa inicial” (p.13). Esto significa que se deben implementar acciones pertinentes para proteger a los infantes y orientarlos el desarrollo óptimo de sus habilidades sociales.

2.2.2.8. Desarrollo de habilidades sociales en el área de personal social.

El área de personal social tiene la finalidad de potenciar la afirmación del infante para que pueda identificarse y socialice con los demás. Sumado a esto, también es importante la construcción de su autoestima y desarrollo emocional hacia los demás, incluso su admisión y personalidad adecuada a futuro. Sustancialmente, el área de personal social se centra en el desarrollo de la personalidad del infante y sus habilidades para relacionarse con los demás (UNESCO, 2016).

Igualmente, el Ministerio de Educación (2015) refiere que “el área de personal social es esencial para el progreso de la educación, además de estar relacionada con el desarrollo de otras áreas importantes como matemática y comunicación integral, mismas que son importantes para el desarrollo del individuo en la sociedad” (p.89).

2.2.2.9. Importancia de las habilidades sociales.

Es primordial que el niño desarrolle sus habilidades sociales desde su infancia no sólo para su progreso social sino también el desarrollo de las habilidades sociales influye en el aprendizaje que el niño tendrá, desde la interacción con personas cercanas a su entorno hasta poder trabajar en equipo (Rosario, 2015).

Por ello, el desarrollo de estas habilidades es esencial para que el niño desarrolle relaciones sociales en su ámbito escolar, familiar y social; asimismo, que el niño pueda interactuar y desenvolverse con las personas de su entorno es de gran importancia ya que esto podría contribuir a que el niño pueda asimilar ciertas normas sociales (Ysabel, 2014).

Entre tanto se considera imprescindible el desarrollo de habilidades sociales porque más allá de basarse en relaciones con los demás, también promueve el sentido de ser responsable en la forma de

actuar y el cumplimiento de las normas que se establecen como del reglamento de una comunidad social. La relación que tienen los niños con sus pares posibilita el desarrollo de la capacidad para adaptarse e insertarse en un grupo social según sus necesidades e intereses (Verde, 2014).

2.2.2.10. Importancia de las habilidades sociales en el ámbito educativo.

La institución educativa es el segundo espacio social donde los infantes se encuentran para conseguir nuevos conocimientos, compartir experiencias vivenciadas, interactuar con sus pares y regirse al cumplimiento las normas que se establecen como parte de la identidad institucional. En este marco, el inicio de la etapa escolar del infante fortalece sus habilidades para socializar, expresar lo que sienten y piensan de forma libre, pues en el interior de la institución educativa adquirirá conocimientos, experiencias, valores y normas que le permitirán convivir y relacionarse mejor (Ysabel, 2014).

Según Piaget (como se citó Rosario, 2015), “el niño es mucho más hábil en su infancia y es ahí donde comienza a ser autónomo, de forma progresiva a realizar acciones como: comer, caminar, subir escaleras de manera solitaria” (p.46).

2.2.2.11. Teorías relacionadas al desarrollo de las habilidades sociales.

Según Kliegman et al. (2016), la teoría de Erickson se centra en el desarrollo de las primeras habilidades sociales del infante. Desde el apego a uno de sus progenitores para sentirse seguro hasta la construcción de su propia autonomía. Las aportaciones de las investigaciones de Erickson demuestran que el infante desde sus primeros años enfrenta distintas situaciones interpersonales las cuáles contribuyen a su habilidad para interactuar, socializar y relacionarse con los demás.

Justo (2014), refiere que la teoría de Piaget se centra en qué la evolución del espacio que aprecia el niño durante sus dos primeros años es vivido afectivamente y se encuentra orientado en función de sus propias necesidades. Es así, en sus primeros meses de vida hay tantos espacios correlacionados cómo campos sensoriales; tales como: Espacio bucal (todo lo que puede chupar), visual (todo lo que puedes ver), táctil (todo lo que puede agarrar), etc. Conforme a ello, en su crecimiento va integrando más esquema dentro de su progreso.

Aún si la teoría que aborda el aprendizaje social no refiere modos o tipos de habilidades sociales, las aportaciones posibilitan la

comprensión del comportamiento social como una iniciación de las habilidades de la misma persona en relación con su entorno social.

Asociado a esta idea, Bandura en su propuesta teórica sobre el aprendizaje social refiere distintivamente que el aprendizaje social es activo y a la vez, vicario. En este sentido, el aprendizaje social es activo porque se relaciona con las actividades realizadas a diario y es vicario porque hace referencia a la capacidad de aprender observando a los demás. En suma, Bandura sustenta que el aprendizaje es producto de la sinergia de los factores personales, sociales y conductuales cuyas variaciones son diversas y se dan según la propia persona o la situación social.

Los resultados de las investigaciones de Álvarez (2016) se centra en la teoría propuesta por Bandura en relación con las habilidades sociales: Aprendizaje social o teoría del aprendizaje sociocognitivo cuya premisa principal consiste en: “Explicar que se aprende no sólo lo que se hace, sino también observando las conductas de otras personas y las consecuencias de estas conductas” (p.25).

De esta manera, la dimensión cognitiva tiene una trascendencia fundamental en el aprendizaje social de los infantes, por tanto, fortalece el desarrollo de sus habilidades sociales y esto puede

evidenciarse con propiedad al interactuar, socializar e interrelacionarse con los demás.

2.2.2.12. La inteligencia emocional y las habilidades sociales.

Lacunza et al. (2009) sostiene que las habilidades sociales tienen vinculación con la dimensión afectiva-emocional de los seres humanos, por eso, las define de la siguiente manera: “Un conjunto de conductas que permite al individuo a desarrollarse dentro de un contexto individual expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derecho de modo de actuar, de esta manera se relaciona con las virtudes” (p.235).

La vinculación de conductas que comprenden las habilidades sociales tiene sus primeras manifestaciones en el hogar con la formación de costumbres y hábitos que se van adquiriendo progresivamente. Es más, en el hogar se imparten las primeras normas y reglas para la convivencia armoniosa como el saludo, la responsabilidad, el respeto, la empatía. De esta manera, en el contexto social se refleja que las personas primero demuestran sus formas de comportamiento y a esto se le suma la interacción con sus pares para desprender la interacción social.

2.2.3. Modalidad de educación no presencial.

Según el Ministerio de Educación (2020), la modalidad de educación no presencial “es cualquier proceso educativo en el que toda o la mayor parte de la enseñanza es llevada a cabo por alguien que no comparte el mismo tiempo y/o espacio que el estudiante” (p.5).

Dentro de esta modalidad, las funciones de cada miembro de la comunidad educativa han cambiado. En el caso de los estudiantes, ahora tienen un rol más activo para lograr sus aprendizajes a partir de situaciones significativas y de coyuntura actual que propone el docente a través de los medios escritos y/o digitales.

Por otro lado, “el docente desarrolla una planificación que incluya un cronograma de actividades pedagógicas para asegurar que las/los estudiantes reciban las actividades de aprendizaje” (Ministerio de Educación, 2021, p.9).

Asimismo, “el directivo sigue realizando el seguimiento a la práctica docente para fortalecer sus competencias digitales y brindar suficiente información sobre los recursos tecnológicos con que dispone y, así, facilitar el desarrollo de sesiones de aprendizaje” (Ministerio de Educación, 2021, p.9).

Entre tanto, la modalidad de educación no presencial representa una oportunidad educativa nueva y esto va de la mano con los avances tecnológicos que influyen en los medios de comunicación para garantizar una mejor calidad de educación en el marco de la pandemia mundial.

2.2.3.1. Estrategia “Aprendo en casa”.

El Ministerio de Educación (2020) aprobó la R.V.M. N°00093-2020-MINEDU la cual manifiesta que el país debe regular la Política educativa y los lineamientos de programas y servicios educativos, así mismo, en esta resolución también se estableció que el año escolar empezaría el 06 de abril de 2020 con la implementación y ejecución de la estrategia “Aprendo en casa”.

Rosales (2020) sostiene que “el desarrollo de la estrategia Aprendo en Casa es una gran oportunidad y una opción de complementariedad con la educación presencial, ello tendrá mayor eficacia si se da con un liderazgo eficiente de parte de las autoridades de educación” (p.2). En este marco, la estrategia Aprendo en casa provee diversas situaciones significativas y recursos didácticos para consolidar la construcción del aprendizaje en los estudiantes peruanos. Las necesidades educativas en el contexto actual son diferentes para cada nivel educativo y se presentan como las herramientas directas y

principales con las que se pueden gestionar las actividades de aprendizaje. La estrategia Aprendo en casa tiene funcionalidad en una plataforma en formato digital y no sólo eso, sino que también se desarrollan actividades de aprendizaje debidamente programadas que son transmitidas por señal abierta a través de la radio y televisión.

III. HIPÓTESIS

Hi: Las estrategias lúdicas mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 88071 “Santa Clemencia” del distrito de Chimbote, 2020.

Ho: Las estrategias lúdicas para no mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 88071 “Santa Clemencia” del distrito de Chimbote, 2020.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación.

La investigación fue cuantitativa porque se recopiló la información en base de conocimiento que tiene a la información previa existente. Marín (2018) refiere que “se caracteriza porque parte de un marco teórico y permanece en él y su finalidad es radicar en formular nuevas teorías o modificar las existentes en incrementar los conocimientos científicos, pero sin contrastarlos con ningún aspecto práctico” (p. 14).

Al respecto, la investigación se inició con el planteamiento de una problemática delimitada y determinada; asimismo, se encargó de aspectos específicos relacionados externamente con el objeto de estudio, y el marco teórico. Por ello, la investigación se llevó a cabo desde el enfoque cuantitativo, porque se utilizó la estadística como herramienta básica para el análisis de datos que fueron categorizados y se les asignó una numeración para hacerlos mensurables.

Por otro lado, la investigación se enmarcó en tipo aplicada porque confrontó la aplicación del Programa de Estrategias Lúdicas con el desarrollo de las habilidades sociales en niños estudiantes de cinco años de educación inicial, y experimental porque se intervino con la variable independiente

Programa de Estrategias Lúdicas en la formación del desarrollo de las habilidades sociales en niños estudiantes de cinco años de educación inicial. Para realizar el experimento se mantuvo constante las demás variables y los escenarios de aplicación fueron los mismos.

El nivel de la investigación fue explicativo porque se pretendió explicar los fenómenos que se suscitan con la aplicación del Programa de Estrategias Lúdicas en beneficio del desarrollo de las habilidades sociales en niños estudiantes de cinco años de educación inicial.

El diseño de la investigación fue de tipo pre experimental porque se definió el grupo experimental con el nivel de manipulación de presencia-ausencia de la variable independiente. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), en este diseño de investigación se aplica una prueba previa al grupo experimental, después se aplica el estímulo, la estrategia o el tratamiento experimental y finalmente se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. Para la presente investigación se tuvo en cuenta el siguiente diseño:

$$GE = O1 \quad X \quad O2$$

Dónde:

GE: Grupo experimental.

O1: Grupo experimental con pre test.

X: Aplicación de Estrategias Lúdicas.

O2: Grupo experimental con post test.

4.2. Población y muestra.

4.2.1. Población.

La población se define como los elementos que se encuentran en el lugar de evaluación, a diferencia de la muestra que es aquella porción de la población que cumple con los criterios de inclusión (Hernández, Fernández & Batista, 2014).

La población estuvo conformada por los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 88071 “Santa Clemencia”. Esta institución educativa tiene 55 años de creación y está ubicada en el Jr. Wiracocha Mz.N S/N en el Centro Poblado de Santa Clemencia. Para efecto de este estudio, la población estuvo representada por 15 estudiantes de cinco años.

Tabla 1. *Población de estudiantes de cinco años de la I.E. N° 88071.*

EDAD	AULA	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
5 años	Los	7	8	15
experimentores				
TOTAL DE ESTUDIANTES				15

Fuente: Registro de matrícula, 2020.

4.2.2. Muestra.

La muestra se seleccionó a través del muestreo no probabilístico, ya que la selección se realizó en una sola etapa, directamente y sin reemplazamiento. Según Hernández et al. (2014), este muestreo se aplica a investigaciones de poblaciones pequeñas y completamente identificables. En este caso, la muestra se conformó por todos los elementos de la población, es decir, se trabajó con una población muestral comprendida por los 15 estudiantes de cinco años del aula “Los experimentores”.

Tabla 2. *Población muestral de estudiantes de cinco años de la I.E. N° 88071.*

EDAD	AULA	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
5 años	Los experimentores	7	8	15
TOTAL DE ESTUDIANTES				15

Fuente: Registro de matrícula, 2020.

4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores.

4.3.1. Variable independiente: Estrategias lúdicas.

Según Ccorahua (2017), las estrategias lúdicas son una metodología de enseñanza comprendidas por una dimensión participativa y dialógica que se utilizan para estimular la participación activa, la interacción social y la

creatividad mediante juegos didácticos con la finalidad de generar aprendizajes significativos, así como, habilidades sociales con valores de autonomía, respeto y solidaridad.

4.3.2. Variable dependiente: Habilidades sociales.

Según Ricaurte (2019), las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos o conductas emitidas por el infante en un contexto interpersonal para expresar sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación y respetando esas conductas en los demás. Así también, estas habilidades promueven la solución y posibilitan la solución de los problemas que se presentan con los demás.

Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Estrategias lúdicas	Según Ccorahua (2017), las estrategias lúdicas son una metodología de enseñanza comprendidas por una dimensión participativa y dialógica que se utilizan para estimular la participación activa, la interacción social y la creatividad mediante juegos didácticos con la finalidad de generar aprendizajes significativos, así como, habilidades sociales con valores de autonomía, respeto y solidaridad.	Planificación	Elabora estrategias para el desarrollo de las actividades lúdicas.	Programa de estrategias lúdicas Juego N°01 Juego N°02 Juego N°03 Juego N°04 Juego N°05
			Trabajan en equipo para lograr el propósito planteado	
		Ejecución	Se integra en el desarrollo de las actividades, mostrando interés.	
			Se socializa con sus demás compañeros y descubre nuevas habilidades	
			Interactúa colaborativamente en los grupos de trabajo	
		Evaluación	Demuestra interés por las actividades.	
			Expresa sus experiencias	
			Respeta a sus compañeros	
		Habilidades sociales	Según Ricaurte (2019), las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos o conductas emitidas por el infante en un contexto interpersonal para expresar sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación y respetando esas conductas en los demás. Así también, estas habilidades promueven la solución y posibilitan la solución de los problemas que se presentan con los demás.	Habilidades sociales iniciales
Postura corporal				
Habla fluida				
Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales	Iniciar la interacción			
	Expresar emociones y sentimientos			
	Responder a las emociones y sentimientos			
Habilidades para cooperar y compartir	Seguir normas acordadas o reglas establecidas			
	Favores			
	Mostrar compañerismo			
Habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos	Expresa sus sentimientos			
	Expresa sus emociones			
	Comparte sus sentimientos y emociones con los demás			

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información.

4.4.1. Técnica.

Según Rodríguez (2010), la técnica de recolección de información que se empleó fue la observación, puesto que se estuvo en relación directa con el propósito de comparar la teoría con la práctica.

Para Hernández, Fernández y Baptista (2014), “la observación consiste en el registro sistemático, cálido y confiable de comportamientos o conductas manifiestas” (p. 309).

4.4.2. Instrumento.

En la recolección de la información se emplearon técnicas como la observación y como instrumento, el Test de Habilidades Sociales, las cuales tuvieron como fin evaluar las dimensiones más relevantes de las habilidades sociales: la interacción social y cooperación y voluntad de compartir, así también es denominado válido ya que logró determinar el nivel de las habilidades sociales y se expresó mediante un coeficiente de correlación entre la prueba y criterios externos (Lacunza, Solano y Contini, 2009).

La puntuación total con los 16 ítems dio una suma de 48 puntos.

Asimismo, el baremo se agrupó en 3 categorías:

Tabla 4. *Baremo de la variable: Desarrollo de las habilidades sociales.*

CATEGORÍA	CÓDIGO
NUNCA	1
ALGUNAS VECES	2
FRECUENTEMENTE	3

Fuente: Escala de habilidades sociales.

4.4.2.1. Validez del instrumento.

El instrumento fue validado por el sistema de jueces. A diez profesionales con experiencia en Psicología Evolutiva y Evaluación Psicológica se solicitó una valoración a ciegas de los ítems. Se les solicitó que otorgaran una valoración cuantitativa a cada ítem de las pruebas a fin de determinar la intensidad de estos como indicadores de las habilidades sociales en cada grupo de edad. Se consideraron las siguientes valoraciones: Intensidad baja: 1 punto; Intensidad media: 2 puntos; Intensidad alta: 3 puntos (Lacunza, Solano y Contini, 2009).

Además, se solicitó una apreciación cualitativa respecto a la redacción de los ítems. En cuanto a la consigna, se establecieron

puntajes entre 1 y 3 (1 = puntaje mínimo y 3 = puntaje máximo) sobre la claridad y adecuación de las instrucciones para la realización de la prueba. En cuanto a la intensidad de los ítems, se calcularon estadísticos descriptivos (media y desviación estándar) de cada ítem. Se decidió retener a aquellos con una intensidad superior al punto medio de la valoración establecida, es decir superior a 2. En las tres escalas todos los ítems superaron las condiciones establecidas. Con respecto a la consigna, la puntuación media fue de 2,4, por lo que los jueces aceptaron favorablemente las instrucciones.

Posteriormente, se analizó la validez de contenido interjueces. Esta fue calculada mediante el coeficiente de validez de contenido entre los calificadores, donde se obtuvo un nivel de acuerdo superior al 83%.

4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento.

La Escala de Habilidades Sociales para estudiantes de 5 años constaba de 26 ítems. Sin embargo, cuando se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach se eliminaron los ítems 6, 7, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 y 23 por tener una discriminación igual o menor a 0.20. De esta manera, la escala quedó conformada con 16 ítems y un Alfa de Cronbach global de 0.86 (Lacunza, Solano y Contini, 2009).

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,860	16

Como se obtuvo un alfa de Cronbach global de 0.86, se llegó a la conclusión que la Escala de Habilidades Sociales tiene una alta confiabilidad para su aplicación en una investigación.

4.4.2.3. Proceso de recolección de datos con el instrumento aplicado.

- a) En primer lugar, se solicitó la autorización al Lic. Lorenzo Manuel Lavandera Valverde mediante el oficio N° 279-2020-EPE-ULADECH-CATÓLICA, haciendo uso del WhatsApp, el día 14 de octubre del año 2020.
- b) Luego se coordinó con la docente del aula de cinco años, Beatriz Cruz Beltrán mediante WhatsApp, para la ejecución de la investigación denominada: Las Estrategias Lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. 88071 Santa Clemencia, el día 19 de octubre del 2020.
- c) Se realizó el consentimiento informado a los padres de familia, enviándoles vía WhatsApp, sobre la recolección de datos que

estaban relacionados con el tema de investigación titulada:

Estrategias Lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. 88071 Santa Clemencia

- d) Posteriormente, se realizó la aplicación del instrumento mediante WhatsApp (video llamada) el día lunes 19 de octubre a la muestra conformada por 15 niños y niñas de 5 años. Para ello, junto al apoyo de la docente Beatriz Cruz Beltran, se trabajó en pequeños grupos de 5 y de 3 durante las horas de clase, durante la hora del recreo, algunas ocasiones en horas fuera de clases y en compañía de sus padres. Los ítems fueron evaluados según el desempeño demostrado por los estudiantes y en relación a las dimensiones de las habilidades sociales.
- e) Al finalizar la aplicación del instrumento, los datos obtenidos fueron procesados y tabulados para obtención de los resultados en el programa Excel 2019.

4.5. Plan de análisis.

La ejecución del plan de análisis se operativizó a través de la siguiente ruta:

- a) En primer lugar, el instrumento de recolección de datos fue aplicado según el diseño de investigación (pre experimental) en los plazos establecidos.

- b) Los datos recopilados fueron vaciados en un base de información previamente construida en el programa Excel.
- c) Para la ejecución del análisis descriptivo de los datos se aplicó se construyó una matriz de datos y luego se tabularon las tablas y figuras en el programa Excel 2019.
- d) Para la ejecución del análisis inferencial se realizó un procesamiento de datos en el programa SPSS 25.0 y se aplicó la prueba de hipótesis: la prueba de rangos de Wilcoxon para obtener el nivel de significancia.
- e) Los resultados fueron interpretados y analizados con el marco teórico-referencial para arribar a conclusiones válidas.

