



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE
LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL
TRIUNFO, TUMBES, 2021**

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

AUTORA

JUMBO QUINTANILLA, MARIA GABRIELA

ORCID: 0000-0002-0664-5120

ASESOR

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

CHIMBOTE – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Jumbo Quintanilla, Maria Gabriela

ORCID: 0000-0002-0664-5120

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

ASESOR

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

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

JURADO

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Palomino Infante Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

Taboada Marin Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela
Presidente

Dra. Palomino Infante Jeaneth Magali
Miembro

Mgtr. Taboada Marin Hilda Milagros
Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo
Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por las facilidades brindadas, por su desprendimiento y compromiso con la actividad investigativa. A mi asesor de tesis, quien me oriento y guio para la conclusión del presente trabajo de investigación.

Agradezco también a la Institución Educativa El Triunfo- Tumbes 2019, por el apoyo que me brindaron para realizar esta investigación.

Asimismo, agradezco al director, docentes, estudiantes y padres de familia de la institución ya mencionada, por su disposición y apoyo para el desarrollo de la investigación en el campo de la educación.

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme llegar a este gran momento y darme la fortaleza para salir adelante cada día, a pesar de las adversidades. A mis padres por mostrarme su apoyo y amor incondicional todo el tiempo.

A mis familiares.

A mis padres y hermanos por ser mi aliento, mi fortaleza, mi apoyo para poder continuar mi carrera universitaria, por su cariño y amor incondicional para realizarme profesionalmente.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA.....	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE DE CONTENIDO	vi
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS	viii
GRÁFICOS.....	viii
TABLAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	5
2.1. Antecedentes	5
2.2. Bases teóricas de la investigación	13
2.2.1. Juego didáctico.....	13
2.2.1.1. Definición del juego didáctico.....	13
2.2.1.2. Teorías del juego didáctico.....	14
2.2.1.3. Características del juego didáctico	15
2.2.1.4. Clasificación del juego didáctico.....	15
2.2.1.5. Estrategias del juego didáctico	16
2.2.1.6. Importancia del juego didáctico	17
2.2.1.7. Elementos del juego didáctico	18
2.2.1.8. Funciones del juego didáctico	18
2.2.1.9. Dimensiones del juego didáctico	20
2.2.2. Habilidades sociales.....	21
2.2.2.1. Definición de las habilidades sociales	21
2.2.2.2. Enfoques de las habilidades sociales	22

2.2.2.3. Teorías de las habilidades sociales	23
2.2.2.4. Características de las habilidades sociales.....	24
2.2.2.5. Importancia de las habilidades sociales.....	24
2.2.2.6. Dimensiones de las habilidades sociales	25
2.2.3. Relación entre juego didáctico y habilidad social.....	26
III. HIPÓTESIS	28
IV. METODOLOGÍA	29
4.1. Diseño de la investigación.....	29
4.2. Población y muestra	30
4.3. Definición y operacionalización de las variables	33
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	34
4.5. Plan de análisis	36
4.6. Matriz de consistencia	37
4.7. Principios éticos.....	38
V. RESULTADOS	39
5.1. Resultados	39
5.2. Análisis de resultados	47
VI. CONCLUSIONES.....	56
VII. RECOMENDACIONES	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXOS.....	65
Instrumento de recolección de datos	65
Evidencias de validación de Instrumento.....	66
Evidencias de trámite de recolección de datos	69
Formato de consentimiento informado.....	70
Pantallazos de la tabulación de los datos.....	71
Sesiones de aprendizaje.....	73

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

GRÁFICOS

Figura 1. <i>Nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas (pre -test)</i>	40
Figura 2. <i>Sesiones aplicadas en la investigación</i>	42
Figura 3. <i>Nivel de desarrollo de las habilidades sociales (post- test)</i>	44
Figura 4. <i>Comparación entre el pre test y post test</i>	45

TABLAS

Tabla 1. <i>Población institución educativa el Triunfo- Tumbes, 2021</i>	30
Tabla 2. <i>Muestra de niños y niñas</i>	31
Tabla 3. <i>Matriz de operacionalización de las variables</i>	33
Tabla 4. <i>Validez del instrumento por los jueces</i>	35
Tabla 5. <i>Resultados de Alfa de Cronbach</i>	35
Tabla 6. <i>Matriz de consistencia</i>	37
Tabla 7. <i>Nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas (pre -test)</i>	39
Tabla 8. <i>Puntajes de las sesiones aplicadas en la investigación</i>	41
Tabla 9. <i>Nivel de desarrollo de las habilidades sociales (post -test)</i>	43
Tabla 10. <i>Comparación de los resultados entre el pre test y post test</i>	45
Tabla 11. <i>Rangos</i>	46
Tabla 12. <i>Estadísticos de prueba</i>	47

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se planteó en base de la observación de una deficiencia en las habilidades sociales en los niños de nivel inicial, como objetivo general: determinar la aplicación de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021. Además de ello, emplea una metodología de tipo cuantitativa, nivel experimental, diseño pre experimental, la población de estudio estuvo conformada por una muestra de 18 niños del nivel inicial, la técnica e instrumento utilizados para la recolección de datos fue la observación y la lista de cotejo validada por juicio de expertos con un nivel de confiabilidad del 0.945. Los padres suscribieron el consentimiento informado, para la contrastación de hipótesis se utilizó la prueba estadística no paramétrica de wilcoxon, después de realizar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia es de 0,01 el cual es menor que 0,05 ($p < 0,01$). Los resultados obtenidos fueron que en el nivel inicio (C) se evidencia un cambio significativo del 44% y en el nivel de logro destacado (AD) hay una diferencia notable del 50%. Finalmente, se concluye que los resultados permiten afirmar que hay una diferencia significativa entre los resultados del pre y post test, y esta mejora se debe al uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años.

Palabras clave: Cognitiva, emocional, habilidades avanzadas, habilidades sociales, juegos didácticos.

ABSTRACT

The present research work was proposed based on the observation of a deficiency in social skills in children of initial level, as a general objective: to determine the application of didactic games in the development of social skills in children of 5 years of age. the educational institution the Triunfo, Tumbes, 2021. In addition to this, it uses a quantitative methodology, experimental level, pre-experimental design, the study population consisted of a sample of 18 children from the initial level, the technique and instrument used to data collection was observation and the checklist validated by expert judgment with a reliability level of 0.945. The parents signed the informed consent, for the verification of hypotheses the wilcoxon non-parametric statistical test was used, after performing the statistical test it was observed that the level of significance is 0.01 which is less than 0.05 ($p < 0.01$). The results obtained were that at the beginning level (C) there is evidence of a significant change of 44% and at the level of outstanding achievement (AD) there is a notable difference of 50%. Finally, it is concluded that the results allow us to affirm that there is a significant difference between the results of the pre and post test, and this improvement is due to the use of educational games in the development of social skills in 5-year-old children.

Keywords: Cognitive, emotional, advanced skills, social skills, educational games.

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada: juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021. Por medio de los juegos didácticos se busca fortalecer las habilidades sociales en los niños, ya que es muy importante en su desarrollo evolutivo, el cual permite que se relacione con los demás y que estructure el entorno en el que vive. Durante el desarrollo de aprendizaje en la institución educativa, se pudo observar una deficiencia en sus habilidades sociales en los niños, ya que tienen poca participación y socialización, lo que provoca su bajo rendimiento académico tanto como el emocional, debido a que carecían de una adecuada motivación.

El papel del docente en la actualidad es lograr el desarrollo óptimo e integral de los estudiantes, es por ello que el desarrollo de las habilidades sociales de los niños es de suma importancia en la actualidad, debido al aumento de patrones de conducta, problemas de indiferencia, relaciones mutuas a través de una convivencia adecuada y pacífica. El niño debe fortalecer su relación con la sociedad, que le permita desarrollar su independencia y autonomía, por ello el desarrollo de habilidades sociales es de primordial importancia en los primeros años escolares, para averiguar la actividad que asegure su convivencia en sociedad.

Según Gil (2020) nos dice que la habilidad social son grupos de conductas realizada por el sujeto, los problemas sociales y medios de comunicación, originan notablemente el aprendizaje integral de los infantes, la cual produce comportamiento y conductas que se diferencia del compañerismo, practica de valores y solidaridad, por otro lado, impulsa la independencia de los niños, afectando notablemente el crecimiento

formativo el cual muestra un comportamiento específico como beneficio de obtener habilidades interpersonales que le permite de cierto modo experimentar relaciones sociales de forma efectiva con los demás, generando un resultado significativo.

A partir de la problemática se formuló la siguiente interrogante: ¿De qué manera los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021?

La presente investigación se planteó como objetivo general: determinar la aplicación de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021, y como objetivos específicos: identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 5 años, a través del pre test, diseñar y aplicar los juegos didácticos como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años, evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años, mediante el post test, comparar los resultados del pre y post prueba alcanzado en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años.

Así mismo, la investigación se justifica desde el punto de vista teórico, en el marco de una veracidad sociocultural precisa, es necesario aplicar información válida y confiable sobre la difusión de juegos didácticos en el desarrollo de habilidades sociales. Desde el punto de vista metodológico, la investigación realizada sienta un precedente fundamental basado en el análisis de la investigación aplicada en el nivel primario en un ambiente educativo con herramientas confiables y válidas para el proceso de recolección de datos. Desde el punto de vista práctico, los resultados obtenidos en este estudio pueden ser trasladados a diferentes centros educativos, por lo que se propone una estrategia de

gestión institucional que se base en el aprendizaje que promueva el desarrollo académico y apoye al docente con una formación adecuada.

Así mismo, se planteó la hipótesis: la aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Se utilizó una metodología de tipo cuantitativa, nivel experimental, con diseño pre experimental, la población estuvo conformada por 66 niños y una muestra de 18 niños de nivel inicial, la técnica de muestreo es no probabilístico por conveniencia, se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo validada por juicio de expertos, con un nivel de confiabilidad del 0.945. Los padres suscribieron el consentimiento informado, se consideró los siguientes principios éticos, libre participación y derecho a estar informado, la protección a las personas, beneficencia no maleficencia.

Los resultados más importantes de la presente investigación determinaron que al comparar el pre test y post test, se observó que el nivel inicio (C) se evidencia un cambio significativo del 44% y en nivel de logro destacado (AD) hay una diferencia notable del 50%. Se concluye, que la mayor proporción de niños de 5 años se encuentran en el nivel de logro destacado (AD), los resultados afirman que hay una diferencia significativa entre los resultados del pre y post test y esta mejora se debe al uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales.

La conclusión más importante se observó mediante el post test donde el 50 % de los niños obtuvieron un nivel de logro destacado porque al momento de realizar un juego

que se le dificultad el niño, pide ayuda cuando lo necesita, resuelve conflictos de manera pacífica, lo menos relevante fue que el 11% de los niños alcanzaron un nivel en proceso porque están mostrando mejora en el desarrollo de las habilidades sociales producto de la aplicación de las sesiones de aprendizaje sobre los juegos didácticos.

Así mismo, la recomendación más importante desde el punto de vista práctico, es que el juego didáctico sea considerado en el proyecto curricular de la institución educativa El Triunfo, de tal manera que los docentes los apliquen como una innovación pedagógica que posibilite el desarrollo emocional, social, cognitivo y motor. De igual manera, se recomienda a los padres a participar en las actividades de sus hijos y aprender a desarrollar sus habilidades sociales.

El informe se realizó en VI capítulos: capítulo I. Introducción; capítulo II. Revisión de la literatura contiene: antecedentes, bases teóricas; capítulo III. Hipótesis; capítulo IV. Metodología contiene; tipo, nivel y diseño de investigación, población y muestra, definición y operacionalización de las variables e indicadores, técnicas e instrumento de recolección de información, plan de análisis, matriz de consistencia, principios éticos; capítulo V. Resultados contiene; resultados, análisis de resultados; capítulo VI. Conclusiones contiene; conclusiones, recomendaciones y finalmente se complementa con los aspectos complementarios, referencias bibliográficas, anexos.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional

Aguirre (2019) en su investigación titulada: habilidades sociales y su influencia en las relaciones interpersonales en los alumnos, presenta como objetivo general: Plantear un programa de actividades JAHSO en la autoría de Gloria B. Carrillo que contribuya a fortalecer las habilidades sociales en los alumnos de 6to grado de educación básica de la escuela Fiscal Cuarto Centenario”en el periodo lectivo 2017-2018. Además de ello, emplea una metodología, científico-social, descriptivo con enfoque cuanti- cualitativo, la muestra estuvo conformado por 20 estudiantes la técnica implementada fue guía de observación y como instrumento la entrevista. Los resultados hallados muestran que el 100%, el 66% indicaron que pocas veces utilizan las habilidades sociales avanzadas, el 17% alguna vez utilizo las habilidades sociales avanzadas, y el 17% a menudo utiliza las habilidades sociales. Finalmente, se llegó a la conclusión que finalizado el proceso de intervención en las habilidades sociales y relaciones interpersonales permite la mejoría de los alumnos en la escuela con respuesta adecuada de comunicación y disciplina.

Chile & Molina (2017) tesis titulada: análisis de los hábitos para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años. Cuyo objetivo fue, analizar los de los hábitos para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Unidad Educativa, San José La Salle. El diseño fue cuantitativo, nivel descriptivo, tipo experimental, la muestra estuvo conformado por 93 niños

y niñas, la técnica implementada fue la ficha de observación y como instrumento la encuesta. Los resultados hallados muestran que el 45% de los niños inician a comer cuando se sientan a la mesa, mientras el 37% siempre inicia a comer cuando se sienta, un 17% lo hace algunas veces y el 1% rara vez. Concluye que, la mayoría de los niños y niñas todavía se encuentran en proceso de desarrollar sus habilidades sociales, puesto que los porcentajes muestran mayor desarrollo en componente de comunicación y cooperación.

Chuiza (2019) tesis titulada: el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial. Cuyo objetivo fue, determinar la influencia de los Juegos simbólicos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, provincia de Chimborazo, año lectivo 2018-2019. El diseño fue cuantitativo, nivel descriptivo, alcance cuasi- experimental, la muestra estuvo conformado por 40 niños y niñas, la técnica implementada fue la observación y como instrumento, prueba de valoración. Los resultados hallados indican que en el grupo control previamente el 55% de los niños no sonríen cuando personas les hablan y posterior indicaron un 50% de indicios de no expresar respuestas sociales acorde a su grupo etario. Concluye que, mediante la aplicación del estudio se conoció que la población contaba con un desarrollo de las habilidades sociales por debajo a lo esperado según su grupo etario manifestando dificultades para establecer relaciones con iguales.