4.6. Matriz de consistencia.

Título	Enunciado	Objetivo general	Objetivos específicos	Metodología
Las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N°88071 “Santa Clemencia” del distrito de Chimbote, 2020	¿De qué manera las estrategias lúdicas mejoran las habilidades sociales en los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020?	Determinar que las estrategias lúdicas mejoran las habilidades sociales del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020.	a) Diagnosticar el nivel de habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020, antes de la aplicación de las estrategias lúdicas. b) Aplicar las estrategias lúdicas diseñadas para mejorar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020. c) Identificar el nivel de habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020, después de la aplicación de las estrategias lúdicas. d) Comparar los resultados del pre test y pos test en relación al nivel de las habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020.	Tipo: Cuantitativo. Diseño: Experimental. Población muestral: 15 estudiantes de cinco años del aula “Los experimentores” de la Institución Educativa N° 88071 “Santa Clemencia”. Técnica: Observación. Instrumento: Test de Habilidades Sociales. Análisis de datos: Programa Microsoft Excel 2019. Programa Estadístico SPSS versión 25.

4.7. Principios éticos.

La presente investigación se desarrolló con el cumplimiento de los principios del Código de Ética para la Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2021). En este documento normativo se establece que los investigadores deben cumplir los siguientes principios éticos:

- a) **Protección de las personas:** En esta investigación, el bienestar y seguridad de las personas fueron el fin supremo, y por ello, se protegió su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión.
- b) **Libre participación y derecho a estar informado:** Los participantes de las actividades de investigación fueron informados sobre los propósitos y fines de la investigación en la que participaron y tuvieron la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia.
- c) **Beneficencia y no maleficencia:** Esta investigación tuvo un balance riesgo-beneficio positivo y justificado para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar los participantes de la investigación.
- d) **Justicia:** El investigador priorizó la justicia y el bien común antes que el interés personal. También, ejerció un juicio razonable y se aseguró que las limitaciones de su conocimiento o sesgo, no den lugar a prácticas injustas.
- e) **Integridad científica:** El investigador procedió con rigor científico, asegurando la validez de sus métodos, fuentes y datos. Además, se garantizó la veracidad en todo el proceso de investigación, desde la formulación, desarrollo, análisis, y comunicación de los resultados.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados.

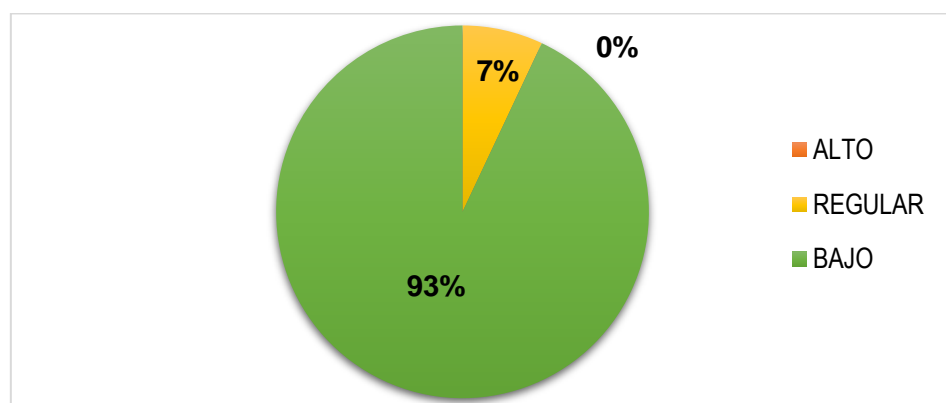
5.1.1. Diagnosticar el nivel de habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020, antes de la aplicación de las estrategias lúdicas.

Tabla 5. Nivel de habilidades sociales de los estudiantes en el pre test.

Nivel	n	%
Alto	0	0%
Regular	1	7%
Bajo	14	93%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 1. Nivel de habilidades sociales de los estudiantes en el pre test.



Fuente: Tabla 5.

Los resultados de la tabla 5 y figura 1 revelan que el 93% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel bajo de sus habilidades sociales en el pre test.

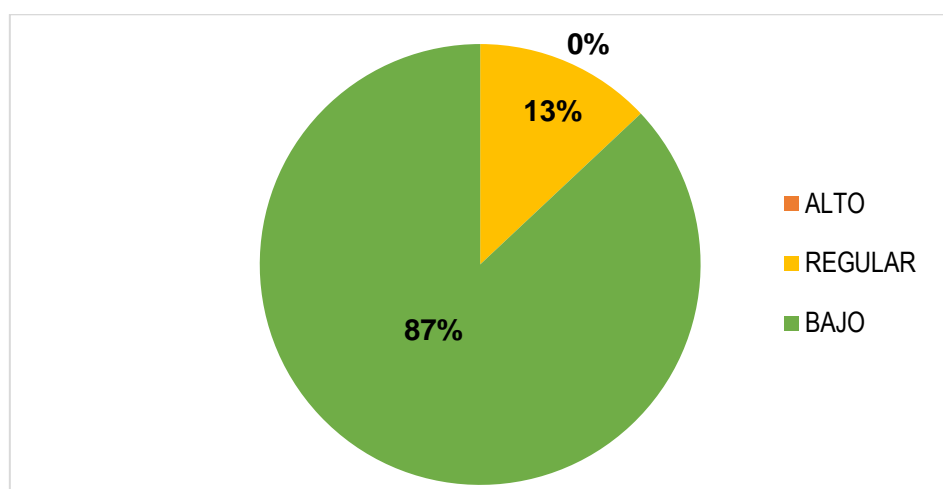
5.1.2. Aplicar las estrategias lúdicas diseñadas para mejorar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020.

Tabla 6. *Elaboramos nuestras normas de convivencia.*

Nivel	n	%
Alto	0	0%
Regular	2	13%
Bajo	13	87%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 2. *Elaboramos nuestras normas de convivencia.*



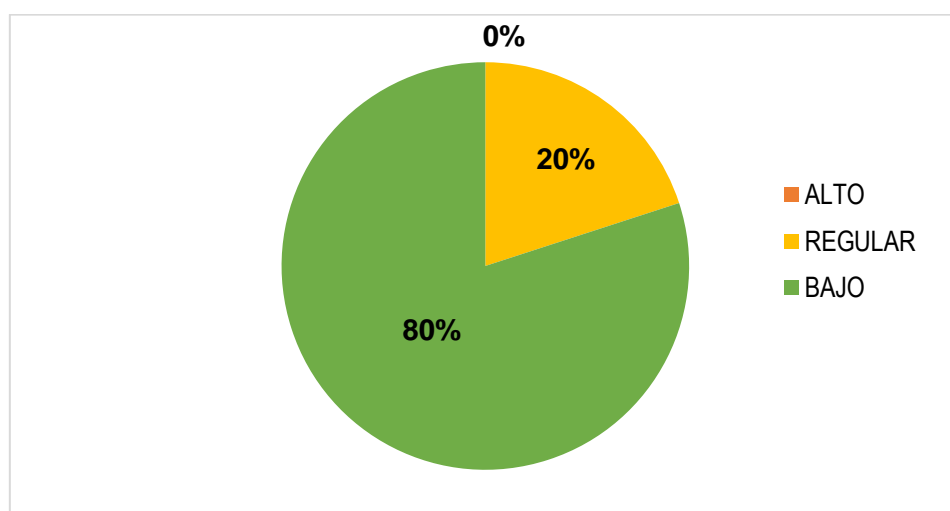
Fuente: Tabla 6.

Los resultados de la tabla 6 y figura 2 revelan que el 87% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel bajo de sus habilidades sociales.

Tabla 7. *Expresamos nuestras emociones.*

Nivel	n	%
Alto	0	0%
Regular	3	20%
Bajo	12	80%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 3. *Expresamos nuestras emociones.*

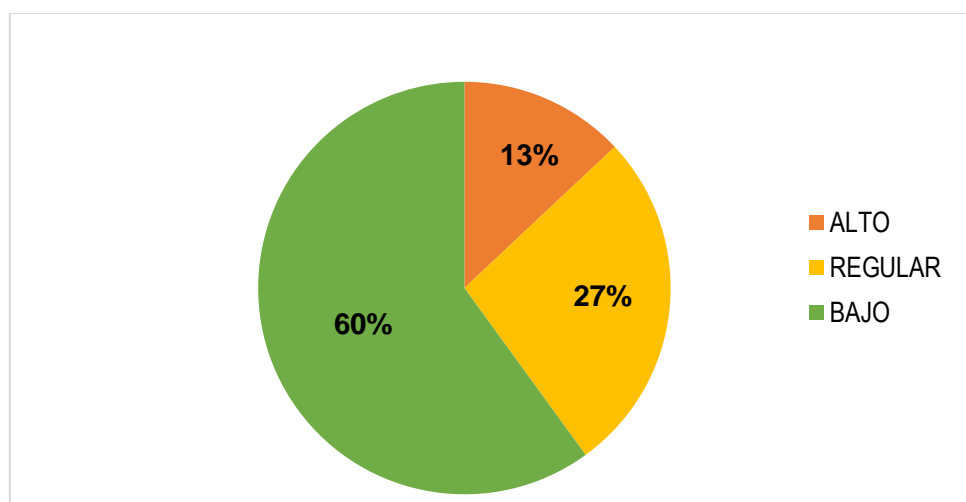
Fuente: Tabla 7.

Los resultados de la tabla 7 y figura 3 revelan que el 80% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel bajo de sus habilidades sociales.

Tabla 8. *Me siento feliz cuando ayudo.*

Nivel	n	%
Alto	2	13%
Regular	4	27%
Bajo	9	60%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 4. *Me siento feliz cuando ayudo.*

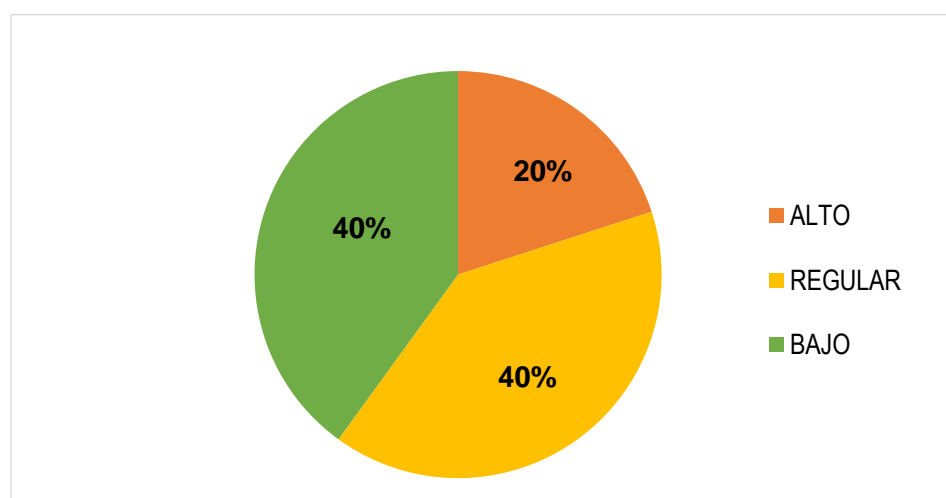
Fuente: Tabla 8.

Los resultados de la tabla 8 y figura 4 revelan que el 60% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel bajo de sus habilidades sociales.

Tabla 9. *Me siento feliz cuando ayudo.*

Nivel	n	%
Alto	3	20%
Regular	6	40%
Bajo	6	40%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 5. *Me siento feliz cuando ayudo.*

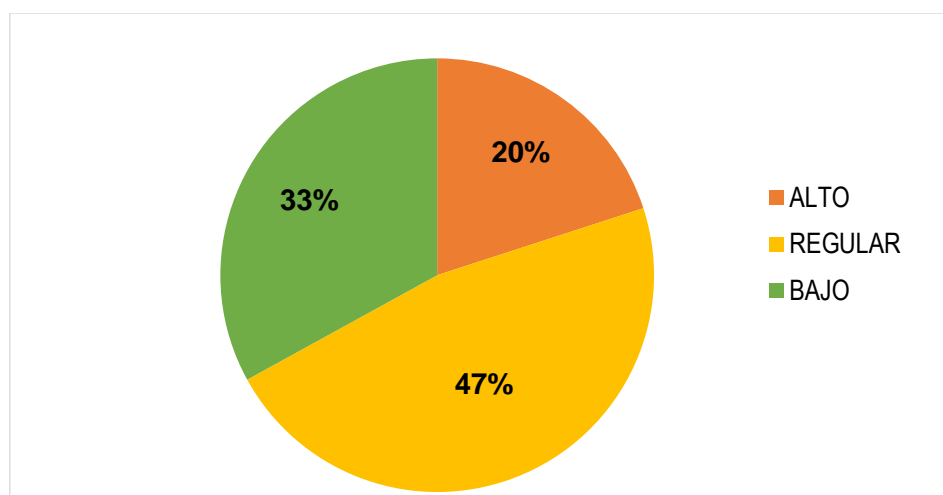
Fuente: Tabla 9.

Los resultados de la tabla 9 y figura 5 revelan que el 40% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel regular de sus habilidades sociales.

Tabla 10. *Escribimos palabras utilizando la letra “n”.*

Nivel	n	%
Alto	3	20%
Regular	7	47%
Bajo	5	33%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 6. *Escribimos palabras utilizando la letra “n”.*

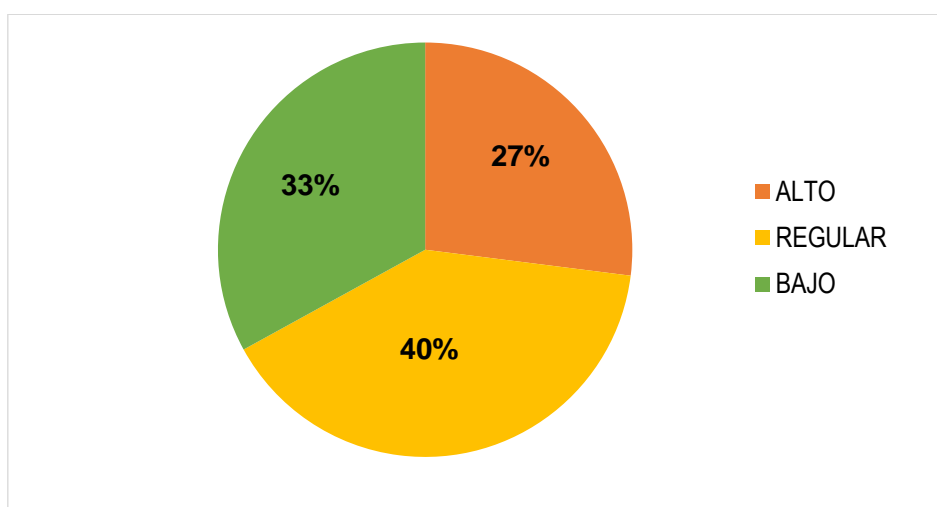
Fuente: Tabla 10.

Los resultados de la tabla 10 y figura 6 revelan que el 47% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel regular de sus habilidades sociales.

Tabla 11. *Tener un nombre es importante.*

Nivel	n	%
Alto	4	27%
Regular	6	40%
Bajo	5	33%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 7. *Tener un nombre es importante.*

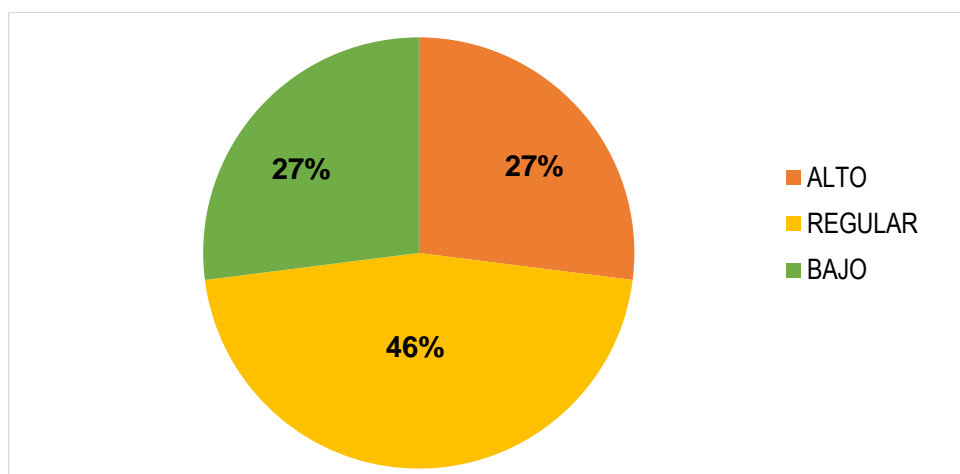
Fuente: Tabla 11.

Los resultados de la tabla 11 y figura 7 revelan que el 40% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel regular de sus habilidades sociales.

Tabla 12. *Conocemos nuestra historia personal y familiar.*

Nivel	n	%
Alto	4	27%
Regular	7	46%
Bajo	4	27%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 8. *Conocemos nuestra historia personal y familiar.*

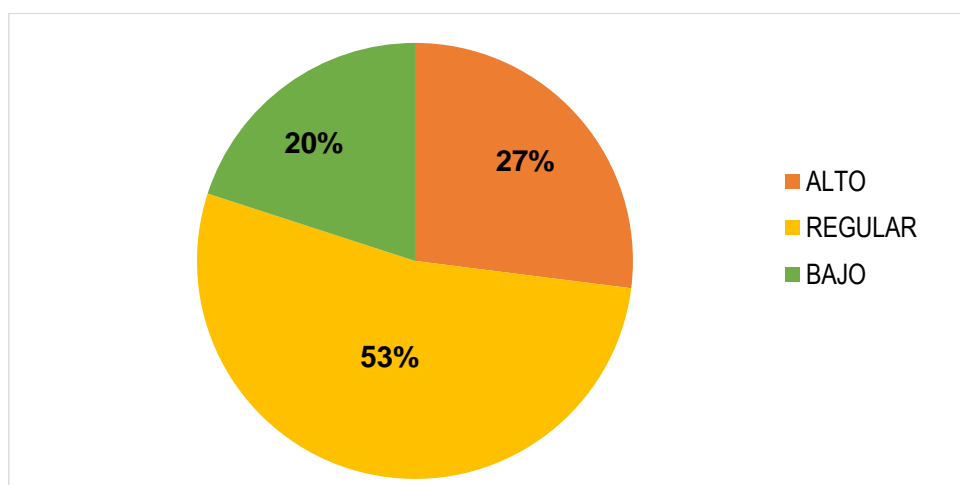
Fuente: Tabla 12.

Los resultados de la tabla 12 y figura 8 revelan que el 46% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel regular de sus habilidades sociales.

Tabla 13. *Leemos y aprendemos adivinanzas.*

Nivel	n	%
Alto	4	27%
Regular	8	53%
Bajo	3	20%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 9. *Leemos y aprendemos adivinanzas.*

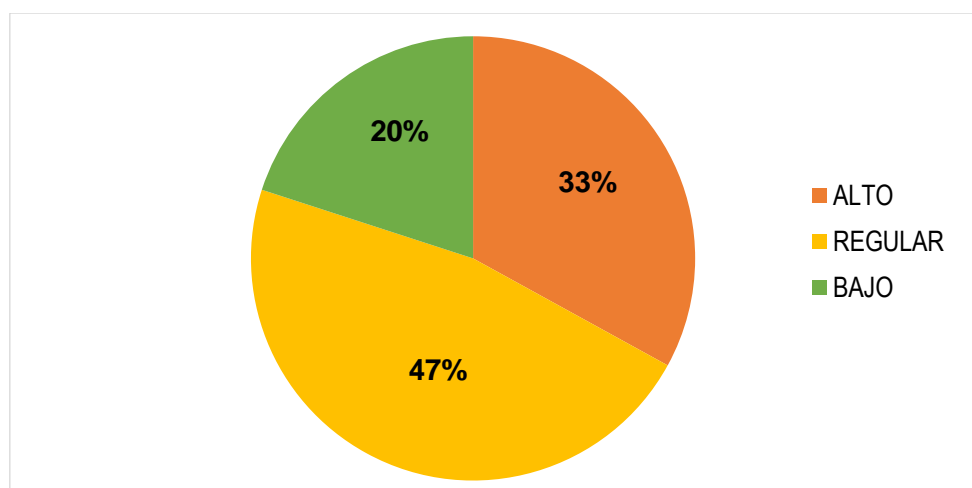
Fuente: Tabla 13.

Los resultados de la tabla 13 y figura 9 revelan que el 53 % de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel regular de sus habilidades sociales.