González (2017) en su investigación, titulada: influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas, presenta como objetivo general: determinar la influencia del juego como eje central para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas del Grado Pre-Jardín del Centro Desarrollo Infantil Popular- Villavicencio. Además de ello, emplea una metodología, diseño fue cuantitativo, nivel descriptivo, alcance cuasi-experimental, la muestra estuvo conformado por 21 niños y niñas, la técnica implementada fue la observación y como instrumento la encuesta. Los resultados hallados muestran que el 57 % de los padres de familia juegan con sus hijos, mientras que un 33 % de la población analizada juegan de dos a tres veces por semana influyendo en esta el tiempo. Finalmente, se llegó a la conclusión que el juego si puede fortalecer las habilidades sociales en los niños y niñas es de vital importancia incentivar a los niños y niñas en sus primeros años de vida y que mejor manera que hacerlo de una manera agradable y placentera para ellos como lo es el juego.

2.1.2. Nacional

Araujo (2018) en su investigación, titulada: juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 4 años de edad, presenta como objetivo general: determinar de qué manera los juegos cooperativos posibilitan el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la institución educativa inicial N° 201 de Rayan –Yauya, 2017. Además de ello, emplea una metodología, de tipo cuantitativa, nivel investigación pre experimental, la muestra estuvo conformado por 15 niños y

niñas, la técnica implementada fue la observación estructurada y como instrumento la escala de estimación de habilidades sociales. Los resultados hallados muestran que el 67% de niños y niñas se ubican en el nivel en Inicio y el 33% se ubican en el nivel en Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 7% se ubica en el nivel en proceso; el 60% se ubica en el nivel logro alcanzado y el 33% se ubica en el nivel logro destacado. Finalmente, se llegó a la conclusión que queda demostrado que el compromiso en los juegos cooperativos como estrategia influyen de manera significativa en la mejora de las habilidades de resolución de problemas en niños de 4 años de edad.

Berdiales (2019) tesis titulada: los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de nivel inicial. Cuyo objetivo fue, determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho. El diseño fue pre experimental, tipo cuantitativo, nivel explicativo, la muestra estuvo conformado por 20 niños y niñas, la técnica implementada fue la observación y como instrumento encuesta. Los resultados hallados indican que el 53,3% de a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, alcanzaron un nivel moderado en la variable juegos didácticos, un 33,3% consiguieron un nivel alto y un 13,3% obtuvieron un nivel bajo. Concluye que, existe relación entre los juegos Didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños.

Cerna (2019) tesis titulada: desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de nivel inicial. Cuyo objetivo fue, determinar las características del desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de las instituciones

educativas del Distrito de Chacas, Provincia de Asunción, Región Áncash en el año 2019. La investigación fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental, la población de investigación estuvo conformado por 59 estudiantes, la técnica implicada fue la observación y como instrumento se utilizó la lista de cotejo. Los resultados hallados nos indica que el 5% se encuentran en el nivel de logro, el 68% en el nivel de proceso y el 27% se encuentra en inicio. Concluye que, el nivel de logro es simbolizado por un bajo porcentaje de la muestra, el nivel proceso está representado por un mayor porcentaje de la muestra, mientras que el nivel inicio se encuentran representado en intermedio, dando a conocer que todavía no alcanzan el nivel de desarrollo de las habilidades sociales.

Cotrina (2019) tesis titulada: el juego didáctico en niños de 3 y 4 años de la I.E.P". Cuyo objetivo fue, describir como realizan el juego didáctico los niños de 3 y 4 años de la I. E. N°1381 del A. H. Néstor Martos Garrido. La investigación fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental, la muestra estuvo conformada por 19 niños y niñas, la técnica implementada fue la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados encontrados nos indican que un 49.71% si realiza el juego didáctico y un 50.29% requiere de atención. Concluye que los estudiantes no realizan el juego didáctico adecuadamente o siguen las secuencias hacia el objetivo de enseñanza aprendizaje y esto se ve reflejado en los juegos de reglas y los juegos de construcción donde se aprecia que los estudiantes no se desenvuelvan de manera afectiva y efectiva, ya que presentan diferentes formas de comportamientos muchos de ellos que no ayudan a lograr el desarrollo pertinente de los juegos.

Chavieri (2017) en su investigación titulada: juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo, presenta como objetivo general: determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Además de ello, emplea una metodología, de tipo cuantitativo, nivel descriptivo correlacional, la muestra estuvo conformado por 91 niños y niñas, la técnica implementada fue una guía de observación y como instrumento un cuestionario. Los resultados hallados muestran que el 13.2% realiza juegos cooperativos en un nivel inadecuado, el 13.2% en un nivel poco adecuado y el 73.6 % lo realiza en un nivel adecuado. Finalmente, se llegó a la conclusión que existe relación significativa entre la participación y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la institución educativa Inicial Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.

Fernández & Montoya (2018) en su investigación titulada: desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 a 5 años, presenta como objetivo general: describir el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 3 a 5 años, según la percepción de los padres de familia de una I.E de Chiclayo. Además de ello, emplea una metodología, de diseño no experimental, tipo cuantitativo, nivel descriptivo simple, la muestra estuvo conformada por 20 estudiantes, la técnica implementada fue la de gabinete y de campo y como instrumento la encuesta. Los resultados hallados nos indica que el 62, 5 % de niños están en un nivel medio de desarrollo de las habilidades sociales y el 37, 5 % de niños se encuentran en un nivel bajo. Finalmente, se llegó a la conclusión que ningún niño ha logrado un nivel de desarrollo alto, por lo que hay necesidad de proponer y

aplicar algunas estrategias educativas para contribuir al desarrollo de habilidades sociales básicas.

Huamán (2020) tesis titulada: juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial. Cuyo objetivo fue, desarrollar juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 1371 A.H. Túpac Amaru II Etapa Piura, 2018. El diseño fue pre experimental, tipo cuantitativo, nivel explicativo, la muestra estuvo conformado por 17 estudiantes, la técnica implementada fue la observación directa y como instrumento guía de observación. Los resultados encontrados nos indican que tenían un déficit notablemente en cuanto a su motricidad gruesa que estaban en inicio el 70.60%, en proceso 17.70%, en inicio 11.70% y en logro el 82.40%. Concluye que los niños, obtuvieron resultados significativos de esta manera se puede evidenciar que a través del juego didáctico mejora la motricidad gruesa.

Milla (2018) en su investigación titulada: los juegos cooperativos como estrategia en la mejora de habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria, presenta como objetivo general: determinar el nivel de mejora de las habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco. 2017. Además de ello, emplea una metodología, de tipo cuantitativo, diseño pre experimental, la muestra estuvo conformado por 20 estudiantes, la técnica implementada fue la observación y como instrumento la encuesta. Los resultados hallados muestran que el 78,19 % de los estudiantes obtuvieron en las habilidades sociales, demostrando un

crecimiento del 53,33 %. Finalmente, se llegó a la conclusión que aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos cooperativos es efectiva para la mejora de las habilidades sociales.

Montalvo (2019) tesis titulada: habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa. Cuyo objetivo fue, identificar el nivel de habilidades sociales en los niños del nivel inicial de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho. Desde el aspecto metodológico, el tipo de investigación es básica, descriptiva, no experimental de corte transversal, la muestra estuvo conformada por 58 niños y niñas, la técnica implementada fue el Test de Habilidades de Interacción Social de Shadia Abugattas y Maklouf. Los resultados hallados indican que el 78,3% de la muestra de la institución educativa de San de Lurigancho tiene un nivel medio o regular de habilidades sociales, el 20% tiene un nivel bajo de habilidades sociales, y un 1,7 % un nivel alto en habilidades sociales. Concluye que, el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la muestra estudiada, revela que la mayoría alcanza un nivel de desarrollo regular.

Pérez (2019) tesis titulada: juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años. Cuyo objetivo fue, determinar la relación de juegos didácticos con el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-1 de Esccana, distrito Chilcas, San Miguel 2018. El nivel fue cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional, la muestra estuvo conformado por 20 niños y niñas, la técnica implementada fue la ficha de observación y como instrumento la lista de

cotejo. Los resultados encontrados nos indican que la hipótesis general fue el Tau_b de Kendall, arrojando el coeficiente de correlación 0.911. Concluye que los juegos didácticos se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juego didáctico

2.2.1.1. Definición del juego didáctico

Chacón (2008) nos dice que los juegos didácticos son una estrategia que se puede utilizar en todos los niveles y modalidades educativas, pero los docentes generalmente no reconocen sus múltiples beneficios y, por lo tanto, rara vez los utilizan. Los juegos con finalidades educativas suponen la simbolización o apropiación lógica abstracta de lo vivido para la consecución de las finalidades educativas del currículo, e incluyen momentos de acción pre-reflexiva para la consecución de las finalidades educativas del currículo, configurados como un juego reglado. Apropiación por parte de los jugadores de contenidos cuyo desarrollo fomenta la creatividad.

López y Vallejo (2002) nos dicen que, en los juegos didácticos los niños manifiestan alteraciones lógico-psicológicas en el pensamiento y el aprendizaje. Cuando se enfrentan a un objetivo difícil y tienen motivaciones específicas para lograrlo, regularmente se encuentran con problemas en el camino, lo que lleva a situaciones problemáticas.

Calvo y Hernández (2012) manifiestan que los juegos didácticos como estrategia permite el desarrollo de las habilidades sociales, de forma integral para el aprendizaje, fomentando destrezas cognitivas, emocionales, sociales, motoras, convirtiéndose de esta manera en una herramienta fundamental en el desarrollo del niño, en experiencias vividas tanto en nivel social, como a nivel personal y familiar.

El juego didáctico es significativo que fomenta a los niños a seguir normas de disciplina y dirección, motivando la conducta con adecuada decisión y nivel de independencia, ya que el niño aprende y explora su creatividad, experimentando distintas situaciones de su alrededor, el juego compromete el reforzamiento del aprendizaje. (Bautista y López, 2002)

2.2.1.2. Teorías del juego didáctico

Según Montiel (2008) en la teoría de Vygotsky, el juego es una actividad desafiante para el niño, por ello, es importante incluirlo en sus tareas diarias, logrando así desarrollar sus habilidades emocionales y estructuras cognitivas, teniendo en cuenta los procedimientos adecuados para que el niño pueda interactuar con los demás.

Piaget se interesó en cómo se construye el conocimiento a lo largo de las etapas de formación y desarrollo del individuo, señalando que los niños aprenden de diferentes formas a través de procesos de adaptación y asimilación. La adaptación significa el cambio en el esquema mental, el cambio en el sujeto que responde a las demandas del ambiente, y la asimilación es la forma en que nos

encontramos con los estímulos externos, es el cambio en el ambiente debido al comportamiento individual. Estos procesos trabajan juntos para reconstruir el aprendizaje, dando como resultado un equilibrio que gobierna las relaciones entre procesos. (Viego, 2016)

2.2.1.3. Características del juego didáctico

Malajovich y Akoschky (2000) afirman que, la aplicación de los juegos didácticos, se implementan para aumentar las habilidades sociales de los niños y fortalecer el conocimiento logrado en aula, estimulando sus emociones, produciendo la necesidad de tomar decisiones motivadas por el interés del mismo, encontrando una manera divertida y agradable de estar en contacto con la sociedad.

Según Torres y Torres (2007) los juegos didácticos, tienen como características estimular la atención de los niños, motivando el interés y disposición sobre las tareas, áreas curriculares, tomar o adoptar decisiones en el momento que la vida lo requiere, produciendo esa capacidad por el trabajo colaborativo, adaptando a lo largo del proceso de enseñanza- aprendizaje; ayudándolos a liberar las capacidades creativas que tienen los niños.

2.2.1.4. Clasificación del juego didáctico

Existen diferentes clasificaciones de juego, que se enfocan de acorde a las edades de los niños, analizando facilitar una base eficaz en la educación, según Chacón (2008) manifiesta que, para Piaget la clasificación del juego es de acuerdo al crecimiento del niño.

a) Juegos simbólicos

Los niños obtienen habilidades para reunir la experiencia que tiene con los símbolos, inician a los 2 a 6 años, recordando imágenes que suceden. Los juegos simbólicos abarcan el ciclo pre- operacional, esta etapa es la que los niños imitan situaciones, objetos y personajes, que suelen ser reales o imaginarios. (Chacón, 2008)

b) Juego de reglas

Inicia a partir de los 4 y 5 años de la etapa educativa, es donde empieza a presentarse los primeros juegos de reglas, comienza a darse cuenta que es competir, cooperación y disciplina. (Chacón, 2008)

c) Juegos de construcción

El juego de construcción aparece en los primeros años de vida, ubicado en el período sensoriomotor, considerando su enfoque de manera sencilla. Este juego se desarrolla a lo largo de los años, a partir de los 3 años aproximadamente, se apilan objetos, se construyen simbólicamente, como castillos, puentes, etc., hechos de materiales que los niños pueden manipular y nos ayudan en su aprendizaje, el descubrimiento y la construcción encienden la imaginación y la creatividad. (Chacón, 2008)

2.2.1.5. Estrategias del juego didáctico

Parra (2003) nos dice que las estrategias en los juegos didácticos integran procesos voluntarios que orientan a la acción a seguir, obteniendo determinados logros de aprendizaje. Estas estrategias son utilizadas por los docentes, lo cual son

basadas a su experiencia, estimulando la observación, buscando soluciones para despertar el interés del niño.

Fernández (2005) manifiesta que el juego didáctico son estrategias que se aplican al aprendizaje del niño, son formas de motivarlos a la hora de realizar una actividad, es por ello que deben ser empleadas y establecidas por el docente, ya que se pueden aplicar al aprendizaje significativo del niño, desarrollan habilidades y destrezas.

2.2.1.6. Importancia del juego didáctico

López y Vallejo (2002) manifiesta que, los juegos didácticos son importantes, ya que ayuda en el aprendizaje de los estudiantes, este método permite que se desarrolle diferentes áreas sociales, físicas, cognitivas y emocionales comprendiendo actitudes sociales que implica responsabilidad, comunicación, respeto y creatividad. El juego didáctico desarrolla y requiere actitudes constructivistas e indagatorias, tanto para los docentes que buscan generar conocimiento a la medida de los estilos de aprendizaje de los alumnos, como para los alumnos que buscan aprender de forma amena.

El juego es fundamental para los niños en especial en sus primeros años, porque les ayuda a aprender y conocerse a sí mismos, ayudando a reflejar su emoción, manifestando satisfacción a través del juego. Mediante el juego los niños desarrollan su creatividad e imaginación, sin esos aspectos no podría experimentar o explorar sus habilidades. (Mondeja, 2009)

2.2.1.7. Elementos del juego didáctico

García (2007) nos dice que, en este tipo de juegos, se acopla la palabra del docente, el método visual, la acción del estudiante con materiales, piezas, juguetes, etc. de tal manera que el docente orienta la atención del estudiante, logrando ampliar sus experiencias y precisar sus ideas. En el juego didáctico se define tres elementos:

- a) **Objetivo didáctico.** - El objetivo se propone en relación a los conocimientos y formas de comportamientos que hay que precisar, es aquel que determina el juego y su contenido, logrando que los niños desarrollen la destreza de relacionar los objetos diferentes.
- b) **Acciones lúdicas.** – Son acciones que se deben presentar lúdicamente y, si están ausentes no es un juego, sino un ejercicio didáctico. Lo que caracteriza a la acción lúdica es la estimulación de actividades, haciendo grato el proceso de la enseñanza y teniendo la atención de los estudiantes.
- c) **Reglas del juego.** – Las reglas del juego son las que determinan como realizar las cosas, además brindan un modelo de como complementar las actividades previstas, integrando un elemento organizador del mismo.

2.2.1.8. Funciones del juego didáctico

Según Calero (2005) nos dice que el juego es una forma de invención y exploración. La situación afectiva que percibe el niño a través del juego, es donde

trasciende su imaginación, superando obstáculos que le permiten desarrollar sus habilidades. Otorgando al juego didáctico distintas funciones que son:

a) Favorecer el logro de competencias. - Con la adecuada utilización de los juegos como medio didáctico, permitiendo que los niños ejerciten capacidades al desarrollar las competencias que corresponden a las áreas curricular, basándose en la experimentación, manipulación y observación.

b) Motivar el aprendizaje. – El juego como recurso didáctico cumple esta función manteniendo la atención y despertando el interés, esto se genera cuando material es comprensible y atractivo al relacionarse con la experiencia previa del niño.

c) Presentar nueva información. – El juego como recurso didáctico orienta a los procesos de interpretación, análisis, reflexión y síntesis. Esto permite al niño desarrollar con esmero los procesos de deducción, observación y orden, etc.

d) Ayudar a la construcción de conocimientos. – Mediante el aprendizaje significativo se utilizan actividades en la que el juego como un recurso didáctico, puede contribuir con la construcción del conocimiento del niño.

e) Propiciar la aplicación de lo aprendido. – Aplicando lo aprendido, se podrá ayudar en la resolución de conflictos, a través de procedimientos, guías de trabajo, preguntas, ejercicios, etc.

f) Facilitar la comprobación de resultados del aprendizaje. – A medida que se vaya presentando los elementos que promueven la autoevaluación es necesario implementar procedimientos que faciliten la coevaluación, ya que con ello se

explica aspectos que no han sido entendidos y la comprensión de un tema específico.

2.2.1.9. Dimensiones del juego didáctico

Los juegos didácticos están vinculados con las 4 dimensiones básicas, que se han comprobado en el desarrollo infantil: psicomotora, social, emocional y cognitiva. (Bañeres et. al., 2008)

a) Dimensión psicomotora

A través del juego los niños desarrollan su habilidad motora, lo cual es importante incluirlo en la educación, permitiendo que desarrolle experiencia incorporando movimientos nuevos, produciendo sensaciones en su propio cuerpo. Los niños de preescolar se encuentran en una etapa que necesitan tener autoridad de su cuerpo, con estos tipos de juegos motor que existen los niños se entretienen y divierten. Tenemos algunos juegos para desarrollar las habilidades motoras, como lanzar la pelota, saltar en un pie, jalar la soga, columpiarse, correr, etc. . (Bañeres et. al., 2008)

b) Dimensión social

Como dice Bañeres et. al (2008) que el juego, es una técnica importante que un niño necesita para comenzar a comunicarse con los demás. Cuando un niño interactúa con los demás, aprende a comprender comportamientos deseables que debemos respetar, acoger, compartir, mientras aprende a no mostrar comportamientos indeseables como atacar o no hacer lo que quiere. El juego adopta la inteligencia del entorno y de uno mismo, así como de los respectivos

individuos. También dice que el juego es un mecanismo común a nivel social que ayuda a relacionarse con otras personas. Procurar conocer y respetar las normas, facilitar la integración social, estimular la comunicación, fomentar la cooperación.

c) Dimensión emocional.

El juego es esencialmente actividades que crean motivación, placer y satisfacción. Brinda al niño la oportunidad de aprender a calmar la ansiedad que genera conflictos en la vida cotidiana, a través del juego se motiva, gana confianza en sí mismo, expresa sus sentimientos y ayuda a aumentar su autoestima. (Bañeres et. al., 2008)

d) Dimensión cognitiva

El juego simbólico y manipulable permite la actividad intelectual de los niños, promueve el desarrollo del pensamiento, desarrolla representaciones mentales, desarrolla habilidades motoras propias y procesa a través de la práctica repetida. (Bañeres et. al., 2008)

2.2.2. Habilidades sociales

2.2.2.1. Definición de las habilidades sociales

En la actualidad se han propuesto varios conceptos sobre la habilidad social sin conseguir una solución de lo que es un comportamiento comúnmente hábil. Hay autores que orientan de distintas formas, las cuales se pueden indicar:

Roca (2014) nos dice que, las habilidades sociales no son sólo el conjunto de conductas observables, sino también los pensamientos y sentimientos que nos

permite mantener relaciones interpersonales apropiadas y, a que los demás respeten nuestros derechos y no nos prohíban alcanzar nuestras metas, son patrones de conducta que nos permiten tratar a los demás de manera que se logre el mayor beneficio y el resultado menos negativo tanto a corto como a largo plazo. Las personas socialmente competentes persiguen sus propios intereses, pero también tienen en cuenta los intereses y sentimientos de los demás, y cuando surgen conflictos, intentan para encontrar las soluciones posibles más satisfactorias.

Según Del Prette y Del Prette (2008) afirman que las habilidades sociales son comportamientos sociales en el repertorio de una persona que contribuyen a su competencia social y promueven la eficacia de la comunicación con los demás. Las características más importantes de estos comportamientos son su multidimensionalidad, especificidad situacional y naturaleza aprendida. Este requisito de aprendizaje requiere la oportunidad de aumentar el conocimiento procedimental sobre cómo actuar en situaciones sociales y cómo responder a una amplia gama de requisitos profesionales. Cuando se aprende el comportamiento social, se puede cambiar.

2.2.2.2. Enfoques de las habilidades sociales

Un *enfoque salugénico* Lupano y Castro (2010) se refieren, al desarrollo de posibilidades, no sólo al énfasis en la enfermedad, complementando así el enfoque médico prevaleciente en la psicología del SXX. Esta perspectiva sigue un modelo continuo de desempeño humano, que considera la experiencia humana como un todo y coloca las buenas y malas experiencias en los extremos del

continuo. Al mismo tiempo, la orientación salugénica de la sociología médica está fuertemente influenciada por el modelo salugénico, que considera la salud-enfermedad como extremos de un continuo en lugar de posiciones dicotómicas, y centra su investigación en factores que promueven el movimiento hacia los extremos.

En el *enfoque sociológico* Carrera (2015) menciona a la habilidad social como la formación cultural y el comportamiento social del niño, estableciendo que estas condiciones son variables, priorizando la actitud, así como la determinación de la capacidad cognitiva y creencias que se presentan en la familia.

2.2.2.3. Teorías de las habilidades sociales

Según Batista (2020) nos dice que, la habilidad social son destrezas sociales, disposiciones, demandas concretas para llevar a cabo eficientemente trabajos de clase interpersonal, comportamiento personal compleja poniéndose en evidencia, son por lo común calificadas como conducta interpersonal complicado, se emplea asimismo para determinar una posibilidad social, no son de carácter personal, sino una suma de conductas alcanzadas y asimiladas.

Según Álvarez y Bueno (2019) en la teoría de la inteligencia emocional, nos dicen que en las habilidades sociales existen dos tipos de inteligencia, por un lado, está la inteligencia intrapersonal y la inteligencia interpersonal. Esta última es la capacidad de identificar sentimientos, necesidades a través del autoanálisis y autoconocimiento, es decir, es un proceso personal e interno. La inteligencia interpersonal permite a las personas comunicarse fácilmente con los demás. Por lo tanto, te permite reconocer y responder con empatía a los sentimientos de otras

personas y resolver problemas en cualquier situación, es decir, es un proceso que requiere interacción con otras personas, marca la pauta de la importancia de las habilidades sociales.

2.2.2.4. Características de las habilidades sociales

Según Dewey (2014) considera que, la habilidad social es una propiedad del comportamiento más que del individuo, y es específica de la situación y del individuo, no del universo. Esto es característico del comportamiento socialmente competente y no es dañino. Se centra en el conocimiento individual de la libre elección de comportamiento, las habilidades sociales están ligada a la conducta moral del individuo, una de la característica es poder aprender en el entorno social.

García (2005), presenta a continuación las características de las habilidades sociales:

- **Conductual:** es aquel comportamiento referido a acciones precisas, así como moverse y hablar. Asimismo, los componentes paraverbales y no verbal.
- **Cognitivo:** establecido por el pensamiento, percepción, interpretación, auto lenguaje, atribución del concepto de las diferentes situaciones de interrelación social.
- **Fisiología:** son componentes emotivos y afectivos, así como; los correlativos psicológicos, los sentimientos, la ansiedad y las emociones, etc.

2.2.2.5. Importancia de las habilidades sociales

Rosario (2015) nos dice que el interés por desarrollar el incremento de habilidades sociales en los niños, es fundamental por los investigadores,

actualmente han evidenciado el interés de las competencias sociales para la aplicación en la vida adulta, como en la infancia. Que su autoestima emita y mejore conductas adecuadas y reflexivas frente a sus inconvenientes, que logre estar bien consigo mismo, a lo largo de la vida el ser humano por excelencia es un ser social que está sujeto a secuencias de relacionarse, se manifiesta el logro de hábitos que permiten socializar correctamente con el entorno social y familiar.

Según Ruiz (2017) nos dice que, se ha demostrado la importancia de las habilidades sociales en el éxito o fracaso de las personas en la sociedad; así como el efecto que crea en ellos un clima familiar-social suficiente desde la niñez, pues la familia es el primer grupo social con el que el individuo entra en contacto y a partir de ahí comienza a percibir adecuadamente hechos sociales cada vez más complejos y necesarios, tienen más conocimiento y control de sus emociones, expresar sentimientos lo suficiente como para proyectarse hacia una mejor calidad de vida. A lo largo de la vida, una persona adquiere habilidades que le permiten adaptarse tanto al medio físico como al social; sobre todo, la familia destaca entre aquellas habilidades que posibilitan la comunicación con otras.

2.2.2.6. Dimensiones de las habilidades sociales

Según Rivera (2008) de acuerdo a su clasificación, se presenta las siguientes dimensiones de habilidades sociales:

a) Dimensión habilidades básicas

Se basa en mantener, escuchar e iniciar una conversación, presentarse, agradecer, decir cumplidos y formular preguntas.

Las habilidades sociales básicas y complejas, que se apoyan de manera recíproca, de acuerdo a la primera, se deduce la segunda, en cada contexto o situación se utiliza diferentes habilidades, para memorizarlas se debe entender las técnicas básicas de la información eficiente. (Rivera, 2008)

b) Dimensión habilidades avanzadas

Se define habilidades sociales avanzadas, a relacionarse, desenvolverse y socializar con la sociedad, habilidad que desarrollan los individuos para interactuar adecuadamente en ambiente social, las cuales tenemos seguir instrucciones, disculparse, participar, pedir ayuda, etc. (Rivera, 2008)

c) Dimensión habilidades relacionadas a los sentimientos

Son habilidades que desarrollan las persona para socializar y comprender los sentimientos de los demás, enfrentar el enojo de otros, se refiere a la capacidad que tiene el sujeto para poder gestionar e identificar de forma razonable sus sentimientos, opiniones y emociones, etc. (Rivera, 2008)

d) Dimensión habilidades alternativas a la agresión

Son habilidades que tienen relación con el desarrollo de empatía, negociar, ayudar y compartir con a los demás, usar autocontrol en la oportunidad que se presente una situación de enojo. (Rivera, 2008)

2.2.3. Relación entre juego didáctico y habilidad social

Según Molina (2008) nos dice que las habilidades sociales son desarrolladas a través de distintas actividades, al mismo tiempo permite realizar

otras actividades para beneficiar a quienes las efectúan, siendo así el juego una de las actividades que se desarrollan las habilidades sociales, sobre todo si esto se relaciona a nivel educativo y familiar, ya que son los primeros representantes de socialización del niño.

Calvo y Hernández (2012) manifiestan que, a través del juego didáctico, son favorecidas distintas habilidades sociales, de esta forma las personas con incapacidad mental se ven beneficiadas al participar de los juegos, disfrutando de ellos. Los mismos autores nos dicen que el juego didáctico son actividades integrales que permiten trabajar en el desarrollo de los niños de modo diverso, aplicando al juego como un medio de estímulo, impulsando un proceso integral de las habilidades sociales. (p. 61)

III. HIPÓTESIS

Hipótesis general

La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Hipótesis estadística

Hi: La aplicación de los juegos didácticos influye en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Ho: La aplicación de los juegos didácticos no influye en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

En el presente estudio se utilizó un tipo de investigación cuantitativa, según, Baptista, Fernández y Hernández (2014) nos indican que la investigación cuantitativa considera, que el conocimiento debe ser objetivo, y que este se genera a partir de un proceso deductivo en el que, a través de la medición numérica y el análisis estadístico inferencial, se prueban hipótesis previamente formuladas.

4.1.2. Nivel de Investigación

Basándome en Samperi (2011) he utilizado el nivel de investigación experimental, que consiste en manipular una variable experimental no comprobada, bajo condiciones estrictamente controladas. Su objetivo es describir de qué modo y porque causa se produce o puede producirse un fenómeno. Busca predecir el futuro, elaborar pronósticos que una vez confirmados, se convierten en leyes y generalizaciones tendentes a incrementar el cúmulo de conocimientos pedagógicos y el mejoramiento de la acción educativa.

4.1.3. Diseño de Investigación

En la presente investigación se utilizó un diseño de investigación pre experimental, según, Baptista, Fernández y Hernández (2014) nos indica que establecerá la estrategia o plan para constatar el resultado del estudio de la investigación, si el diseño es aplicado adecuadamente, el resultado final de estudio

dispondrá de gran importancia, eso da a entender que se deberá ser cuidadoso al seleccionar un diseño

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Baptista, Fernández y Hernández (2014) consideran que población o universo es el conjunto de todas las observaciones posibles que caracterizan al objeto que se quiere medir.