Tabla 14. *Aprendemos a rimar palabras.*

Nivel	n	%
Alto	5	33%
Regular	7	47%
Bajo	3	20%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 10. *Aprendemos a rimar palabras.*

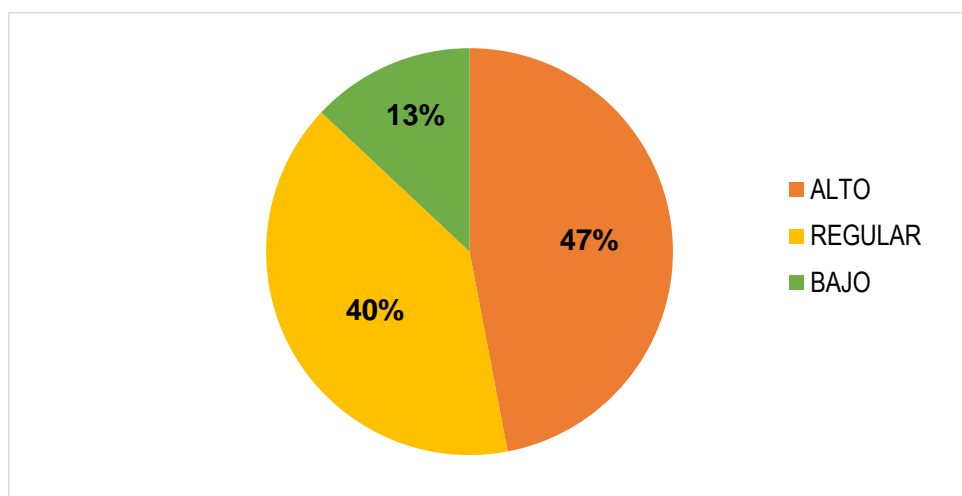
Fuente: Tabla 14.

Los resultados de la tabla 14 y figura 10 revelan que el 47% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel regular de sus habilidades sociales.

Tabla 15. *Nos cuidamos para prevenir accidentes.*

Nivel	n	%
Alto	7	47%
Regular	6	40%
Bajo	2	13%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 11. *Nos cuidamos para prevenir accidentes.*

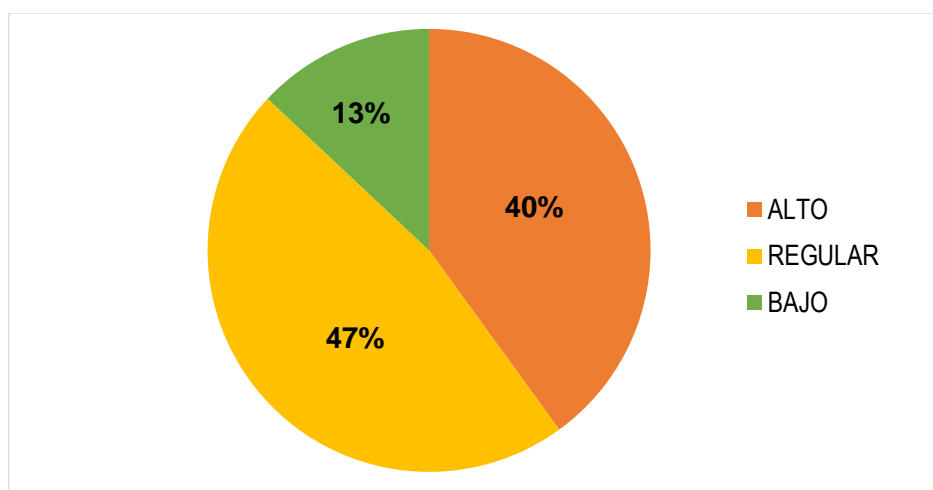
Fuente: Tabla 15.

Los resultados de la tabla 15 y figura 11 revelan que el 47% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel alto de sus habilidades sociales.

Tabla 16. *Opina respetando a los demás.*

Nivel	n	%
Alto	6	40%
Regular	7	47%
Bajo	2	13%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 12. *Opina respetando a los demás.*

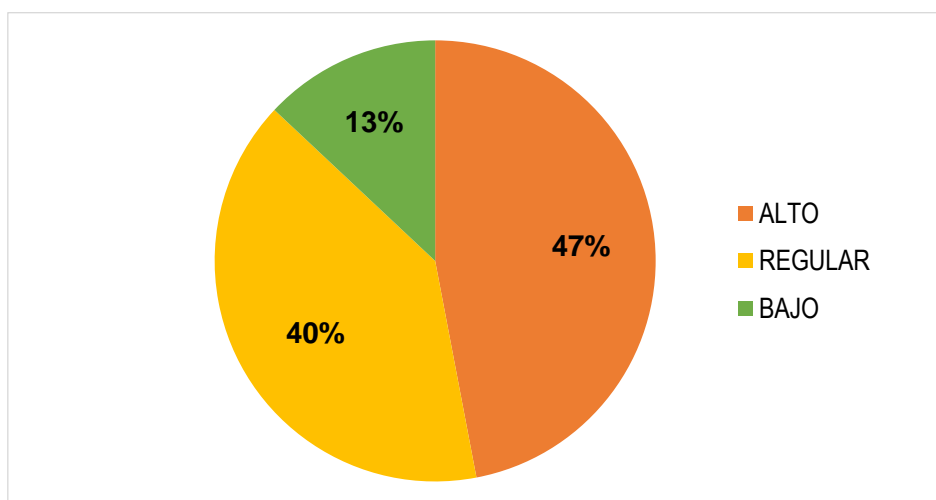
Fuente: Tabla 16.

Los resultados de la tabla 16 y figura 12 revelan que el 40% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel alto de sus habilidades sociales.

Tabla 17. *Medios de transportes.*

Nivel	n	%
Alto	7	47%
Regular	6	40%
Bajo	2	13%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 13. *Medios de transportes.*

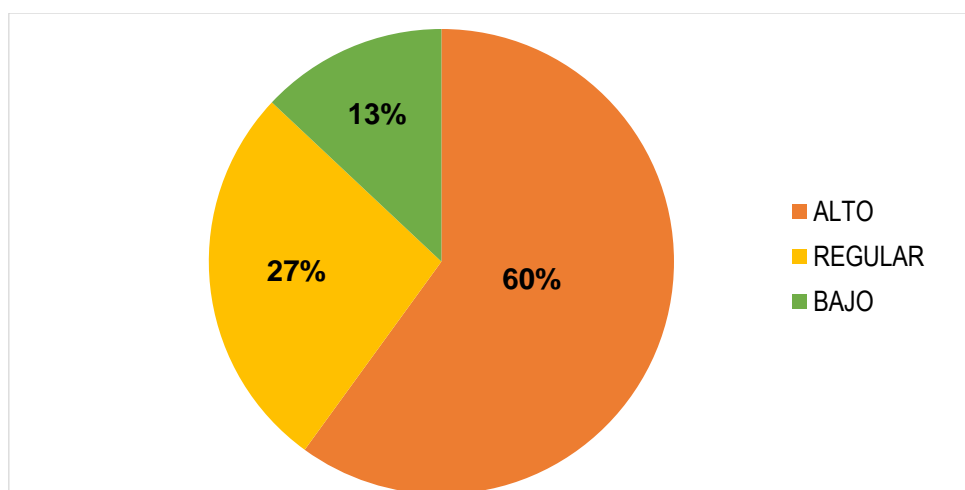
Fuente: Tabla 17.

Los resultados de la tabla 17 y figura 13 revelan que el 47% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel alto de sus habilidades sociales.

Tabla 18. *Fenómenos naturales que se observan en la comunidad.*

Nivel	n	%
Alto	9	60%
Regular	4	27%
Bajo	2	13%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 14. *Fenómenos naturales que se observan en la comunidad.*

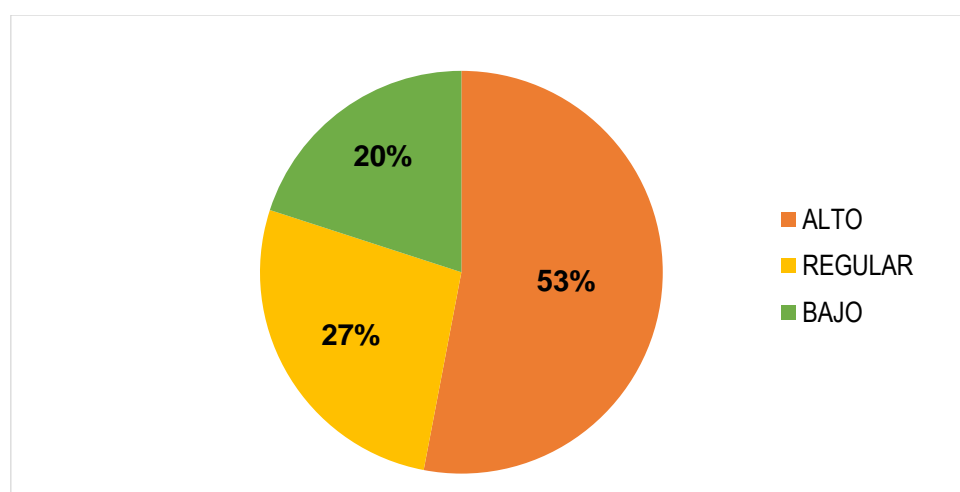
Fuente: Tabla 18.

Los resultados de la tabla 18 y figura 14 revelan que el 60% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel alto de sus habilidades sociales.

Tabla 19. *Conocemos nuestros derechos.*

Nivel	n	%
Alto	8	53%
Regular	4	27%
Bajo	3	20%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 15. *Conocemos nuestros derechos.*

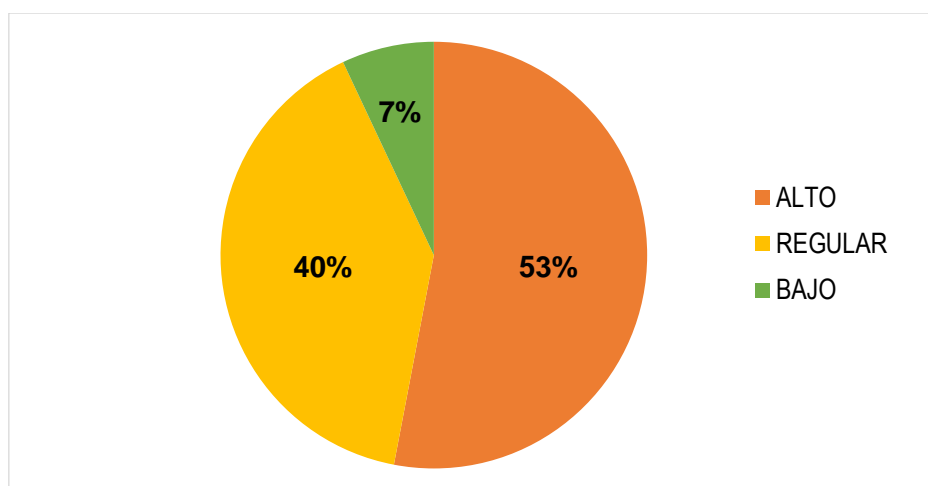
Fuente: Tabla 19.

Los resultados de la tabla 19 y figura 15 revelan que el 53% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel alto de sus habilidades sociales.

Tabla 20. *Elegimos un nombre para nuestro grupo de trabajo.*

Nivel	n	%
Alto	8	53%
Regular	6	40%
Bajo	1	7%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 16. *Elegimos un nombre para nuestro grupo de trabajo.*

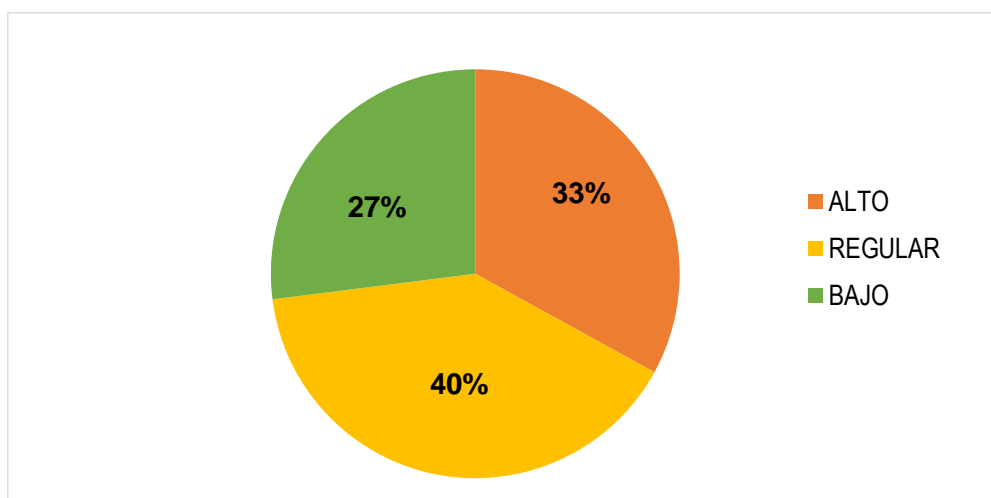
Fuente: Tabla 20.

Los resultados de la tabla 20 y figura 16 revelan que el 53% de los estudiantes de cinco años se encontraban en un nivel alto de sus habilidades sociales.

Tabla 21. Promedio de las actividades aplicadas con estrategias lúdicas.

Nivel	n	%
Alto	5	33%
Regular	6	40%
Bajo	4	27%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 17. Promedio de las actividades aplicadas con estrategias lúdicas.

Fuente: Tabla 21.

Los resultados de la tabla 21 y figura 17 revelan que el 40% de los estudiantes de cinco años alcanzaron un nivel regular de sus habilidades sociales después de promediar las actividades aplicadas con estrategias lúdicas.

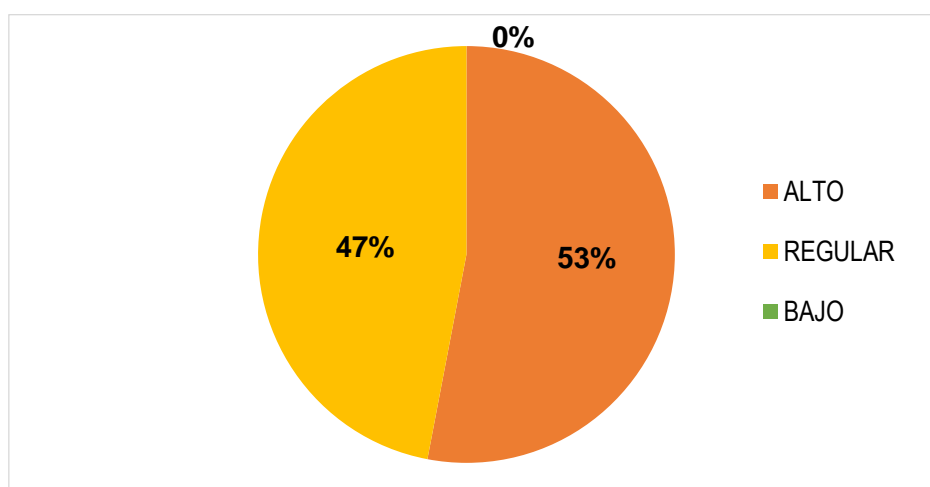
5.1.3. Identificar el nivel de habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020, después de la aplicación de las estrategias lúdicas.

Tabla 22. Nivel de habilidades sociales de los estudiantes en el pos test.

Nivel	n	%
Alto	8	53%
Regular	7	47%
Bajo	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 18. Nivel de habilidades sociales de los estudiantes en el pos test.



Fuente: Tabla 22.

Los resultados de la tabla 22 y figura 18 revelan que 53% de los estudiantes de cinco años alcanzaron un nivel alto en el desarrollo de sus habilidades sociales en el pos test.

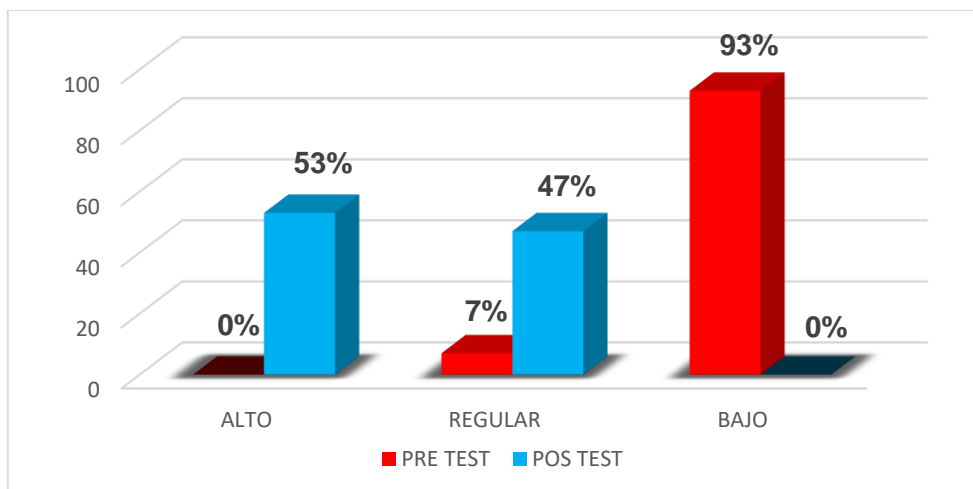
5.1.4. Comparar los resultados del pre test y pos test en relación al nivel de las habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020.

Tabla 23. Nivel de las habilidades sociales en el pre test y pos test.

Nivel	Pre test		Pos test	
	n	%	n	%
Alto	0	0%	8	53%
Regular	1	7%	7	47%
Bajo	14	93%	0	0%
Total	15	100%	15	100%

Fuente: Escala de las habilidades sociales aplicada en octubre, 2020.

Figura 19. Nivel de las habilidades sociales en el pre test y pos test.



Fuente: Tabla 23.

Los resultados de la tabla 23 y figura 19 revelan que en el nivel bajo existe una disminución significativa del 93% y en el nivel alto existe un progreso significativo del 53% de los estudiantes de 5 años.

Prueba de hipótesis.

a) Hipótesis:

Hi: Las estrategias lúdicas mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 88071 “Santa Clemencia” del distrito de Chimbote, 2020.

Ho: Las estrategias lúdicas para no mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 88071 “Santa Clemencia” del distrito de Chimbote, 2020.

b) Nivel de significancia: $5\% = 0.05$

c) Estadístico de prueba: Prueba de rangos de Wilcoxon.

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POS TEST – PRE TEST	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	15 ^b	8.00	120.00
	Empates	0 ^c		
	Total	15		

a. POS TEST < PRE TEST

b. POS TEST > PRE TEST

c. POS TEST = PRE TEST

Estadísticos de prueba^a

	POS TEST – PRE TEST
Z	-3,508 ^b
Sig. Asintótica (bilateral)	.000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo.

b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener $p=0.000$ y como $p<0.05$, se asume que existen diferencias significativas entre en el pre test y pos test, después de la aplicación de estrategias lúdicas en las actividades aprendizaje. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador. De esta manera se concluye que las estrategias lúdicas mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 88071 “Santa Clemencia” del distrito de Chimbote, 2020.

5.2. Análisis de los resultados.

5.2.1. Diagnosticar el nivel de habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020, antes de la aplicación de las estrategias lúdicas.

Antes de la aplicación de las estrategias lúdicas se diagnosticó que el 93% de los estudiantes de cinco años estaba en un nivel bajo de desarrollo de sus habilidades sociales. Este resultado implica que casi la totalidad de los educandos no eran capaces de interactuar, cooperar, compartir y expresar sus ideas y sentimientos.

Según Bejerano (2014), las habilidades sociales son comportamientos que tienen manifestación en distintas situaciones cotidianas de la vida, desde la interacción con otras personas cercanas al entorno hasta el trabajo en equipo para establecer relaciones sociales los demás. Con este sustento teórico se puede inferir que los estudiantes obtuvieron un nivel bajo probablemente porque en el marco de contexto actual no les resultó fácil establecer relaciones sociales y mucho menos trabajar en equipo, tan solo se limitaban a comunicarse con las personas de su entorno cercano.

El resultado anterior concuerda con el estudio previo de Garambel y Torres (2019) titulado: Programa de estrategias lúdicas “Me Divierto Jugando” para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEI Cuna Jardín Unas del distrito de Cercado–Arequipa 2019, donde coincidentemente identificaron que el 88,5% de los niños de cuatro años se encuentran en un nivel bajo de sus habilidades sociales, lo cual pone en evidencia que estos estudiantes estaban iniciando su desarrollo pues no han alcanzado el aprendizaje esperado.

Los resultados comparados demuestran que los niños y niñas no están desarrollando sus habilidades sociales, puesto que inicialmente no eran capaces de interactuar y mucho menos expresan sus sentimientos, actitudes, deseos u opiniones con respeto hacia los demás.

Ahora bien, la explicación para este resultado es que los estudiantes no han tenido una participación activa en actividades previas enfocadas al desarrollo de sus habilidades de socialización, incluso antes de la situación generada por la pandemia. Si esto termina siendo la principal razón del nivel bajo de los estudiantes en sus habilidades sociales, entonces este resultado preocupante forma parte de una problemática que debe ser abordada oportunamente con estrategias y actividades pertinentes.

5.2.2. Aplicar las estrategias lúdicas diseñadas para mejorar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020.

En la aplicación de las sesiones de aprendizaje se determinó una mejora importante de los estudiantes de cinco años en el desarrollo de sus habilidades sociales. Si bien es cierto, en un inicio, en la primera sesión, el 87% estaba en un nivel bajo, posteriormente, tuvieron progresos importantes en sus niveles de desarrollo, tal es así que el 53% mejoró hacia un nivel alto y solo el 40% alcanzó un nivel regular.