En este caso la población, estuvo conformada por 66 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Tabla 1

Población institución educativa el Triunfo- Tumbes, 2021.

Institución educativa	Grado	Número de estudiantes	
		Hombres	Mujeres
El Triunfo	3Años	15	10
	4Años	13	10
	5Años	12	6

Fuente. Nómina de matrícula de la I.E. El Triunfo, 2021.

4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

Criterio de inclusión

La muestra estuvo integrada por 18 niños y niñas de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Arias, Villasís y Miranda (2016) consideran que, el criterio de inclusión determinara que son las características de los que integraran el universo de preferencia que permitan su acceso, y conformen el universo de estudio.

Criterio de exclusión

No conformaron la muestra los estudiantes de 3 y 4 años de las instituciones educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Los criterios de exclusión son las características que no deberán disponer la población de estudio para colaborar en la prueba. (Arias, Villasís y Miranda, 2016)

4.2.3. Muestra

La muestra de estudio fue determinada por el tipo no probabilístico, procedimiento intencional. Es la cual el investigador escogerá de acuerdo a su criterio propio, sin ninguna norma estadística. (Hernández, Fernández, y Baptista, 2017)

Por lo que, la muestra estuvo conformada por 18 niños y niñas de 05 años de edad, de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Tabla 2

Muestra de niños y niñas de la I.E El Triunfo.

Distrito	I.E	Edad	sexo	
			niños	niñas
Tumbes	El Triunfo	5 años	12	6
Total 18				

Fuente: Nomina de matrícula, 2021.

4.2.4. Técnica de muestreo

En el estudio de investigación fue utilizado el muestreo no probabilístico por conveniencia, porque solicite al director de la I.E El Triunfo, el aula de 5 años para realizar mi investigación.

Según Cortes & Iglesias (2004) nos indican que el muestreo no probabilístico, es una técnica de muestreo donde la muestra se basa en el juicio personal del investigador, quien puede decidir arbitraria o conscientemente qué elementos incluir en la muestra.

4.3. Definición y operacionalización de las variables

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	ESCALA DE MEDICIÓN
V.I Juegos didácticos	Chacón (2008) nos dice que los juegos didácticos son una estrategia que se puede utilizar en todos los niveles y modalidades educativas, pero los docentes generalmente no reconocen sus múltiples beneficios y, por lo tanto, rara vez los utilizan.	Los juegos didácticos son métodos que enseñan la importancia del conocimiento, lo que hace que los niños se interesen y formen parte de él, puesto que imparte temas de manera entretenida, involucrando a profesora, padres y la sociedad.	<ul style="list-style-type: none"> • Emocional • Social • Cognitiva • Psicomotora • Habilidades sociales básicas 	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación - Sentimientos - Convivencia - Interactuar - Pensamiento - Imaginación - Equilibrio - Movimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Busquemos la lata que suena y suena • Las ollitas • Encuentra tu pareja • Quítale la cola al gato bailarín • Pies inmóviles • La carrera de chapas • El lobo feroz • Construye la torre más alta • Cada uno a sus zapatos • La carrera de los animales 	<p>Ordinal</p> <p>Logro destacado</p> <p>Logro previsto</p> <p>En proceso</p> <p>En inicio</p>
V. D Habilidades Sociales	Las habilidades sociales no son sólo el conjunto de conductas observables, sino también los pensamientos y sentimientos que nos permite mantener relaciones interpersonales apropiadas y, a que los demás respeten nuestros derechos y no nos prohíban alcanzar nuestras metas, son patrones de conducta que nos permiten tratar a los demás de manera que se logre el mayor beneficio y el resultado menos negativo tanto a corto como a largo plazo. (Roca, 2014)	Se define como habilidades sociales como destrezas y capacidades sociales que nos facilita relacionarnos con los demás de manera correcta, expresando necesidades, deseos, opiniones, sentimientos en distintas situaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales avanzadas • Habilidades relacionadas a los sentimientos • Habilidades sociales alternativas a la agresión 	<ul style="list-style-type: none"> - Conversación - Agradecer - Socializar - Instrucciones - Sentimientos - Emociones - Empatía - Negociar 	<ul style="list-style-type: none"> Inicia una conversación Mantiene una conversación Agradece cuando lo ayudan Pide ayuda cuando lo necesita Se disculpa cuando corresponde Sigue instrucciones Conoce sus propios sentimientos Expresa sus sentimientos Resuelve sus miedos Comparte con los demás Llega a un acuerdo Resuelve conflictos de manera pacífica 	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos que fueron utilizados para la recolección de la información, se desarrollaron de acuerdo con las características y necesidades de cada variable. Así tenemos:

Observación: Fue utilizada esta técnica, durante la recolección de datos, para obtener información sobre el juego a través de una lista de cotejo, La observación es una de las técnicas cualitativas más utilizadas en etnografía, especialmente en el marco educativo, por su riqueza de información e impacto en la formación del estudiante a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje. (Cortés & Iglesia, 2014).

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Lista de cotejo: Es un instrumento de evaluación de competencias, versátil, el cual ayuda a evaluar cualquier tipo de conocimiento, preferentemente el aprendizaje. Esto está relacionado con saber cómo hacer algo y saber cómo será, es decir, para evaluar destrezas o habilidades para actuar, producto que especifica una lista de cualidades que debe tener el producto finalizado y la actitud del individuo hacia el desarrollo social. (Pérez, 2018)

4.4.2.1. Validez del Instrumento

Según Baptista, Fernández y Hernández (2014) afirman que, la validez es lo que se determina al relacionar la valoración resultante de la aplicación del instrumento con la puntuación lograda. El instrumento generó resultados

coherente y consistente, ya que se realizó por medio de Juicio de expertos. Se aplicó la lista de cotejo donde se evaluó los siguientes criterios; coherencia, redacción y esencialidad (ítem e ítems, opción de respuesta, indicador). A partir de las observaciones que se realizó, se mejoró la finalización de la versión del instrumento.

Tabla 4

Validez del instrumento por los jueces

Concordancia de expertos	fi	%
SI	3	100%
NO	0	0,00%
TOTAL	3	100%

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

Según Baptista, Fernández y Hernández (2014) consideran que, el instrumento consiste al grado en que la aplicación recurrente al mismo individuo genera resultados idénticos. Para determinar la confiabilidad del instrumento fue aplicada la prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach y la prueba piloto, aun conjunto de niños con similar característica a la muestra de investigación.

Tabla 5

Resultados de Alfa de Cronbach

Estadística de confiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elemento
0.945	18

Fuente: Recuperado del programa de Excel

4.5. Plan de análisis

Conforme con el aporte teórico el presente estudio detalló el proceso que se siguió en el desarrollo de recolección de datos, tomando el enfoque cuantitativo en el método experimental hipotético deductivo. En el entorno institucional su propósito básico será manifestar las leyes por la que se regirá el fenómeno educativo y elaborará teorías científicas que dirigirán las acciones educativas. (Baptista, Fernández y Hernández, 2014)

El estudio se ejecutó de acuerdo la aplicación instrumento de pre y post prueba para determinar la variable dependiente; habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I El Triunfo, Tumbes, 2021.

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva no paramétrica se utilizó el programa de SSPS y también se utilizó la estadística inferencial de la prueba de wilcoxon para inferir el comportamiento de la población que se estudió y obtuvo resultados de tipo general. Los datos obtenidos fueron codificados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 6

Matriz de consistencia

Título	Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.	¿De qué manera los juegos didácticos influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa el Triunfo, Tumbes, 2021?	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la aplicación de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021, a través del pre Test.</p> <p>Diseñar y aplicar los juegos didácticos como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.</p> <p>Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El triunfo, Tumbes, 2021, mediante el post test.</p> <p>Comparar los resultados del pre y post prueba alcanzado en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.</p>	<p>La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.</p>	<p>Tipo de estudio: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Experimental</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población: 66 niños de 3, 4 y 5 años</p> <p>Muestra: 18 niños de 5 años</p> <p>Variable 1: Juegos didácticos</p> <p>Variable 2: Habilidades sociales</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Análisis de la información: programa de SSPS, Wilcoxon, Excel.</p> <p>Principio ético: Protección a la persona, libre participación y derecho a estar informado, beneficencia no maleficencia.</p>

4.7. Principios éticos

La investigación se desarrolló, teniendo en cuenta el respeto y acatamiento por los principios éticos establecidos por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote en instructivo titulado Código de Ética para la Investigación (2019):

Protección a las personas. - Todos los niños y personas que intervinieron en el trabajo de investigación, fueron tratados con respeto teniendo en cuenta sus derechos fundamentales, la dignidad humana, la diversidad, su identidad, la privacidad y confidencialidad.

Libre participación y derecho a estar informado. – Las personas que participaron en la investigación accedieron al derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la misma, que desarrollaron o participaron, y tuvieron la libertad de elegir si participaban en ella por voluntad propia.

Beneficencia no maleficencia. – Fue aplicado en el sentido de evitar los daños psicológicos a los niños y niñas. Obligando al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Esta investigación se presenta de manera precisa para dar respuesta al objetivo general que busca determinar la aplicación de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

5.1.1 Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021, a través del pre Test.

Tabla 7

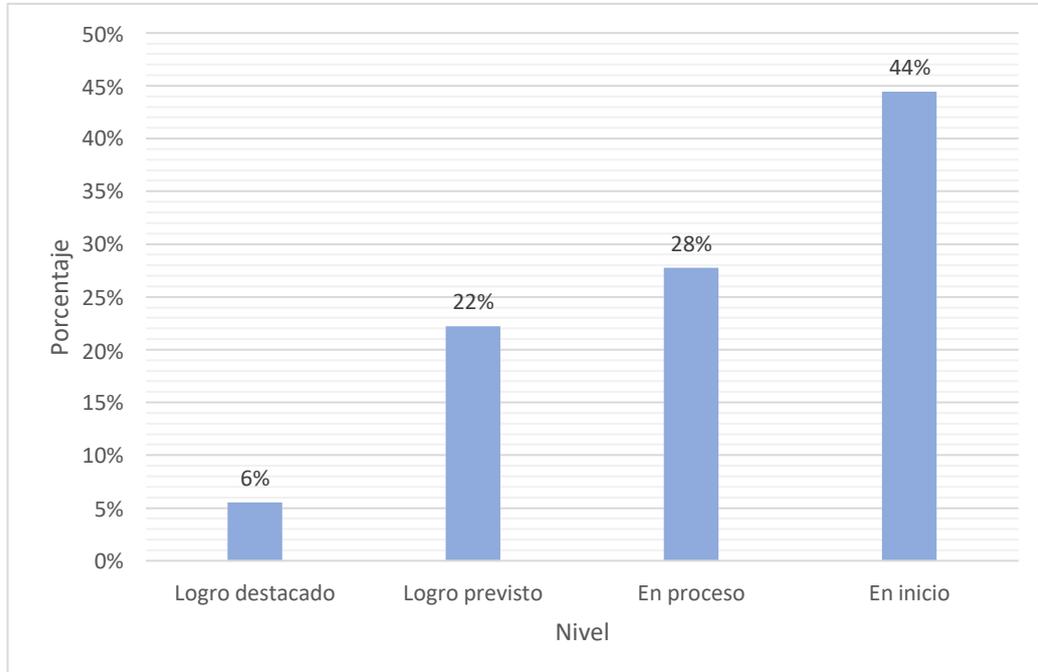
Nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 5 años (pre -test)

NIVEL	ni	%
Logro destacado	1	6%
Logro previsto	4	22%
En proceso	5	28%
En inicio	8	44%
Total	18	100%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 1

Nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 5 años (pre - test)



Fuente: Tabla 7

En la tabla 3 y figura 1, con la información recogida al aplicar el pre test a los niños de 5 años, se obtuvo los siguientes resultados: el 6% de los niños obtuvieron un nivel logro destacado (AD), el 22 % alcanzaron un nivel logro previsto (A), el 28 % de los estudiantes alcanzaron un nivel en proceso es decir (B) y 44 % de los estudiantes alcanzaron un nivel en inicio es decir (C). De acuerdo a los resultados se concluye que, la mayor proporción de niños de 5 años se encuentran en el nivel de inicio (C), en el desarrollo de las habilidades sociales básicas.