Según Zambrano y Jiménez (2019), las estrategias lúdicas son parte de una metodología que se utiliza para promover un ambiente armónico entre el docente y el estudiante y que promueven la participación activa a través de juegos didácticos para generar nuevos aprendizajes, así como habilidades sociales con autonomía, respeto y solidaridad. Este aporte teórico toma suma relevancia ante el resultado presentado, pues evidentemente el desarrollo de las habilidades sociales se optimizó porque se promovieron las relaciones interpersonales y se dieron oportunidades para promover la comunicación y el establecimiento de relaciones en beneficio del desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, por eso es que sus logros superaron el nivel deficiente que tenían en un inicio, transitando hacia un nivel alto.

Este resultado tiene similitudes con la investigación de Ccorahua (2017) titulada: Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4 de primaria de la IEP “Angelitos de Jesús”, Huachipa, 2016, aplicó una serie de actividades con el soporte de estrategias lúdicas, donde identificó que el 88% de los estudiantes obtuvo un nivel medio en el desarrollo de sus habilidades sociales al término de la primera sesión. No obstante, al término de la última sesión, identificó que el 76% de los estudiantes consiguió un nivel más alto en el desarrollo de sus habilidades sociales, lo cual significó que estos estudiantes habían mejorado óptimamente dichas habilidades. Con este resultado el autor concluyó que las estrategias lúdicas influyen significativamente las habilidades sociales en los estudiantes del 4° de primaria de la Institución Educativa Particular Angelitos de Jesús, Huachipa, 2016.

Los resultados de ambos estudios permiten inferir que las estrategias lúdicas tienen efectividad en su diseño y aplicación, por tanto, todas las actividades relacionadas a los juegos son importantes para mejorar las habilidades sociales.

La explicación más pertinente para este resultado gira en torno a la funcionalidad y efectividad de las estrategias lúdicas, dado que se tratan de una compilación de juegos lúdicos que posibilitan la generación de aprendizajes esperando, aun estando en el marco de una educación no

presencial. Esto toma mayor fuerza con el soporte de los resultados establecidos donde la mayoría de los estudiantes participaron y demostraron que son capaces de establecer una comunicación fluida con sus pares, además fortalecieron sus lazos de amistad y compartieron sus vivencias, sentimientos y emociones. De esta manera, evidentemente la gran mayoría logró superarse hacia un nivel alto en el desarrollo de sus habilidades sociales.

5.2.3. Identificar el nivel de habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020, después de la aplicación de las estrategias lúdicas.

Después de la aplicación de las estrategias lúdicas se identificó que el 53% de los estudiantes de cinco años lograron un nivel alto en el desarrollo de sus habilidades sociales. Este resultado permite deducir que la mayoría de los educandos tuvieron transiciones de mejora en estas habilidades y esto lo demostraron al ser capaces de interactuar, cooperar y manifestar lo que sienten y piensan.

Según Bejerano (2014), las habilidades sociales son un conjunto de conductas esenciales propias e intrínsecas de la persona, las cuáles ejerce por medio las acciones que ejecuta en diversas situaciones de la vida cotidiana que

se acontecen en el ámbito escolar, familiar y social. Este aporte teórico en relación al resultado presentado, permite inferir que los niños alcanzaron un nivel más óptimo en el desarrollo de sus habilidades sociales porque fueron capaces interactuar y desenvolverse compartiendo sus experiencias, emociones y sentimientos ante los demás, contribuyendo así, al fortalecimiento de sus relaciones sociales.

El resultado concuerda con el estudio previo de Ybañez (2017) titulado: Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública-Trujillo-2017; después de aplicar pos test, coincidentemente identificó que el 88% se encuentra en un nivel bueno y en efecto, estos resultados se debieron gracias a la aplicación del programa actividades lúdicas. De esta manera, se concluyó que el programa de actividades lúdicas desarrolla significativamente las habilidades sociales en los niños de cinco años.

Los resultados de ambos estudios tuvieron una mejora significativa a diferencia de la pre prueba y eso se debe a la importancia brindada al desarrollo de las habilidades sociales con la implementación de estrategias didácticas significativas. En ese sentido, la importancia de las habilidades sociales radica en la libertad y autonomía que se posibilita para que los niños y niñas puedan actuar de acuerdo a sus intereses y necesidades, como

defenderse, expresar lo que sienten y piensan; poniendo en práctica sus derechos y respetando los derechos de los demás.

Al resaltar lo que ya se había demostrado con la aplicación de las estrategias lúdicas, se puede reafirmar que las estrategias lúdicas tuvieron una vital importancia en la mejora de las habilidades sociales de los niños pues gracias a su efectividad los niños lograron un nivel alto en esta pos evaluación. Esto también implica que los estudiantes se mostraron motivados y fueron protagonistas en la construcción y consolidación de sus habilidades sociales. Solo algunos estudiantes no lograron mejorar adecuadamente estas habilidades por causa de sus participaciones poco continuas, limitadas por la tecnología en las zonas donde viven.

5.2.4. Comparar los resultados del pre test y pos test en relación al nivel de las habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020.

En la comparación de los resultados del pre test y pos test se determinó de manera notable que en el nivel bajo hubo una reducción total del 93% de los estudiantes de cinco años, mientras que en el nivel alto se dio una mejora significativa del 53% y en el nivel medio se dio un progreso del 47%, por lo

tanto, ningún estudiante se quedó en un nivel bajo al término de este presente estudio.

Según Bandura (como se citó Álvarez, 2016), las habilidades sociales son conductas y actitudes que las personas aprenden a través de la observación, imitación y modelado. Con esta aseveración es factible destacar que el resultado de la prueba de hipótesis corrobora que los niños tuvieron mayor participación en las actividades donde se implementaron estrategias lúdicas y en efecto, lograron concebir mejor las nuevas conductas y actitudes sociales que fueron asimilando para luego demostrarlas al ponerlas en práctica en situaciones cotidianas.

Asimismo, el resultado anterior tiene similitudes con la investigación precedente Hidalgo (2018) titulada: Estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 100, distrito Piscoyacu, provincia Huallaga, región San Martín-2017, en la cual se determinó una mejora rotunda el 80% de los estudiantes porque obtuvieron el nivel de logro esperado en el aprendizaje de sus habilidades sociales en el pos test.

Ambos resultados evidencian mejoras rotundas en los niños y niñas, pues demostraron mayor participación y más comunicación, por lo tanto, el nivel de desarrollo de sus habilidades sociales fue superior. Además, los niños

y niñas descubrieron una nueva alternativa de interacción en las herramientas y aplicaciones digitales para comunicar sus ideas, opiniones y necesidades y se valen de estas acciones para establecer relaciones sociales.

La comparación de los resultados del pre test y pos test permiten asegurar que las calificaciones obtenidas por los estudiantes en esta última prueba fueron preponderantes, por lo tanto, la aplicación del programa de estrategias lúdicas tuvo una implicancia vital por su efectividad en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de educación inicial.

5.2.5. Determinar que las estrategias lúdicas mejoran las habilidades sociales del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 “Santa Clemencia” Chimbote, 2020.

Este resultado de la prueba de hipótesis por medio de la aplicación de la prueba de rangos de Wilcoxon determinó una significancia asintótica bilateral de valor $p=0.000$, que al ser menor que 0.05, permitió establecer diferencias significativas a favor de los puntajes obtenidos por los estudiantes en el pos test. De esta manera es factible aseverar que la aplicación de las estrategias lúdicas posibilita una mejora significativa en los niveles de habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 Santa Clemencia, Chimbote, 2020.

Según Ricaurte (2019), las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos o conductas emitidas por el infante en un contexto interpersonal para expresar sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación y respetando esas conductas en los demás. Así también, estas habilidades promueven la solución y posibilitan la solución de los problemas que se presentan con los demás. Este aporte teórico permite reafirmar que la mayoría de estudiantes fueron capaces de expresar lo que piensan y sienten adecuadamente en cada situación de aprendizaje o de la vida cotidiana con sus compañeros; además, los estudiantes mejoraron su capacidad para solucionar problemas y conflictos entre ellos, a través del manejo de emociones, la comunicación asertiva, la empatía y el respeto.

El resultado anterior tiene semejanzas importantes con el resultado del estudio previo de Hidalgo (2018) titulado: Estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 100, distrito Piscoyacu, provincia Huallaga, región San Martín-2017, en el cual se contrastó la hipótesis a través de la prueba de Wilcoxon. Esta prueba de hipótesis determinó una significancia asintótica bilateral de valor $p= 0.005$ (dónde: $p < 0,05$). De esta manera es factible aseverar que la aplicación de estrategias didácticas mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años que participaron en esta investigación.

La comparación de los resultados de la prueba de hipótesis de los dos estudios permite establecer semejanzas determinantes. En primer lugar, para el análisis estadístico inferencial se utilizó una prueba no paramétrica: La prueba de rangos de Wilcoxon. Asimismo, los niveles de significancia asintótica bilateral fueron menores a 0.05, es decir, los resultados fueron adecuados y significativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes con un nivel de confianza del 95% y significancia del 5%. Por otro lado, los resultados comparados con respecto a la comprobación de hipótesis conllevan al rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alternativa planteadas en cada una de las investigaciones.

Desde una visión general de esta investigación se presupone que el contexto de la educación no presencial ha posibilitado el acceso a nuevos escenarios de aprendizaje y a la generación de redes de interconexión y comunicación, lo cual para muchos estudiantes ha resultado novedoso y motivador en el marco del desarrollo de sus habilidades sociales. Pese a ello, no se puede negar la existencia de limitaciones en ciertos sectores de la población chimbotana que tuvieron incidencia en este estudio pues un grupo mínimo de estudiantes tuvieron esas dificultades para participar en las actividades desarrolladas con las estrategias lúdicas.

Entre tanto, la prueba de hipótesis de esta investigación consolida el logro del objetivo general propuesto dado que la aplicación de las estrategias

lúdicas mejoró las habilidades sociales de la mayoría de los estudiantes de cinco años de educación inicial. En este sentido, es oportuno aprovechar la situación actual para corroborar si estos resultados también coinciden en otros contextos.

V. CONCLUSIONES

En la pre evaluación de esta investigación se diagnosticó que el 93% de los estudiantes de cinco años estaba en nivel bajo en el desarrollo de sus habilidades sociales. Este resultado implica que casi la totalidad de los educandos no eran capaces de interactuar, cooperar, compartir y, mucho menos, expresar sus ideas y sentimientos.

En la aplicación de las sesiones de aprendizaje se determinó una mejora importante de los estudiantes de cinco años en el desarrollo de sus habilidades sociales. Si bien es cierto, en un inicio el 87% estaba en un nivel bajo; pero, posteriormente tuvieron progresos importantes en sus niveles de desarrollo de habilidades sociales, tal es así que el 53% mejoró hacia un nivel alto.

En la pos evaluación de esta investigación se identificó que el 53% de los estudiantes de cinco años logró un nivel alto en el desarrollo de sus habilidades sociales. Este resultado permite deducir que la mayoría de los educandos mejoraron sus habilidades sociales y esto lo demostraron al interactuar, cooperar y manifestar lo que sienten y piensan ante los demás.

En la comparación de los resultados del pre test y pos test se determinó que el 93% de estudiantes de cinco años se redujo notablemente en el nivel

bajo, mientras que el 53% mejoró de manera progresiva y significativa en el nivel alto. Ante estos resultados se logró identificar que la mayoría de estudiantes alcanzó el nivel alto en el desarrollo de sus habilidades sociales, algunos transitaron hacia el nivel medio mientras que ningún estudiante permaneció en nivel bajo.

En la comprobación de la hipótesis se obtuvo una significancia bilateral cuyo valor $p=0.000$ y como $p<0.05$, entonces la hipótesis nula se rechaza y la hipótesis alterna se acepta. De esta manera, se concluye que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente el nivel de habilidades sociales de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 88071 Santa Clemencia, Chimbote, 2020.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Se sugiere que la docente del aula de cinco años de la Institución Educativa 88071 Santa Clemencia implemente diversas estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales de los niños, sobre todo, en el marco del enfoque del socio-constructivismo porque es importante implementar estrategias lúdicas que conlleven a realizar trabajos en equipo que posibiliten el desarrollo de la socialización y las habilidades complementarias a esta en los niños de educación inicial.

Se recomienda que los padres de familia de los niños de cinco años en casa desarrollen actividades lúdicas con fines de aprendizaje, particularmente, para que sus hijos aprendan a manifestar lo que sienten y piensan en cada actividad y desarrollen óptimamente sus habilidades socialización, interacción y trabajo en equipo.

Se sugiere que las estudiantes de la carrera profesional de educación inicial consideren el estudio de estas variables de investigación, dado que, las estrategias lúdicas comprenden una gama de actividades recreativas esenciales que pueden ayudar a mejorar las habilidades sociales de los niños, sobre todo, en la actualidad que la educación se desarrolla de manera remota y/o virtual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, R. (2016). *Taller “Pequiclown” y habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.E. “Sagrado corazón de Jesús” N°465-Huancayo* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú].
<http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3439/Ramos%20Alvarez.pdf>
- Andrade, M. (2016). *Implementación de estrategias lúdicas para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociales en niños y niñas de 9 a 12 años en situación de desplazamiento de la fundación nacional batuta en Arauca* [Tesis de licenciatura, Universidad Abierta y a Distancia].
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/3484>
- Bejerano, G. (2014). *Programa de habilidades sociales y autonomía personal fases y recursos. 5.* <https://core.ac.uk/download/pdf/235862659.pdf>
- Bravo, M. (2017). *Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos en los estudiantes de 5 años de la IE N° 126, Icamanchi, San Ignacio-2016* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Cajamarca].
<https://repositorio.unc.edu.pe/handle/UNC/2397>
- Cabezas, N. (2015). *Talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa N° 1542 "Capullitos de Amor " Distrito de Chimbote, provincia del Santa, Región Ancash en el año académico*

2014 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

- Caller, J. (2014). *Efectos del programa de habilidades sociales sobre el bullying en estudiantes del 4to grado de primaria de la institución educativa particular Santa Rosa, distrito de Carabayllo -2014* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
- Camacho, L. (2015). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/4441>
- CEPAL – OEI (Comisión Económica para América Latina y el Caribe – Organización de Estados Americanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura –Secretaría General Iberoamericana) (2014). *Calidad del cuidado y la educación para la primera infancia en América Latina. Igualdad para hoy y mañana.*
- Cerna, A. (2019). *Empleo de estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11651>
- Ccorahua, J. (2017). *Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4 de primaria de la IEP “Angelitos de Jesús”, Huachipa, 2016* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5874/Ccorahua_LJR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Correa, C. G. (2014). *Las Habilidades Sociales y Emocionales en la infancia*. Puerto Real: Universidad de Cádiz.

Córdoba (2017). En su investigación: *Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208*, Ate- Vitarte, 2017.

file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/Córdoba_SRE.pdf

Cotrina, C. (2015). *Habilidades Sociales en los niños de 4 años durante actividad de juego*. Repositorio de la Universidad Pontificia del Perú.

Díaz, E. (2020). *El efecto de la socialización limitada en tiempos de pandemia*. <https://www.isep.es/actualidad-psicologia-clinica/efecto-socializacion-limitada-pandemia/>

Espada, B. (2016). *La teoría del desarrollo psicosocial*.

<https://depsicologia.com/la-teoria-del-desarrollo-psicosocial-de-erikson/>

Flores, M. (2014). *Aplicación de un programa de habilidades psicosociales basado en el autoconocimiento para fortalecer las relaciones interpersonales de los niños y niñas de tercer grado de primaria de la I.E.P. Marvista, Paita, 2013* [Tesis de maestría, Universidad de Piura]

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1981/MAE_E DUC_119.pdf?sequence=3

- Garambel, A. y Torres, C. (2019). *Programa de estrategias lúdicas “Me Divierto Jugando” para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEI Cuna Jardín Unsa del distrito de Cercado– Arequipa 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa].
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9495>
- González, Y. (2020). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Portete de Tarqui, de la comuna Tugaduaja, parroquia Chanduy, cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, periodo lectivo 2018-2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/5288>
- Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw- Will Interamericana.
- Hidalgo, R. (2018). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 100, distrito Piscoyacu, provincia Huallaga, región San Martín-2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/3128>
- Justo, E. (2014). *Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad*. Almería, España.
- Kliegman, Robert et al. (2016). *Tratado de pediatría*. Elsevier Grupo Editorial

España.

Lacunza, A., Solano, A., y Contini, N. (2009). Habilidades sociales preescolares: una escala para niños de contextos de pobreza. *Revista de psicología*, 27(1), 3-28.

<http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/239>

La Prova, A. (2017). *La práctica del Aprendizaje Cooperativo en la niñez*.

Narca Ediciones, México.

<https://books.google.com.pe/books?id=MzU1DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=las+habilidades+sociales+en+los+ni%C3%B1os&hl=es=&sa=X&ved=0ahUKEwi4mv76wLXlAhWRo1kKHYjiCRA4FBD0AQhFMAQ#v=onepage&q=las%20habilidades%20sociales%20en%20los%20ni%C3%B1os&f=false>

Lázaro, L. y Merino, L. (2017). *Programa Allin Phujllay para la mejora del desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E N° 1564 Radiantes Capullitos* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo].

<http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/10469>

Llanos, C. (2016). *Efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales* [Tesis doctoral, Universidad de Granada].

<http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/858/1/15885574.pdf>

Ministerio de Educación (2015). *Propuesta pedagógica de educación inicial*.

Guía curricular. Lima: Dirección de educación inicial.

- Minedu, (2015). *Rutas del Aprendizaje - ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?* Lima Perú: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación (2020). *Orientaciones pedagógicas para el servicio educativo de Educación Básica durante el año 2020 en el marco de la emergencia sanitaria por el Coronavirus COVID-19.*
https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/632256/RVM_N_093-2020-MINEDU.pdf
- Ministerio de Educación (2021). *Orientaciones para el desarrollo del año escolar 2021.* http://directivos.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2021/02/Norma_BIAE.pdf
- Pérez, V. (2016). *Programa de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa Rosa Maria Checa – Chiclayo -2016* [Tesis de maestría, Universidad Pedro Ruiz Gallo].
<http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/6466/BC-523%20PEREZ%20DAVILA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Phillips, C. (2018). *La filosofía de ser niños.* Penguin Random House Grupo Editorial
 México. https://books.google.com.pe/books?id=AgtuDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=las+habilidades+sociales+en+los+ni%C3%B1os&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi4mv76wLXlAhWRo1kKHYjiCRA4FBD_oAQguMAE#v=onepage&q=habilidades%20sociales&f=false

Ricaurte, D. (2019). *Estrategias lúdico pedagógicas para el fortalecimiento de la autonomía y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes del grado 8° de la Institución Educativa Manuel Atencia Ordoñez sede Henequén, Magangué Bolívar* [Tesis de licenciatura, Universidad Abierta y a Distancia].

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/25970>

Rivera, D. (2016). *Desarrollo de habilidades sociales de comunicación asertiva para el fortalecimiento de la convivencia escolar* [Tesis de maestría, Universidad Libre].

<http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/9585?show=full>

Rodríguez, J. (2019). *Aplicación de talleres lúdicos para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N° 314, Urbanización 21 de abril, Chimbote– 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13140>

Rosales, J. (2020). *Percepción de la estrategia Aprendo en casa por Covid-19 de los docentes de dos instituciones educativas públicas de Puente Piedra, 2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47997>

Rosario, C. C. (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego*. Perú: Pontificia Católica del Perú.

Salazar, R. (2014). *Desarrollo de las habilidades sociales de los niños con baja visión, sus padres y maestros* [Tesis de maestría, Universidad

Politécnica Salesiana de Quito].

<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/7463>

UNESCO (2016). *La Naturaleza de Aprendizaje: Usando la investigación para inspirar la práctica*. Panamá: OCDE, OIE, Unesco, Unicef Lacro.

UNESCO-OEI (2016). *Habilidades para el progreso social. El poder de las habilidades sociales y emocionales*.

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2021). *Código de ética para la investigación (4ta versión)*. Repositorio ULADECH.

<https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

Ysabel, V. L. (2014). *Taller aprendo a convivir para el desarrollo de habilidades sociales*. Repositorio de la Universidad Privada Antenor Orrego.

Ybañez, F. (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública-Trujillo–2017* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15248/yba%C3%B1ez_bf.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zambrano, I. y Jiménez, V. (2019). *Estrategias lúdicas en el desarrollo social de niños de 4 a 5 años*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/45752>

ANEXOS

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.

TEST DE HABILIDADES SOCIALES (PRE TEST)

De las siguientes afirmaciones señale cuál es la respuesta que mejor describe los comportamientos habituales de su niño. Elija solo una de las opciones indicadas.

Tenga en cuenta que para responder, debe considerar los comportamientos efectivos del niño, es decir, su **COMPORTAMIENTO OBSERVABLE** durante los últimos 3 meses. Evite las posibles interpretaciones o inferencias.

Las opciones de respuesta son las siguientes:

NUNCA

ALGUNAS VECES

FRECUENTEMENTE

Ítems	Nunca	Algunas veces	Frecuentemente	Puntaje
1. Sonríe y responde a otras personas cuando es oportuno				
2. Saluda y se despide de las personas de un lugar conocido				
3. Se presenta espontáneamente a otros niños y adultos				
4. Hace "pequeños favores" a otros niños				
5. Con otros niños muestra conductas de cortesía utiliza frases como "por favor", "gracias", "perdón")				

6. Suele ser uno de los primeros en acercarse a otros niños que no conoce				
7. Se une al juego de otros niños				
8. Ayuda a un amigo cuando está en dificultades				
9. Ayuda a otros niños en actividades y juegos				
10. Inicia una conversación simple con otros niños				
11. Cuando abandona a un grupo de niños los saluda Cordialmente				
12. Se une al diálogo y/o actividades que mantienen otros niños				
13. Participa activamente en actividades y conversaciones con otros niños				
14. Es amable con los adultos conocidos				
15. Menciona halagos para sus padres u otros adultos conocidos (ejemplo, la maestra)				
16. Puede mantener una conversación sencilla con un Adulto				
			Total	

Fuente: Elaborado por Lacunza, Castro y Contini (2009).

TEST DE HABILIDADES SOCIALES (POS TEST)

De las siguientes afirmaciones señale cuál es la respuesta que mejor describe los comportamientos habituales de su niño. Elija solo una de las opciones indicadas.

Tenga en cuenta que para responder, debe considerar los comportamientos efectivos del niño, es decir, su **COMPORTAMIENTO OBSERVABLE** durante los últimos 3 meses. Evite las posibles interpretaciones o inferencias.

Las opciones de respuesta son las siguientes:

NUNCA

ALGUNAS VECES

FRECUENTEMENTE

Ítems	Nunca	Algunas veces	Frecuentemente	Puntaje
1. Sonríe y responde a otras personas cuando es oportuno				
2. Saluda y se despide de las personas de un lugar conocido				
3. Se presenta espontáneamente a otros niños y adultos				
4. Hace "pequeños favores" a otros niños				
5. Con otros niños muestra conductas de cortesía utiliza frases como "por favor", "gracias", "perdón")				
6. Suele ser uno de los primeros en acercarse a otros niños que no conoce				
7. Se une al juego de otros niños				

8. Ayuda a un amigo cuando está en dificultades				
9. Ayuda a otros niños en actividades y juegos				
10. Inicia una conversación simple con otros niños				
11. Cuando abandona a un grupo de niños los saluda Cordialmente				
12. Se une al diálogo y/o actividades que mantienen otros niños				
13. Participa activamente en actividades y conversaciones con otros niños				
14. Es amable con los adultos conocidos				
15. Menciona halagos para sus padres u otros adultos conocidos (ejemplo, la maestra)				
16. Puede mantener una conversación sencilla con un Adulto				
			Total	

Fuente: Elaborado por Lacunza, Castro y Contini (2009).

Anexo 02: Ficha técnica del instrumento.**FICHA TÉCNICA**

Nombre Original del instrumento:	Escala de las Habilidades Sociales para niños y niñas de 5 años.
Autor y año:	Lacunza, Castro y Contini (2009) Departamento de Psicología PUCP.
Objetivo del instrumento:	Medir el nivel de habilidades sociales.
Usuarios:	Niños y niñas de 5 años.
Administración:	Individual o colectiva.
Validez:	El instrumento fue validado por el sistema de jueces. A diez profesionales con experiencia en Psicología Evolutiva y Evaluación Psicológica se solicitó una valoración a ciegas de los ítems. Se les solicitó que otorgaran una valoración cuantitativa a cada ítem de las pruebas a fin de determinar la intensidad de estos como indicadores de las habilidades sociales en cada grupo de edad. Se consideraron las siguientes valoraciones: Intensidad baja: 1 punto; Intensidad media: 2 puntos; Intensidad alta: 3 puntos. Posteriormente, se analizó la validez de contenido interjueces. Esta fue calculada mediante el coeficiente de validez de contenido entre los calificadores, donde se obtuvo un nivel de acuerdo superior al 83% = 0.83 (Lacunza, Solano y Contini, 2009).
Confiabilidad:	La Escala de Habilidades Sociales para niños de 5 años constaba de 26 ítems. Sin embargo, cuando se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach se eliminaron los ítems 6, 7, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 y 23 por tener una discriminación igual o menor a 0.20. De esta manera, la escala quedó conformada con 16 ítems y un Alfa de Cronbach global de 0.86 (Lacunza, Solano y Contini, 2009).

Calificación:**Tabla 1. Estructura de la Escala de las Habilidades Sociales para niños y niñas de 5 años.**

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	PUNTUACIÓN
Habilidades sociales	D1	1; 2; 3; 4	NUNCA = 1 punto. A VECES = 2 puntos. FRECUENTEMENTE = 3 puntos.
	D2	5; 6; 7; 8	
	D3	9; 10; 11; 12	
	D4	13; 14; 15; 16	P. MÍNIMO = 16 puntos. P. MÁXIMO = 48 puntos.
Total		16	


Fuente: Adaptado de Lacunza, Solano y Contini (2009).

Tabla 2. Niveles de las Habilidades Sociales.

CÓDIGO	NIVEL	PUNTAJE
3	ALTO	38-48
2	REGULAR	27-37
1	BAJO	16-26

Fuente: Adaptado de Lacunza, Solano y Contini (2009).

Anexo 03: Solicitud de permiso a la institución educativa.


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
"Año de la Universalización de la Salud"

Chimbote, 14 de octubre 2020

OFICIO N° 279-2020-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Lorenzo Manuel Lavandera Valverde
Director de la I.E. 88071 SANTA CLEMENCIA
Chimbote
Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad regularizar la presentación a la estudiante **KELY EMPERATRIZ CANO CORALES**, con código de matrícula N° **0107110001**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **"LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 88071 "SANTA CLEMENCIA" DEL DISTRITO DE CHIMBOTE, 2020"**, durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Ph.Dr. Segundo Artiluro Díaz Flores
Director


Lorenzo M. Lavandera Valverde
DIRECTOR
C.A. 1032668556
74-10-2020
C.c/

Urb. Buenos Aires As Zona Semiurbana Mz
F Lt 2a-2b – Nuevo Chimbote, Perú
Cel: 950084289
www.uladech.edu.pe

Anexo 04: Consentimiento informado.

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

Formulario de autorización de padres:

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada:Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, favorecerá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia firmen el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora, estudiante, con código de matrícula N° Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo,, padre o madre de familia del aula de años “.....”, de la Institución Educativa “.....”, con DNI N°, acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada:

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

Nombre del Participante

Firma del Participante

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Anexo 05: Sesiones de aprendizaje.**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01****DATOS INFORMATIVOS:**

- Institución Educativa:
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**
- **Propósito de la sesión:** Hoy vamos a elaborar nuestras normas de convivencia. Para trabajar en armonía con nuestros compañeros.

Título de la sesión:

ELABORAMOS NUESTRAS NORMAS DE CONVIVENCIA

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
P.S.	Convive y participa Democráticamente en la Búsqueda del bien común Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Participa en la elaboración de acuerdos y normas que reflejan el buen trato entre compañeros y lo cumple. Cuando abandona un grupo de niños los saluda cordialmente.	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 15 min
<ul style="list-style-type: none"> • Haciendo uso de la web (WhatsApp). Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. • Invítalos a participar de las permanentes junto a su niño o niña. • Inicia la sesión con un juego llamado “Sapitos al Agua” • Invita a los padres, familia o hermanos etc. A participar del juego para apoyar junto a los niños. <div style="border: 2px dashed orange; border-radius: 20px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;"><u>SAPITOS AL AGUA</u></p> <p>Los niños junto a sus padres dispersos por el área se trazará un círculo en el área. Los niños junto a su familia saltarán alrededor del círculo. A la señal de “Sapitos al agua” saltarán al interior del círculo trazado y caminarán imitando con los brazos el movimiento de natación de los sapitos. En el segundo momento se hará cambio entre familia y niños. Ganará la familia que logre las acciones propuestas.</p> </div>	

- Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas:

¿Les gusto el juego? ¿Cómo se llama el juego? ¿Cómo se sienten hoy?, ¿Ves que los niños están peleando?, ¿Qué es lo que están cumpliendo? ¿Todos participaron en orden?, ¿Qué están cumpliendo? ¿Qué son las normas?

- Propósito de la sesión:** Hoy vamos a elaborar nuestras normas de convivencia. Para poder trabajar en armonía con nuestros compañeros.

Desarrollo

Tiempo aproximado: 60 min

PROBLEMATIZACIÓN:

- Vía (WhatsApp) Conversa con los niños sobre las normas de convivencia.
- La docente muestra imágenes en las que se muestran situaciones de conflictos por resolver así, como conductas positivas.



Niño haciendo su tarea vía online.



Ángel insultando a Rita.



Niños como amigos

- Vía online se pide a los niños que observen en silencio por un breve tiempo luego se promueve el dialogo a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué están observando?, ¿Qué le llama la atención?, ¿Cuál de estas situaciones sucedían en nuestra aula y el colegio? ¿Por qué ocurren?
- Formula las siguientes preguntas:
- ¿Qué tipo de ambiente quisiéramos tener ahora en nuestra clase virtual?, ¿Son necesarias las normas para convivir mejor?

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:

El docente pide que observen las imágenes

Comentamos sobre que normas se están respetando en las imágenes.

Tomando como base lo conversado, Se pide a cada niño con ayuda de sus padres y haciendo uso de una hoja reciclable que escriban dos o más normas de convivencia que consideran esenciales para promover el tipo de ambiente adecuado.

TOMA DE DECISIONES REFLEXIÓN

- Se invita a los niños a y padres de familia a leer sus normas que han propuesto
- La docente motiva de forma oportuna a los niños por su participación espontanea.
- Con ayuda de la docente se irá eliminando algunas normas iguales de tal manera que solo queden de 5 a 8 normas.
- La docente va tomando nota sobre las normas que van quedando para luego escribirlo en un papelote y pegarlo en un lugar visible para que de tal manera cuando los niños ingresen a clase virtual puedan observarlo y recordarlo.



9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**
- **Propósito de la sesión:** Los niños aprenderán expresar sus emociones.

Título de la sesión:

EXPRESAMOS NUESTRAS EMOCIONES

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
P.S.	Afirma su identidad • Autorregula sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa las emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. • Sonríe y responde a otras personas cuando es oportuno. 	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 15 min
<ul style="list-style-type: none"> • Haciendo uso de la web (WhatsApp). Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. • Invítalos a participar de las permanentes junto a su niño o niña. • Inicia la sesión con un juego llamado “El Observador” (Anexo n°1) • Invita a los padres, familia o hermanos etc. A participar del juego para apoyar junto a los niños. • Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas: • ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se llama el juego? ¿Cómo se sienten hoy? ¿Por qué? ¿Todos sentimos lo mismo? • Propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a expresar nuestras emociones. • Se recuerda que durante la sesión deben apagar los micrófonos para escuchar atentamente la explicación de la docente. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min

PROBLEMATIZACIÓN:

- Vía (WhatsApp) Conversa con los niños sobre las emociones.
- Comenta que jugarán a expresar emociones con el rostro. Primero, pide que recuerden algo que los haya hecho sentirse tristes y pongan cara de tristeza. Luego, solicita que recuerden un hecho que los haya puesto muy alegres, y expresen en su rostro la felicidad que sintieron. Agradece a todos por su colaboración y diles que lo han hecho muy bien. Plantea estas preguntas: ¿cuál de las expresiones les gustó más?, ¿con cuál se sienten más cómodos?, ¿por qué?
- Vía online muestra el dado de las emociones para reforzar la idea de las expresiones que han trabajado.
- Conversa con los niños y las niñas acerca de las cuatro emociones que expresan las caritas en el dado de las emociones y menciona que nuestras emociones no solo se manifiestan con el rostro, sino también con otras partes del cuerpo. A fin de comprobarlo, invítalos a ubicarse en un espacio libre de su casa para jugar “**Camino con mis emociones**”.
- Indica que caminen por todo el espacio según tus indicaciones: primero, como si estuvieran muy alegres indícales que levanten los brazos; luego, muy tristes con la mirada hacia el suelo; después, con mucho enojo indícales que caminen pisando muy fuerte; y, finalmente, con miedo deben caminar temblando.

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:

- En grupo de clase vía online conversa con los estudiantes sobre las emociones experimentadas: cómo se sintieron al expresarlas y qué semejanzas o diferencias encuentran. Pídeles hilo o cintas a cada niño y niña e indícales que imaginen que ella es su cuerpo. Luego, pregunta: ¿cómo se mueve un cuerpo cuando está contento?, ¿y cuando está molesto? Indica que libremente muevan el hilo o cinta de acuerdo a como ellos creen que se moverían los cuerpos con cada emoción. Aprovecha las caritas que mostraste anteriormente para explicar los movimientos del cuerpo según la emoción.
- Comenta con los estudiantes las posibles razones por las que afloran estas emociones. Realiza la siguiente pregunta: ¿por qué creen que sentimos emociones? (señala las cuatro emociones). Pide a los niños y a las niñas que respondan mencionando situaciones que producen en ellos esas emociones. Escúchalos con atención. Señala que es posible que en algunos casos una misma situación genere diferentes emociones. Pregunta: ¿por qué sucede esto?

TOMA DE DECISIONES REFLEXIÓN

- Invita a los niños y a las niñas a reflexionar sobre las actividades realizadas para aprender a reconocer sus emociones, y recuérdales las normas de convivencia relacionadas con el respeto a la opinión de los demás y el saber escuchar.
- La docente motiva de forma oportuna a los niños por su participación espontánea.
- Indica que cada uno elegirá una emoción, pensará en lo que esta le genera y lo compartirá con sus compañeros y compañeras.
- Comenta que las emociones no son malas y que todos las sentimos en determinados momentos. Sin embargo, debemos aprender a manejarlas para que no nos dañen ni dañen a los demás.
- Finalmente, menciona que, si en algún momento están molestos con un compañero, lo mejor que pueden hacer es respirar profundo, dejar que pase un momento y tranquilizarse para poder conversar; o si en algún momento se sienten tristes, lo recomendable es pensar que los malos ratos pasan y mirar con optimismo el futuro.
- Adjunta mediante un archivo vía (WhatsApp) la actividad del tema trabajado.

Cierre**Tiempo aproximado: 15 min**

- Realiza las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron en la sesión?, ¿les gustó?, ¿por qué?, ¿qué es lo que más recuerdan? Concluye formulando estas interrogantes: ¿qué aprendieron hoy?, ¿por qué es importante saber reconocer nuestras emociones?
- La docente despide a los niños y entonan una canción libre.

12								
13								
14								
15								

ANEXO N°1

El observador (juego)

Propón a los niños que observe las expresiones emocionales de otras personas como a sus padres, familiares ó amigos.

Pídele que esté atento a:

- Aspectos verbales: que dice, cómo lo dice
- Aspectos no verbales: gestos faciales, muecas, tonos de voz, etc.

De acuerdo a la edad del niño, puede analizar si hay una relación entre lo que dice la persona (Comunicación Verbal) con sus gestos (Comunicación No verbal) ó si expresa más de una emoción al mismo tiempo.



DEL DADO DE LAS EMOCIONES (JUEGO)



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**
- **Propósito de la sesión:** Que los niños(as) aprendan hacer solidarios con los demás.

Título de la sesión:

ME SIENTO FELIZ CUANDO AYUDO

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
P.S.	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN” <ul style="list-style-type: none"> • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda a un amigo cuando está en dificultades. • Propone y colabora en actividades colectivas en familia. • Ayuda a otros niños en actividades y juegos. 	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 15 min
Motivación. <ul style="list-style-type: none"> • Reunidos en grupo vía online Saluda a los niños y a las niñas y dales la bienvenida. • Inicia la sesión con un juego llamado “Solidaridad es Ayudar”. En este juego aprenderás lo que se siente necesitar de alguien y ayudar a alguien, para eso debes seguir los siguientes pasos del (Anexo n°1) • Invita a los padres, familia o hermanos etc. A participar del juego para apoyar a los niños. • Terminado el juego, pregunta a los niños para que expresen sus respuestas: ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué les pareció el juego? ¿Por qué? ¿Cómo se sintieron al necesitar ayuda? ¿Cómo se sintieron prestando la ayuda? ¿Qué pasaría si no pudieras ver? <p>• Comunica el propósito de la sesión: Los niños(as) aprendan hacer solidarios con los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se recuerda que durante la sesión deben apagar los micrófonos para escuchar atentamente la explicación de la docente. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min
<ul style="list-style-type: none"> • PROBLEMATIZACIÓN: • Vía (WhatsApp) Conversa con los niños sobre la importancia de ser solidarios. 	

- Reunidos Vía online, realiza las siguientes preguntas ¿Les gustaría escuchar un hermoso cuento?, muestrales la ilustración del cuento ¿De qué se tratará el cuento? Después de las respuestas.
- La docente inicia narrando el cuento que tienen por título “SIDNEY”.
- Realiza las siguientes preguntas ¿De qué se trató el cuento?, ¿Qué nos enseña el cuento? Comenta sobre la importancia del tema. Se recuerda que durante la sesión deben escuchar atentamente la explicación de la docente vía online. La docente motiva de forma oportuna a los niños por su participación vía online.

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:

La docente conversa con los niños haciendo referencia de la asistencia virtual y pregunta a los niños ¿Quién no ingresó a clase virtual hoy? ¿Saben por qué no asistió a clase virtual? ¿Qué habrá pasado?

- Los niños manifiestan sus supuestos mientras la docente anota sus respuestas.
- Luego la maestra pregunta ¿Qué podemos hacer para averiguar por qué no ingreso a clase virtual hoy? (elegir a un niño o niña que no ingreso a clase virtual) y se les propone realizar una video llamada para averiguar lo que está pasando. Docente y niños realizan la video llamada previa coordinación con la mamá del niño.

TOMA DE DECISIONES REFLEXIÓN

- Invita a los niños y a las niñas a reflexionar sobre las actividades realizadas para aprender hacer solidarios con los demás, y recuérdales las normas de convivencia relacionadas con el respeto a la opinión de los demás y el saber escuchar.
- La docente motiva de forma oportuna a los niños por su participación espontanea.
- Reunidos vía online conversa si las ideas planteadas fueron acertadas sobre la ausencia de su compañero y cuál es la verdadera causa de su ausencia en la clase virtual, de la misma manera expresan como creen que se sintió con la video llamada de sus compañeros, que es importante ser solidario con los demás, así como sentirse bien por lo realizado
- Adjunta en un archivo vía (WhatsApp). De la actividad trabajada en la sesión.

Cierre

Tiempo aproximado: 15 min

- ¿Cómo se sintieron?, ¿Por qué?, ¿De qué forma ayudarías a tus padres, hermanos, amigos? Docente y niños dialogan en línea (WhatsApp), la docente pide a los niños que de forma libre demuestren un acto solidario dentro de su familia, amigos, vecinos (Próxima clase).
- La docente vía online (WhatsApp). despide a los niños y realizan una oración de agradecimiento.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.

Cantillo, D. y García, D. (2020). *La lúdica como estrategia para fomentar valores en la convivencia escolar* [tesis de licenciatura, Universidad de la Costa]. <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2805/42800.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cuentos infantiles cortos (2016). *Cuento infantil: Sedy*. <http://www.cuentosinfantilescortos.net/cuento-infantil-sedy/>

ANEXO N°1
Juguemos
SOLIDARIDAD ES AYUDAR

1. Con ayuda de los padres, hermanos o algún familiar de los niños formar parejas para participar del **juego "Solidaridad es Ayudar"**.
2. En cada una de las parejas se debe escoger uno para vendarle los ojos.
3. Luego el que no tiene la venda debe convertirse en el guía del otro.
4. La profesora dará indicaciones como: desplazarse por la sala de la casa, caminar por el patio, etc.
5. El guía debe evitar por todos los medios que su compañero de juego se haga daño cuidándolo en todo momento y haciendo que se sienta seguro.
6. Cuando la profesora lo indique cambiarán de lugar y será el otro el que haga de guía ayudando a su compañero a realizar actividades con los ojos vendados.
7. Una vez terminada esta actividad, todos se sentarán a comentar cómo se sintieron al necesitar ayuda y al prestarla.



SENDY

(Cuento)

Érase una hermosa **perrita** llamada **Sendy**. De un momento a otro enfermó. Sus dueños decidieron deshacerse de ella arrojándola a la calle.