5.1.2 Diseñar y aplicar los juegos didácticos como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

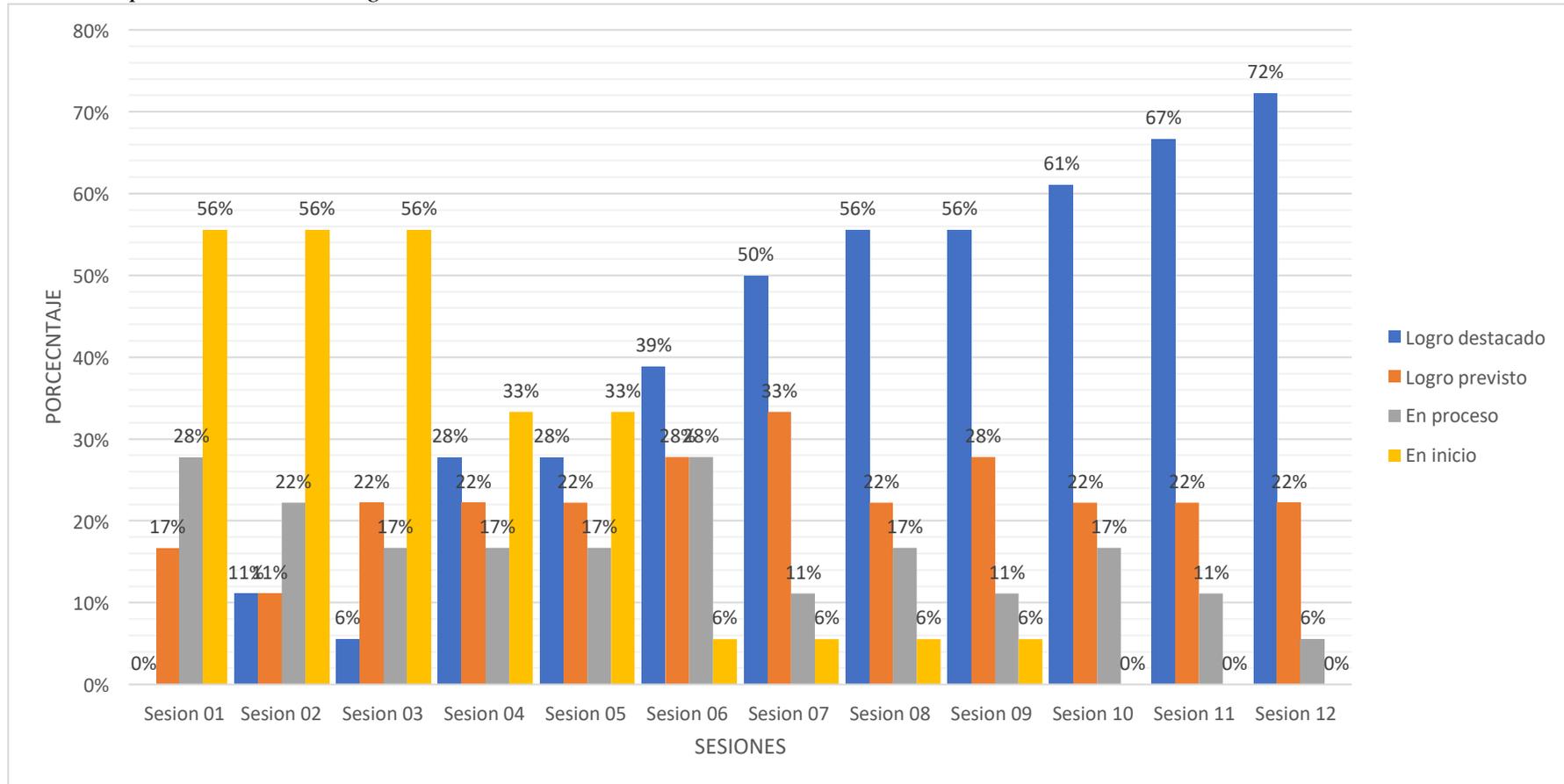
Tabla 8

Puntajes de las sesiones aplicadas en la investigación

Fuente: Lista de cotejo

Figura 2

Sesiones aplicadas en la investigación



Fuente: Tabla 8

En la tabla 4 y figura 2, los resultados de habilidades sociales al aplicar las sesiones de aprendizaje, determinan en la sesión 03, los resultados fueron: un 56% en el nivel inicio (C), esto quiere decir que los niños no están empleando las habilidades sociales. Mientras que la sesión 10, los resultados indican que existe una mejora en los niños satisfactorio en un 61% en nivel logro destacado (AD). En la décima primera sesión 11, nos indica que los niños alcanzaron una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales con un 67% en el nivel logro destacado (AD). De acuerdo a los resultados se concluye que, la mayor proporción de niños de 5 años se encuentran en el nivel logro destacado (AD) de desarrollo de las habilidades sociales.

5.1.3 Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El triunfo, Tumbes, 2021, mediante el post test.

Tabla 9

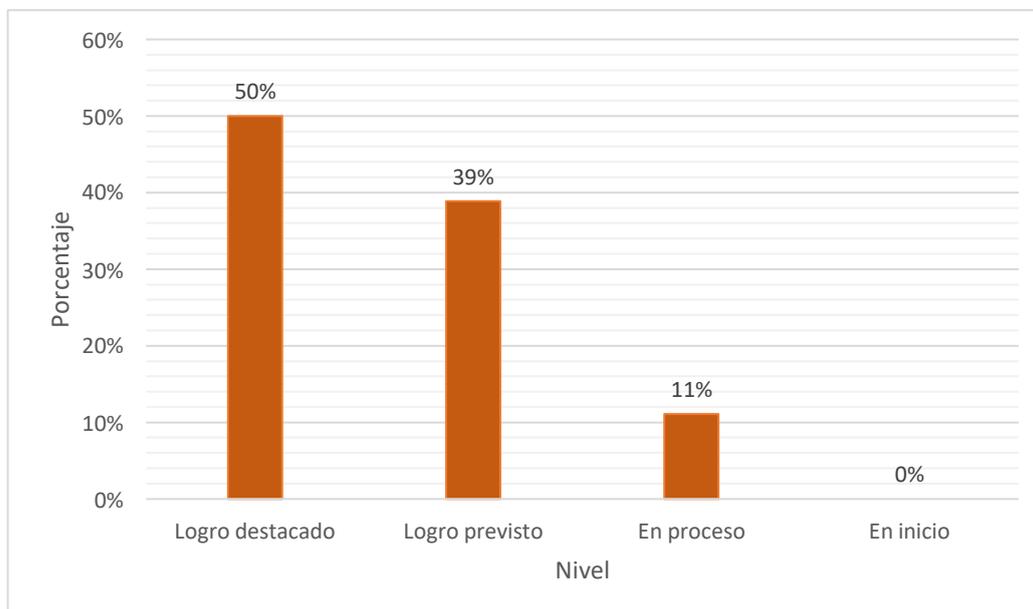
Nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años (post -test)

NIVEL	ni	%
Logro destacado	9	50%
Logro previsto	7	39%
En proceso	2	11%
En inicio	0	0%
Total	18	100%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 3

Nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años (post -test)



Fuente: Tabla 9

En la tabla 5 y figura 3, con la información recogida al aplicar el post test a los niños de 5 años, se obtuvo los siguientes resultados: el 50 % de los niños obtuvieron un nivel logro destacado (AD), el 39 % alcanzaron un nivel logro previsto (A), el 11% de los estudiantes alcanzaron un nivel en proceso (B) y 0 % de los estudiantes alcanzaron un nivel en inicio (C). De acuerdo a los resultados se concluye que, la mayor proporción de niños de 5 años se encuentran en el nivel de logro destacado (AD), mostrando mejora producto de la aplicación de las sesiones de aprendizajes sobre los juegos didácticos.

5.1.4 Comparar los resultados del pre y post prueba alcanzado en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Tabla 10

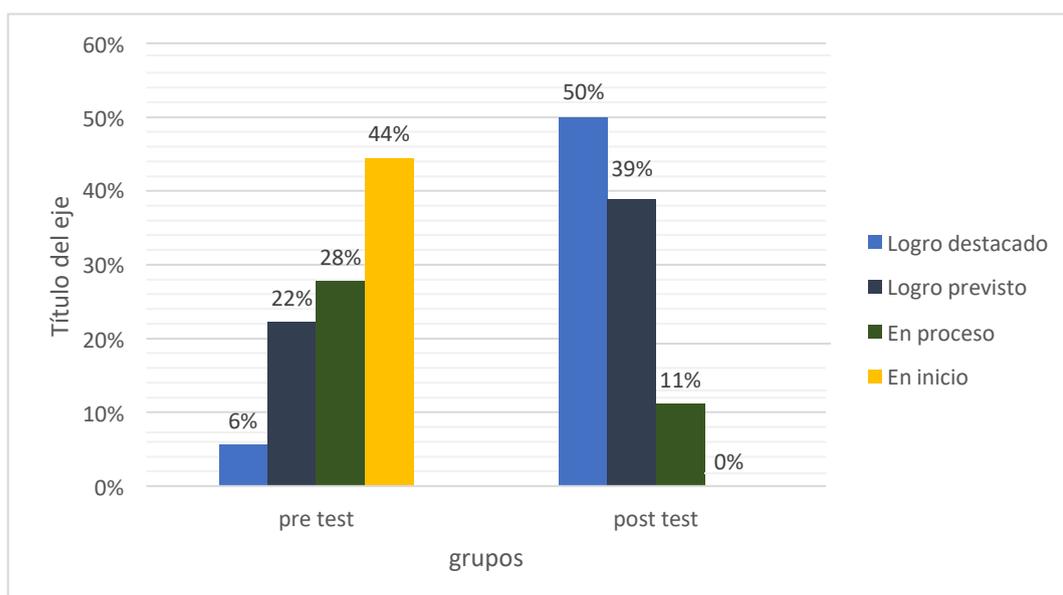
Comparación de los resultados entre el pre test y post test

NIVEL	pre test		post test	
	ni	%	ni	%
Logro destacado	1	6%	9	50%
Logro previsto	4	22%	7	39%
En proceso	5	28%	2	11%
En inicio	8	44%	0	0%
Total	18	100%	18	100%

Fuente: Lista de cotejo

Figura 4

Comparación entre el pre test y post test



Fuente: Tabla 10

En la tabla 6 y figura 4, al comparar el pre test y post test, observamos que el nivel inicio (C) se evidencia un cambio significativo del 44% y en nivel de logro destacado (AD) hay una diferencia notable del 50%. De acuerdo a los resultados se concluye, que la mayor proporción de niños de 5 años se encuentran en el nivel de logro destacado (AD), los resultados afirman que hay una diferencia significativa entre los resultados del pre y post test y esta mejora se debe al uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales.

5.1.5 Determinar la aplicación de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Contraste de hipótesis

Hipótesis: la aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Nivel de significancia: 0.05

Estadístico de Prueba: Prueba Wilcoxon

Tabla 11

Rangos

		<i>N</i>	<i>Rango promedio</i>	<i>Suma de rangos</i>
<i>POS TEST - PRE TEST</i>	<i>Rangos negativos</i>	<i>0^a</i>	<i>.00</i>	<i>.00</i>
	<i>Rangos positivos</i>	<i>7^b</i>	<i>4.00</i>	<i>28.00</i>
	<i>Empates</i>	<i>11^C</i>		
	<i>Total</i>	<i>18</i>		

- A. POS TEST < PRETEST
- B. POS TEST > PRE TEST
- C. POS TEST = PRETEST

Tabla 12

Estadísticos de prueba

	<i>POS TEST -PRE TEST</i>
<i>Z</i>	<i>-2.366^b</i>
<i>Sig. asintótica(bilateral)</i>	<i>.018</i>

- a) Prueba de Wilcoxon de los rangos consigno.
- b) Se basa en rangos negativos.

Como $p < 0.05$, por lo que rechazamos la hipótesis nula y concluimos que existe una diferencia clara y significativa entre los resultados del pretest y del posttest, en vista que se observó una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años al finalizar la implementación de 12 sesiones de los juegos didácticos. Por esta razón, se acepta la hipótesis del investigador: la aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

5.2. Análisis de resultados

5.2.1 Determinar la aplicación de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Para comprobar la hipótesis se utilizó una prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon con un nivel de significancia del 5% correspondiente a 0,05. Luego de realizar la prueba estadística se analizó un nivel de significación de 0,01 esto es menos de 0,05 ($p < 0,01$). Los resultados que se obtuvieron fueron del 44% en el nivel inicio (C) y una diferencia significativa del 50% en el nivel de logro destacado (AD). De los resultados podemos afirmar que existe una diferencia notable entre los resultados del pre y del post test, se atribuye a esta mejora al uso de juegos didácticos en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Estos resultados están relacionados con un estudio de Mero (2018), quien señaló que: son actividades participativas que te animan a conocer a otras personas y acercarte a la naturaleza; se trata de superar retos y obstáculos, no de superar a otros. Así mismo, Camacho (2020) señala que, es un comportamiento que les permite actuar en su mejor interés para protegerse sin miedo o agresión. Debe sentirse cómodo expresando sus sentimientos o ejerciendo sus derechos morales, con la investigación realizada por Martínez (2018) en su estudio titulado: los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de las habilidades sociales en educación inicial. Con un estudio de tipo cuantitativo, nivel de investigación descriptiva correlacional; una muestra de 96 niños y niñas de 5 años. Concluye: que las habilidades sociales se aprenden, pero no son innatas para las personas, fomentando la adquisición de estas habilidades sociales cuando se les ofrece a los niños actividades que los involucran en su propio aprendizaje y viven la experiencia, en lugar de solo escuchar a sus maestros.

Al comparar ambos estudios, se concluye que no coincidimos en el nivel de

estudio, ni en la muestra, pero si llegamos a la misma conclusión que los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo las habilidades sociales del niño.

Como señala Ortiz (2009 citado por Salazar, 2017), el uso de juegos didácticos puede mejorar las habilidades sociales de los niños, reforzar los conocimientos en el aula, estimular las emociones y mejorar la toma de decisiones. Interés en encontrar formas divertidas y atractivas de conectarse con la sociedad.

5.2.2 Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021, a través del pre test.

Con el hallazgo obtenido mediante la aplicación del pre test, se presentó el resultado más relevante, indicando que el 44% alcanzaron desarrollar el aprendizaje en un nivel de inicio (C), por lo que concluye que los investigados evidencian carencia en el desarrollo de sus habilidades sociales básicas, de tal modo que es necesario aplicar los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años.

Estos resultados se relacionan con el estudio de Camacho (2020) titulado: el juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años. Su metodología es de tipo descriptivo, técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Concluye que el juego cooperativo proporciona un espacio para que los estudiantes practiquen sus habilidades sociales y organizativas, y así mejorar la comunicación entre ellos. Del mismo modo, la crianza en el aula representa un medio alternativo para mejorar las habilidades sociales de los grupos de estudiantes al facilitar un ambiente apropiado en el aula para Gonzales (2017) en su estudio titulado:

influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas. Cuyo objetivo general fue: determinar la influencia del juego como eje central para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas del Grado Pre-Jardín del Centro Desarrollo Infantil Popular. La metodología de su investigación fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, cuasi- experimental, la muestra se conformó por 21 niños, la técnica fue la observación y su instrumento la encuesta. En los resultados encontrados muestra que el 57% de padres de familia juegan con sus hijos, y el 33% de la población investigada juegan de dos a tres veces por semana, lo que indica que esto afecta el tiempo. Se concluye que el juego puede reforzar las habilidades sociales de los niños, incentivarlos desde temprana edad es fundamental, y no hay mejor manera de hacerlo por ellos que de una manera divertida y entretenida.

Al comparar los resultados de ambos estudios concluye, que no tienen coincidencia porque hemos trabajado con distinta técnica y el mismo instrumento, pero no se llegó a la misma conclusión al aplicar el pre test, ya que los niños mostraron poca deficiencia en su desarrollo de habilidades sociales.

Como señala Goldstein (2002 citado por Pacheco, 2009) las habilidades sociales básicas son el conjunto de conductas que permiten a un niño funcionar eficazmente en situaciones sociales, resolver conflictos y estableciendo relaciones correctas con los demás.

5.2.3 Diseñar y aplicar los juegos didácticos como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

En base a los resultados de desarrollo de habilidades sociales obtenidos al aplicar las sesiones de aprendizaje, establecen que en la tercera sesión se encontró un 56% en el nivel de inicio (C), esto significa que los niños no están aplicando sus habilidades sociales. Mientras tanto, la décima sesión resultó en una mejora satisfactoria del 61% en el nivel de logro destacado (AD). En la décima primera sesión, mostró que el 67% de los niños se encuentran en el nivel de logro destacado (AD), alcanzando una mejora en el desarrollo de habilidades sociales. De este resultado se concluye que, el mayor porcentaje de niños de 5 años se encuentra en el nivel de logro destacado (AD) en el desarrollo de habilidades sociales.

Camacho (2020) afirma que, una de las características del juego cooperativo es que su juego se organiza de forma que los grupos de participantes se distribuyan funciones y roles para conseguir un objetivo a alcanzar. Del mismo modo, Sanz (2019) nos dice que, el sistema educativo es el segundo eslabón que posibilita y potencia el desarrollo de ciertas habilidades sociales avanzadas y complejas; tiene que adaptarse a las nuevas normas, a las nuevas oportunidades en relación con los adultos y con los niños de su edad y menores; comprobados con la investigación de Araujo (2018) titulada: juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 4 años de edad en la institución educativa inicial N° 201 de Rayán, Yauya, 2018, en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Se empleó una metodología de estudio cuantitativo, nivel pre experimental, una muestra de 15 niños, se aplicó la técnica de la observación y como instrumento la escala de estimación. Concluye que, los juegos cooperativos influyen significativamente en los niños en la mejora de las habilidades sociales de resolución de conflictos.

Al comparar los resultados de ambos estudios, llegamos a la conclusión que coincidimos en el tipo de investigación y en el resultado de la aplicación de sesiones indicando que existe mejora en el desarrollo de las habilidades sociales.

Como señala Calvo y Hernández (2012), el juego didáctico como estrategia posibilita el desarrollo de habilidades sociales de manera esencial para promover el aprendizaje, las habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motrices, y así potenciar la vida social y social, en ambas experiencias se convierte en una herramienta importante en el desarrollo infantil, tanto a nivel individual como familiar.

5.2.4 Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El triunfo, Tumbes, 2021, mediante el post test.

Con los resultados hallados al aplicar el post test a los niños de 5 años, se observaron los siguientes resultados, el 50% estuvo en un nivel de logro destacado (AD), el 39% lograron un nivel de logro previsto(A), el 11% de los niños estuvieron en un nivel de proceso (B) y el 0% alcanzaron un nivel en inicio (C). De los resultados podemos concluir que los niños muestran mejoría como resultado de aplicar la sesión de aprendizaje de juego didáctico.

Estos resultados se relacionan con el estudio de San Martín (2019) nos dice que, se trata de sugerencias encaminadas a reducir las manifestaciones de agresión en los juegos fomentando la concienciación, la colaboración, la comunicación y una actitud solidaria. Hace que sea más fácil conocer a otras personas y acercarse a la naturaleza. Busca la participación de todos busca excede la meta colectiva. Del mismo modo, Herrera (2018) afirma que, es un conjunto de elementos emitidos por una

persona en las relaciones interpersonales que expresan sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de manera adecuada a la situación y respetando el comportamiento de los demás. Esta corroborado con el estudio realizado por Chavieri (2017) titulado: juegos cooperativos y habilidades sociales en niños y niñas del II ciclo de la institución educativa Alfredo Bonifaz, Rímac. Con una metodología de tipo cuantitativa, nivel descriptivo correlacional, muestra de 91 niños. Concluyendo que, existe una asociación positiva ($r=0,980$) y significativa ($p=0,000$) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños del ciclo II de la Institución Educativa Temprano Alfredo Bonifaz, Rimac, 2016.

Al comparar los resultados de ambos estudios se concluye, que no tienen coincidencia porque no hemos trabajado con la misma muestra, pero llegaron a la misma conclusión de la aplicación del post test, demostrando que los niños mejoraron significativamente en el nivel de desarrollo de habilidades sociales.

Como señala Rosario (2015), mejorar las habilidades sociales de los niños es importante para los investigadores. Ahora están tan interesados en las habilidades sociales como en la infancia, aplicándolas a la vida adulta. Tu autoestima irradia y mejora un comportamiento adecuado y reflexivo ante los problemas.

5.2.5 Comparar los resultados del pre y post prueba alcanzado en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Respecto a los resultados del pre test y post test, muestran un cambio significativo del 44% para el nivel inicio (C) y una diferencia notoria del 50% para el nivel de logro destacado (AD). A partir de los resultados se puede afirmar que existe

una diferencia significativa entre los resultados del pretest y posttest, y que esta mejora se debe al uso de juegos didácticos en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años.

Estos hallazgos se relacionan con el estudio de Fernández y Montoya (2018) titulado: desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años, según la percepción a de los padres de familia de una institución educativa de Chiclayo. Cuyo objetivo fue; describir el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años. Con metodología de estudio no experimental, nivel descriptivo simple, con una muestra conformada por 20 niños, y su instrumento fue gabinete, campo, y encuesta. Los resultados encontrados muestran que 62% de niños tenían un nivel de desarrollo de competencia social intermedio, 37% de niños tenían un nivel de desarrollo de competencia social bajo y ningún niño alcanzó un nivel de desarrollo alto. Los padres perciben que ningún niño ha alcanzado un nivel de desarrollo alto en cuanto al nivel de desarrollo de las habilidades sociales de sus hijos y que es necesario plantear y aplicar algunas estrategias educativas, concluye que contribuye al desarrollo de habilidades sociales básicas.

Ante los resultados de ambos estudios, se concluye que son diferentes porque yo he trabajado con un instrumento llamado lista de cotejo y en el antecedente se ha trabajado con una encuesta.

Como ha demostrado Marín (2011 citado por Cotrina, 2015), para desarrollar las habilidades sociales, el primer ámbito de socialización es la familia, donde los niños se comportan en el hogar mediante la observación de los modelos de sus padres, el aprendizaje del modelo y el refuerzo que se proporciona a su conducta son

importante. Este es el por qué: las buenas relaciones sociales en la infancia conducen a buenos trabajos, escuelas y adaptaciones sociales en la edad adulta. Capacitar a las personas para desarrollar ideas coherentes, lógicas y reflexivas.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

En esta tesis se determinó la aplicación de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021. Lo más importante, fue la aplicación de las sesiones de juegos didácticos porque, los niños aprendieron a socializar con los demás. Lo que más ayudo a aplicar las sesiones de juegos didácticos fue que los niños se motivaron, porque se los oriento y animo durante el juego. Lo más difícil en el desarrollo de las sesiones de juegos didácticos fue que no hubo apoyo de los padres al realizar las actividades. Los resultados de la prueba de hipótesis muestran que existe relación entre la aplicación de las sesiones de juegos didácticos para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales para un nivel de significancia de $p < 0.05$.

Se identificó el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 5 años a través del pre test. Lo más relevante fue que el 44 % de niños llego al nivel inicio porque, al momento de jugar con los demás, no expresa sus sentimientos, no sigue instrucciones, no socializa. Lo menos relevante fue que el 6% de niños obtuvieron un nivel de logro destacado porque, pocos niños no desarrollan sus habilidades sociales al momento de jugar, como no dar las gracias cuando los ayudan.

Se diseñó y aplicó los juegos didácticos como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años. La implementación de las sesiones de juegos didácticos se hizo a través de diez sesiones, tratando los temas como jugamos

para conocernos mejor, juego con el dado de las emociones, relacionadas con el área de personal social, las estrategias más importantes fueron la interacción con los niños, participación en los juegos, con duración de 45 min. Lo más importante que mostraron los niños fue que participaron en los juegos con los otros de manera agradable y significativa, compartiendo su alegría y diversión. Los resultados de las evaluaciones mostraron que los niños alcanzaron una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales con un 67% en el nivel logro destacado.

Se evaluó el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años mediante el post test. Lo más importante fue el 50 % de los niños obtuvieron un nivel de logro destacado porque al momento de realizar un juego que se le dificultó el niño, pide ayuda cuando lo necesita, resuelve conflictos de manera pacífica. Lo menos relevante fue que el 11% de los niños alcanzaron un nivel en proceso porque están mostrando mejora en el desarrollo de las habilidades sociales producto de la aplicación de las sesiones de aprendizaje sobre los juegos didácticos.

Se comparó los resultados del pre y post prueba alcanzado en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años. Lo más importante fue el 50% de los niños se encontraron en nivel de logro destacado porque, mejoraron notablemente al momento de la aplicación de las sesiones. Lo menos relevante fue que el 44% de los niños estuvieron en nivel inicio porque mostraron deficiencias en su desarrollo de las habilidades sociales. Los resultados permiten afirmar que hay una diferencia significativa entre los resultados del pre y post test, esta mejora se debe al uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años.

VII. RECOMENDACIONES

a) **Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:**

Se recomienda aplicar el diseño pre experimental en investigaciones futuras, para que de esa forma se puedan comparar distintos estudios de los niveles de desarrollo del juego en distintas edades e instituciones educativas.

b) **Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

Se recomienda a la dirección de la institución educativa “El Triunfo”, que considere dentro de su proyecto curricular institucional, los juegos didácticos como una innovación pedagógica para ser aplicados por los docentes a nivel institucional, por ser un espacio que posibilita un desarrollo emocional, social, cognitivo y motor.

También, se recomienda que los padres participen en el desarrollo de los aprendizajes de los niños y enseñen actividades en casa a través del juego, para desarrollar sus habilidades sociales.

c) **Recomendaciones desde el punto de vista académico:**

Se recomienda también a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote difundir los resultados del estudio para que puedan informarse la comunidad estudiantil y utilizar como fuente para los futuros estudios.

A los estudiantes de la carrera profesional de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asumir los juegos didácticos como una alternativa metodológica durante las prácticas profesionales en las instituciones educativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, E., y Bueno, A. (2019). *Nivel de habilidades sociales en estudiantes universitarios de la carrera de Psicología*. [Trabajo titulación previo a la obtención del título de Psicóloga Educativa]. Universidad de Cuenca.
- Arias, J., Villasís, M., y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Bañeres, D., Bishop, A., Cardona, M., I Coma, O., Garaigordobil, M., Hernández, T., Lobo, E., Marrón, M., Ortí, J., Pubill, B., Ruiz, A., I Gordolis, M., y Vida, T. (2008). *El juego como estrategia didáctica (Vol. 44)*. Graó
- Baptista, P, Fernández, C y Hernández, S. (2014). *Metodología de la investigación*. Cuarta Edición. Mc Graw Hill: México. (p. 200)
- Batista Velásquez, J. M. (2020). *Relación entre teoría de la mente, habilidades sociales e inteligencia* [Trabajo de Fin de Grado de Psicología. Facultad de Psicología y Logopedia. Universidad de La Laguna]. Archivo digital. Recuperado de: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/19740/Relacion%20entre%20teoria%20de%20la%20mente,%20habilidades%20sociales%20e%20inteligencia..pdf?sequence=1>
- Bautista Vallejo, J. M., & López, N. R. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Agora digital*, (4), 13. Recuperado de:

http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6622/Juego_didactico.pdf?sequence=2

Bleger, J. (2011). *Psicología de la conducta*. México: Ediciones Mac Graw. Hill.

Calero, M. (2005). *Educación jugando. Colección para educadores, Editorial Alfa Y Omega editado por editorial San Marcos*.

Calvo, M. y Hernández, L. (2012). *El juego: Una herramienta pedagógica en el desarrollo de las habilidades para la vida en los estudiantes y las estudiantes del aula integrada de la escuela República de Francia*. [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional, sede Heredia.

Carrera, N. (2015). *La interpretación dinámica en psicología*. Paris: Herder.

Cortés Cortés, M. E., & Iglesias León, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. Universidad Autónoma del Carmen. Recuperado de: https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?. *Nueva aula abierta*, 16(5), 1-8. Recuperado de: https://scholar.google.com.ec/scholar?cluster=5369249770358688953&hl=es&as_sdt=0,5&as_vis=1

Del Prette, Z. y Del Prette, A. (2008). Um sistema de categorías de habilidades sociais educativas. *Paidéia*, 18(41), 517-530. <https://www.scielo.br/j/paideia/a/RJtctW4YstSkfbdsW3McQPJ/?lang=pt>

Dewey, J. (2014). *Naturaleza humana y conducta: introducción a la psicología social* (Vol. 177). Fondo de cultura económica. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=8jhcGgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=Psicolog%C3%ADa+de+la+conducta.&ots=JcLxm4sV29&sig=QT FqYhiGMz7MQzu- JUNqfoaryAM#v=onepage&q=Psicolog%C3%ADa%20de%20la%20conducta.&f=false>

Fernández, P. G. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Wanceulen SL. Recuperado de: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=UGFrCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=Fundamentos+Te%C3%B3ricos+del+juego.+Wanceulen+Editorial.+Sevilla.&ots=jl--gyveOx&sig=kmwE_rB-sMdvH7kPrzaQ4uDacSA#v=onepage&q=Fundamentos%20Te%C3%B3ricos%20del%20juego.%20Wanceulen%20Editorial.%20Sevilla.&f=false

García, C. (2005). Habilidades sociales, clima familiar y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Liberabit*, 11(11), 63-74. Recuperado de: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272005000100008&lng=pt&tlng=es

García, F. (2007). *Habilidades Sociales. Educación a distancia*. Lambayeque, Universidad Pedro Ruiz Gallo.

García, H. (2017). *Actividades lúdicas como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*. Perú. Recuperado de: <http://tesis.pucp.edu.pe/>

- Gil, S. (2020). *Habilidades sociales* (Vol. 4). Editorial Flamboyant. Recuperado de: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ejvIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=habilidades+sociales&ots=IoVtmDQa7I&sig=PetI_I3wnQSxOLMZyW0x3CXO5I#v=onepage&q=habilidades%20sociales&f=false
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, R., y Baptista-Lucio, P. (2017). *Selección de la muestra*. México: McGraw-Hill. Recuperado de: http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf
- López, N. R., y Vallejo, J. M. B. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Agora digital*, (4), 13. Recuperado de: http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6622/Juego_didactico.pdf?sequence=2
- Lupano, M. y Castro, A. (2010). Psicología Positiva: análisis desde su surgimiento. *Ciencias Psicológicas*, 4(1), 43-56. <http://www.scielo.edu.uy/pdf/cp/v4n1/v4n1a05.pdf>
- Malajovich, A., & Akoschky, J. (2000). *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Paidós. Recuperado de: <https://mimannualivelinicial.com/wp-content/uploads/2018/03/55el-juego-en-el-nivel-inicial.pdf>
- Molina, R. (2008). *Juego como medio de socialización*. Revista digital innovación y experiencias educativas, 14. Recuperado de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/R_EMEDIOS_MOLINA_2.pdf

- Mondeja, D. (2009). *Juegos didácticos: ¿útiles en la Educación Superior? Pedagogía Universitaria*. Vol. 6, No. 3, 2001. Editorial Universitaria.
- Montiel, E. (2008). *La trascendencia del juego en educación infantil*. Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2, 94-97.
- López Casa, T. E. (2013). *La aplicación de los juegos didácticos como estrategia metodológica para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el centro de educación general básica" santa mariana de Jesús" de la parroquia Guaytacama, Cantón Latacunga, Provincia Cotopaxi*. (Bachelor's thesis). Recuperado de:
https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5119/1/tpv_2013_385.pdf
- Parra, D. (2003). *Manual de estrategias de Enseñanza/Aprendizaje, Ministerio de la Protección Social- SENA: Antioquia*. Colombia.
- Pérez, C. (2018). *Uso de lista de cotejo como instrumento de observación*. Colombia: Universidad Tecnológica Metropolitana. Recuperado de
https://vrac.utem.cl/wpcontent/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf
- Rivera, M. (2008). *Desarrollando habilidades sociales en los niños y niñas a través del juego*. Nuevo León, Monterrey, México.
- Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. España, Valencia: Acde. Recuperado de:
<http://www.cop.es/colegiados/pv00520/pdf/Habilidades%20sociales-Dale%20una%20mirada.pdf>

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

Ruiz Gutiérrez, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierr ezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sanca, M. (2011). *Tipos de investigación científica*. Obtenido de Revista de Actualización Clínica Investiga v.12.