Sendy sola y abandonada cojeaba buscando el camino a casa, pero jamás la encontró. Pasaron cerca de dos semanas. Sendy cobijada entre cartones viejos, hambrienta y sedienta recordaba los bellos momentos que pasó junto a sus dueños y los hijos de ellos. Sendy lloró al recordar y llorando se quedó dormida.

Temprano por la mañana despertó en un bello jardín cobijada en una linda casita de madera, su pata había sido sanada y su cuerpo cubierto con un hermoso y cálido abrigo. Fue entonces cuando Sendy se preguntó:

– ¿Dónde estoy? ¿Cómo llegue aquí?.

Salió de su casita, vio muchos niños jugando, riendo y cantando. Todo era mágico. Sendy lloró de alegría moviendo la colita. Sendy supo por fin que alguien la amaba en verdad.

FIN

– *Moraleja del cuento*: No abandonemos a nuestros seres queridos por más que ellos estén mal.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**
- **Propósito de la sesión:** Hoy vamos a trabajar sobre nuestro derecho a la recreación, a jugar a disfrutar.

Título de la sesión:

DERECHO A LA RECREACIÓN

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
P.S	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN” <ul style="list-style-type: none"> • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todos. • Sonríe y responde a otra persona cuando es oportuno. • Participa activamente en actividades y conversaciones con otros niños 	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 20 min
<ul style="list-style-type: none"> • MOTIVACIÓN. • Haciendo uso de la web (WhatsApp). Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. Realiza una canción libre. • Invita a los niños e incluye a sus padres para apoyarlos en la sesión de aprendizaje • Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas: • ¿les gusta jugar?, ¿cómo nos sentimos cuando jugamos? ¿Por qué? • Propósito de la sesión: hoy vamos a trabajar sobre nuestro derecho a la recreación, a jugar a disfrutar. • Conversa con los niños y niñas sobre las normas y reflexionen si las tienen presentes y si están cumpliéndolas. Elijan una para seguirla en la sesión Online Se recuerda que durante la sesión deben escuchar atentamente la explicación de la docente. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min
PROBLEMATIZACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Reunidos en grupo vía online. Esta sesión la vas a iniciar a través de un juego con los niños. Pregúntales si han jugado alguna vez Círculos salvavidas. 	

- Indícales que se ubique en un espacio libre de su casa para hacer un círculo con apoyo de sus padres para un ensayo.
- Explícales el juego, las reglas están el **anexo N°1**. Invita sus padres, hermanos o familia. (a mayor cantidad de familia el juego será más divertido) Recuérdales los acuerdos antes de empezar a jugar. Juguemos respetando las reglas.
- Cuando terminen de jugar conversa sobre lo sucedido en el juego Puedes ayudarte en el diálogo con las siguientes preguntas: ¿Quién ganó?, ¿nos divertimos todos?, ¿cómo nos sentimos en el juego? ¿Todos los juegos nos hacen sentirnos bien?, ¿cuándo nos sentimos bien y cuando no? Explora si alguno se ha sentido mal durante el juego.
- Al terminar la actividad repasa con los niños las cosas que nos gustan del juego y las que no. Diles que cuando juegan es para divertirse y pasar un buen rato.

ANÁLISIS DE LA INFOMACIÓN.

- Vía Online (WhatsApp). Muestrales unas imágenes (**Anexo N°.2**) de personas jugando vóley, básquet, fútbol, natación tenis, etc. y pregúntales: ¿Qué está pasando en las imágenes?, ¿qué están jugando? ¿Cómo se sentirán los integrantes de ambos equipos?, ¿todos ganarán?, ¿cómo se sentirán los que ganan?, ¿y los que pierden? ¿Qué diferencias habrá entre los juegos que muestran las imágenes y lo que ustedes juegan? **Escucha las respuestas de los niños.**
- Señálales que en ambos casos se está jugando, pero los objetivos son diferentes, en el primer caso es para demostrar la técnica y jugadas superiores en una competencia que los lleve a ganar, mientras que el objetivo en el segundo juego es para pasar un rato agradable, divertido y de recreación.
- Hazles ver que todos tenemos derecho a jugar en la escuela y el barrio de manera cotidiana y no solo los que lo hacen bien.
- Muestrales también imágenes de niños trabajando (**Anexo N°3**) y hazles ver que hay muchas situaciones donde los niños no juegan ya que a muy temprana edad tienen que trabajar o asumir responsabilidades que no son para su edad y les recortan sus derechos.
- Pregúntales si conocen otras situaciones donde los niños no juegan por otros motivos o han visto alguna vez niños trabajando. Pregúntales: ¿qué cosas podemos hacer para ayudar a que todos los niños tengan el derecho a jugar?

TOMA DE DECISIONES REFLEXIÓN.

- Reunidos vía online con los niños conversa sobre los deberes y responsabilidades en el juego, indícales que hay momentos y espacios para jugar en casa y el colegio, explícales que debemos respetar las reglas del juego y observar el cuidado propio y de los demás.
- Reafirmales que tienen derecho a jugar pero que también hay responsabilidades que debemos tener en cuenta, pregúntales a los niños cuáles creen que son esas responsabilidades.
- Diles a los niños que escribirán un compromiso con ayuda de sus padres para colgarlo en una parte visible de la casa compromiso que titulará "**Mi compromiso al jugar**"
- Pide a cada uno que lea lo que ha escrito, así todos ayudarán en la regulación y cumplimiento de su compromiso.
- La docente adjunta el archivo de la actividad vía (WhatsApp). Sobre el tema trabajado.

Cierre

Tiempo aproximado: 10 min

Valoración del aprendizaje:

- Finaliza realizando las siguientes preguntas: ¿cómo se han sentido en la sesión? ¿les gustaron os juegos? ¿han cuidado su cuerpo y l de sus amigos en el juego? ¿qué derecho hemos trabajado en esta sesión?
- Finaliza la sesión pidiendo que te digan: ¿qué aprendieron hoy?, ¿por qué es importante jugar?, ¿cómo se está cumpliendo este derecho en casa.?
- La docente despide a los niños y entonan una canción libre.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.

Ministerio de Educación (2016). *Nos divertimos, jugamos y aprendemos*.
<http://recursos.perueduca.pe/rutas/documentos/Primaria/Sesiones/Unidad03/SegundoGrado/Integrados/2G-U3-Sesion12.pdf>

ANEXO N° 1

Círculos salvavidas

Ten pintado en el lugar escogido de tu casa unos 4 círculos en el piso de 1/2 metro de diámetro aproximadamente cada uno.

1. Todos pueden caminar por todo el espacio destinado para el juego, pero cuando digas **“a los círculos salvavidas”** todos deberán colocarse en alguno de los círculos.
2. Luego pídeles que vuelvan a caminar por el espacio pero que ahora se va a quitar uno de los círculos, diles que se ha inundado y ya no sirve.
3. El juego continuará hasta que quede un solo círculo y todos tengan que ayudarse para alcanzar en él.



ANEXO N°



ANEXO N°3

- Observa las siguientes imágenes de niños que no pueden jugar.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**

Título de la sesión:

ESCRIBIMOS PALABRAS UTILIZANDO LA LETRA “N”

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
COM.	<ul style="list-style-type: none"> • “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA” • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. • Sonríe y responde a otras personas cuando es oportuno. 	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 20 min
<ul style="list-style-type: none"> • Haciendo uso de la web (WhatsApp). Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. Realiza una oración o canción libre. • Invita a los niños e incluye a sus padres, familiares para apoyarlos en la sesión de aprendizaje. • Prepara una caja sorpresa para sacar tarjetas de colores con diferentes dibujos que empiecen con la letra “N”(Anexo N°1) • Dibujos: Nuez, Nido, nube etc. • Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas: • ¿Qué dibujos hemos visto?, ¿Todos los dibujos empiezan con la misma letra? ¿Qué letra era con la que empezaban todas las imágenes? • Conversa con los niños y niñas sobre las normas y reflexionen vía online si las tienen presentes. • Se recuerda que durante la sesión deben escuchar atentamente la explicación de la docente. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min
<p>ANTES DEL DISCURSO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza algunas preguntas ¿Creen que podemos mencionar otras palabras que empiecen con el sonido: na, ne, ni, no, nu? • Indícales que van a jugar. Menciona el nombre del juego “Dibujos en el aire” • Inicia preguntando. ¿Les gusta dibujar?, ¿Con que dibujan? ¿Sobre qué hacen esos dibujos? Escucha atentamente sus respuestas de cada uno de ellos. • Comunica el propósito de la sesión: HOY APRENDEREMOS A ESCRIBIR PALABRAS CON LA LETRA “N”. • Después de escuchar sus respuestas comunícales que hoy van a jugar “Dibujos en el aire” y no van a necesitar lápices, colores, hojas, témperas etc. <p>DURANTE DEL DISCURSO.</p>	

- Empieza a jugar dibujándoles un corazón en el aire para que ellos adivinen que dibujo es. Invítalos para que los niños lo hagan también.
- Otra vez vuelve a dibujar en el aire un triángulo para que ellos adivinen que dibujo es.
- Por último, dibuja una nube en el aire para que adivinen que dibujo es felicitalos por su entusiasmo.
- Cuando terminen de jugar inicia la conversación sobre lo sucedido en el juego vía online (WhatsApp).
- A continuación, se les presenta un papelote en donde observan la “N” mayúscula y la “n” minúscula.
- Los niños realizan algunos ejercicios de respiración y articulación:
 - Inhala y exhalan.
 - Realizan movimientos de labios.
 - Movimiento de dientes.
 - Emiten el fonema de la consonante “N”
 - Repiten el sonido varias veces dibujan en el aire, siguiendo los movimientos cursivos correctos, con una pequeña canción.
 - Subo, bajo y subo, subo, bajo y subo tengo dos patitas y suena así nnnnnnnnnnnnnnnnn
 - Luego se presentará a nuestras amigas las vocales para relacionarlo con a consonante “N” formando silabas y las leen en voz alta.
 - Muestrales una lámina de una imagen que inicie con la letra “N” (**Anexo N°2**)
 - Los niños opinan de lo que observan en la lámina.
 - La docente explica que la letra “N” mayúscula es para escribir nombres propios (mencionales algunos nombres) y la “n” minúscula es para escribir nombres comunes (menciona algunos nombres comunes).
 - Los niños pronuncian las sílabas de na, ne, ni, no, nu. Dibujan en el aire con su dedo.

DESPUES DEL DISCURSO.

- **Finaliza la sesión:** pidiendo que te digan: ¿Qué consonante hemos trabajado hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Qué utilizaste? ¿Será importante conocer la letra “N”? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?
- La docente adjunta el archivo de la actividad vía (WhatsApp). Sobre el tema trabajado.

Cierre

Tiempo aproximado: 10 min

- La docente despide a los niños y entonan una canción libre.

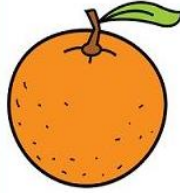
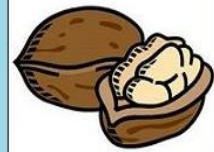
ANEXO N° 7



ANEXO N° 2

N n

N n

Palabras con n**N****Naranja****Nave****Nido****Niño****Nota****Nube****Nuez**

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**
- **Propósito de la sesión:** Hoy aprendemos que tener un nombre es importante.

Título de la sesión:

TENER UN NOMBRE ES IMPORTANTE

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
P.S.	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD” • Se valora a sí mismo.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones. • . Es amable con los adultos conocidos. 	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 20 min
MOTIVACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Haciendo uso de la web (WhatsApp). Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. Realiza una oración o canción libre. • Invita a los niños e incluye a sus padres, familiares para apoyarlos en la sesión de aprendizaje. • Muestrales un DNI ampliado (Anexo N°1) • Saberes previos Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas: • ¿Qué observan?, ¿Qué datos encontramos en el DNI? ¿Tienen un DNI? • Comunica el propósito de la sesión: Hoy aprendemos que tener un nombre es importante. • Conversa con los niños y niñas sobre las normas y reflexionen vía online si las tienen presentes. Se recuerda que durante la sesión deben escuchar atentamente la explicación de la docente. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min
PROBLEMATIZACIÓN.	
Antes de empezar, escribe de manera clara y grande los nombres de los niños en tarjetas de colores y muestrales a todos <ul style="list-style-type: none"> • Invita a los niños y a sus padres para apoyar en el juego llamado “SONIDO DEL SILBATO” • Escuchan atentamente el sonido del silbato. • Por cada sonido del silbato de forma ordenada levantan la mano tus padres te ayudarán para activar el micrófono y mencionar su nombre repite tantas veces el sonido del silbato hasta terminar con todos los niños. • Explícales que cada uno de los niños también tus padres van a asociar su nombre a un sonido: puede decir: soy Migeeeeeel (estirando la “e”), o soy Mi – guel (separando las sílabas y colocando mayor fuerza en unas que en otras), etc. Empieza tú para darles un ejemplo y luego que lo hagan siguiendo una dirección en el círculo. 	

- Cuando hayan terminado díles que ahora vamos asociar ese sonido con un movimiento, para tener la presentación completa de nuestro nombre. Sugiereles dos movimientos, por ejemplo, saltar, o hacer palmadas sobre las piernas. Recuerda empezar tu presentación asociando el sonido y un movimiento a la vez, mientras vas diciendo tu nombre. Luego que los chicos continúen hacia la derecha o izquierda.
- Pregúntales a los niños: ¿dónde solemos escribir nuestro nombre?, ¿para qué lo hacemos?, ¿en qué ocasiones lo usamos? Los niños seguramente dirán: en sus cosas, sus útiles, hojas de trabajo etc., es decir, lo que está más inmediato.
- Explícales que el nombre tiene importancia especial para cada uno de nosotros. Por nuestro nombre nos llaman, nos ubican, nos reconocen, etc.
- Puede salir el tema de los apodosos y sobrenombres y es una buena oportunidad para conversar sobre ello. Es pertinente confrontar con los sentimientos: ¿cómo nos sentimos cuando no nos llaman por nuestro nombre



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

- Vía online realiza las siguientes preguntas.
- ¿todos conocen un documento especial llamado DNI?, ¿todos tienen el suyo? ¿Les agrada su nombre? ¿Es importante tener un nombre? Escucha atentamente sus respuestas de cada uno de ellos. Mientras vas diciendo eso, coloca en la pizarra un DNI ampliado.
- Explica a los niños que el DNI es un registro de que existes y eres un ciudadano peruano. Es importante para anotarte en la escuela, atenderte en los centros de salud, para viajar, etc.
- Pídeles que escriban su nombre en una hoja bond, cuaderno o cartulina etc.
- Adornan su nombre con plumones, crayones, colores, etc.
- Vía online comparan su nombre con el de sus compañeros.
- Vía online Juegan a buscar su nombre pide a tus padres que te ayuden con el juego.
- Coloca las tarjetas junto con otras palabras en distintos lugares y ellos deben encontrar su nombre tus padres te ayudarán.
- Explica a los niños que todos los DNI piden los mismos datos, pero no todos tenemos los mismos nombres y apellidos. Por ello nuestros nombres nos diferencian y nos hacen especiales.
- Señala que el DNI contiene un elemento que también los hace únicos.
- Pídeles que volteen el documento y observen arriba, al lado derecho. ¿Qué ven? Indícales que es la huella digital. Díles que van a explorar sus huellas y que cada uno va a colocar su dedo índice en la ténpera y luego lo presionará sobre una hojita que tus padres te darán Todos tendrán su huella en un papelito.
- Concluye diciéndoles que las huellas son diferentes y también especiales, ya que son únicas, propias de cada uno. Por ello son parte de nuestra identidad y están en nuestro DNI.

TOMA DE DECISIONES REFLEXIÓN.

- Díles a los niños que ahora que ya sabemos qué información tiene un DNI, para qué sirve y lo importante que es, vamos a dibujar nuestro DNI en grande y luego lo pegaremos en nuestro cuaderno de Personal Social.
- Pídeles que se esfuercen en colocar sus datos personales con claridad y orden, para que ellos mismos los puedan leer. Cuando terminen indícales que deben pegar su fotografía y colocar la huella de su dedo índice.
- Recuérdales que tener un nombre, apellidos y nacionalidad nos da identidad.
- Refuerza la idea de que tener un nombre y nacionalidad es nuestro derecho.
- Dialogamos ¿Quién les eligió su nombre? ¿Qué pasaría si no tuvieran un nombre? ¿Cómo se llamarían?
- Todos tenemos un nombre que nos identifica y nos hace distintos a los demás. Todos nos deben llamar por nuestro nombre y nosotros debemos llamar por su nombre a nuestros compañeros, no por su apodo.
- La docente adjunta el archivo de la actividad vía (WhatsApp). Sobre el tema trabajado.

Cierre

Tiempo aproximado: 10 min

- **Valoración del trabajo.** Realiza las siguientes ¿les gustó la sesión?, ¿ahora saben que su nombre es muy importante?, ¿sabían qué tan importante era el DNI?, ¿sabían todos los datos que figuran en el DNI?
- **Finaliza la sesión:** pidiendo que te digan: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**

Propósito de la sesión: En esta sesión, los niños y las niñas conocerán un poco más sobre su historia personal y familiar.

Título de la sesión:

CONOCEMOS NUESTRA HISTORIA PERSONAL Y FAMILIAR

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
P.S.	Construye su Identidad • Se valora a sí mismo	<ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar. • Menciona halagos para sus padres u otros adultos conocido. 	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 15 min
<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reunidos en grupo vía online. Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. Recuerdan la clase anterior sobre los derechos a la recreación. Conversa con los estudiantes sobre la importancia de conocer nuestros derechos para hacer que se cumplan. Motiva su participación planteando estas preguntas: <p>Saberes previos. ¿sobre qué derechos hablamos?, ¿qué dijimos de ellos?, ¿creen que sus derechos a la recreación son respetados?, ¿por qué es importante su derecho a la recreación?, ¿qué actividades les gustaron más?, ¿por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenta que esta sesión tratará sobre las costumbres y tradiciones, y para profundizar en esos temas deben conocer parte de su historia personal y familiar. <p>Comunica el propósito de la sesión: En esta sesión, los niños y las niñas conocerán un poco más sobre su historia personal y familiar.</p> 	

- Se recuerda las normas de clases anteriormente acordadas.

Desarrollo

Tiempo aproximado: 60 min

PROBLEMATIZACIÓN.

- Vía online invita a los niños padres, familiares para participar juntos del juego llamado “**CUENTA LA HISTORIA**”
- Luego invita a los niños que puedan traer todas las fotos que sean necesarias de la familia para realzar el juego.

- Indícales que deben ponerlos sobre una mesa con ayuda de tus padres una sobre otra, pero sin que se vean las imágenes como lo harías con una baraja o naipes.
- Después, cada jugador debe tomar una fotografía y contar al menos diez datos o historia de su personaje.
- Si no lo logra, no obtiene el respectivo punto.
- Si no lo logra, no obtiene el respectivo punto. Gana quien narre las historias de más miembros de la familia

- Asegúrate de incluir cuestiones como los pasatiempos, gustos, anécdotas o habilidades de los familiares.
- Después de terminar el juego comparte vía online un modelo de una línea de tiempo.

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

- Luego de haber visto la línea de tiempo y los momentos especiales en una familia, entrega a cada estudiante una copia del modelo de línea de tiempo que preparaste e indica que deberán dibujar en ella cuatro momentos importantes de la vida de su familia antes de que ellos nacieran.
Oriéntalos para que lleguen a la conclusión de que cada uno tiene una historia muy particular personal y familiar, que se inicia desde que sus padres se conocen.
- Ayúdalos mencionando algunos momentos que podrían considerar, por ejemplo: cuando se conocieron sus padres, cuando se casaron, cuando sus mamás estuvieron gestando, cuando nació un hermano o una hermana mayor, etc
- Concluido el trabajo, pide que cada uno muestre su línea de tiempo para que sus compañeros puedan apreciar.
- Comenta con los niños y las niñas sobre las costumbres y tradiciones. Señala que muchas de ellas provienen de nuestros padres o abuelos, y que se transmiten de generación en generación.

TOMA DE DECISIONES REFLEXIÓN.

- Dialoga con los estudiantes sobre la importancia de la línea de tiempo para conocer los momentos que ocurren en la historia, en este caso, la de sus familias.
- Pide que se comprometan a conocer un poco más de su familia y averiguar algunas historias y momentos especiales de ella.
- ¿les gustó la sesión?, ¿cómo se han sentido?, ¿todos pudieron participar?; ¿han conocido un poco más de su historia personal y familiar?, ¿cómo lo lograron?

Cierre

Tiempo aproximado: 15 min

- **Valoración del aprendizaje.** ¿les gustó la sesión?, ¿cómo se han sentido?, ¿todos pudieron participar?; ¿han conocido un poco más de su historia personal y familiar?, ¿cómo lo lograron?
Finaliza la sesión planteando otras interrogantes: ¿qué aprendieron hoy?, ¿por qué es importante conocer nuestra historia y saber de dónde son nuestros padres?
- **Tarea a trabajar en casa:**
- Pide a los estudiantes que, con ayuda de sus padres u otros familiares, dibujen una acción que realizan en el día y otra que realizan en la noche.
- Motívalos a conversar con sus padres o sus abuelos sobre los momentos más importantes de su historia familiar

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**

Propósito de la sesión: “Hoy vamos a leer adivinanzas para saber cómo son y poder jugar con ellas”

Título de la sesión

LEEMOS Y APRENDEMOS ADIVINANZAS

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
COM	<p>“LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Deduce características de personajes, objetos y lugares que se pueden establecer fácilmente a través de la a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas. • Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído a partir de sus intereses y experiencia. 	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 15 min
<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saluda a todos los estudiantes y padres de familia y dales la bienvenida. A través del grupo WhatsApp. • Participan en el siguiente juego. Señala que van a realizar el juego “La Bolsa misteriosa” (donde habrá objetos de uso cotidiano y otros menos usuales) <div style="border: 2px dashed blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Indica las reglas del juego: Del grupo deberás elegir un representante este puede ser un estudiante o un padre para que observe y mencione las características de los objetos. Extraerás un objeto de la bolsa y lo mostrarás al representante elegido del grupo. Mientras que los demás deberán permanecer de espaldas al objeto y a la bolsa, de tal forma que no vean el objeto que extrajo la docente. El representante dirá unas características del objeto para los que no lo ha visto, adivinen. Por ejemplo, si se trata de una pelota: es redonda, tiene colores, da saltos, etc. Sigue atentamente el desarrollo del juego</p> </div> <p>¿Alguno de los estudiantes o padres de familia sabe adivinar? ¿Qué objetos de uso cotidiano o menos usuales se utilizarán para el juego? ¿Qué características de los objetos se utilizarán para adivinar? ¿Qué objetos de uso cotidiano o menos usuales se utilizarán para el juego? Toma nota de sus respuestas.</p>	

- Se recuerda las normas de clases anteriormente acordadas.

Desarrollo**Tiempo aproximado: 60 min****ANTES DE LA LECTURA.**

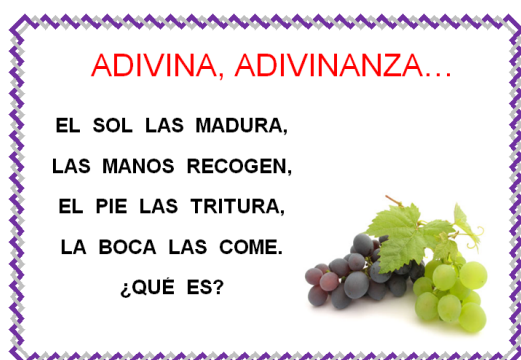
En grupo clases vía Online. Menciona que las adivinanzas son juegos de palabras que se dicen a otra persona para que descubra de qué o de quién se habla. Luego que dan las respuestas volveremos a preguntar a los niños:

¿Qué les dije? ¿Por qué se llamarán adivinanzas? ¿Es fácil adivinar? ¿Por qué?

Indícales el propósito de la sesión: “Vamos a leer estas adivinanzas para saber cómo son y poder jugar con ellas”

DURANTE LA LECTURA.

Presenta las adivinanzas en un papelote léelas en voz alta despacio y con la entonación adecuada.



- Solicita a un niño o niña para dar lectura cada una de las adivinanzas en voz alta con ayuda de sus padres.
- Motívalos a participar de la lectura y pídeles que identifiquen palabras que mejor conocen y pueden leer con facilidad.
- Vuelve a leer nuevamente cada adivinanza a fin de que todos puedan comprenderlas y descubrir su significado.
- Jugamos con las adivinanzas en forma libre elegiremos la libertad creativa de los niños y con ayuda de sus padres puedan escribir adivinanzas cortas y realizarán sus gráficos.
- Pedimos a los niños junto a sus padres compartan sus creaciones jugamos a las adivinanzas con todo el grupo vía online.

DESPUES DE LA LECTURA.

- Plantea el análisis del texto de cada una de las adivinanzas. Pregunta: ¿qué fruta las trituramos con los pies?; ¿para qué las trituran con los pies? ¿quién corre y corre y da muchos saltos?; ¿cómo son sus orejas?; ¿Y su colita? ¿qué partes les sirvieron para saber la respuesta?; ¿cómo reconocen que es una adivinanza? Expresan si les gusto o no escuchar y escribir adivinanzas.

- Indica a los niños que te dicten las respuestas de las adivinanzas y anótalos.

Pregunta: ¿cómo es una adivinanza? Anota sus respuestas en un papelote, esto los ayudará a escribir las adivinanzas en la próxima sesión.

- Vuelve a recalcar el concepto de las adivinanzas.
- Vía WhatsApp. Adjunta en un archivo una ficha de extensión.

Cierre**Tiempo aproximado: 15 min**

Plantea a los estudiantes las siguientes preguntas: ¿para qué han leído las adivinanzas?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿qué los ayudó a saber cómo es una adivinanza?, ¿qué normas cumplimos? Anota lo que digan acerca de lo aprendido.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**
- **Propósito de la sesión:** Hoy aprenderemos a rimar palabras.

Título de la sesión:

APRENDEMOS A RIMAR PALABRAS

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
COM	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA” • Obtiene información del texto oral	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa rimas con claridad y soltura. • Utiliza su lenguaje para expresar rimas haciendo gestos con elocuencia. 	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

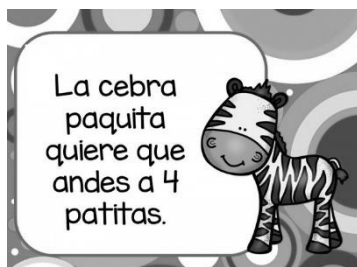
Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 15 min
<ul style="list-style-type: none"> • Haciendo uso de la web (WhatsApp). Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. Realiza una oración o canción libre. • Invita a los niños e incluye a sus padres, familiares para apoyarlos en la sesión de aprendizaje. • Se recuerda que durante la sesión deben apagar los micrófonos para escuchar atentamente la explicación de la docente. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min
ANTES DEL DISCURSO. <ul style="list-style-type: none"> • Prepara algunas rimas para leerlas a los niños (Anexo N°1) • Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas: ¿De qué se trató la rima? ¿Les gusto la Rima del pato? ¿Qué rima les gusto más? ¿Por qué? ¿Puedes buscar otras palabras que rimen? • Menciona el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a rimar palabras. • Invita a los padres, familia o hermanos etc. A participar del juego para apoyar juntos a los niños. DURANTE EL DISCURSO. <ul style="list-style-type: none"> • Inicia la sesión con un juego llamado “Palabras que Riman” <div style="border: 2px dashed purple; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Veo, veo algo que rima con... ejemplo: gato → pato. • Estoy pensando en una palabra que rima con... ej.: cabeza → mesa. • También pueden inventar palabras como por ejemplo decir mangarines para que los niños digan → tallarines. • Yo tenía un gato gris que tenía un lunar en la _____ (nariz). • Preguntar para rimar ustedes comienzan diciendo ¿Es una silla? Y los niños responden: ¡No! Es una frutilla. • Dedos para arriba... los niños levantan el pulgar si las palabras riman y muestran el pulgar hacia abajo si no lo hacen. Ej.: ¿Riman silla con mesa? • Cadena de rimas... comenzamos con una palabra y, por turnos, se busca otra palabra que rime con la primera. Ej.: pato – gato – plato... </div>	

- Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas:
- ¿Les gusto el juego? ¿Te gusto las rimas? ¿Por qué? ¿Qué palabras riman? ¿Qué es una rima? ¿Para qué se utilizan las rimas?
- Comenta sobre la utilidad de las rimas.
- Invita a todos para crear rimas. Indica que al sonido del silbato pide a un niño o a una niña, que levante la mano primero debe decir su nombre y una frase que rime con este (tendrá un minuto para organizar sus ideas); por ejemplo:

Me llamo DONATO y me gusta comer Pato.

- Presenta rimas en tarjetas lo expresan en forma verbal.
- Escuchan las rimas para poder aprenderlas y compartirlas vía online con sus compañeros y familiares.
- Comparte vía online rimas y diles que vas a acompañarlos en la lectura, leyendo juntos en voz alta.
- Inicia la lectura con uno de los carteles (rimas) y mientras lees señala en el texto, palabra por palabra, para que los niños se guíen en la lectura. Realiza este mismo procedimiento con las dos siguientes rimas y guía a los alumnos en la comprensión, con preguntas como: ¿Qué cara tiene el mono?, ¿cómo quieres que andes la cebra paquita?, ¿quién parece una sirena? Si observas que tienen dificultad para responder, releen nuevamente las rimas.



- Invita a los niños y niñas a reeler las rimas y conversar sobre ellas. Pregúntales por qué les llamó la atención en los textos
- Si observas que no logran identificar el tipo de texto, explícales qué son las rimas: diles que las rimas son textos cortos, donde las últimas sílabas de las palabras terminan igual. Luego, relea las rimas con ellos y pídeles que identifiquen las últimas sílabas que terminan igual y pídeles que anoten.
- Reunidos vía online participan expresando las rimas aprendidas, trabajan individualmente respetando los unos a los otros en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Pide de forma libre y voluntaria expresen las rimas.
- Expresan las rimas con soltura y haciendo gestos para comunicarse con sus compañeros.
- Crea rimas espontáneamente con ayuda de tus padres o familiares.
- Socializan sus ideas, crean rimas y la apresan verbalmente con alegría compartiendo con sus amigos y familiares

14								
15								

ANEXO N°1



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**
- **Propósito de la sesión:** Hoy observarán y reconocerán como cuidarse de los Objetos y lugares peligrosos en casa.

Título de la sesión:

ME CUIDO PARA PREVENIR ACCIDENTES

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
P.S.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. <ul style="list-style-type: none"> • Participa en acciones que promueven el bien común. • Construye normas y asume acuerdos y leyes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la colección colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan al grupo. • Puede mantener una conversación sencilla con un adulto. • Participa activamente en actividades y conversaciones con otros niños. 	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 15 min
<ul style="list-style-type: none"> • Haciendo uso de la web (WhatsApp). Saluda a los niños y niñas, padres de familia y dales la bienvenida. • Invítalos a participar de las permanentes junto a su niño o niña. • Inicia la sesión mostrando imágenes de niños jugando con objetos peligrosos en casa. (Anexo n°1) • Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas: • ¿Qué observaron en las imágenes? ¿observaron objetos peligrosos en casa? ¿cuáles? ¿Por qué? ¿conocieron cuáles son los lugares peligrosos para jugar en casa? ¿Cuáles? ¿por qué? • Propósito de la sesión: Hoy observarán y reconocerán como cuidarse de los objetos y lugares peligrosos en casa. • Se recuerda que durante la sesión deben apagar los micrófonos para escuchar atentamente la explicación de la docente. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min

- **PROBLEMATIZACIÓN:**

- Vía (WhatsApp) Conversa con los niños sobre los objetos y lugares peligrosos en casa.
- Reunidos Vía online, muestrales imágenes de niños jugando con objetos y lugares peligrosos en casa.
- Luego realiza las siguientes interrogantes ¿Qué observaron en las imágenes?, ¿Observaste objetos peligrosos? ¿Cuáles? ¿Observaste un lugar peligroso en casa? ¿Cuál? Después de las respuestas.
- Indica que han observado situaciones que pueden provocar accidentes en el hogar, así como lugares y objetos peligrosos en su casa.
- Se recuerda que durante la sesión deben escuchar atentamente la explicación de la docente vía online. La docente motiva de forma oportuna a los niños por su participación vía online.

- **ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:**

Comunica a los niños y familiares que jugaran el juego de la “ruleta mágica”

- Observan que en cada espacio de la ruleta se encuentra un objeto el estudiante mencionara ¿Qué objeto es? Describirá su uso, y mencionará si es o no un objeto peligroso. Todos los niños participaran del juego, luego en una hoja de reusó realizarán un dibujo para prevenir una de las situaciones peligrosas que han observado con ayuda de tus padres pueden dibujar un aviso de “No jugar con fósforos”, “No manipular los cables de os artefactos” o “No correr por las escaleras”
- Luego observarán situaciones de peligro donde los bomberos, policía, ambulancias socorren y ayudan a las personas afectadas. Realiza las siguientes preguntas ¿Cómo podemos llamar a los bomberos, policía y hospitales si nos encontramos en una situación de peligro? ¿conocen los números telefónicos? Junto a los padres de familia buscamos los números telefónicos de los bomberos, policía, hospitales de nuestra localidad escribimos en un ahoja y lo colocamos en un lugar visible de la casa.

- **TOMA DE DECISIONES REFLEXIÓN**

- Invita a los niños y a las niñas a reflexionar sobre las actividades realizadas para aprender sobre los objetos y lugares peligrosos y del peligro diarios con los demás, y recuérdales las normas de convivencia relacionadas con el respeto a la opinión de los demás y el saber escuchar.
- La docente motiva de forma oportuna a los niños por su participación espontanea.
- Reunidos vía online conversa con los niños y padres de familia sobre las diferentes situaciones de peligro que hay en casa por los objetos peligrosos.
- Finalmente, los niños compartirán su creación con sus familiares.
- Adjunta en un archivo vía (WhatsApp). De la actividad trabajada en la sesión.

- **Cierre**

Tiempo aproximado: 15 min

- Finalmente, los niños compartirán su creación con sus familiares explicando
- ¿Qué fue lo que dibujaron?, ¿Por qué lo hicieron?, ¿en caso de emergencia a quién podemos llamar?; ¿Les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué? ¿cómo se sintieron?

ANEXO N°1



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**
- **Propósito de la sesión:** Hoy aprenderán a opinar respetando a los demás.

Título de la sesión:

OPINA RESPETANDO A LOS DEMÁS

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
P.S	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD” <ul style="list-style-type: none"> • Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. • Con otros niños muestra conducta de cortesía utiliza frases como “por favor”, “gracias”, “perdón” 	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

Secuencia didáctica de la sesión:

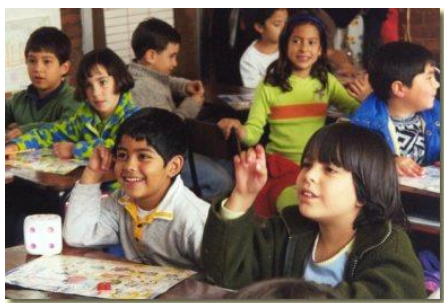
Inicio	Tiempo aproximado: 20 min
<ul style="list-style-type: none"> • MOTIVACIÓN. • Haciendo uso de la web (WhatsApp). Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. Realiza una canción libre. • Invita a los niños e incluye a sus padres para apoyarlos en la sesión de aprendizaje • Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas: • ¿Les gusta jugar?, ¿Cómo nos sentimos cuando jugamos? ¿Por qué? • Propósito de la sesión: Hoy aprenderán a opinar respetando a los demás. • Conversa con los niños y niñas sobre las normas y reflexionen si las tienen presentes y si están cumpliéndolas. Elijan una para seguirla en la sesión Online Se recuerda que durante la sesión deben escuchar atentamente la explicación de la docente. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min
PROBLEMATIZACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Reunidos en grupo vía online. Esta sesión la vas a iniciar a través de un juego llamado “El sombrero que habla” • Explícales el juego, las reglas están en el anexo N°1. Invita sus padres, hermanos o familia para apoyar en el juego a los niños Recuérdales los acuerdos antes de empezar a jugar. Juguemos respetando las reglas. 	

- Cuando terminen de jugar conversa sobre lo sucedido en el juego Puedes ayudarte en el diálogo con las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamó el juego?, ¿nos divertimos todos?, ¿cómo nos sentimos en el juego? ¿Qué aprendimos con el juego?, ¿Crees que es importante la opinión de tus compañeros? ¿Por qué? ¿Cómo deben participar los niños en la clase?
- Anota sus respuestas.

ANÁLISIS DE LA INFOMACIÓN.

- Vía Online (WhatsApp). Observan las imágenes y

comentan



- Realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué está pasando en las imágenes?, ¿Dónde se encuentran los niños? ¿Cómo participan los niños en el aula?

Escucha las respuestas de los niños.

- Respetan las opiniones de los demás
- Participan de forma disciplinada.
- Estan atentos a las opiniones de los demás.
- Analizan cada imagen y comentan sobre su beneficio.
- Nombran los beneficios de escuchar a los demás.
- Mantienen la disciplina en la sesión de clase vía online.
- Argumentan sus ideas a todos sus compañeros.
- Participan de forma democrática.
- Expresan sus ideas, sugerencias sentimientos.

TOMA DE DISICIONES REFLEXIÓN.

- Reunidos vía online con los niños conversa sobre los beneficios y respeto de la opinión
- Dialogan que la participación es muy importante
- Dialogan y debaten de manera ordenada.
- Respetando las diferentes opiniones.
- Responden a interrogantes:
- ¿Cómo escuchan su opinión en su familia?
- ¿Le dan importancia a tu opinión?
- ¿Dibujan a un niño opinando?
- La docente adjunta el archivo de la actividad vía (WhatsApp). Sobre el tema trabajado.

Cierre

Tiempo aproximado: 10 min

Valoración del aprendizaje:

- Finaliza realizando las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido en la sesión? ¿Les gusto el juego?
- Finaliza la sesión pidiendo que te digan: ¿qué aprendieron hoy?, ¿Por qué es importante respetar las opiniones?, ¿Como se está cumpliendo?
- La docente despide a los niños y entonan una canción libre.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.

Escuela en la nube (2017). *El sombrero que habla.*

<https://www.escuelaenlanube.com/juegos-de-aprendizaje/>

GUÍA DE OBSERVACIÓN

COMPETENCIA: “CONSTRUYE SU IDENTIDAD”

CAPACIDAD : Autorregula sus emociones..

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	DESEMPEÑO						NIVEL DE LOGRO
		Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.			Con otros niños muestra conducta de cortesía utiliza frases como “por favor”, “gracias”, “perdón”			
		Nunca	Algunas Veces	Frecuentemente	Nunca	Algunas Veces	Frecuentemente	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								

15								
----	--	--	--	--	--	--	--	--

ANEXO N°1

El sombrero que habla

Materiales necesarios:

- Un sombrero o una gorra
- Un reloj de tiempo.
- Tarjetas con diferentes temas sobre los que se hablarán durante el juego.

Si los niños son grandes se puede utilizar un tema de la actualidad que sea de interés social o algún tema sobre el que se quiera evaluar los conocimientos de los niños. Por ejemplo: Las tarjetas pueden contener una pregunta sobre un tema en particular. Por ejemplo: “¿Qué opinas sobre el discurso del presidente XX el martes pasado?”

Dinámica del juego de aprendizaje:

Cada niño debe tener un sombrero o gorra y deberá estar a la vista de todos.

Las tarjetas boca abajo sobre el centro del círculo en una mesa para mostrarles a los niños.

Se les debe explicar a los niños lo siguiente:

“Estos juegos de aprendizaje sirven para que aprendamos cuándo hablar y cuándo debemos callar”.

Luego se llama a uno de los niños y se debe colocar el sombrero o gorra.

Saca una tarjeta de la mesa y muéstrale el dibujo.

A partir de este momento, el docente debe colocar el reloj de arena o digital marcando 1 o 2 minutos. Luego el niño que tiene el sombrero o gorra es el que debe expresar sus ideas, opiniones sugerencias, oposiciones, etc respecto del tema de la tarjeta. Ningún otro niño puede hablar mientras el otro niño tenga el sombrero puesto.

Una vez transcurrido el tiempo, entonces se podrá sacar el sombrero y llamar a otro niño quien debe opinar sobre la tarjeta anterior o bien mostrarle una tarjeta nueva.

Es importante que los niños se sientan motivados a hablar en relación a los temas de las tarjetas.

La finalidad no es que recuerde detalladamente cada opinión, sino que recuerde las diferentes posturas, las respete y exprese su valoración con respeto en caso de estar en desacuerdo con alguna.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**
- **Propósito de la sesión:** Hoy aprenderán a identificar medios de transportes públicos y privados.