Torres, C., & Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Recuperado de Universidad de los Andes: http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendiza je.pdf.

Viego, C. L. (2016). Jean Piaget y su influencia en la pedagogía. *Centro Universitario José Martí Pérez. Sancti Spíritus. Cuba*. Recuperado de: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56502763/Jean_Piaget-libre.pdf?1525650263

ANEXOS

1. Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

LISTA DE COTEJO

I. Datos generales:

Alumno (a): ----- **Fecha:**

Edad: 5 años. **Aula:** **Sexo:** Masculino () Femenino ()

II. Objetivos

Determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

III. Orientaciones

Luego de observar a los niños de 5 años la investigadora marcará con una (x) la valoración correspondiente en la lista de cotejo. La valoración a emplear es: 0 = Nunca 1 = A Veces 2 = Siempre.

N°	Ítems	Valoración			
		LOGRO DESTACADO	LOGRO PREVISTO	EN PROCESO	EN INICIO
HABILIDADES SOCIALES BASICAS					
01	Inicia una conversación				
02	Mantiene una conversación				
03	Agradece cuando lo ayudan				
HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS					
04	Pide ayuda cuando necesita				
05	Sigue instrucciones				
06	Se disculpa cuando corresponde				
HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS					
07	Conoce sus propios sentimientos				
08	Expresa sus sentimientos				
09	Resuelve sus miedos				
HABILIDADES SOCIALES ALTERNATIVAS A LA AGRESION					
10	Comparte con los demás				
11	Llega a un acuerdo				
12	Resuelve conflictos de manera pacífica				

2. Evidencias de validación de Instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. **Apellidos y nombres del informante:** Hugo Molina Huamali

1.2. **Grado Académico:** Licenciado

1.3. **Profesión:** Docente de nivel secundaria

1.4. **Institución donde labora:** Republica del Perú

1.5. **Cargo que desempeña:** Docente

1.6. **Denominación del instrumento:** Juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa el Triunfo, Tumbes, 2021.

1.7. **Autor del instrumento:** Jumbo Quintanilla Maria Gabriela

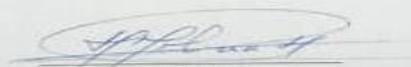
1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 2 (Habilidades sociales)

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS							
Inicia una conversación	✓		✓		✓		
Mantiene una conversación	✓		✓		✓		
Agradece cuando lo ayudan	✓		✓		✓		
Dimensión 2: HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS							
Pide ayuda cuando necesita	✓		✓		✓		
Se disculpa cuando corresponde	✓		✓		✓		
Sigue instrucciones	✓		✓		✓		
Dimensión 3: HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS							
Conoce sus propios sentimientos	✓		✓		✓		
Expresa sus sentimientos	✓		✓		✓		
Resuelve sus miedos	✓		✓		✓		
Dimensión 4: HABILIDADES SOCIALES ALTERNATIVAS A LA AGRESION							
Comparte con los demás	✓		✓		✓		
Llega a un acuerdo	✓		✓		✓		
Resuelve conflictos de manera pacífica	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:



Firma
Apellidos y Nombres del experto
DNI N° 00204731

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante: Williams Cornejo Lavallo

1.2. Grado Académico: Licenciado

1.3. Profesión: Docente de nivel secundaria

1.4. Institución donde labora: I.E. JEC. San Pedro

1.5. Cargo que desempeña: Docente

1.6. Denominación del instrumento: Juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa el Triunfo, Tumbes, 2021.

1.7. Autor del instrumento: Jumbo Quintanilla María Gabriela

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 2 (Habilidades sociales)

N° de Ítem	Validez de contenido El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		Validez de constructo El ítem contribuye a medir el indicador planteado		Validez de criterio El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión 1: HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS						
Inicia una conversación	X		X		X		
Mantiene una conversación	X		X		X		
Agradece cuando lo ayudan	X		X		X		
Dimensión 2: HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS							
Pide ayuda cuando necesita	X		X		X		
Se disculpa cuando corresponde	X		X		X		
Sigue instrucciones	X		X		X		
Dimensión 3: HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS							
Conoce sus propios sentimientos	X		X		X		
Expresa sus sentimientos	X		X		X		
Resuelve sus miedos	X		X		X		
Dimensión 4: HABILIDADES SOCIALES ALTERNATIVAS A LA AGRESION							
Comparte con los demás	X		X		X		
Llega a un acuerdo	X		X		X		
Resuelve conflictos de manera pacífica	X		X		X		

Otras observaciones generales:


 Firma
Dr. Williams Cornejo Lavallo
 ESPECIALIDAD CIENCIAS HISTÓRICAS
 SOCIALES Y FILOSOFÍA
 N° A-1758847

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante:** Fernández Villalta Karina Elizabel
- 1.2. Grado Académico:** Licenciada,
- 1.3. Profesión:** Docente de nivel secundaria
- 1.4. Institución donde labora:** 306 Jesús Divino Maestro
- 1.5. Cargo que desempeña:** Docente de nivel inicial
- 1.6. Denominación del instrumento:** Juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa el Triunfo, Tumbes, 2021.
- 1.7. Autor del instrumento:** Jumbo Quintanilla María Gabriela
- 1.8. Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 2 (Habilidades sociales)

N° de Ítem	Validez de contenido El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		Validez de constructo El ítem contribuye a medir el indicador planteado		Validez de criterio El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión 1: HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS						
Inicia una conversación	✓		✓		✓		
Mantiene una conversación	✓		✓		✓		
Agradece cuando lo ayudan	✓		✓		✓		
Dimensión 2: HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS							
Pide ayuda cuando necesita	✓		✓		✓		
Se disculpa cuando corresponde	✓		✓		✓		
Sigue instrucciones	✓		✓		✓		
Dimensión 3: HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS							
Conoce sus propios sentimientos	✓		✓		✓		
Expresa sus sentimientos	✓		✓		✓		
Resuelve sus miedos	✓		✓		✓		
Dimensión 4: HABILIDADES SOCIALES ALTERNATIVAS A LA AGRESION							
Comparte con los demás	✓		✓		✓		
Llega a un acuerdo	✓		✓		✓		
Resuelve conflictos de manera pacífica	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:



Firma

Lic. Fernández Villalta Karina Elizabel
 Registro CPPe N° 0634747
 DNI N° 43119214

3. Evidencias de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Carta s/N.º - 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(o).

Director de la I.E. "El Triunfo" Yilmer Ángel Roque Guerrero.

SR. director reciba usted un cálido y afectuoso saludo.



GLORIOSO COLEGIO NACIONAL
"EL TRIUNFO"
UNIVERSIDAD CATÓLICA
LOS ÁNGELES
YILMER ÁNGEL ROQUE GUERRERO
DIRECCIÓN

Recebido T/08/09/21

Hora: 11:21 am

Es un placer dirigirme a usted y a la vez informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo del presente tiene por finalidad presentarme, Jumbo Quintanilla, María Gabriela con código de matrícula N°2107172020, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, VIII ciclo, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación de tesis II titulado "JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL TRIUNFO, TUMBES, 2021", durante los meses de setiembre, octubre, noviembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

María Jumbo Q.

Jumbo Quintanilla, María Gabriela
DNI. 0929542645



GLORIOSO COLEGIO NACIONAL
"EL TRIUNFO"
UNIVERSIDAD CATÓLICA
LOS ÁNGELES
YILMER ÁNGEL ROQUE GUERRERO
DIRECCIÓN

Director: Yilmer Ángel
Roque Guerrero

4. Formato de consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACION INICIAL

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado, "Juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa el triunfo, Tumbes, 2021". el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de cuatro años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo.....padre de familia de la Institución Educativa "El Triunfo", con DNI.....acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada titulado "Juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa el triunfo, Tumbes, 2021" realizado por la estudiante Jumbo Quintanilla María, estudiante del séptimo ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Nombre del investigador

Firma del Investigador

Nombre del padre de familia

Firma del padre de familia

Fecha:.....

Hora:.....

POST TEST

ESTUDIANTE	VARIABLE I: JUEGOS DIDACTICOS										CUANTI	CUAL	VARIABLE D: HABILIDADES SOCIALES												CUANCIUAL	CUAL												
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10			p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	P1	P2			P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12		
1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	0	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	26	B	1	2	2	0	2	1	2	1	2	2	1	2	18	A	44	B
2	2	1	2	2	0	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	31	A	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	19	A	50	A
3	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	0	2	1	1	1	1	2	2	2	30	A	2	1	2	0	2	2	2	0	2	2	1	18	A	48	A	
4	1	2	2	1	0	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	0	1	1	2	27	B	1	1	2	0	1	2	1	2	0	2	2	2	16	B	43	B
5	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	33	A	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	21	AD	54	A	
6	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	0	1	1	2	1	2	1	1	1	1	30	A	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	20	A	50	A	
7	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	0	2	2	2	2	0	2	2	1	31	A	0	2	0	2	2	2	1	2	2	2	2	19	A	50	A	
8	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	0	2	1	1	1	1	0	30	A	1	1	2	0	2	2	2	0	1	2	2	17	A	47	A	
9	2	2	2	1	1	1	0	0	2	1	1	1	2	1	0	1	2	2	2	0	24	B	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	22	AD	46	A	
10	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	36	AD	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	22	AD	58	AD	
11	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	30	A	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	21	AD	51	A	
12	0	2	1	2	2	1	0	1	2	1	2	1	1	0	2	0	2	2	1	0	23	B	1	2	2	0	1	2	1	2	1	2	1	17	A	40	B	
13	1	1	2	1	1	0	2	2	2	2	0	1	2	2	1	1	1	1	0	2	25	B	2	2	1	2	1	0	2	0	2	0	1	15	B	40	B	
14	2	1	1	2	0	1	1	2	1	1	2	1	1	1	0	1	2	2	1	0	23	B	2	1	2	2	0	1	1	2	1	2	1	1	16	B	39	B
15	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	AD	2	1	2	0	2	0	2	1	1	2	0	2	15	B	51	A
16	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	31	A	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	23	AD	54	A
17	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	36	AD	1	2	1	2	0	1	1	2	2	1	2	2	17	A	53	A
18	2	2	1	2	0	1	2	1	2	1	1	0	0	2	0	1	1	1	1	0	21	B	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	22	AD	43	B	

BAREMO	
Logro AD	36 -40
Logro A	30- 35
En pr B	21 - 29
En ini C	0 - 20

BAREMO	
Logro AD	21 -24
Logro A	17 - 20
En pr B	13 - 16
En ini C	0 - 12

BAREMO	
Logro dest AD	57 -64
Logro prev A	46- 56
En proceso B	33 - 45
En inicio C	0 - 32

6. Sesiones de aprendizaje

N°	LISTA DE JUEGOS DIDÁCTICOS
1	Busquemos la lata que suena y suena
2	Las ollitas
3	Encuentra tu pareja
4	Quítale la cola al gato bailarín
5	Pies inmóviles
6	La carrera de chapas
7	El lobo feroz
8	Construye la torre más alta
9	Cada uno a sus zapatos
10	La carrera de los animales

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

BUSQUEMOS LA LATA QUE SUENA Y SUENA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: El Triunfo
1.2 SECCIÓN : 5 años
1.3 INVESTIGADOR : Elvia Gonzáles Delgado.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa espontáneamente en el juego respetando normas y acuerdos propuestos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Le pediré ayuda a un niño, él estará fuera del aula e ira a diferentes lugares y hará sonar una lata. Preguntaré a los niños ¿Qué escuchan? ¿Quién será? ¿Les gustaría jugar con la lata?	latas
DESARROLLO	BUSQUEMOS LA LATA QUE SUENA Y SUENA Todos salimos al patio, con ayuda de los niños ponemos varias semillas a cada lata. Nos organizamos, se les pide que estén en silencio y presten atención a lo que sucede a nuestro alrededor participaran 2 grupos el grupo de color rojo y otro de color azul ,7 niños se esconderán y harán sonar las latas 2 veces, el primer grupo de niños estarán atentos al sonido intentaran encontrar las latas siguiendo el sonido. Luego lo hará el segundo grupo Los primeros que consigan encontrar al niño que toca la lata serán los ganadores. Cada niño dibujará el juego que realizaron	Latas Semillas Papel Lápiz
CIERRE	- ¿Qué hemos hecho hoy? ¿Les gusto el juego? - ¿Qué utilizamos para jugar? ¿Cómo se sintieron?	Diálogo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

LAS OLLITAS

II. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: El Triunfo
1.2 SECCIÓN : 5 años
1.3 INVESTIGADOR : Jumbo Quintanilla María

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Juega con otros niños, propone ideas de juego respetando normas y reglas por el bien del equipo.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Entonamos la canción: ¿Soy una taza? Realizo preguntas a los niños sobre la canción. ¿De quién habla la canción? ¿Dónde se puede guardar la taza, cuchillo, tetera, tenedor y la olla? ¿Les gustaría jugar siendo unas ollitas?	Grabadora

<p>DESARROLLO</p>	<p>Hoy jugaremos: LAS OLLITAS Nos ubicamos en el patio, reparto unas tarjetas de colores y nos agrupamos de acuerdo al color. Formados los equipos, realizamos el sorteo para 2 equipos que iniciarán el juego. El juego de las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas. Peonemos a cada niño niña el nombre de un objeto de cocina. Pedimos dos voluntarios para que sean, el vendedor y el comprador, se establece el siguiente diálogo: COMPRADOR: toca la puerta al vendedor, pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es? COMPRADO R: Yo</p>	<p>Papelote</p>
--------------------------	---	-----------------