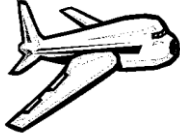
Título de la sesión:

MEDIOS DE TRANSPORTES

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
P.S	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN” <ul style="list-style-type: none"> • Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. • Participa activamente en actividades y conversaciones con otros niños. 	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 20 min
<ul style="list-style-type: none"> • MOTIVACIÓN. • Haciendo uso de la web (WhatsApp). Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. Realiza una oración. • Invita a los niños e incluye a sus padres para apoyarlos en la sesión de aprendizaje. • Presenta a los niños una adivinanza. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="margin: 0;">ADIVINA ADIVINANZA</p> <p style="margin: 0;">C NO SOY PÁJARO</p> <p style="margin: 0;">PERO PUEDO VOLAR</p> <p style="margin: 0;">LLEVANDO GENTE</p> <p style="margin: 0;">C DE UNO A OTRO LUGAR.</p>  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego pregunta a los niños para que expresen sus respuestas: • ¿De qué trato la adivinanza?, ¿A qué medio de transporte se refiere? ¿Cómo adivinaron? ¿Habrá otros medios de transportes? • Propósito de la sesión: Hoy aprenderán a identificar medios de transportes públicos y privados. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Conversa con los niños y niñas sobre las normas y reflexionen si las tienen presentes y si están cumpliéndolas. Elijan una para seguirla en la sesión Online Se recuerda que durante la sesión deben escuchar atentamente la explicación de la docente. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min
<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reunidos en grupo vía online. Esta sesión la vas a iniciar a través de un juego llamado “LOTERÍA DE SONIDOS” Antes de iniciar el juego debes preparar diferentes sonidos de medios de transportes. • Invita a sus padres, hermanos o familia para apoyar en el juego a los niños Recuérdales los acuerdos antes de empezar a jugar. Juguemos respetando las reglas. • Inicia el juego emitiendo el primer sonido, por ejemplo: sonido de una moto, • Los niños adivinan de que medio de transporte es el sonido pídeles que lo hagan de forma ordenada. • Inicia el juego emitiendo el primer sonido, por ejemplo: sonido de un avión, • Los niños adivinan de que medio de transporte es el sonido pídeles que lo hagan de forma ordenada. • Luego emite el segundo sonido, por ejemplo: sonido de un barco. • Los niños adivinan de que medio de transporte es el sonido pídeles que lo hagan de forma ordenada. • Luego emite el segundo sonido, por ejemplo: sonido de una ambulancia. • Los niños adivinan de que medio de transporte es el sonido pídeles que lo hagan de forma ordenada • Repite el juego con otros sonidos de diferentes sonidos de medios de transportes. • Cuando terminen de jugar conversa sobre lo sucedido en el juego Puedes ayudarte en el diálogo con las siguientes preguntas: ¿Qué sonidos escucharon? ¿Cómo suena el barco? ¿Cuál era un medio de transporte acuático?, ¿Cuál era un medio de transporte aéreo?, ¿En los sonidos identificados había algún medio de transporte terrestre?, • ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN. • Vía Online (WhatsApp). Observan imágenes de diferentes medios de transportes públicos, privados, de carga y comentan • Investigan sobre los medios de transportes. • Comentan sobre lo investigado. • Sistematizan usando organizadores visuales. • Observan un grupo de medios de transportes y señalan los transportes terrestres. • Señalan los medios de transporte aéreos. • Clasifican los medios de transportes. • Observan ilustraciones proporcionadas por la docente y analizan la información sobre las normas de respeto al trasladarse en un servicio público. • Observan las normas de seguridad vial para prevenir accidentes. • Expresan sus ideas, sugerencias y sentimientos. • Comparan sus ilustraciones de los medios de transportes que más les gustó. • TOMA DE DECISIONES REFLEXIÓN. • Observan ilustraciones proporcionadas por la docente y analizan la información sobre las normas de respeto al trasladarse en un servicio público. • Reflexiona sobre sus aprendizajes a través de preguntas. • ¿Cómo se han sentido en la sesión? • ¿Les gusto el juego de los sonidos? • ¿Cómo fue nuestra participación?. • La docente adjunta el archivo de la actividad vía (WhatsApp). Sobre el tema trabajado. 	
Cierre	Tiempo aproximado: 10 min

12								
13								
14								
15								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**

Propósito de la sesión: “Hoy reconocen y describen los fenómenos de la naturaleza.

Título de la sesión:

FENÓMENOS NATURALES QUE SE OBSERVAN EN LA COMUNIDAD

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
PS.	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE” <ul style="list-style-type: none"> • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica situaciones que involucran a todos los miembros del aula dentro o fuera de la escuela. • Hace pequeños favores a otros niños. 	Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 15 min
Motivación. <ul style="list-style-type: none"> • Reunidos en grupo vía online. Saluda a los niños y niñas y dales la bienvenida. Observan, comentan y reflexionan sobre la imagen de un temblor. <div style="text-align: center;">  </div>	

Saberes previos. ¿Qué observan en la imagen?, ¿Qué desastre natural es el que se observa?, ¿Cómo son los sismos?, ¿Qué desastres hay en su comunidad?

- Comenta que esta sesión tratará sobre los fenómenos de la naturaleza.
- **Comunica el propósito de la sesión:** “Hoy reconocen y describen los fenómenos de la naturaleza.
- Se recuerda las normas de clases anteriormente acordadas.

Desarrollo

Tiempo aproximado: 60 min

PROBLEMATIZACIÓN.

- Vía online invita a los niños padres, familiares para participar juntos del juego llamado “**CUENTA LA HISTORIA**”
- Luego invita a los niños que puedan traer todas las fotos que sean necesarias de la familia para realizar el juego.
 - Indícales que deben ponerlos sobre una mesa con ayuda de tus padres una sobre otra, pero sin que se vean las imágenes como lo harías con una baraja o naipes.
 - Después, cada jugador debe tomar una fotografía y contar al menos diez datos o historia de su personaje.
 - Si no lo logra, no obtiene el respectivo punto.
 - Si no lo logra, no obtiene el respectivo punto. Gana quien narre las historias de más miembros de la familia
- Asegúrate de incluir cuestiones como los pasatiempos, gustos, anécdotas o habilidades de los familiares.
- Después de terminar el juego comparte vía online un modelo de una línea de tiempo.

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

- Luego de haber visto la línea de tiempo y los momentos especiales en una familia, entrega a cada estudiante una copia del modelo de línea de tiempo que preparaste e indica que deberán dibujar en ella cuatro momentos importantes de la vida de su familia antes de que ellos nacieran.
Oriéntalos para que lleguen a la conclusión de que cada uno tiene una historia muy particular personal y familiar, que se inicia desde que sus padres se conocen.
- Ayúdalos mencionando algunos momentos que podrían considerar, por ejemplo: cuando se conocieron sus padres, cuando se casaron, cuando sus mamás estuvieron gestando, cuando nació un hermano o una hermana mayor, etc
- Concluido el trabajo, pide que cada uno muestre su línea de tiempo para que sus compañeros puedan apreciar.
- Comenta con los niños y las niñas sobre las costumbres y tradiciones. Señala que muchas de ellas provienen de nuestros padres o abuelos, y que se transmiten de generación en generación.

TOMA DE DECISIONES REFLEXIÓN.

- Dialoga con los estudiantes sobre la importancia de la línea de tiempo para conocer los momentos que ocurren en la historia, en este caso, la de sus familias.
- Pide que se comprometan a conocer un poco más de su familia y averiguar algunas historias y momentos especiales de ella.
- ¿les gustó la sesión?, ¿cómo se han sentido?, ¿todos pudieron participar?; ¿han conocido un poco más de su historia personal y familiar?, ¿cómo lo lograron?

Cierre

Tiempo aproximado: 15 min

- **Valoración del aprendizaje.** ¿les gustó la sesión?, ¿cómo se han sentido?, ¿todos pudieron participar?; ¿han conocido un poco más de su historia personal y familiar?, ¿cómo lo lograron?
Finaliza la sesión planteando otras interrogantes: ¿qué aprendieron hoy?, ¿por qué es importante conocer nuestra historia y saber de dónde son nuestros padres?
- **Tarea a trabajar en casa:**
- Pide a los estudiantes que, con ayuda de sus padres u otros familiares, dibujen una acción que realizan en el día y otra que realizan en la noche.
- Motívalos a conversar con sus padres o sus abuelos sobre los momentos más importantes de su historia familiar

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**

Propósito de la sesión: Hoy vamos a conocer cuáles son los derechos del niño.

Título de la sesión:

CONOCEMOS NUESTROS DERECHOS

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
PS.	<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica situaciones que involucran a todos los miembros del aula dentro o fuera de la escuela. • Hace pequeños favores a otros niños. 	<p>Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.</p>

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 15 min
<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reunidos en grupo vía online. Saluda a los niños y padres de familia dales una cordial bienvenida. • Invitamos a los niños a escuchar el cuento “El Niño Gigante” (Anexo N°1) • Con ayuda de láminas narramos el cuento. Preguntamos ¿Qué era el niño del cuento? ¿Por qué lo pusieron a trabajar? ¿Cómo se sentía el niño? ¿Quiénes lo ayudaron? ¿Estaba bien lo que los adultos hicieron con el niño, por qué? ¿Qué comprendieron los adultos? • Conflicto: Preguntamos ¿Conocen cuáles son sus derechos? • Propósito de la sesión: Hoy vamos a conocer cuáles son los derechos del niño. • Recojo de saberes Previos: 	

- Preguntamos ¿Qué son los derechos? ¿Cuáles conoces? ¿Quién debe hacer cumplir estos derechos? ¿Por qué los niños tendrán derechos? ¿Cuáles son estos derechos?
- Se recuerda las normas de clases anteriormente acordadas.

Desarrollo

Tiempo aproximado: 60 min

PROBLEMATIZACIÓN.

- Vía online invita a los niños padres, familiares para participar juntos del juego llamado “**Estoy de acuerdo o estoy en desacuerdo**” Indica la forma del juego en el (Anexo N°2)
- Después de terminar el juego vía online. Realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué te pareció el juego?
- ¿Por qué respondieron en desacuerdo? ¿Por qué respondieron de acuerdo? ¿Quieren conocer más sobre sus derechos?

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

- Colocamos en una parte visible tarjetas con dibujos que den una pista de cada uno de los derechos.
- Vía online forman grupos de 5 y a cada uno se le consigna dos tarjetas.
- Decimos que cada grupo debe reconocer a qué derecho se refiere cada dibujo.
- Damos un tiempo para que dialoguen y saquen sus conclusiones.
- Nos reunimos en asamblea y comentamos acerca de lo que creen que significa cada dibujo.
- Explicamos con láminas relacionándolas con las tarjetas para confirmar o incrementar la información que ya tienen los niños.
- Dialogamos sobre la importancia de estos recordando cada niño debe dibujar un recuerdo (puede ser agradable o desagradable). A continuación, entre todos los niños, deben debatir para reconocer qué derechos se han respetado en ese dibujo y cuáles no.

Reconozcamos los derechos y su revés

- La docente debe exponer cada uno de los derechos con un ejemplo: Tarjetas, Láminas.
- ¡CONOCEMOS NUESTROS DERECHOS!
- derechos que protegen la vida de todos los niños del mundo.

TOMA DE DECISIONES REFLEXIÓN.

- Dialoga con los estudiantes sobre la importancia de los derechos de los niños
- **Recuento de lo Aprendido:**
- Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció lo aprendido.
- ¿les gustó la sesión?, ¿cómo se han sentido?, ¿todos pudieron participar?, ¿han conocido un poco más de sus derechos?, ¿cómo lo lograron?

Cierre

Tiempo aproximado: 15 min

- **Valoración del aprendizaje.** ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesitó? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?
- Motívalos a conversar con sus padres sobre los derechos de los niños.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.

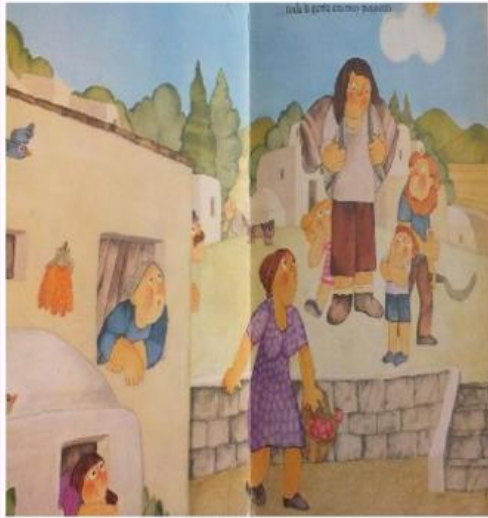
Educa y aprende (2020). *Estoy de acuerdo o estoy en desacuerdo.*

<https://educayaprende.com/derechos-y-deberes-de-los-ninos/>

ANEXO N°1

EL NIÑO GIGANTE

Un día llegó un niño a un pueblo que le pareció un poco especial... toda la gente era muy pequeña.



IVAN HERNANDEZ

El niño tenía mucha hambre y le dieron de comer.



Como el niño no encontró a sus padres en aquel pueblo, dio las gracias por la comida y ya se iba a marchar para seguir buscando, cuando le dijeron que lo que había comido costaba mucho dinero y que tendría que pagar por ello. Pero el dinero que tenía el niño no valía para pagar en aquel pueblo.



Le dijeron que tendría que trabajar para pagarles su comida. El niño contestó que él no sabía trabajar porque era un niño. Le contestaron que era demasiado grande para ser niño y que podía trabajar mejor que nadie porque era un gigante.



ANEXO N°2

¿Estoy de acuerdo o estoy en desacuerdo?

Este juego consiste en enunciar las siguientes afirmaciones a las que los niños deberán responder (De forma oral) si están de acuerdo o no (y porqué) con dicha frase.

- Prefiero callar lo que pienso para no hacer “*el ridículo*” en público
- Todos los niños deben jugar al fútbol mientras las niñas juegan a las muñecas
- Los ricos merecen un trato privilegiado porque tienen más dinero que los pobres
- Los pobres no merecen educación igualitaria
- La maestra manda a sus alumnos y mi papá manda a mi mamá

Sin lugar a dudas, estas preguntas (y algunas que se pueden agregar según cada caso) traerán un gran debate entre los niños quienes, por cierto, aprenderán acerca de lo que “*es correcto*” y lo que “*no lo es*” en sociedad.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa:**
- **Directora:**
- **Docente:**
- **Edad:**
- **Propósito de la sesión:** “Hoy vamos a elegir un nombre para nuestro grupo de trabajo y para nuestra aula virtual”.

Título de la sesión:

ELEGIMOS UN NOMBRE PARA NUESTRO GRUPO DE TRABAJO Y AULA VIRTUAL

Propósitos de aprendizaje y de aprendizajes:

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
PS.	<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte actividades con sus compañeros respetando sus diferencias y tratándolos con amabilidad y respeto. • Delibera sobre asuntos de interés común que se generan durante la convivencia diaria en clase, para proponer y reflexionar acerca de las normas de convivencia y responsabilidades. 	<p>Escucha atentamente, hace preguntas y participa en un diálogo y/o conversación expresando sus experiencias con vocabulario adecuado y opinando como hablante y oyente.</p>

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio	Tiempo aproximado: 15 min
<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reunidos en grupo vía online. Saluda a los niños y padres de familia dales una cordial bienvenida. • Invitamos a los niños y padres de familia a participar del siguiente juego. <p>Juego: lo que me gusta y no me gusta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica que llevarán a cabo un juego para identificar algunas de sus características personales. • Recuerda junto con ellos las normas que establecieron en la primera sesión, ya que las usarán para este juego. Escríbelas o muestra el cartel que realizaron en esa ocasión. • Con ayuda de sus padres pide que los niños tracen una línea en el piso e indica a los niños y familiares que se ubiquen sobre ella para formar una columna. El área al lado de la línea será el espacio designado con “Lo que me gusta”. • Explica que al decir una consigna, los estudiantes irán de un salto al espacio que representa lo que les gusta, si fuera el caso. Por ejemplo: cuando menciones “dibujar”, los estudiantes a los que les guste dibujar saltarán al espacio que dice “Lo que me gusta”. Si esta actividad no les atrae, deben quedarse parados en la línea. • Prepara consignas relacionadas con actividades que son necesarias en un equipo de trabajo: dibujar y pintar, conversar, leer y escribir, contar y calcular, escuchar, hacer un proyecto, entre otras que consideres oportunas para conformar un equipo de trabajo. 	

- Al finalizar el juego, dialoga con los estudiantes a partir de las siguientes interrogantes: ¿cuáles fueron las actividades que a la mayoría les gustaba?, ¿hemos descubierto las cosas que nos gustan y las que no nos gustan?, ¿a todos nos gusta lo mismo?, ¿consideran que esta información puede ser útil para formar los grupos?, ¿por qué piensan eso?
- Explica que a partir del conocimiento de sus gustos y preferencias, formularán posibles nombres para sus equipos de trabajo y aula.
- **Se comunica el propósito de la sesión:** “Hoy vamos a elegir un nombre para nuestros grupos de trabajo y para nuestra aula virtual”.
- para ello tendremos en cuenta la opinión de todos los miembros del grupo, quienes se pondrán de acuerdo.
- Se recuerda las normas de clases virtuales anteriormente trabajadas.

Desarrollo

Tiempo aproximado: 60 min

PROBLEMATIZACIÓN.

- Canta la siguiente canción llamada “Caminando por el bosque”
- Luego lee a los estudiantes para que sepan qué dice y se comparte la melodía. Al cantar se puede variar el “nombre”, por el de cada uno de los estudiantes del aula.

“Caminando por el bosque”

(Canción)

Caminando por el bosque una amiga me encontré como
no sabía su nombre “.....”
le llamé.
¡Oh! “.....que buena que eres tú, con tu linda sonrisita y lo
amigable que eres tú.

- Al finalizarla canción se pregunta:
- ¿Escucharon esta canción alguna vez?, ¿Qué les pareció?, ¿De qué trata esta canción?
- Se escucha las respuestas de los niños y las niñas. Registramos sus respuestas en un papelote.
- Realiza las siguientes preguntas:

¿Por qué será importante llamarnos por nuestros nombres? ¿Por qué será importante que nuestro grupo de trabajo y aula virtual tengan un nombre?

El docente comenta que juntos descubriremos las respuestas a estas interrogantes.

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

A través de la técnica de la lluvia de ideas se pregunta a los niños y las niñas:

¿Qué sentiste al escuchar que te cantaban y llamaban por tu nombre?, ¿Se logró cantar a cada uno de los miembros de la clase?, ¿cómo te sientes de ser parte del grupo clase? Se rescata uno o dos comentarios a partir de la lluvia de ideas las que anotaremos.

Para promover la reflexión se organiza a los estudiantes con ayuda de sus familiares a formar grupos de tres integrantes

Se les dice que dialoguen a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué le gusta a cada miembro de su grupo?
- ¿Tienen gustos o preferencias parecidos?, ¿cuáles?
- ¿Todos los grupos pueden tener gustos parecidos?, ¿esto les perjudica o beneficia como grupo?
- Indica que dibujen aquello en que se parecen como grupo.
- Se les dice que al finalizar presentarán al grupo de clase el dibujo que los representa.
- Organizamos para que puedan compartir vía online los dibujos que representa a cada grupo.
- Se genera un ambiente de confianza en la presentación de sus dibujos, presentando a cada grupo con fuertes palmas.
- Se motiva felicitándolos por su trabajo.
- Se realiza un museo vía online con los dibujos de cada grupo en un lugar visible.
- Se menciona que lo presentado en sus dibujos es lo que les gusta a los miembros de su grupo, es decir, lo que les caracteriza, aquello que los hace un grupo único. Se puede decir, por ejemplo: en el grupo de “X” niño les agrada ser amigos, al grupo de la niña “C” les agrada hacer dibujos.

TOMA DE DECISIONES REFLEXIÓN.

- Formulamos preguntas ¿Creen que nuestra aula virtual debería tener un nombre? ¿Cuál podría ser?

- Se explica a los niños y las niñas que para tener un nombre del salón primero vamos a identificar las características que tenemos como grupo, cuáles son nuestras cosas positivas, nuestras fortalezas.
- Se coloca un papelote y anotamos las características que tienen como salón que van diciendo los niños y las niñas.
- El docente escribe claramente, con letra grande, mayúscula y usando el mismo color de plumón.
- Relee la hoja con las características que han señalado y preguntamos si no quieren agregar alguna otra
- Leemos con ayuda de tus padres las características anotadas, se indica que cada grupo presente una propuesta de nombre del aula a partir de las características identificadas en el grupo clase.
- Leemos con ayuda de tus padres todos los nombres propuestos y promovemos el diálogo a partir de las preguntas: ¿Con cuál de las propuestas de nombres para el aula nos sentimos identificados?, ¿qué queremos decir con este nombre?
¿Cómo haremos para elegir el nombre de nuestra aula?
- Escuchamos sus respuestas y propuestas para elegir el nombre (si es votación a mano alzada, se registra el conteo para que el proceso sea transparente).
- Finalizada la elección del nombre del aula virtual, se comenta que el nombre elegido contribuye a una mejor convivencia entre todos los niños y niñas.
- ¿Qué aprendieron en esta sesión?, ¿qué dificultades tuvieron?, ¿cómo fue tu participación?, ¿cómo han hecho para obtener el nombre del salón? y ¿para el nombre de sus grupos?, ¿por qué será importante que el grupo y el aula tengan nombre?

Cierre**Tiempo aproximado: 15 min**

- **Valoración del aprendizaje.** ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?