	<p>VENDEDOR: ¿Qué desea? COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: 20 soles COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancear y llevar a la ollita dejándola en el lugar establecido. Si el objeto de cocina no resiste y no llega al lugar establecido, se le ubica en otro lugar. Los que no llegaron se les pone un reto a cumplir. Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el comprador cuenta los objetos de cocina que llevó. Allí se ve que equipo es el ganador. En un papelote cada grupo dibuja y colorean lo que hicieron en el juego. Pegamos los papelotes y exponen sus trabajos.</p>	<p>Crayones</p> <p>Colores</p> <p>Papelote</p>
CIERRE	<p>Descansamos sentándonos en el piso y dialogamos. ¿Les gustó participar en el juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Fue difícil el juego? ¿Qué harían para no perder el juego?</p>	<p>Dialogo</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

ENCUENTRA TU PAREJA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: El Triunfo
1.2. SECCIÓN : 5 años
1.3. INVESTIGADOR : Jumbo Quintanilla María

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	se valora así mismo	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, la diferencia a través de palabras o acciones.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Iniciamos nuestro trabajo con un juego de integración- Cantamos la canción “Qué será” y descubrimos tarjetas configuras grandes de frutas.- Las tarjetas son en pares. Dos mangos, dos fresas, dos mangos etc.	Figuras
DESARROLLO	<p>Los niños se colocan en circulo. Se les explica que -- vamos a jugar un juego muy bonito que se llama ENCUENTRA TU PAREJA.</p> <ul style="list-style-type: none">-Se hará círculos en el piso del patio, allí estará un niño en cada circulo-A cada niño se les reparte una tarjeta diciéndoles que no la miren todavía-Al terminar de repartir se les pide que la vean.	Tizas

	<p>-Luego la docente dice encuentra tu pareja, los niños tendrán que encontrar al otro niño que tiene la tarjeta igual.</p> <p>-Una vez formada las parejas ambos niños dicen sus nombres, así ellos se van conociendo conversando preguntaran ¿Qué comida les gusta? ¿Qué juguetes tiene? ¿Dónde vive?</p> <p>-la profesora se acerca a las parejas y pregunta a cada niño que sabe de la pareja que encontró.</p> <p>-las parejas se despiden con un abrazo.</p> <p>-Luego entregan las tarjetas</p> <p>-Se puede repetir el juego.</p> <p>-Nos sentamos formando asamblea.</p> <p>- Dialogamos sobre el juego realizado</p> <p>-se les entrega una hoja con el nombre del amiguito que fue su pareja, repasan el nombre y decoran con serpentina.</p>	<p>Tarjetas</p> <p>Papel</p> <p>Lápiz</p> <p>Serpentina</p>
CIERRE	<p>¿Les gustó la actividad?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p>	<p>Dialogo</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

QUÍTALE LA COLA AL GATO BAILARIN

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: El Triunfo
 1.2. SECCIÓN : 5 años
 1.3. INVESTIGADOR : Jumbo Quintanilla María

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	Interactúa con todas las personas.	Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Para el desarrollo de esta actividad utilizaré la canción: “Mi gatito “se realizan preguntas ¿Cómo es el gatito? ¿Qué pasó con el gatito? ¿Les gustaría participar en un juego con gatitos y gatitas?	Canción
DESARROLLO	Hoy participaremos en el juego QUÍTALE LA COLA AL GATO BAILARIN Establezco las reglas del juego Presento los materiales que vamos a utilizar, las sogas y grabadora para la música. Ponemos a los niños los pedazos de sogas a la altura de la cintura, como si fuera una cola. Ésta no debe chocar el suelo. Los niños que tengan la cola de sogas caminarán y bailarán al ritmo de la música moviendo la cadera sin parar. Cada niño tiene que quitarles la cola a los otros gatos bailarines, sin perder su propia cola. El niño queda eliminado del juego cuando le quiten su cola. Los ganadores del juego serán los que hayan quitado	Sogas Grabadora Hoja

	<p>más colas</p> <p>Al final del juego todos los niños quedaran sin colas. Los niños y niñas expresan lo que realizaron y como se sintieron desarrollando este juego.</p> <p>Haciendo uso de letras móviles jugamos a armar las palabras: gato, bailarín, cola, sogá, identificamos las vocales.</p> <p>Luego leemos las palabras.</p>	<p>Lápiz</p> <p>Letras móviles</p>
CIERRE	<p>¿Qué hicieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Les gustaría realizarlo en su hora de juego?</p> <p>¿Les gustó jugar con sus amigos?</p>	<p>Dialogo</p>

	<p>pelota intentando tocar el cuerpo de otro niño. Si la pelota toca el cuerpo del niño, él tendrá que realizar una prueba.</p> <p>Si el niño que lanza la pelota falla, será sancionado.</p> <p>En un papelote dibujan lo que realizaron y lo colorean.</p>	
CIERRE	<p>Nos sentamos, dialogamos sobre el juego.</p> <p>¿Qué hicieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Les gustaría realizarlo en su hora de juego? ¿Les gustó jugar con sus amigos?</p>	Dialogo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

LA CARRERA DE CHAPAS

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: El Triunfo
1.2. SECCIÓN : 5 años
1.3. INVESTIGADOR : Jumbo Quintanilla María

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad, como persona humana, amada por dios, digna, trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.	Conoce a dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente.	Expresa por propia iniciativa su amor, compartiendo sus materiales con los niños que necesitan.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Realizamos la dinámica: “EL AUTO DE PAPÁ” Todos participamos siendo autos, manejamos dentro del aula cantando la canción, salimos del aula recorreremos diferentes lugares del patio, dando vuelta en las curvas, parando un momento, saltado como si fuera un rompe muelle. Ustedes creen que podemos ir por un caminito usando una chapa como si fuera el auto.	Canción Docente/niño

DESARROLLO	<p>Entonces jugaremos: LA CARRERA DE CHAPAS Les gustaría jugar con chapas y recorrer un camino. Sacamos una caja con chapas, las ponemos en el piso, para que los niños cojan una.</p> <p>Si un niño se queda sin chapa, tenemos que prestar y compartir con los que no tienen. Pintamos en el piso con una tiza, un circuito de dos líneas paralelas, bien largas con varias curvas, a los extremos se marcará la línea de salida y la de llegada.</p> <p>Participaran primero dos niños, cada niño recorrerá con su chapa el circuito dibujado.</p>	Chapas
	<p>La forma de mover la chapa es golpearla con el dedo medio, ayudándose para tener más precisión y fuerza en el tiro con el dedo pulgar. Si un niño sale del circuito perderá el juego. Está permitido chocar unas chapas con otras para así hacer salir del circuito al otro participante.</p> <p>Hablamos de compartir los materiales con los niños que no tienen y también los ayudamos. Contamos los chapitas utilizados en el juego, pintamos con pinceles, usamos temperas de diferentes colores.</p> <p>Las dejamos secar y a la hora de salida lo llevan a sus casas para que puedan jugar en casa.</p>	Pinceles Temperas
CIERRE	<p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Les gusto la actividad?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Les gustó compartir sus chapas y materiales?</p> <p>¿Con quién compartiste tu chapa?</p>	Dialogo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

EL LOBO FERROZ

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: El Triunfo

1.2. SECCIÓN : 5 años

1.3. INVESTIGADOR : Jumbo Quintanilla María

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONSTRIYE SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones.	Disfruta del juego en compañía de un adulto, asumiendo distintos roles.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Les digo una adivinanza Tiene cuatro patas, sus dientes son grandes, se alimenta cazando otros animales, Siempre da muchos aullidos. ¿Qué será? ¿Qué será? ¿Qué harían si ven un lobo?	Docente/niño

DESARROLLO	<p>Que les parece si jugamos el juego del lobo. EL LOBO FERROZ Un niño voluntario será el lobo. Los demás niños y niñas hacen una ronda grande. El lobo estará un poco lejos de la ronda, de ese lugar responderá después. Los niños entonan la siguiente canción. “juguemos en el bosque, mientras el lobo está, está, ¿Lobo que estás haciendo?”</p> <p>Con la ayuda de la maestra el lobo responderá la pregunta. “Me estoy levantando” Los niños cantaran de nuevo la canción el lobo responde:</p>	Docente/niño
	<p>“Me estoy bañando en la duchaa. Así sucesivamente entonaran la canción, hasta que por fin el lobo responde: “Estoy listo para comerloos?” En ese momento el lobo los persigue, los niños corren para no ser atrapados por el lobo. Cuando el lobo atrapa a un niño se lo lleva a su escondite. El lobo atraparé a varios niños. El primer niño atrapado será el nuevo lobo. Recortan y colorean la silueta de la cara del lobo. Las máscaras del lobo lo utilizarán cuando quieran jugar de nuevo.</p>	Silueta Temperas Tijeras
CIERRE	¿Se cansaron? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron?	Dialogo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

CONSTRUYO LA TORRE MÁS ALTA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: El Triunfo
1.2. SECCIÓN : 5 años
1.3. INVESTIGADOR : Jumbo Quintanilla María

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN BÚSQUEDA DE UN BIEN COMÚN	Participa en acciones que promueven el bien común.	Se relaciona con los niños y juega en diferentes actividades en pequeños grupos del aula.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Les muestro una caja y muevo para que los niños escuchen, entonando la canción ¿Qué será? Los niños adivinan qué es lo que hay en la caja. Que podemos hacer con los cubos de madera, cuadrados y triángulos imantados.	Caja Cubos

DESARROLLO	<p>Se propone a los niños convertirse en constructores de torres muy altas. CONSTRUYO LA TORRE MÁS ALTA Los niños escuchan las indicaciones respectivas para que puedan construir una torre muy alta, lo más alta posible y para ello harán uso de De los materiales que vieron en la caja. Cada niño hace uso de sus materiales e intenta Realizar una torre, al finalizar el tiempo dado. Todos observamos las diversas torres y elegimos la torre más alta. Posteriormente se dialoga con los niños sobre el trabajo que realizaron para conseguir la construcción de su torre.</p>	<p>Cubos de madera</p> <p>Material</p> <p>Hoja</p>
	<p>Luego formamos 3 grupos de 6 integrantes cada uno Todos compartirán sus materiales así lograrán construir una torre grupal muy alta. Al finalizar observamos cada torre, de las 3 torres se elige la más alta. Aplaudiremos a todos los niños por haber construido sus torres compartiendo los materiales, escuchando a sus compañeros. En una hoja dibujan lo que más les gusto del juego</p>	<p>Lápiz</p>
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la dificultad que tuvieron al realizarlas ¿Cómo obtuvieron el tamaño de su torre? ¿Fue difícil construir la torre? Se destaca la importancia de compartir sus materiales, escuchar, construir sin pelear, etc. De esa manera hubo mejores resultados.</p>	<p>Dialogo</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

CADA UNO A SUS ZAPATOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: El Triunfo

1.2. SECCIÓN : 5 años

1.3. INVESTIGADOR : Jumbo Quintanilla María

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad, como persona humana, amada por dios, digna, trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas	Conoce a dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente.	Demuestra su amor al prójimo siendo solidario con los niños que necesitan su ayuda.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Todos sentados en silencio observan en cuento titulado: “El ratoncillo diminuto aprendió a atarse los cordones” Pido que narren el cuento que observaron ¿Cómo se llamaba el ratón? ¿Qué es lo el ratón no podía hacer? ¿Por qué lloraba el ratoncito? ¿Quién ayudo al ratón? ¿Ustedes saben atarse los cordones del zapato? Ahora vamos a realizar un juego con los zapatos.	Televisor Cd
	El juego se llama: CADA UNO A SUS ZAPATOS Con tizas de colores hacemos un círculo para cada grupo y una línea larga que será el punto de salida. Los jugadores se dividen en dos equipos de igual número de participantes.	Tizas de colores

	Todos se quitan los zapatos y los colocan en el	
DESARROLLO	<p>círculo de su equipo.</p> <p>Luego, cada equipo se ubica en la línea que está lejos de los zapatos.</p> <p>Cuando se dé la señal de partida, empiezan a ir de a uno por equipo, a buscar sus zapatos, atarlos y regresar con ellos bien puestos a la línea de salida. Cuando un jugador llegue podrá ser relevado por otro de su equipo, que irá también a buscar y atarse sus zapatos.</p> <p>El juego concluye cuando todos los jugadores de un mismo equipo logran llegar con sus zapatos a la línea de salida.</p> <p>Los niños que demoren y no logren atar sus zapatos otro niño puede entrar al círculo y ayudarlo.</p> <p>Se les entrega plantillas de zapatos para que peguen papel rasgado. Después pasaran los cordones por cada huequito del zapato</p>	<p>Zapatos</p> <p>Plantillas</p> <p>Cordones de zapato</p> <p>Pales Goma</p>
CIERRE	Dialogamos de la importancia de ayudar a los demás. Que siempre debemos ayudar a los compañeritos cuando lo necesiten.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

LA CARRERA DE LOS ANIMALES

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: El Triunfo
1.2. SECCIÓN : 5 años
1.3. INVESTIGADOR : Jumbo Quintanilla María

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con los demás en actividades de juego, da ideas, normas y cumple con las reglas.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
INICIO	Entonamos la canción ¿Cómo están? Narro el cuento la “liebre y la tortuga”. Realizo preguntas a los niños sobre el cuento. ¿Qué animales participan? ¿Quién corría más rápido? ¿Quién se quedó dormido? ¿Quién ganó la carrera?	Cuento

<p>DESARROLLO</p>	<p>¿Qué animalitos les gustaría ser? Que le s parece si hacemos una carrera de animalitos. LA CARRERA DE LOS ANIMALES Elegimos a 3 niños, se colocan en la línea guardando distancia para no chocar. Les preguntamos qué animalitos les gustaría ser. Cuando tocamos el silbato los niños empezarán a correr, lo harán como pato, mono, conejo, león, etc. El que llegue primero será el que gane la carrera. Los demás niños harán barra al animalito que más les guste. Todos los niños participaran eligiendo a otros animalitos, los imitaran, caminarán y correrán como</p>	<p>Plastilina</p>
	<p>ellos. Descansamos en el piso, para relajarnos tomamos aire muy profundo y luego lo expulsamos. Utilizando plastilina, harán algunos animalitos, luego exponen sus trabajos.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Aplaudimos a todos los niños por haber participado en la carrera respetando lo que se les indico. ¿Cómo se sintieron? ¿Qué animalito corrió lento? ¿les gusto el juego?</p>	<p>Dialogo</p>

MARIA UMBO QUINTANILLA

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS



repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

4%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo