



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**  
**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR**  
**HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA**  
**I.E. ANN GOULDEN, A.H. QUINTA JULIA, PIURA, 2021**

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

**AUTORA:**

**RUIZ GARCIA, SANDRA ISABEL**

**ORCID: 0000-0002-7149-7371**

**ASESOR:**

**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**PIURA - PERÚ**

**2023**

**EQUIPO DE TRABAJO****AUTORA**

RUIZ GARCIA, SANDRA ISABEL

ORCID: 0000-0002-7149-7371

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Piura, 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 Ramirez 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 Ramirez Guissenia Gabriela

**Presidente**

---

Dra. Palomino Infante Jeaneth Magali

**Miembro**

---

Mgtr. Taboada Marin Hilda Milagros

**Miembro**

---

Dra. Quiñones Negrete Magaly Margarita

**Asesora**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por su sabiduría infinita, su fuerza y salud que me da, por haberme guiado en cada una de las cosas que hago para desarrollar mi tesis con fe y éxito.

A la Universidad Uladech y docentes de la escuela profesional de Educación por guiarme y brindarme sus conocimientos.

## DEDICATORIA

A mi familia por su apoyo incondicional y motivación la cual me ha permitido ser una persona de bien.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

|  |      |
|--|------|
| CARÁTULA   |      |
| 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.....   | vii  |
| GRÁFICOS.....  | vii  |
| TABLAS.....  | vii  |
| RESUMEN .....  | viii |
| ABSTRACT.....  | ix   |
| I. INTRODUCCIÓN .....  | 1    |
| II. REVISIÓN DE LITERATURA.....  | 3    |
| 2.1 Antecedentes.....  | 3    |
| 2.2. Bases teóricas de la investigación.....                             | 6    |
| III. HIPÓTESIS.....  | 24   |
| IV. METODOLOGÍA.....   | 25   |
| 4.1. Diseño de la investigación .....                                    | 25   |
| 4.2. Población muestra.....  | 26   |
| 4.3. Definición y Operacionalización de las variables e indicadores..... | 28   |
| 4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....                | 33   |
| 4.5. Plan de análisis.....   | 34   |
| 4.6. Matriz de consistencia.....   | 36   |
| 4.7. Principios éticos .....   | 38   |
| V. RESULTADOS .....  | 39   |
| 5.1. Resultados.....   | 39   |
| 5.2. Análisis de resultados .....  | 47   |
| VI. CONCLUSIONES.....  | 50   |
| VII. RECOMENDACIONES.....  | 52   |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....   | 53   |
| ANEXOS.....  | 55   |

## ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

### GRÁFICOS

|   |    |
|---|----|
| Gráfico 1. Nivel de habilidades sociales en niños de 5 años, mediante un pre test.....          | 50 |
| Gráfico 2. Aplicación de sesiones lúdicas en niños de 5 años.....                               | 52 |
| Gráfico 3. Nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años, mediante un pots test.....     | 53 |
| Gráfico 4. Nivel de habilidades sociales en los niños de 5 año, en el pre test y post test..... | 55 |

### TABLAS

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1. Población de educación inicial, niños 5 años de la I.E. Ann Goulden, Piura.....          | 37 |
| Tabla 2. Muestra de estudio, niños de educación inicial de niños 5 años.....                      | 38 |
| Tabla 3. Matriz de operacionalización de las variables.....                                       | 40 |
| Tabla 4. Baremo de la variable: Desarrollo de las habilidades sociales.....                       | 43 |
| Tabla 5. Matriz de consistencia.....  | 46 |
| Tabla 6. Nivel de habilidades sociales en niños de 5 años, mediante un pre test.....              | 49 |
| Tabla 7. Aplicación de sesiones en niños de 5 años.....   | 51 |
| Tabla 8. Nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años, mediante un post test.....         | 53 |
| Tabla 9. El nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años, en el pre test y post test..... | 54 |
| Tabla 10. Prueba de Rango de Wilcoxon.....  | 56 |

## RESUMEN

Actualmente, en la I.E. Ann Goulden, de Piura, los niños manifiestan problemas en habilidades sociales que, muchas veces estos tienen origen en la familia y ello se ve reflejado en la escuela o en la interacción grupal. La investigación planteó como enunciado del problema: ¿En qué medida las estrategias lúdicas permiten desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. “Ann Goulden”, de Piura en el 2021?; para dar respuesta al enunciado se planteó el objetivo general: Establecer estrategias lúdicas para ayudar a mejorar su interacción grupal, social y su desarrollo como miembro de la sociedad. La metodología utilizada en la investigación fue cuantitativa, nivel explicativo, diseño, pre experimental con pretest y post test en un solo grupo. El instrumento utilizado fue el cuestionario para medir las habilidades sociales, tanto al inicio como al final de la aplicación de las 15 sesiones de aprendizaje centradas en las estrategias lúdicas y orientadas a fortalecer las habilidades sociales. En los resultados se verificó que la mayoría de los niños manifestaban un bajo nivel en habilidades sociales antes de aplicar la propuesta experimental (48%) situación que se revirtió después de su aplicación (52%) de los estudiantes desarrollo las habilidades sociales. En conclusión, en la prueba de hipótesis, se contrastó que las estrategias y actividades centradas influyen directamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños que conformaron el grupo experimental.

**Palabras claves:** Desarrollo, estrategias, lúdicas, interacción, habilidades sociales.

## ABSTRACT

Currently, at the I.E. Ann Goulden, from Piura, children manifest problems in social skills that often originate in the family and this is reflected at school or in group interaction. The investigation raised as a statement of the problem: To what extent playful strategies allow the development of social skills in 5-year-old children of the I.E. "Ann Goulden", from Piura in 2021?; To respond to the statement, the general objective was raised: Establish playful strategies to help improve their group and social interaction and their development as a member of society. The methodology used in the research was quantitative, explanatory level, design, pre-experimental with pretest and posttest in a single group. The instrument used was the questionnaire to measure social skills, both at the beginning and at the end of the application of the 15 learning sessions focused on playful strategies and aimed at strengthening social skills. In the results it was verified that the majority of the children manifested a low level of social skills before applying the experimental proposal (48%), a situation that was reversed after its application (52%) of the students developed social skills. In conclusion, in the hypothesis test, it was contrasted that the focused strategies and activities directly influence the development of social skills of the children who made up the experimental group.

**Keywords:** Development, strategies, playful, interaction, social skills

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, en la I.E. Ann Goulden, de Piura, los niños manifiestan problemas en habilidades sociales que, muchas veces estos tienen origen en la familia y ello se ve reflejado en la escuela o en la interacción grupal. A partir de estas consideraciones, las estrategias que se puedan aplicar en la enseñanza educativa inicial para mejorar las habilidades sociales cobran mucha importancia pues es allí donde se inicia la formación de las personas. Debido a los problemas en habilidades sociales es que se necesitan soluciones para ayudar a la educación de los niños y desarrollar actividades recreativas en el aula para mejorar la calidad de la formación.

Asimismo, se pretende conocer las dificultades y problemas sobre las habilidades sociales que presentan los niños en el nivel inicial, incidiendo tanto en su formación académica y humana en el que se involucra el docente y ambos deberán adaptarse a estos cambios, conscientes de las tareas y en ello resalta la aplicación de las estrategias lúdicas, muchos de los cuales se llevarán a cabo con base en tecnologías y medios de comunicación de los tiempos en que vivimos.

De ahí surge el problema, se planteó el estudio: ¿En qué medida las estrategias lúdicas permitirán desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden, de Piura en el 2021?. Para tal respuesta nos propusimos como objetivo general: Demostrar que las estrategias lúdicas mejoran las habilidades sociales las habilidades sociales del aula de 5 años de la I.E. Ann Goulden, de Piura; y como objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de las habilidades sociales antes de la aplicación de las estrategias lúdicas, en los niños de 5 años de la I.E. “Ann Goulden”, A.H. Quinta Julia, Piura 2021; Diseñar y aplicar las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. “Ann Goulden”, A.H. Quinta Julia, Piura 2021; Identificar el nivel de las habilidades sociales después de los niños de 5 años de la I.E. “Ann Goulden”, A.H. Quinta Julia, Piura 2021; Comparar los resultados obtenidos de

las habilidades sociales para comprobar la eficacia de las estrategias lúdicas aplicadas en los niños de 5 años de la I.E. “Ann Goulden”, A.H. Quinta Julia, Piura 2021.

Nuestro estudio justifica con su aporte científico, a partir de las teorías sobre las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales y que adaptamos, elaboramos y empleamos en los niños de 5 años de edad.

Cabe señalar que la metodología del estudio se centró en una investigación de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental de corte transversal. La muestra estará conformada por 45 niños de la I.E. Ann Goulden del A.H. Quinta Julia, en Piura 2021 .

Los resultados que obtuvimos en el pre test, en el nivel inicio se encuentran un 48% de niños, en el nivel proceso 40% y en el nivel alto un 12% de niños; en el post test, en el nivel inicio hay 44%, en el nivel de proceso 36% de niños y en el nivel de logro un 20% de niños. Con base en estos datos se evidencia claramente la diferencia entre los resultados del pre y post test, siendo favorables para el post test, fundamentado en la aplicación de experimental.

En conclusión, hemos percibido claramente que el programa de estrategias lúdicas nos ha permitido que los niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden, Piura, mejoren sus habilidades sociales básicas de interactuar con su entorno, adoptando nuevas formas en su comportamiento social de los niños, logrando resolver el problema observado.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1 Antecedentes

#### 2.1.1. Internacional

Samper (2019) en su investigación titulada “El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica”, publicado por la Corporación Universidad de la Costa, para optar el título de Maestría en Educación, se ha planteado como objetivo general, el analizar el juego, como una herramienta para poder fortalecer las habilidades de tipo sociales, en base a la convivencia escolar. El tipo de investigación ha sido el básico, con un diseño descriptivo, en el que se ha considerado como tamaño muestral, a un total de 17 investigaciones, recolectando los datos, por medio de la ficha documental. Los resultados han señalado que, la capacidad social de los estudiantes, ha sido considerado como un elemento fundamental para el desarrollo de la persona como tal, con la finalidad de que se pueda establecer un adecuado trabajo colaborativo; así como, la mejora del desempeño de los mismos, dentro del salón de clase. En base a los resultados expuestos, se ha concluido que este tipo de mejoras, basadas en estrategias lúdicas, corresponde a llegar a favorecer, cualidades como la empatía o el diálogo.

Yagual (2020) en su investigación titulada “Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Portete de Tarqui, de la Comuna Tugaduaaja, Parroquia Chanduy, Cantón Santa Elena, Provincia Santa Elena, Ecuador, periodo lectivo 2018 – 2019”, publicado por la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para obtener el grado de bachiller de educación, se ha planteado como objetivo general, el poder establecer diferentes estrategias lúdicas, con la finalidad de poder establecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, de entre 4 a 5 años de edad. El tipo de investigación ha

sido la aplicada, con un diseño transversal, en el que se ha considerado como tamaño muestral, un total de 47 estudiantes, llegando a recolectar los mismos, por medio del cuestionario. Los resultados han señalado que el nivel de habilidades sociales de los estudiantes, no ha sido inadecuado, sino que esta tendencia, se ha desarrollado dentro de un entorno, en donde el trabajo en equipo ha caído en la minusvalía y se ha generado una afectación en el rendimiento académico. En base a los resultados expuestos, se ha concluido que, las habilidades sociales, se han podido establecer, en base a juegos gráficos y de aprendizaje conjunto, permitiendo de esta forma, alcanzar el buen desarrollo socio afectivo.

### **2.1.2. Nacional**

Guerra (2018) en su investigación titulada “Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016”, publicado por la Universidad César Vallejo, para obtener el título de maestro en educación infantil y neuroeducación, se ha planteado como objetivo general, el determinar el grado de relación que ha tenido, el programa de actividades lúdicas, respecto al desarrollo de las habilidades sociales, en los niños de 5 años. El tipo de investigación ha sido el básico, con un diseño correlacional, en el que se ha establecido un tamaño muestral conformado por un total de 21 estudiantes, habiendo recolectado la información, por medio del cuestionario. Los resultados han señalado que, el nivel en el que se han encontrado las actividades lúdicas, no ha sido adecuado, alcanzando un total del 37% de representatividad, en el nivel bajo. Mientras que, se ha alcanzado un 57% de representatividad, para la variable de habilidades sociales. Además, se ha concluido que, el nivel de correlación ha sido alto, alcanzado un nivel de significancia menor a 0.050, llegando a contar con un valor de correlación de 0.748 y habiendo alcanzado una relación directamente proporcional.

Ccorahua (2017) en su investigación titulada “Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. “Angelitos de Jesús”, Huachipa, 2016”, publicado por la Universidad César Vallejo, para obtener el título de maestro en atención integral del infante, niño y adolescente, se ha planteado como objetivo general, el determinar el grado de relación entre las estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes de cuarto grado de primaria. El tipo de investigación ha sido el básico, con un diseño correlacional y transversal, llegando a considerar como tamaño muestral, a un total de 50 estudiantes, recolectando los datos, por medio del cuestionario. Los resultados han señalado que, el nivel en el que se han encontrado las dos variables, ha sido bajo, con una representatividad del 88% y del 76%, respectivamente para ambos casos. Además, se ha concluido que, el nivel de correlación entre las variables ha sido de 0.874, con un nivel de significancia de 0.000, habiendo alcanzado una relación directamente proporcional.

### **2.1.3. Local**

Olivares (2018) en su investigación titulada “El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Bautista de Catacaos – Piura”, publicado por la Universidad de Piura, para obtener el grado de bachiller en educación, se ha planteado el siguiente objetivo general: Evaluar el efecto de los juegos sociales, como instrumento de desarrollo de las habilidades sociales, en cuanto a la posibilidad de mejora de los niños de tercer grado de primaria. El tipo de investigación ha sido el aplicado, con un diseño descriptivo, en el que se ha considerado como tamaño muestral, a un total, de 48 estudiantes, recolectando los datos, por medio del cuestionario. Los resultados han señalado que, el poder implementar las estrategias lúdicas para poder mejorar el grado de habilidades sociales que se ha llegado a tener, corresponde a

ser un hecho, mediante el cual se puede alcanzar virtudes y mejoras pedagógicas, dentro de un entorno controlado, como lo ha sido la escuela. En base a ello, se ha concluido que, los educandos han alcanzado una mejor capacidad de comunicación, y rendimiento dentro de un grupo, en el que se ha llegado a consignar el trabajo en equipo y desarrollo colaborativo.

Montalván (2018) en su investigación titulada “Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular "Jardín Real" Urb. Bancaria Piura, 2015”, publicado por la Universidad Nacional de Piura, para obtener el grado de Bachiller en educación, se ha planteado como objetivo general, el implementar un programa de juegos cooperativos, con la finalidad de que se pueda alcanzar el adecuado desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años. El tipo de investigación ha sido el aplicado, con un diseño no experimental, en el que se ha considerado como tamaño muestral, un total de 57 estudiantes, recolectando los datos, por medio del cuestionario. Los resultados han señalado que, el nivel de habilidades sociales con el que ha contado los estudiantes de 5 años, ha sido de nivel bajo, con una representatividad del 49%, mediante la cual, se ha buscado considerar el uso de los juegos colaborativos, para poder establecer una compensación al nivel de comunicación. En base a ello, se ha concluido que, la incorporación de los juegos como estrategia para mejorar las habilidades sociales, ha generado una mejora del 34% en el nivel de la variable mencionada, demostrando de esta forma, el nivel de efectividad de la misma.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Variable estrategias lúdicas**

#### **2.2.1.1. Definición de las estrategias lúdicas**

Zambrano (2019) las estrategias lúdicas son: Un método utilizado para crear una

atmosfera de armonía entre docente, educando teniendo como objetivo educar con ambientes agradables, atractivos permitiendo el desenvolvimiento de las distintas habilidades que poseen cada persona.

Piaget (1992) afirma que las estrategias lúdicas son: Estrategias para la enseñanza, ésta tiene forma participativa y dialógica, que permite a los estudiantes participar con creatividad utilizando los juegos para generar aprendizajes significativos, así como habilidades sociales y desarrollo de valores.

#### **2.2.1.2. Enfoques teóricos sobre la lúdica**

Piaget (1991) afirma: Los juegos tradicionales llevan también implícita la utilización de recursos empleados para la ejecución de estos. Nos estamos refiriendo a la creación y empleo de materiales o juguetes que han sufrido un proceso evolutivo paralelo al juego.

Guerra (2017) refiere que, el juego infantil es una actividad placentera, donde el niño experimente libertad y espontaneidad. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente

Según Damon (2017) las actividades lúdicas, es un término que se refiere a un amplio y heterogéneo conjunto de métodos estructurados de instrucción, en ellos los alumnos distribuidos en individual y en grupos trabajan en tareas generalmente académicas.

#### **2.2.1.3. La conciencia lúdica y sus dimensiones**

La lúdica existe en el argumento de una extensa recopilación de sabiduría, prácticas, lenguajes y significados culturales, que se cuenta particularmente a los mecanismos materiales de la sociedad.

El conocimiento lúdico está ligado al juego donde se percibe todo tipo de movimientos naturales de del niño.

Se detallarán las dimensiones de lúdica; Blanco (2002) señaló que existen cinco tipos de actividades de entretenimiento, de las cuales:

- ✓ **Juegos de dramatización:** Aquí, se dará a conocer la imaginación de los niños, porque no solo se encontrarán con personas del entorno o a través de los medios de comunicación, sino que también imaginarán y reproducirán el estado de su imaginación. Personajes dramáticos que pueden ser representados como héroes o tramas completamente de ficción.
- ✓ **Juego constructivo:** Sólo 5-6 años, el menor utilizará los medios proporcionados para realizar las tareas que le sean asignadas o para su propio bienestar. Al igual que los juegos anteriores, este juego también estimulará la creatividad de los niños, porque las habilidades musicales aquí se pueden considerar como habilidades a cultivar, mientras los niños se impongan así en lugar de cargas, se convertirán en distractores. De esta forma, los menores pueden volverse activos en este tipo de juegos, es decir, cuando los menores pueden desarrollar habilidades musicales, se encargan de cantar, bailar, tocar instrumentos o hacer música (si es limitado lo harán cantando o bailando) La música es reproducido a través de algún tipo de reproducción, y los participantes serán pasivos, no los menores de edad responsables de hacer la reproducción, esto también se llama reproducción porque copiaron lo que escucharon La música puede incluso crear simples pasos de baile y pequeños bailes.
- ✓ **Juegos cooperativos y competitivos:** El entretenimiento cooperativo es fundamental para que los resultados obedezcan a los esfuerzos de todos los miembros del equipo.

En otras palabras, los esfuerzos individuales se transforman en un propósito totalmente específico. En este juego, fomenta los sindicatos y el valor de la unidad y la cooperación. Por el contrario, el juego competitivo promoverá el éxito personal del niño. Este es el lugar de nacimiento del desarrollo de habilidades y destrezas y una clara expresión de actitud hacia la pérdida.

- ✓ **El juego dirigido:** Cubre a una persona que educa a los niños sobre nuevas formas de juego. Con la participación de los docentes, es necesario desarrollar juegos en el departamento de educación y promover el establecimiento de la motivación de los niños a través de su intervención. Esto trae una serie de dificultades a las actividades de juego espontáneo de los bebés. En cuanto a la motivación confiable de los participantes, es necesario hacer todo lo posible para comprenderlo mejor, este es probablemente el juego más conveniente, ya sea libre o directo, la persona que maneja la actividad también se fija metas específicas (Díaz, 1993).
- ✓ **El juego libre:** se trata de cualquier actividad en la que los niños y sus acompañantes se muevan libremente. Esto es invaluable para promover el crecimiento de los menores y el aprendizaje resultante (Ibáñez, 2017).

#### **2.2.1.4. Componentes de la estrategia lúdica:**

##### ✓ **Evaluación**

La evaluación se define como un proceso de obtención, procesamiento y suministro de información confiable y oportuna, que permitirá realizar juicios de valor para que se puedan tomar diferentes tipos de decisiones (Ahumada, 2005).

##### ✓ **Planificación**

Es un proceso que permite el establecimiento de metas y acciones, lo que implica la

elección de los medios para lograr estas metas Stoner (1996). De esta forma, podemos describir de forma clara y eficaz las acciones o actividades que contribuyen a la realización final del objetivo.

### ✓ **Implementación**

Incluye el uso de diversas técnicas y actividades organizadas para ejecutar el contenido planificado en los pasos anteriores. Repetto (2002) distingue 4 etapas en el proceso de desarrollo y aplicación del programa:

Bases teóricas. Esta etapa se refiere básicamente a la exploración de la teoría, la cual será incluida en la teoría para apoyar el trabajo a realizar, evaluar su fundamento y generalidad, y llevar a una comparación de su efectividad entre grupos similares de personas.

Planeando y diseñando. En esta etapa, determinaremos el contenido de aprendizaje y también incluiremos la metodología y acciones a implementar o recursos oportunos, así como el método de integración, estrategia, conjunto de actividades y contenido del plan. También incluye los antecedentes y el costo de esta implementación.

Llevado a cabo. Esta es la ejecución real del programa de estrategia divertida  
Evaluación de procedimientos. A través de este paso, se puede evaluar el proceso y la efectividad de las acciones de la guía y se pueden lograr los objetivos establecidos al comienzo del divertido plan estratégico.

#### **2.2.1.5.El juego como estrategia lúdica**

De acuerdo con la definición actual del diccionario de español citada por Matos (2002), es "el efecto de un juego; nos dice que el juego está pasando el tiempo de una manera divertida, e incluye las actividades competitivas realizadas con fines de entretenimiento".

Por lo tanto, la gente piensa en el entretenimiento como un medio para enseñar lectura,

matemáticas y pintura. La forma en que los niños se adaptan y se incorporan a las instituciones educativas al inicio de sus estudios es muy importante, y esto depende en gran medida del impacto que puedan tener los educadores en los menores, y los menores aprenderán de sus responsables. (Dávila, 2003)

Según Jácome (2013) menciona que: Los juegos darán a los niños la oportunidad de interactuar con un grupo de personas de similares características, incluidos sus profesores, al tiempo que promueven el inicio o la puesta en valor de valores. Y reglas de trato social. Asimismo, también se verán favorecidas sus otras habilidades, las cuales se verán reflejadas en su capacidad deportiva, inteligencia e intelectual, induciendo y promoviendo así el desarrollo integral del niño. De igual manera, para establecer una conexión entre docentes y alumnos de educación básica se requieren ciertas condiciones, es decir, el conocimiento, la personalidad y la edad mental, física y cognitiva de los niños en edad preescolar que debe tener el docente, porque estos deben estar en habilidades y pruebas en los métodos de enseñanza para que los estudiantes puedan demostrar buenas habilidades de aprendizaje y mejorar sus habilidades sociales.

Por lo tanto, es necesario enfatizar que se recomienda utilizar dichas actividades para comprender los problemas relacionados con el desarrollo de los niños de la primera infancia, como su imaginación, capacidad física, estado de salud, sentimientos, sexo propio e institucional, expresiones, etc. Decirlo todo lo ayudará a prepararse para el entorno futuro y lo ayudará a desarrollar todo de manera amplia e integral.

Esta no es solo una forma de que los docentes no solo logren una buena comprensión de los estudiantes, sino que también comprendan en su totalidad en qué aspectos debe enfocarse su educación y en qué aspectos deben fortalecerse, es decir, planificar actividades

recreativas para que puedan especializarse en algunas áreas, esto no es solo para permitirles competir sin ningún plan, sino para prestar atención a los problemas que encuentran los menores para obtener los resultados esperados.

Para obtener resultados positivos, los maestros deben comprender a todos los estudiantes, sus antecedentes y sus actividades de entretenimiento personal en el hogar y el entorno comunitario para lograr buenos resultados. Ser capaz de reconocer los factores que el factor en sí mismo está impulsando y los factores que necesitan ser fortalecidos, y tener estrategias para tomar medidas para reproducir este factor en juegos de aula familiares a los menores. Esto reduce el porcentaje de rechazos y aumenta la probabilidad de integración de subelementos, aumentando así la probabilidad de éxito del método.

#### **2.2.1.6. Las estrategias lúdicas**

Agallo (2003) afirmó que este es un conjunto de conocimientos teóricos que pueden explicar el fenómeno grupal de la vida escolar, brindar apoyo a los docentes, y es posible desarrollar una serie de habilidades grupales, lo que también es una herramienta eficaz para aprenderlo. Permite comprender la estabilidad del comportamiento individual de sus integrantes, como en el trabajo en equipo, contiene modelos directos, como dinámicas de grupo o modelos de forma libre.

#### **2.2.1.7. Contribuciones de las estrategias lúdicas:**

Cordero (2009) conocidos como actividades recreativas a nivel de ejercicio, son importantes porque pueden desarrollar los músculos y huesos de los niños. Por otro lado, los juegos ayudan a promover la comunicación: porque al interactuar con otras personas, les resultará natural buscar el diálogo o una forma de comunicación, pues en ese sentido deben desarrollar toda la comunicación social que puedan dominar a esa edad. Las habilidades para

comprender las ideas de los demás y poder difundirlas, otro aporte del que podemos hablar es sin duda el efecto relevo de los menores a través de estas actividades. La energía contenida se puede utilizar aquí. Necesitan liberar esta energía y salir de problemas. Una serie de acciones realizadas por la empresa.

Ahora, para los juegos cooperativos, su importancia es que satisfarán las necesidades que no se pueden satisfacer individualmente y promoverán habilidades grupales imposibles, como los juegos en solitario y pasivos. Puede mejorar habilidades que no se pueden completar en un centro educativo o en una familia, pero que se pueden aportar. En términos generales, los juegos brindan una amplia gama de oportunidades para promover el crecimiento y desarrollo de los menores, y esto es difícil o hasta cierto punto imposible, porque aquí, los juegos son animados e inspirados para explorar y crear, imaginar y razonar, concentrarse y ser capaz de reaccionar de forma autónoma ante determinadas situaciones. Este es un paso importante para facilitar el regreso de los menores autodidactas porque los anima a querer comprender su entorno y tener curiosidad por los conocimientos.

Para Torres (2004) De esta manera, las actividades recreativas funcionarán para que los menores sepan qué habilidades tienen, qué habilidades necesitan mejorar, qué habilidades necesitan potenciarse, y compararán sus habilidades y habilidades en un grupo social y las integrarán en un pequeño grupo para que aprendan a conectarse con la sociedad. Por lo tanto, esta es una de las mejores formas de observar las emociones de los niños y evaluar sus habilidades, porque cuando vivan en sociedad, enfrentarán todos los problemas que siguen y la incertidumbre del comportamiento correcto e incorrecto, porque- aquí está lo que ellos consideran.

#### **2.2.1.8. Teoría Vygotskyana:**

Vigotsky (2016), señala: Debido a que los individuos necesitan restablecer el contacto con los demás, se crean actividades de entretenimiento. Por tanto, el origen del juego es social, porque no solo es una actividad de entretenimiento, sino que también representa los fenómenos y las relaciones dentro de la sociedad.

Para el autor, el progreso evolutivo tiene dos aspectos que interactúan con los humanos, el primer aspecto depende más de la parte biológica (referido a la reproducción y protección de las especies), y el segundo aspecto gira en torno al aspecto sociocultural.

Por lo tanto, a través del juego y debido a que han formado cooperación con otros niños, se convertirán en niños que desarrollan roles sociales y forman roles típicos en todas las relaciones sociales. Por tanto, cuando el autor confirma que el entorno de juego del menor es diferente a la imagen que tiene, el autor defiende el estatus de simbolismo en el juego, dándole así un significado basado en su imaginación. Ya tenemos un ejemplo de cómo convertir un lápiz en una espada.

Hendrick (2006) propuso dos objetivos del juego, involucrando cinco categorías básicas, como promover un buen desarrollo físico e intelectual; el desarrollar y expandir la creatividad de los menores, fomenta y promueve el desarrollo social y se convierte en la principal fuente de emoción. Esto tiene como objetivo promover el desarrollo integral de los menores a través de actividades recreativas y utilizar todas las vías que puedan crearnos.

Las estrategias lúdicas son parte importante en las enseñanzas diarias. En las instituciones educativas se planificarán con el tiempo y el método de aplicación dependerán, por supuesto, directamente de la estrategia de gestión de los profesores de grupo. En este caso, lo mejor es que el equipo lleve a cabo este tipo de entretenimiento en situaciones cotidianas,

pero aquí, la experiencia del profesor jugará un papel, y se convertirá en una persona que valora la velocidad del video con él.

Los menores no reciben mucha atención cuando tienen tres años. Por lo tanto, el tiempo de enseñanza de este método no puede exceder los 30 minutos porque están cambiando e interactuando constantemente con el entorno circundante. Si enseñan durante mucho tiempo o durante mucho tiempo, no pueden aprovecharlo al máximo. Si el tiempo es demasiado largo, el método ideal es mejorar gradualmente según el tiempo y la edad.

#### **2.2.1.9. Teoría Piagetiana:**

Piaget (1956) desarrolló dos etapas en el proceso de desarrollo del juego, y el autor no mencionó los juegos simbólicos y los juegos convencionales. La mención constituye una parte de la inteligencia de los menores.

El autor se centra en la cognición, por lo que la parte principal de su teoría contiene formas "inteligentes" o "lógicas", que se formarán durante la evolución de los individuos. Por tanto, separa y desarrolla las cuatro etapas del desarrollo cognitivo: sensoriomotor, pre operativo (los individuos tienen de 2 a 6 años), operativo o específico (de 7 a 11 años) y pensamientos sobre pensamientos formales de operación.

En esta etapa, conocida como etapa "sensorial motora", los menores interactuarán con el entorno circundante, donde las personas aprenderán de ellos en el proceso de descubrirlos a través de la curiosidad y la interacción con los recursos que tienen, como funcionan y son efectivos.

En esta etapa específica u operativa, la comprensión del individuo aún se basa en su vivencia diaria en todos los aspectos del entorno. Estas experiencias se basan en objetos y

hechos específicos, es decir, cómo comenzará a realizar el proceso en base a su experiencia y conocimiento Una serie de procesos lógicos principales que son necesarios.

## **2.2.2. Variable habilidades sociales**

### **2.2.2.1. Definición de habilidades sociales**

Son comportamientos adquiridos en todas las etapas de la vida y que se ponen en manifiesto cuando estamos en relaciones interpersonales con los demás y es a través de estas habilidades que las personas desarrollan habilidades.

Vaello (2005) afirma que: "Este es un tipo de habilidad y/o comportamiento efectivo en las relaciones interpersonales, el propósito es obtener la respuesta adecuada de los demás. En resumen, esta es una habilidad específica que es específica para diferentes situaciones sociales.

Para el autor Emmons (2000) afirma que la socialización es un comportamiento que puede ayudar a las personas a actuar de acuerdo con sus intereses importantes. Esta es una defensa muy importante sin causar apropiaciones. También puede expresar sus sentimientos con honestidad o practicar sus derechos sin dañar los derechos de los demás.

Williams (2001), manifiestan: las habilidades infantiles son los comportamientos básicos para interactuar y establecer contacto con niños mayores y con adultos. Las habilidades sociales se describen como habilidades o comportamientos específicos en los que los niños pueden hacer amigos y trabajar juntos.

Kelly (2002) menciona "las habilidades sociales son conductas adquiridas diseñadas para ganar con los demás la interacción". Según Caballo V. (2005), las habilidades sociales se refieren a conductas que permiten a los niños jugar un rol en sí mismos o en un entorno

interpersonal, en el que pueden expresar sus actitudes y opiniones en base a situaciones que se presentan.

Para Mantilla (2003), las habilidades sociales incluyen enseñanza a los individuos y a otros en sus bienes sociales y culturales de una determinada manera. Son el "puente" entre las circunstancias motivacionales del conocimiento y el comportamiento o estilo saludable de vida.

Glazman (2005), señaló: incluye la voluntad de utilizar los hechos de manera satisfactoria en lugares específicos. También muestran que estas habilidades pueden tener una diversidad ilimitada y poder explicativo en sus diversas áreas de aplicación, además, dependiendo de cómo se presente la situación, ciertas habilidades pueden requerir un mayor o menor grado de elaboración a nivel cognitivo. Los juicios sobre habilidades sociales, a su vez, incluyen habilidades sociales.

Peñañal (2010), insistió que la comunicación con habilidades se considera una habilidad necesaria para que cada persona interactúe de una determinada manera. Cuando se trata de competencia, se refiere a todas las competencias relacionadas con el comportamiento social. La palabra habilidad se usa para enfatizar que es parte de la personalidad, pero es un conjunto de actividades y comportamientos determinados según estímulos en el proceso de aprendizaje.

Según la investigación de Peñañal (2010), las habilidades sociales de los niños de cinco años, nos dijo que "el pequeño desde que nace comienza a comunicarse con las personas. El niño se desenvuelve, esto está íntimamente relacionado con su desarrollo físico. La característica de las habilidades es aceptar las normas propuestas o propuestas por los

adultos o familiares, que serán parte básica de su desarrollo.

Serafino (1991), agregan que los menores de cinco años tienen características sociables ya que hacen nuevos amigos, lo que hace que los niños quieran visitar a los amigos por sí mismos, lo que conduce a su desarrollo común.

#### **2.2.2.2. Enfoques teóricos sobre las habilidades sociales**

Según Hidalgo (2018) afirma que el proceso de socialización se va dando a través de un complejo proceso de interacciones de variables personales, ambientales y culturales.

✓ **La Familia Como Primer Eslabón:** Es el grupo social básico donde se producen los primeros intercambios de conductas sociales y afectivas, valores y creencias, que tienen una influencia muy decisiva en el comportamiento social.

✓ **La Escuela Como Segundo Eslabón:** La incorporación del niño al sistema escolar le permite y obliga a desarrollar ciertas habilidades sociales más complejas y extendidas.

✓ **Relación con los pares tercer eslabón:** La relación con el grupo específicamente en la relación con los pares que siendo un aporte significativo del contexto escolar representa otro agente importante de socialización en el niño.

#### **2.2.2.3. Desarrollo social del niño:**

Según la investigación de Wendkos (2010), el crecimiento en su entorno se da en la interacción entre el niño y el entorno social. Como todos sabemos, su primer contacto con sus padres es básico, incluso que esta comunicación puede tener lugar antes del nacimiento. Los bebés no solo necesitan establecer una relación íntima con sus padres, sino que también necesitan establecer y mantener una relación íntima con sus familiares inmediatos para

promover su desarrollo estable, intercambiar emociones, comprenderse a sí mismos y mejorar la autoestima.

En este tipo de manejo, los padres interfieren con el crecimiento de sus hijos ya que su comportamiento conductual, la motivación y la disciplina hacen referencia, al igual que los niños contribuyen al comportamiento de sus padres. En cuanto a su enfoque, la escuela y sus pares deberían considerarse en esta reforma de interacción.

Trianes (1997), los padres intervienen de dos formas en las habilidades sociales. En cierto sentido, este es un tipo de origen indirecto, que se refiere a un tipo de posibilidad parental que corresponde a emociones y sentimientos, y es efectivo en relación con los hijos, una especie de método de caricia parental, clara disciplina clara y comunicación respetuosa sin imponer autoridad o rebajar el castigo de los padres, las actitudes y el pensamiento positivo sobre la relación con sus hijos favorecen el establecimiento de relaciones sociales adecuadas.

Debe quedar claro que en el ambiente emocional que se encuentra en la familia, la personalidad del bebé está relacionada con los antecedentes. La susceptibilidad de los bebés está estrechamente relacionada con la susceptibilidad de los padres.

El trasfondo actual de la niñez es una responsabilidad relacionada con el estado, la familia y el grupo. Asumiendo que la familia es el primer interlocutor social en establecer vínculos sociales con los bebés, incidirá en todo su desarrollo vital, permitiendo o evitando su interacción en diversos ámbitos.

#### **2.2.2.4. Componentes de las habilidades sociales:**

Tienen características conductuales, cognitivas y emocionales que constituyen

conductas que los niños realizan, mencionan, sienten y piensan Paula (2000). Introdujeron factores de comportamiento que apoyan las habilidades sociales a través de conductas aprendizaje adquiridas a través de la experiencia, el modelado y las recompensas. Los factores cognitivos identifican los comportamientos sociales expresados y monitoreados a través de la percepción y los procesos cognitivos, y principalmente brindan información para explorar la percepción social o la cognición social. Estos comportamientos describen cómo los individuos analizan el contenido y toman decisiones en situaciones de dificultades sociales.

#### **2.2.2.5. Aprendizaje de las habilidades sociales:**

Según la teoría del aprendizaje social, la infancia es clave para el aprendizaje de habilidades sociales, y dice que se consideran conductas de aprendizaje Kelly (1987).

En este proceso, se puede interactuar con los demás y establecer estrategias como el aprendizaje a través de la experiencia directa, el aprendizaje a través de la observación, el aprendizaje verbal y el aprendizaje a través de la retroalimentación interpersonal.

Aprendizaje a través de la experiencia directa: el comportamiento interpersonal es función del resultado y/o resultado del entorno tras cada comportamiento cuando el niño sonríe a su padre, le recompensará, tal comportamiento ocurrirá repetidamente y eventualmente se convertirá en parte del comportamiento del niño. Si el padre ignora el comportamiento, el comportamiento se detendrá, y si el padre lo castiga mediante un castigo o un castigo social, el comportamiento disminuirá y desaparecerá.

- ✓ **Aprendizaje verbal:** Los niños pueden aprender a través del aprendizaje indirecto en el contexto de la familia. Este tipo de aprendizaje es irresponsable, pero a nivel escolar, este tipo de aprendizaje suele ser constante y directo. El niño puede decir la palabra "por favor" o hacer una petición cuando se lo explique y darle instrucciones

para tratar de solucionar un problema encontrado en uno de sus compañeros.

- ✓ **Aprendizaje a través de la retroalimentación interpersonal (feedback):** Se refiere a la interpretación del desarrollo de patrones de comportamiento entre participantes y observadores llamados interacciones. Para corregir un mismo comportamiento sexual, también se pueden realizar ensayos generales para ver a una persona y a otra.

#### **2.2.2.6. Dimensiones de las habilidades sociales**

- **Las habilidades de iniciación las interacciones sociales y de diálogo.** Estas habilidades se refieren al inicio de la interacción y al mantenimiento de la interacción una vez iniciada con otras personas, porque esto permitirá que el niño inicie, mantenga y finalice la conversación. Conozca las siguientes habilidades:

- ✓ Iniciar una conversación

- ✓ Diálogo grupal

- ✓ Termine la conversación.

- **La capacidad de cooperar y compartir,** la reciprocidad de las conductas de compromiso, la capacidad de cambiar a la hora de ayudar y/o colaborar a lograr metas, mientras que compartir implica el uso de préstamos, el uso de elementos de forma conjunta y coordinada.

- ✓ Trabajo coordinado

- ✓ Incentivar

- ✓ Solidaridad

#### **2.2.2.7. Teoría de Lev Vygotsky**

Sostiene que la interacción social, las herramientas y las actividades culturales modelan el desarrollo y el aprendizaje individual; como señala Palincsar (1998) se adquieren estrategias y conocimientos nuevos del mundo.

Berk (1998) afirma que Vigotsky decía todos los procesos cognitivos se inicia a partir de la interacción social, por ende, el individuo puede lograr esta interacción mediante distintas actividades, los cuales serían padres y/o profesores.

Es importante resaltar que Vigotsky (2003) en la importancia del juego, lo cual considera el desarrollo cognitivo, emocional y social. Por ende, acepta que mediante los niños pueden crear imaginaciones y actuar distinto.

Vigotsky considera que es una fuente de crecimiento pues introduce contenidos contextualizados con el propósito de que el individuo sea sujeto social, activo, protagonista y productor de distintas interrelaciones sociales.

#### **2.2.2.8. Estrategias lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales:**

El entrenamiento de las habilidades sociales es muy frecuente hoy en día y destaca un grado notable de satisfacción por parte de los profesionales que lo ejecutan. Este entrenamiento en las edades tempranas, como los niños, está acompañado por técnicas de juego y están enfocados en la aplicación dentro de las escuelas. Este entrenamiento tiene su origen y desarrollo años atrás, donde se realizaban intentos para llevar a cabo un proceso de mejora en la conducta social de los niños, dentro de este campo, incluía las habilidades sociales. (Thompson, 1952).

El entrenamiento basado en estrategias lúdicas es una intervención efectiva y beneficiosa en los niños y jóvenes con o en riesgo de desarrollar un trastorno emocional o de

conducta basado en los metaanálisis revisados Kern (2004) A demás ratifican la validez y eficacia de los programas de psicoeducación que tienen como objetivo mejorar la habilidades sociales y emocionales, actitudes y comportamientos.

Hoy en día nadie duda de la relación existente entre el déficit de las habilidades sociales y los comportamientos agresivos que se dan tanto en el contexto escolar como fuera de él. Varios de los programas llevados a cabos para prevenir o mejorar estos comportamientos, muestran el entrenamiento de las habilidades sociales como núcleo central de la intervención López (2014), proponen como objetivo de estudio, el minimizar la violencia escolar a través del desarrollo de las habilidades sociales con estrategias y recursos lúdicos –cooperativos, involucrando alumnos, maestros y padres.

### III. HIPÓTESIS

**Hi:** La aplicación de estrategias lúdicas permite significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden – Piura, 2021.

**Ho:** La aplicación del programa de estrategias lúdicas no permite significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden – Piura, 2021.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño de la investigación**

#### **4.1.1. El tipo de investigación**

El tipo de investigación fue cuantitativa, esto al haber información ya existente y que se buscó medir y estimar los fenómenos o problemas, enfocado a las estrategias lúdicas y las habilidades sociales de los niños, con fines de ampliar el nivel de conocimiento que se tiene, respecto a las variables tratadas. Hernandez (2019) define a la investigación cuantitativa, como aquella donde el investigador debe ser lo más “objetivo” posible. Los fenómenos que se observan o miden no deben ser afectados por el investigador, quien debe evitar en lo posible que sus temores, creencias, deseos y tendencias influyan en los resultados del estudio o interfieran en los procesos y que tampoco sean alterados por las tendencias de otros. En una investigación cuantitativa se intentó generalizar los resultados encontrados en un grupo o segmento (muestra) a una colectividad mayor (universo o población).

La investigación se enfocó en tipo aplicada porque comparó la aplicación del programa de estrategias lúdicas con el desarrollo de las habilidades sociales en niños menores de 5 años de educación inicial y experimental porque se intervino con la variable independiente.

#### **4.1.2. Nivel de investigación**

El nivel de investigación, fue explicativo ya que este tipo de estudio tuvo como finalidad conocer y explicar los fenómenos suscitados con la aplicación de las estrategias lúdicas para beneficio y desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial. La relación o grado de asociación que existía entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. En ocasiones sólo se analiza la relación

entre dos variables, pero con frecuencia se ubican en el estudio vínculos entre tres, cuatro o más variables (Hernández, 2019).

#### 4.1.3. Diseño de la investigación

En la investigación se asumió el diseño pre experimental, que se conoce como Diseño de pre test/post test con un solo grupo.

A un grupo se le aplicó una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administró el tratamiento y finalmente se le aplicó una prueba posterior al estímulo. Este diseño implicó un seguimiento del grupo.

Este diseño se diagramó así:

$$G = O1 \quad x \quad O2$$

Donde:

|   |
|---|
| <p><b>Diseño</b><br/><b>pre test / pos test</b></p> |
|---|

**G:** Muestra de estudio, n = 45 niños del nivel inicial

**O1:** (Medición del grupo antes de la aplicación de la estrategia)

**X:** Estrategias lúdicas aplicadas

**O2:** (Medición del grupo después de la aplicación de la estrategia)

## 4.2. Población muestra

### 4.2.1. La población

En esta investigación se utilizó una población de 45 niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden, Piura. En este caso la población se define como los elementos que se encuentran en el lugar de la evaluación, a diferencia de la muestra que es solo una porción de la población y que cumple con los criterios de inclusión (Hernández, 2019).

La población estuvo conformada por todos los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Ann Goulden del A.H. Quinta Julia, en la ciudad de Piura.

**Tabla 1**

*Población de educación inicial, niños 5 años de la I.E. Ann Goulden, Piura*

| <b>Edad</b>    | <b>Niños</b> | <b>Total</b> |
|----------------|--------------|--------------|
| 3 años         | 40           | 40           |
| 4 años         | 45           | 45           |
| 5 años         | 45           | 45           |
| Total de niños |              | 130          |

*Fuente: Nómina de matrícula 2021*

#### **4.2.2. Los criterios de Inclusión y Exclusión**

##### **Criterios de inclusión**

Niños de 5 años matriculados de educación inicial. Cuyos padres firmaron el consentimiento informado.

##### **Criterios de exclusión**

Estudiantes cuyos padres no firmaron el consentimiento informado. Los niños que faltan a clase por tres faltas consecutivas.

#### **4.2.3.Muestra**

En este caso, se trabajó con una muestra de 25 niños del aula de 5 años, que es parte de toda la población de la investigación (Niños del nivel inicial de la institución). El tipo de muestreo que se utilizó es el no aleatorio o llamado también muestra no probabilística, indica que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador Hernández (2019). Aquí el procedimiento no es mecánico ni se basa en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores

y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación.

**Tabla 2**

*Muestra de estudio, niños de educación inicial de niños 5 años*

| <b>Institución educativa</b> | <b>Ugel</b> | <b>Nivel/Edad</b> | <b>Aula</b>     | <b>N° de niños/as</b> |
|------------------------------|-------------|-------------------|-----------------|-----------------------|
| Ann Goulden                  | Piura       | Inicial / 5 años  | “Los Angelitos” | 25                    |

*Fuente: Nómina de matrícula 2021*

#### **4.2.4. Técnica de muestreo**

Se utilizó un muestreo No probabilístico.

Sanchez (2017) manifiesta que el muestreo no probabilístico es: “Un método de muestreo en el cual se exhiben las muestras y son recogidos en una secuencia donde no brindan a todas las personas de dicha población la oportunidad de seleccionarlos”.

### **4.3. Definición y Operacionalización de las variables e indicadores**

#### **4.3.1. Variable independiente: Estrategias lúdicas**

Según Vásquez (2010) las estrategias lúdicas son una metodología de enseñanza comprendidas por una dimensión participativa y dialógica que se utilizan para estimular la participación activa, la interacción social y la creatividad mediante juegos didácticos con la finalidad de generar aprendizajes significativos, así como, habilidades sociales con valores de autonomía, respeto y solidaridad.

#### **4.3.2. Variable dependiente: Habilidades sociales**

Las habilidades sociales, son definidas como aquellas respuestas de tipo verbales,

que llegan a ser establecidas por un niño, con la finalidad de que este pueda dar respuesta, hacia los factores externos que engloban el entorno en el que se desarrolla, permitiendo de esta forma, el hecho de poder expresar sus sentimientos, sus necesidades y sus pensamientos. (Betina, 2015)

### 4.3.3. Matriz de operacionalización de las variables

**Tabla 3**

*Matriz de operacionalización de las variables*

| <b>Título</b>  | <b>Variable</b>      | <b>Definición conceptual</b>  | <b>Definición operacional</b>  | <b>Dimensiones</b>              | <b>Indicadores</b>            | <b>Ítems</b>   |
|--|----------------------|---|--|---------------------------------|-------------------------------|--|
| Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden, A.H. Quinta Julia, Piura 2021 | <b>Independiente</b> | Las estrategias lúdicas, son aquellas actividades que llegan a fomentar el desarrollo de las habilidades sociales, con las que cuenta una persona. Tomando como referencia ello, se clasifica en juegos recreativos, los juegos espontáneos y juegos divertidos (Ccorahua, 2017). | Se refiere al conjunto de habilidades de cada estudiante, compuesta por 5 dimensiones juego de dramatización, constructivo, cooperativo y competitivo, dirigido y libre. Estas estrategias ofrecen al niño herramientas para el desarrollo de habilidades sociales, variable Dependiente. Ybañez (2017). | Juego de dramatización          | Se presenta ante las personas | Desarrolla su uso oral y expresivo ante los demás                                |
|  | Estrategias lúdicas  |   |  |                                 | Muestra seguridad y confianza | Reconoce el entorno y se desplaza con confianza y seguridad de sí mismo          |
|  |                      |   |  | Juego constructivo              | Muestra su creatividad        | Desarrolla la comunicación y creatividad en su grupo.                            |
|  |                      |   |  |                                 | Desarrolla su Imaginación     | Participa con los demás niños, dando paso a la imaginación en los requerimientos |
|  |                      |   |  | Juego Cooperativo y competitivo | Solidaridad al interactuar    | Reconoce el sentido de trabajo en equipo   |
|  |                      |   |  |                                 | Sentido de cooperación        | Propone ideas o acciones para lograr los objetivos del grupo                     |
|  |                      |   |  | Juego Dirigido                  | Autoestima y motivación       | Mantiene conversaciones largas con sus compañeros mediante juegos específicos    |
|  | Juego libre          | Respeto hacia los demás   | Reconoce maneras correctas de jugar y respeta el turno de sus demás compañeros   |                                 |                               |  |
|  |                      | Aprendizaje   | Toma sus propias decisiones  |                                 |                               |  |

|   |   |  |   |   |
|---|---|--|---|---|
| <b>Dependiente</b><br><b>Habilidades sociales</b> | Las habilidades sociales, son definidas como aquellas respuestas de tipo verbales, que llegan a ser establecidas por un niño, con la finalidad de que este pueda dar respuesta, hacia los factores externos que engloban el entorno en el que se desarrolla, permitiendo de esta forma, el hecho de poder expresar sus sentimientos, sus necesidades y sus pensamientos (Ccorahua, 2017). | Conjunto de conductas específicas a través de las cuales los niños se vinculan de forma dinámica con sus pares y el resto de su entorno, Ybañez (2017) | Habilidades básicas de interacción social                             | Expresión facial: <b>1.</b> Mira la cara de las miradas y sonrisas personas al relacionarse con ellas                       |
|   |   |  |   | Habla: <b>2.</b> Se expresa con mucha Coordinación de ideas y expresión verbal facilidad al momento de participar en clase  |
|   |   |  |   | Escucha activa: <b>3.</b> Escucha cuando se le presta atención a lo que dicen los demás habla                               |
|   |   |  |   | Actitud amistosa y cordial <b>4.</b> Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños                      |
|   |   |  | Habilidades de iniciación de la interacción social y conversacionales | Iniciar la interacción. <b>5.</b> Saluda cuando alguien se dirige a el <b>6.</b> Entabla conversación por iniciativa propia |
|   |   |  |   | Mantener la interacción una vez iniciada <b>7.</b> Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo             |

---

|                                       |   |  |
|---------------------------------------|---|--|
|                                       | Terminar la interacción.                      | <b>8.</b> Se despide adecuadamente al terminar la conversación o la actividad con otros niños.                                     |
| Habilidades para cooperar y compartir | Favores: Pedir y hacer favores                | <b>9.</b> Pide ayuda o favor cuando lo necesita  |
|                                       | Seguir normas acordadas o reglas establecidas | <b>10.</b> Sigue las reglas de las actividades que se realiza dentro y fuera del aula  |
|                                       | Ser cortés y amable                           | <b>11.</b> Ayuda a sus compañeros cuando se lo pidan o necesitan<br><b>12.</b> Muestra amabilidad cuando otro niño tiene problemas |

---

#### 4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

**4.4.1. Técnica de recolección de datos:** La técnica que se utilizó fue la observación para la recolección de la información.

Díaz (2011) Manifiesta que “la observación es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis”.

**4.4.2. Instrumento de recolección de datos:** El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo.

Será el cuestionario, el cual corresponde a ser un cuestionario validado, expuesto por Ybañez (2017), publicado por la escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación e Idiomas, de la Universidad César Vallejo, durante el año 2017, en la investigación titulada “Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública – Trujillo – 2017”. El valor de alfa de Cronbach que ha sido alcanzado por el instrumento, evidencia la amplia fiabilidad que ha demostrado tener el instrumento mencionado. Cabe mencionar que el cuestionario consta de 12 preguntas.

**Tabla 4.**

*Baremo de la variable: Desarrollo de las habilidades sociales*

| CATEGORIA | CÓDIGO |
|-----------|--------|
| Nunca     | 1      |
| A veces   | 2      |
| Siempre   | 3      |

*Fuente: Escala de habilidades sociales*

##### 4.4.2.1. Validez del instrumento

### **Validación:**

Según Hernández (2017) consideran que, “La validez es lo que se establece al correlacionar las Puntuaciones resultantes de aplicar el instrumento con las puntuaciones obtenidas. Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes”. Se realizó mediante el juicio de expertos, conformado por 3 docentes los cuales fueron: Hurtado Moscol Katherine, Guerrero Varona Gaby y Benites Alcántara Diana Cecilia, profesores de Educación Inicial con experiencia y formación continua en la especialidad. Las mismas que verificaron la coherencia interna del instrumento, la relación de la variable, dimensiones e indicadores.

#### **4.4.2.2.Confiabilidad del instrumento:**

Según Hernández (2017) consideran que, “Se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto produce resultados iguales”. Se determinó, mediante una prueba piloto, en una muestra de 25 niños de 5 años de I.E. Ann Goulden – Piura, 2020. Cuyo Alfa de Cronbach fue = 0,913.

### **4.5. Plan de análisis**

Para el presente estudio, se considerará la aplicación, tanto de la estadística descriptiva, como la estadística inferencial, en donde la primera de estas, permitirá conocer las características de las variables de estudio, señalando de esta forma, el uso de las tablas de frecuencia y los gráficos. Mientras que, la estadística inferencial, se aplicará la prueba “T” de Student para muestras independientes con los datos que se recojan en la aplicación del pre test; subsiguientemente se usará para el estudio de las diferencias entre grupo en las tomas de pre test y post test realizando un análisis de las puntuaciones de diferencia. (Monje, 2011)

### **Recojo la información**

Primero solicité a la directora de la I.E. Ann Goulden a través del WhatsApp el permiso correspondiente para realizar la presente tesis, así mismo la directora con ayuda de la docente del aula de 5 años hablaron con los padres de familia para que otorguen el debido consentimiento. Se enviaron las actividades propuestas para que los niños trabajaran. Luego los padres de familia enviaron sus evidencias de sus niños haciendo las actividades.

Para proceder al recojo de información se hizo de forma indirecta, observé cada una de sus actividades y a través de eso se fue evaluando a cada niño y recogiendo información relevante para dicho estudio.

La codificación y procesamiento de los datos se realizó en Excel 2016, para determinar el nivel de comprensión lectora.

Hernández (2017) expresan que la técnica que se utiliza para analizar los resultados de los datos observados consiste en hacer una descripción de las debidas puntuaciones que se obtuvieron de cada una de las variables (p.150). Así mismo el autor las define “un conjunto de puntuaciones en sus respectivas variables, utilizando frecuencias relativas que se refieren a los porcentajes de casos en cada categoría desde las más bajas, las cuales se interpretan y se canalizan.

#### 4.6. Matriz de consistencia

**Tabla 5**

*Matriz de consistencia*

| <b>Título</b>   | <b>Enunciado del problema</b>  | <b>Objetivo General</b>  | <b>Hipótesis General</b>  | <b>Metodología</b>   |
|---|--|--|---|--|
| Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. “Ann Goulden”, A.H. Quinta Julia, Piura 2021. | ¿En qué medida las estrategias lúdicas permiten desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. “Ann Goulden”, de Piura en el 2021? | Determinar de qué manera las estrategias lúdicas ayudan a mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. “Ann Goulden”, A.H. Quinta Julia, Piura 2021.           | <b>Hi:</b> La aplicación de estrategias lúdicas permite significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden – Piura, 2021.                 | <b>Tipo de investigación:</b> Cuantitativo<br><br><b>Nivel:</b> Explicativo – Correlacional<br><br><b>Diseño:</b> Pre experimental con pre test y post test. |
|   |  | <b>Objetivos Específicos</b>   | <b>Hipótesis Específicas</b>  |  |
|   |  | Diagnosticar el nivel de las habilidades sociales antes de la aplicación de las estrategias lúdicas, en los niños de 5 años de la I.E. “Ann Goulden”, A.H. Quinta Julia, Piura 2021. | <b>Ho:</b> La aplicación del programa de estrategias lúdicas no permite significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden – Piura, 2021. | <b>Población:</b> Estará conformada por 45 niños de nivel inicial de la I.E. “Ann Goulden” A.H. Quinta Julia, Piura.   |
|   |  | Diseñar y aplicar las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. “Ann Goulden”, A.H. Quinta Julia, Piura 2021.                      | El diseño y aplicación de estrategias lúdicas favorece de manera significativa el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. “Ann Goulden”, A.H. Quinta Julia,  | <b>Muestra:</b> 25 niños del aula de 5 años de la IE. “Ann Goulden” A.H. Quinta Julia, Piura.<br><br><b>Técnica:</b> Muestreo no aleatorio                   |

---

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | Piura 2021.   | <b>Instrumento:</b> Test -<br>Cuestionario |
| Identificar el nivel de las habilidades sociales después de los niños de 5 años de la I.E. “Ann Goulden”, A.H. Quinta Julia, Piura 2021.   | La identificación después de la aplicación de estrategias lúdicas favorece de manera significativa en las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden, A.H. Quinta Julia, 2021.  |  |
| Comparar los resultados obtenidos de las habilidades sociales para comprobar la eficacia de las estrategias lúdicas aplicadas en los niños de 5 años de la I.E. “Ann Goulden”, A.H. Quinta Julia, Piura 2021 | La comparación de los resultados obtenidos en la aplicación de estrategias lúdicas favorece de manera significativa el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. “Ann Goulden”, A.H. Quinta Julia, Piura 2021. |  |

---

*Fuente: Elaboración propia*

#### 4.7. Principios éticos

La investigación se elaboró según los procedimientos éticos metodológicos asumidos por las normas establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote según el código de ética versión 004, aprobado por consejo universitario con resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH Católica, con fecha 13 de enero de 2021. Además de cumplir con los siguientes principios éticos:

**a) Protección de las personas:** En esta investigación, el bienestar y seguridad de las personas fueron el fin supremo, y por ello, se protegió su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión.

**b) Libre participación y derecho a estar informado:** Los participantes de las actividades de investigación fueron informados sobre los propósitos y fines de la investigación en la que participaron y tuvieron la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia.

**c) Beneficencia y no maleficencia:** Esta investigación tuvo un balance riesgo-beneficio positivo y justificado para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar los participantes de la investigación.

**d) Justicia:** El investigador priorizó la justicia y el bien común antes que el interés personal. También, ejerció un juicio razonable y se aseguró que las limitaciones de su conocimiento o sesgo, no den lugar a prácticas injustas.

**e) Integridad científica:** El investigador procedió con rigor científico, asegurando la validez de sus métodos, fuentes y datos. Además, se garantizó la veracidad en todo el proceso de investigación, desde la formulación, desarrollo, análisis, y comunicación de los resultados.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

La presente investigación está organizada de manera específica para determinar el uso de estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa Ann Goulden, A.H. Quinta Julia, 2021. Los resultados se organizan con tablas y gráficos conforme a lo planificado en los siguientes objetivos específicos:

**5.1.1. Diagnosticar el nivel de las habilidades sociales que presentan los niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden, A.H. Quinta Julia, 2021, mediante un pre test.**

**Tabla 6**

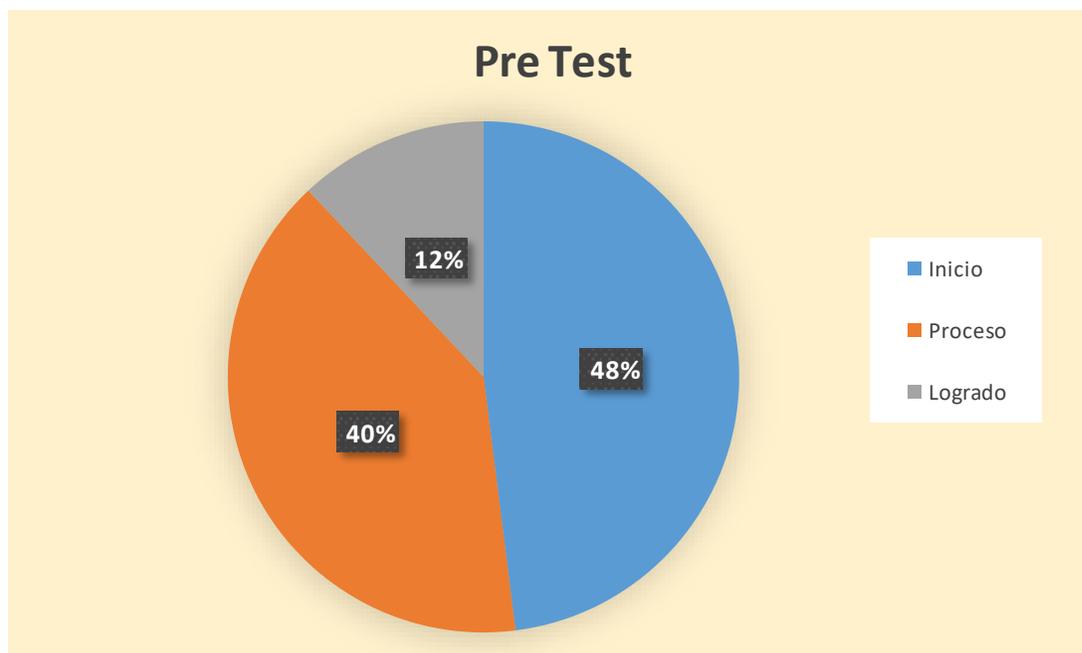
*Nivel de habilidades sociales en niños de 5 años, mediante un pre test.*

| <b>Nivel de logro</b> | <b>N</b>  | <b>%</b>      |
|-----------------------|-----------|---------------|
| Nunca                 | 12        | 48,0%         |
| A veces               | 10        | 40,0%         |
| Siempre               | 3         | 12,0%         |
| <b>Total</b>          | <b>25</b> | <b>100,0%</b> |

*Fuente: Ficha de observación.*

**Figura 1**

*Nivel de habilidades sociales en niños de 5 años, mediante un pre test.*



*Fuente: Tabla 6*

En la tabla 6 y figura 1, con relación a las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa Ann Goulden, Quinta Julia - Piura, en el pre test; los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 48% ha obtenido un nivel de inicio, el 40% alcanzó el nivel proceso y el 12% alcanzó el nivel de logro. Por lo que se concluye, que al aplicar el pre test las habilidades sociales en los niños de 5 años en su mayor proporción se encuentran en inicio.

**5.1.2. Diseñar y aplicar estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden, Quinta Julia - Piura, año 2021.**

**Tabla 7**

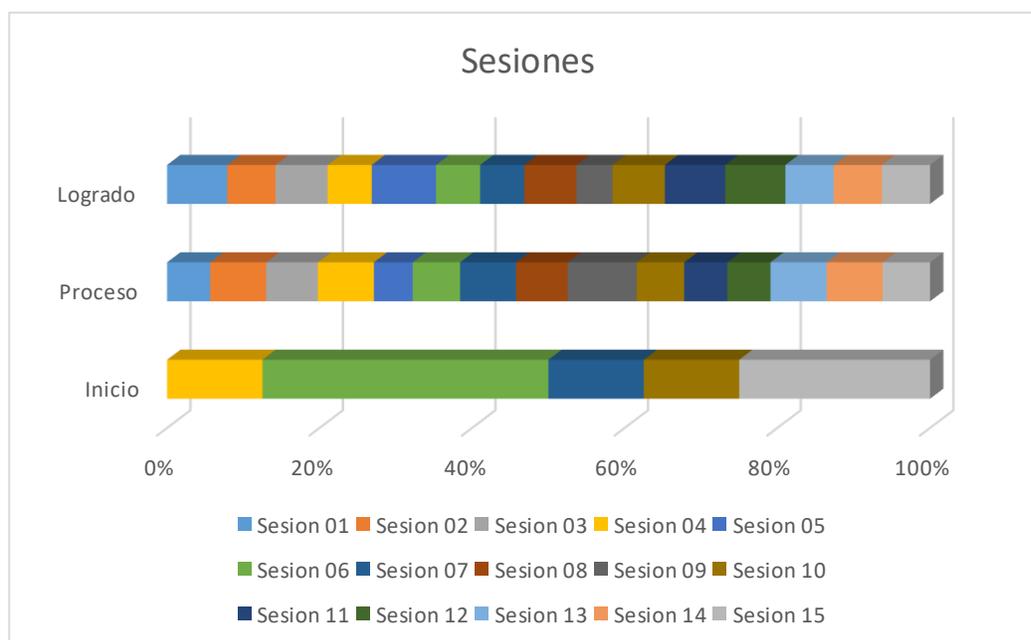
*Aplicación de sesiones lúdicas en niños de 5 años.*

| Sesiones       | Se01 |       | Se02 |       | Se03 |       | Se04 |       | Se05 |       | Se06 |       | Se07 |       | Se08 |       | Se09 |       | Se10 |       | Se11 |       | Se12 |       | Se13 |       | Se14 |       | Se15 |       |
|----------------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|
|                | f    | %     | f    | %     | f    | %     | f    | %     | f    | %     | f    | %     | f    | %     | f    | %     | f    | %     | f    | %     | f    | %     | f    | %     | f    | %     | f    | %     | f    | %     |
| <b>Inicio</b>  | 0    | 0.0   | 0    | 0.0   | 0    | 0.0   | 1    | 4.0   | 0    | 0.0   | 3    | 12.0  | 1    | 4.0   | 0    | 0.0   | 0    | 0.0   | 1    | 4.0   | 0    | 0.0   | 0    | 0.0   | 0    | 0.0   | 0    | 0.0   | 2    | 8.0   |
| <b>Proceso</b> | 9    | 40.0  | 13   | 52.0  | 12   | 48.0  | 13   | 52.0  | 9    | 36.0  | 11   | 44.0  | 13   | 52.0  | 12   | 48.0  | 16   | 64.0  | 11   | 44.0  | 10   | 40.0  | 10   | 40.0  | 13   | 52.0  | 13   | 52.0  | 11   | 44.0  |
| <b>Logrado</b> | 16   | 60.0  | 12   | 48.0  | 13   | 52.0  | 11   | 44.0  | 16   | 64.0  | 11   | 44.0  | 11   | 44.0  | 13   | 52.0  | 9    | 36.0  | 13   | 52.0  | 15   | 60.0  | 15   | 60.0  | 12   | 48.0  | 12   | 48.0  | 12   | 48.0  |
| <b>Total</b>   | 25   | 100.0 | 25   | 100.0 | 25   | 100.0 | 25   | 100.0 | 25   | 100.0 | 25   | 100.0 | 25   | 100.0 | 25   | 100.0 | 25   | 100.0 | 25   | 100.0 | 25   | 100.0 | 25   | 100.0 | 25   | 100.0 | 25   | 100.0 | 25   | 100.0 |

*Fuente: Ficha de observación.*

**Figura 2**

*Aplicación de sesiones lúdicas en niños de 5 años*



*Fuente: Tabla 7*

En la tabla 4 y figura 2, con relación al nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa Ann Goulden, Quinta Julio – Piura, mediante 15 sesiones; durante la aplicación de estas actividades y los resultados obtenidos en la muestra investigada indican resultados específicos a tener en cuenta. El 44% ha obtenido un nivel inicio, el 36% ha obtenido el nivel proceso, el 20% alcanzó el nivel logro. Por lo que se concluye, que el nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años en su mayor proporción se encuentra en logro. Basándonos en estos resultados obtenidos manifestamos notamos una variación de resultados y resaltamos la disposición de los niños. La mayor parte de los niños de 5 años han desarrollado habilidades de iniciación en la interacción y conversación, escucha atentamente, pregunta y saluda cordialmente.

**5.1.3. Identificar el nivel de habilidades sociales que presentan los niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden, Quinta – Piura, año 2021, mediante un post test**

**Tabla 8**

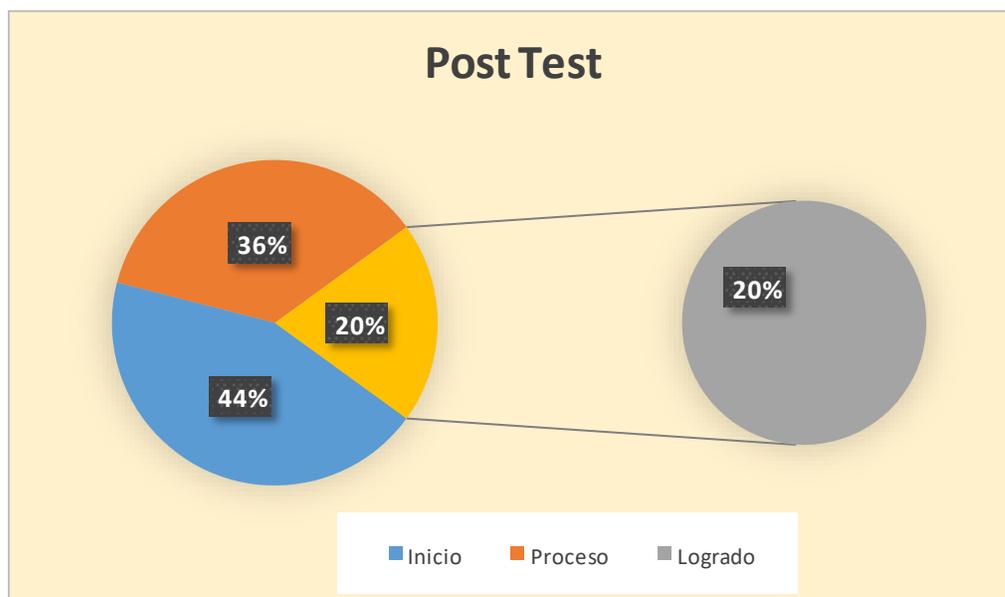
*El nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años, mediante un post test.*

| Nivel de logro | N  | %      |
|----------------|----|--------|
| Nunca          | 12 | 44,0%  |
| A veces        | 10 | 36,0%  |
| Siempre        | 3  | 20,0%  |
| Total          | 25 | 100,0% |

*Fuente: Ficha de observación.*

**Figura 3**

*Nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años, en el post test*



*Fuente: Tabla 8.*

En la tabla 8 y figura 3, con relación al nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa Ann Goulden, Quinta Julio – Piura, mediante 15 sesiones; los resultados obtenidos en la muestra indican que el 20% alcanzó el nivel logro. Por lo que se concluye, que el nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años en su mayor proporción de niños aún se encuentra en inicio y proceso.

**5.1.4. Comparar el nivel de habilidades sociales que presentan los niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden, Quinta Julia – Piura, año 2021, mediante un post test**

**Tabla 9**

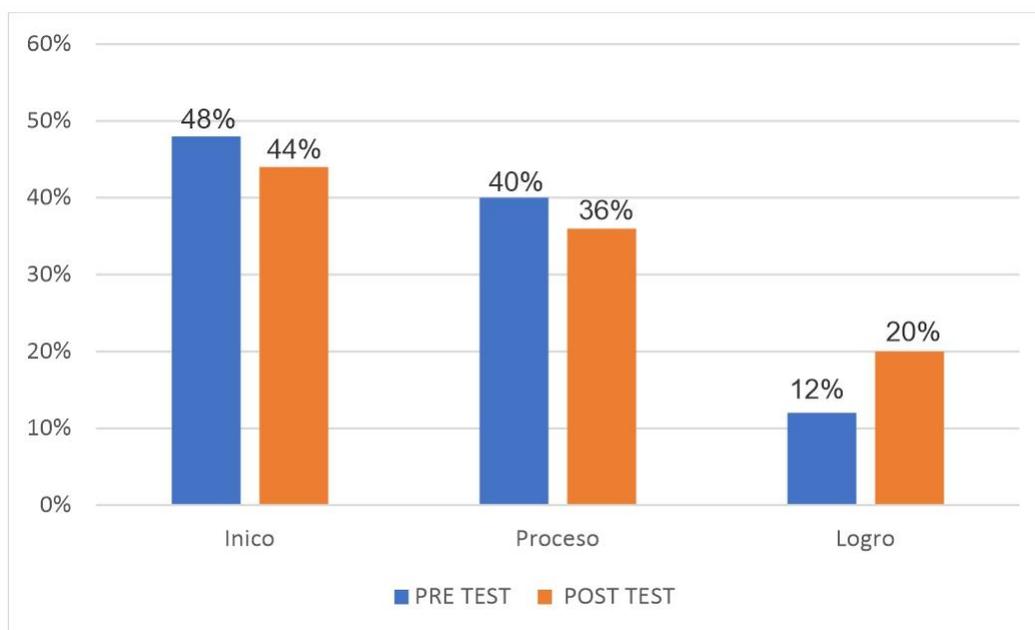
*El nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años, en el pre test y post test.*

| Aplicación | Inicio | Proceso | Logro | Total  |
|------------|--------|---------|-------|--------|
| Pre test   | 48,0%  | 40,0%   | 12,0% | 100,0% |
| Post test  | 44,0%  | 36,0%   | 20,0% | 100,0% |

*Fuente: Ficha de observación.*

**Figura 4**

*Nivel de habilidades sociales en los niños de 5 año, en el pre test y post test.*



*Fuente: Tabla 9*

Los resultados de la tabla 9 y figura 3, en comparación al pre test y post test nos revela que en el nivel logro existe un aumento significativo del 20% y en los niveles de Inicio y Proceso disminuyó ligeramente con un 44% y 36% respectivamente en los niños de 5 años del nivel inicial, después de haber aplicado las sesiones lúdicas.

### **Hipótesis general**

**Hi.** El uso de estrategias didácticas mejora significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Ann Goulden – Quinta Julia, Piura, 2021.

**Ho.** El uso de estrategias didácticas no mejora las de habilidades sociales en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Ann Goulden, Quinta Julia, Quinta Julia, Piura, 2021.

a) *Nivel de significancia*

*Confianza: 95%*

*Significancia: 0,05 (5%)*

### **Prueba de normalidad**

a) *Planteamiento de la hipótesis*

**Hi:** Los datos tienen una distribución normal

**Ho:** Los datos no tienen una distribución normal

b) *Nivel de significancia*

Confianza: 95%

Significancia: 0,05 (5%)

c) *Prueba de estadística a emplear*

Prueba de Wilcoxon

### **Tabla 10.**

*Prueba de Rango de Wilcoxon.*

|                     | <b>Rangos</b>    | <b>N</b>        | <b>Rango promedio</b> | <b>Suma de rangos</b> |
|---------------------|------------------|-----------------|-----------------------|-----------------------|
|                     | Rangos negativos | 0 <sup>a</sup>  | ,00                   | ,00                   |
| Pos Test – Pre Test | Rangos positivos | 23 <sup>b</sup> | 12,00                 | 276,00                |
|                     | Empates          | 2 <sup>c</sup>  |                       |                       |
|                     | <b>Total</b>     | <b>25</b>       |                       |                       |

a. Pos Test < Pre Test

b. Pos Test > Pre Test

c. Pos Test = Pre Test

*Fuente: Elaboración propia. Excel 2021.*

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

|                              | Pos Test –<br>Pre Test |
|------------------------------|------------------------|
| Z                            | -4,241 <sup>b</sup>    |
| Sig. asintót.<br>(bilateral) | ,000                   |

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de  $p=0.000$  menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, mejorará el nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa Ann Goulden, Quinta Julia – Piura, año 2021.

## 5.2. Análisis de resultados

El funcionamiento adecuado de acuerdo a los objetivos planificados, vienen relacionados con los logros obtenidos. La sección teórica apoya la descripción general de la literatura y las trayectorias de investigación realizada en sus ámbitos.

Estos resultados aceptan la hipótesis planteada para nuestro estudio.

**Objetivo específico 1.** Busca diagnosticar la habilidad de escuchar, en educación inicial de 5 años de la I.E. Ann Goulden - Piura. Tales resultados nos indican que durante el pre test en el nivel inicio hay el 48%, en el nivel proceso el 40% y en logro apenas el 12%. Aplicado el post test el nivel de inicio es de 44%, en proceso 36% y en logro 20%. Esto pone de manifiesto que una pequeña parte de niños han logrado desarrollar estas habilidades de escuchar o mostrar expresiones faciales tal como pudimos observar.

Sustentamos con la investigación de Cabeza (2017), en su informe “Talleres lúdicos basados en el enfoque del Aprendizaje cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños”. Estos resultados indicaron que el 52% de los niños lograron B y el 21% lograron C.

Basándonos en estos resultados se aplicaron las estrategias didácticas a través de 15 sesiones. Con tales datos obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que respalda la aplicación de sesiones lúdicas basadas en el enfoque del aprendizaje interactivo para mejorar las habilidades de interacción social.”

**Objetivo específico 2.** Busca diseñar y aplicar la habilidad de dar siempre agradecimiento, esto en niños de educación inicial de 5 años de la I.E. Ann Goulden – Piura, cuyos resultados indican: en el pre test, en nivel de inicio se encuentran en 48%, en nivel de proceso en 44% y en nivel de logro en 12%. Aplicado el post test, en nivel de inicio en 44%, en nivel de proceso 36% y en nivel de logro 20%. Basándonos en estos resultados obtenidos manifestamos que la mayor parte de los niños de 5 años han desarrollado habilidades de iniciación en la interacción y conversación, escucha atentamente, pregunta y saluda cordialmente. Trianes (2017) menciona “Toda habilidad social es una conducta o un patrón de pensamiento que conduce a la resolución efectiva de una situación social, es decir, aceptable para el individuo y el contexto social”.

**Objetivo específico 3,** consistió en identificar la habilidad de saber reconocer y saber dar valor a los demás niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden – Piura, cuyos resultados indicaron: en el pre test, en el nivel inicio se encontraban en 48%, en el nivel proceso 40% y en el nivel logro 12%. Aplicado el post test, en el nivel inicio 44%, en proceso 36% y en logro el 20%. Obtenidos estos datos, nos muestra indudablemente que la mayoría de los niños de 5 años si han desarrollado habilidades necesarias que es reconocer y dar valor a las personas.

Esta similitud de estudio y resultados aplicados por Cerna (2019) en su tesis “Empleo de estrategias del juego cooperativo para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial *Angelitos de Mama Ashu* distrito de Chacas”.

Fue su objetivo general, determinar si el uso de estrategias de juego cooperativo promueve el desarrollo de habilidades sociales en menores de 4 años.

**Objetivo específico 4**, en la comparación de los resultados del pre test y post test se determinó de manera notable que en el nivel inicio disminuyó ligeramente hasta el 44% en los niños de 5 años, mientras que en el nivel de proceso también hubo una reducción hasta el 36% y en el nivel de logro un incremento considerable de 20%, algunos niños evidenciaron la necesidad de incrementar las estrategias para lograr mejores resultados.

Bandura señala (citó Álvarez, 2016), las habilidades sociales son comportamientos y actitudes que las personas adquieren a través de la observación, la imitación y la modelación. Ante esta afirmación, se puede destacar que los resultados de la prueba de hipótesis corroboran que los niños se involucraron más en actividades para las cuales se implementaron estrategias lúdicas y que, de hecho, pudieron formar nuevos comportamientos y comportamientos sociales que asimilan y que luego se demuestran poniéndolos en práctica en sus situaciones.

**En cuanto a la hipótesis**, la verificación de las hipótesis demostró en las estadísticas que las actividades recreativas o juegos son satisfactorias, ya que permitió el crecimiento considerablemente de habilidades sociales. Por tales logros, la aplicación de un programa de actividades recreativas facilitó significativamente en su desarrollo de este tipo de habilidades, en los niños de 5 años que fueron parte esencial de la muestra para poder ejecutar el estudio, afirmando así la Hipótesis Hi.

## VI. CONCLUSIONES

Después de los resultados obtenidos, se determinó, ciertas estrategias lúdicas preparadas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden – Piura, 2021, evidencian claramente su efectividad para desarrollar las habilidades sociales dentro del aula, la escuela y fuera de ella, mientras en estos tiempos lo aplicamos virtual o remotamente. Esto nos muestra que aplicar las sesiones o juegos nos muestran resultados rápidamente ya que los niños entienden mejor los temas desarrollados.

Con respecto al objetivo específico 1; en esta tesis hemos diagnosticado el nivel de habilidades sociales en que se encontraban los niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden, Quinta Julia – Piura, mediante un pre test. Es preciso señalar que el mayor porcentaje era se encontraba en el nivel de inicio con 48%, mientras que sólo un 12% en nivel de logro. Lo que nos muestra la necesidad de mejorar las estrategias y reducir el nivel de inicio. Esto evidencia que los niños no tienen confianza para presentarse ante las personas, poca creatividad, interacción, falta de motivación para cooperar.

Con respecto al objetivo específico 2; en esta tesis se ha aplicado, previamente diseñados e implementado una cantidad específica de sesiones que constaban con juegos, cuentos, etc. Con la disposición de brindar una buena comunicación, teniendo en cuenta el uso de aplicaciones whatsapp, zoom. Aplicaciones remotas o virtual que nos permiten y facilitan interactuar con los niños a pesar que exista alguna conexión inadecuada por parte del oyente. De tal manera, esto nos facilita para lograr los objetivos trazados; aunque la interacción a plenitud es en el salón de clase, patio o campo abierto, que es donde los niños más requieren tiempo y se desempeñan mejor.

Con respecto objetivo específico 3; en esta tesis se identificó el nivel de interacción social de los niños de 5 años de educación inicial después de aplicadas las sesiones lúdicas consiguiendo un incremento del nivel logro con 20% y disminuyendo el nivel de inicio con 44%. Esto nos evidencia que en su interacción social empiezan a ganar confianza, están dispuestos a aprender, tener más imaginación, se expresa con nuevas ideas, escucha y presta atención, ganando vas expresión verbal.

Con respecto al objetico específico 4; en la tesis hicimos la comprobación correspondiente conforme a los resultados del pre test y post test señalando que la reducción del nivel inicio y proceso se redujo, mostrando que el nivel de habilidades sociales despertó un interés creciente logrando obtener un 20% en nivel de logro. Este nivel logrado de desarrollo de habilidades sociales es una muestra específica de impulsar más nuevas formas de estrategias para aplicar a los niños de educación inicial. No cabe duda que los resultados serán fructíferos para nuestros niños ya que podemos verlos expresarse coordinadamente, con actitudes amistosas, cordiales, creativos y respeto hacia los demás.

## VII. RECOMENDACIONES

Desde cada uno de los puntos de vista:

### a) Metodológico

Debo agregar, que los estudiantes de educación inicial deberán tener en cuenta su análisis de las dos variables utilizadas. Pues, las estrategias lúdicas tienen variadas y muy esenciales actividades (juegos) que ayudan en el desarrollo de sus habilidades de interacción social, teniendo en cuenta la implementación actual de la enseñanza remota o virtual debido a las consecuencias de la pandemia.

### b) Práctico

Debemos señalar que la institución educativa y/o profesora del aula de niños de 5 años de la institución educativa dispongan siempre de varias actividades lúdicas y espacios adecuados. Tomando una perspectiva pedagógica de la construcción del individuo indicamos la importancia y el compromiso de generar actividades grupales que les permitan desarrollar su socialización juntamente con habilidades fundamentales propias de su sano crecimiento como persona y la observación continua de los niños y una reflexión de sus conductas.

### c) Académico

Además, en las universidades considerar e implementar dentro de su metodología de enseñanza la gran importancia que poseen los juegos y otras actividades relacionadas, con el fin de que ellos puedan encontrar este valioso material y puedan reforzar las actividades y habilidades con los niños de educación inicial. Esto será beneficioso tanto para estudiantes como para los niños ya que en el caso de los menores sus habilidades sociales tendrán mucho éxito, de tal forma que tendremos niños con muy buena expresión oral, interacción social, fluidez de diálogo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Betina Lacunza, A. (2015). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes*. Obtenido de ntes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos
- Ccorahua Laguna, J. (2017). *Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. "Angelitos de Jesús", Huachipa, 2016*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/5874>
- Díaz Sanjuan, L. (2011). *La observación*. Obtenido de [https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La\\_observacion\\_Lidia\\_Diaz\\_Sanjuan\\_Texto\\_Apoyo\\_Didactico\\_Metodo\\_Clinico\\_3\\_Sem.pdf](https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf)
- Guerra Rojas, M. (2018). *Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/16095>
- Hernandez Sampieri, R. (2019). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lcp/texson\\_a\\_gg/capitulo4.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lcp/texson_a_gg/capitulo4.pdf)
- López Díaz, R. (2017). *Estrategias de la enseñanza*. Obtenido de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>
- Monje Álvarez, C. (2011). *Metodología de investigación*. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Montalván Peña, J. (2018). *Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular "Jardín Real" Urb. Bancaria Piura, 2015*. Obtenido de [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUMP\\_ac3a6d20b4f5477cad4e941413377a35](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUMP_ac3a6d20b4f5477cad4e941413377a35)
- Olivares Cardoza, S. (2018). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Bautista de Catacaos – Piura*. Obtenido de <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/2674>
- Pérez Dávila, V. (2017). *Programa de Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Rosa María Checa – Chiclayo 2016*. Obtenido de <https://1library.co/document/z1dpm3z-estrategias-desarrollar-habilidades-estudiantes-educacion-institucion-educativa-chiclayo.html>
- Ricaurte Songor, D. (2016). *Las estrategias*. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/bitstream/123456789/11257/1/Dalton%20Arturo%20Ricaurte%20Songor.pdf>
- Romero Mnedez, L. (2019). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*.

- Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Samper Sabalza, A. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica*. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/6123>
- Sanchez Leguia, C. (2017). *Muestreo no probabilístico*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-no-probabilistico/>
- Vásquez Rodríguez, F. (2010). *Estrategias de enseñanza*. Obtenido de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Yagual González, K. (2020). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Portete de Tarqui, de la Comuna Tugaduaaja, Parroquia Chanduy, Cantón Santa Elena, Provincia Santa Elena, Ecuador, periodo lectivo 2018*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/handle/46000/5288>

## ANEXOS

## 1. Instrumento de recolección de datos.

## TEST SOBRE HABILIDADES SOCIALES

| Ítems  | Siempre  | A veces  | Nunca    |
|--|----------|----------|----------|
| <b>HABILIDADES BASICAS DE INTERACCION SOCIAL</b>                                   | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> |
| 1. Mira la cara de las personas al relacionarse con ellas                          |          |          |          |
| 2. Se expresa con mucha facilidad al momento de participar en clase                |          |          |          |
| 3. Escucha cuando se le habla  |          |          |          |
| 4. Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños               |          |          |          |
| <b>HABILIDADES DE INICIACION DE LA INTERACCIÓN SOCIAL / CONVERSACIONALES</b>       |          |          |          |
| 5. Saluda cuando alguien se dirige a el  |          |          |          |
| 6. Entabla conversación por iniciativa propia                                      |          |          |          |
| 7. Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo                    |          |          |          |
| 8. Se despide adecuadamente al terminar la conversación, actividad con otros niños |          |          |          |
| <b>HABILIDADES PARA COOPERAR Y COMPARTIR</b>                                       |          |          |          |
| 9. Pide ayuda o favor cuando lo necesita   |          |          |          |
| 10. Sigue las reglas de las actividades que se realiza dentro y fuera del aula     |          |          |          |
| 11. Ayuda a sus compañeros cuando se lo pidan o necesitan                          |          |          |          |
| 12. Muestra amabilidad cuando otro niño tiene problemas.                           |          |          |          |

## 2. Evidencias de validación de Instrumento (informe de la opinión de expertos, son 3)

### TEST SOBRE HABILIDADES SOCIALES

| Ítems  | Siempre<br>3 | A veces<br>2 | Nunca<br>1 |
|--|--------------|--------------|------------|
| <b>HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL</b>                                   |              |              |            |
| 1. Mira la cara de las personas al relacionarse con ellas                          | X            |              |            |
| 2. Se expresa con mucha facilidad al momento de participar en clase                |              | X            |            |
| 3. Escucha cuando se le habla  | X            |              |            |
| 4. Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños               | X            |              |            |
| <b>HABILIDADES DE INICIACIÓN DE LA INTERACCIÓN SOCIAL / CONVERSACIONALES</b>       |              |              |            |
| 5. Saluda cuando alguien se dirige a él  |              | X            |            |
| 6. Entabla conversación por iniciativa propia                                      |              |              | X          |
| 7. Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo                    |              | X            |            |
| 8. Se despide adecuadamente al terminar la conversación, actividad con otros niños |              |              |            |
| <b>HABILIDADES PARA COOPERAR Y COMPARTIR</b>                                       |              |              |            |
| 9. Pide ayuda o favor cuando lo necesita   | X            |              |            |
| 10. Sigue las reglas de las actividades que se realiza dentro y fuera del aula     | X            |              |            |
| 11. Ayuda a sus compañeros cuando se lo pidan o necesitan                          | X            |              |            |
| 12. Muestra amabilidad cuando otro niño tiene problemas.                           |              | X            |            |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ X ]       Aplicable después de corregir [ ]       No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Hurtado Moscol Katherine   DNI 02804995

Especialidad del validador: Profesora Educación Inicial

## TEST SOBRE HABILIDADES SOCIALES

| Ítems  | Siempre | A veces | Nunca |
|--|---------|---------|-------|
| <b>HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL</b>                                   | 3       | 2       | 1     |
| 1. Mira la cara de las personas al relacionarse con ellas                          |         | X       |       |
| 2. Se expresa con mucha facilidad al momento de participar en clase                | X       |         |       |
| 3. Escucha cuando se le habla  | X       |         |       |
| 4. Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños               |         | X       |       |
| <b>HABILIDADES DE INICIACIÓN DE LA INTERACCIÓN SOCIAL /CONVERSACIONALES</b>        |         |         |       |
| 5. Saluda cuando alguien se dirige a él  |         |         | X     |
| 6. Entabla conversación por iniciativa propia                                      |         | X       |       |
| 7. Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo                    |         | X       |       |
| 8. Se despide adecuadamente al terminar la conversación, actividad con otros niños |         | X       |       |
| <b>HABILIDADES PARA COOPERAR Y COMPARTIR</b>                                       |         |         |       |
| 9. Pide ayuda o favor cuando lo necesita   | X       |         |       |
| 10. Sigue las reglas de las actividades que se realiza dentro y fuera del aula     |         |         | X     |
| 11. Ayuda a sus compañeros cuando se lo pidan o necesitan                          |         | X       |       |
| 12. Muestra amabilidad cuando otro niño tiene problemas.                           |         | X       |       |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ X ]   Aplicable después de corregir [ ]   No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador:           Guerrero Varona Gaby

Especialidad del validador:   Profesora Educación Inicial

## TEST SOBRE HABILIDADES SOCIALES

| Ítems  | Siempre | A veces | Nunca |
|--|---------|---------|-------|
| <b>HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL</b>                                   | 3       | 2       | 1     |
| 1. Mira la cara de las personas al relacionarse con ellas                          | X       |         |       |
| 2. Se expresa con mucha facilidad al momento de participar en clase                |         | X       |       |
| 3. Escucha cuando se le habla  |         | X       |       |
| 4. Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños               | X       |         |       |
| <b>HABILIDADES DE INICIACIÓN DE LA INTERACCIÓN SOCIAL / CONVERSACIONALES</b>       |         |         |       |
| 5. Saluda cuando alguien se dirige a él  |         | X       |       |
| 6. Entabla conversación por iniciativa propia                                      |         | X       |       |
| 7. Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo                    |         |         | X     |
| 8. Se despide adecuadamente al terminar la conversación, actividad con otros niños |         | X       |       |
| <b>HABILIDADES PARA COOPERAR Y COMPARTIR</b>                                       |         |         |       |
| 9. Pide ayuda o favor cuando lo necesita   | X       |         |       |
| 10. Sigue las reglas de las actividades que se realiza dentro y fuera del aula     | X       |         |       |
| 11. Ayuda a sus compañeros cuando se lo pidan o necesitan                          | X       |         |       |
| 12. Muestra amabilidad cuando otro niño tiene problemas.                           |         | X       |       |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ X ]       Aplicable después de corregir [ ]       No aplicable [ ]

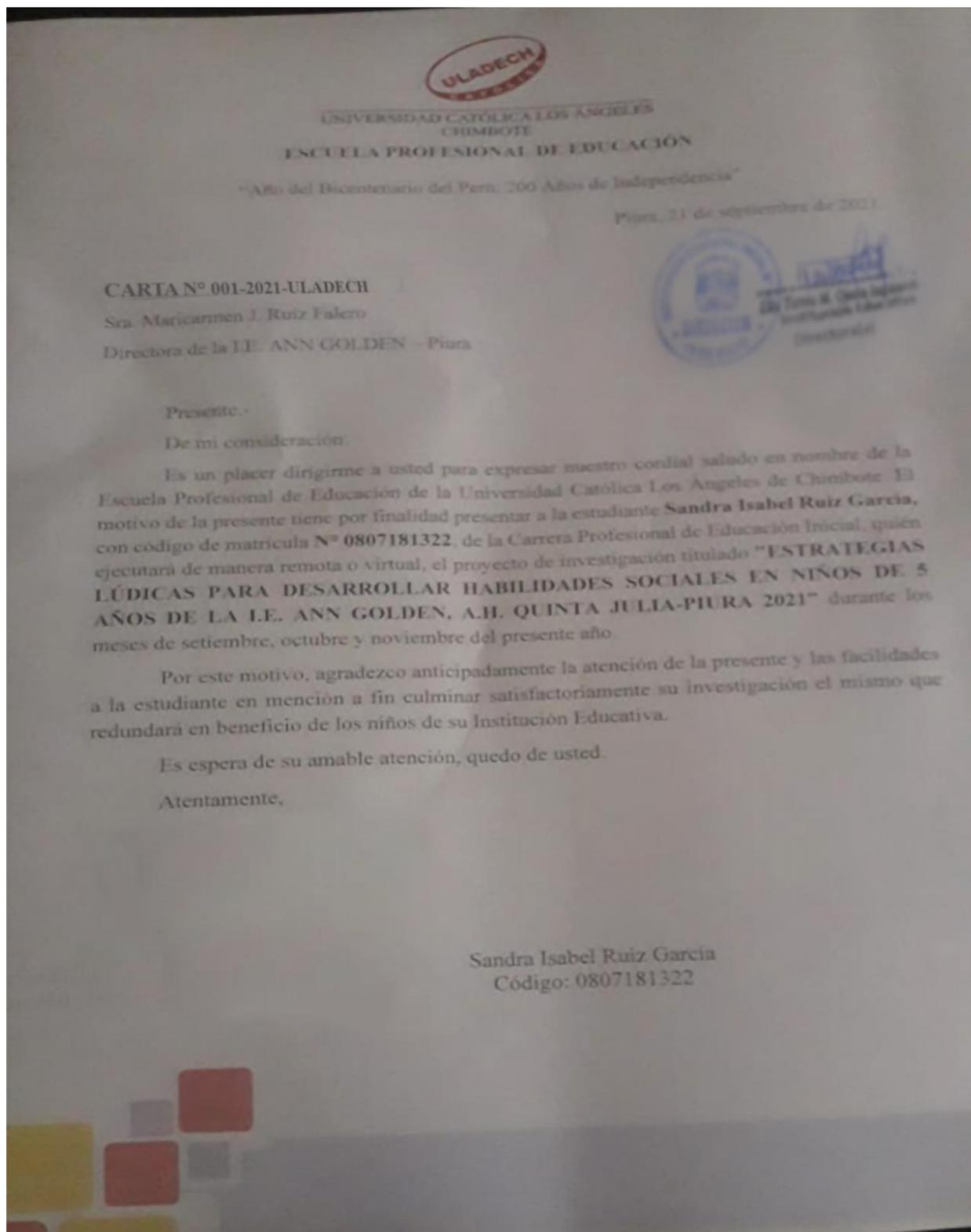
Apellidos y nombres del juez validador: Benites Alcántara Diana Cecilia

DNI: 41741560

Especialidad del validador: Profesora Educación Inicial



3. Evidencias de trámite de recolección de datos (solicitud de la IE que les autoriza desarrollar la investigación)



#### 4. Formatos de consentimiento informado (la autorización de los PPF de los niños de la muestra de la investigación-5 por lo menos)



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

Título del estudio: Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Ann Golden Piura 2021.

Investigador: Ruiz Garcia Sandra Isabel.

**Propósito del estudio:**  
Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Ann Golden Piura 2021 un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Con el objetivo de: Establecer estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. "Anna Golden", Piura 2021

**Procedimientos:**  
Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se realizará lo siguiente  
Sesiones para mejorar las habilidades sociales con una duración de 40 minutos durante 15 días y se aplicará un instrumento para observar las mejoras durante el desarrollo de la investigación el niño (a) no estará expuesto a ningún riesgo

**Beneficios:**  
Las sesiones permitirán que el niño (a) mejore las habilidades sociales para fortalecer su aprendizaje.

**Confidencialidad:**  
Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN - ULADECH CATÓLICA



Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin dárlo a conocer. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 983636570.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chombón, correo [equin@ucach.cl](mailto:equin@ucach.cl).

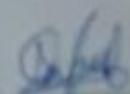
Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

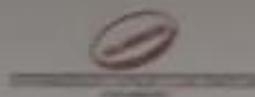
Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

  
Nombre y Apellido:  
Participante

10/12/21  
Fecha y Hora

  
Nombre y Apellido:  
Rita García Sandoza Insul  
Investigadora

12/15/2021 - 12:30 Pm  
Fecha y Hora



## PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio: Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Ann Golden Piura 2021.

Investigador: Raiza Garcia Sandra Isabel.

### Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Ann Golden Piura 2021**, un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Con el objetivo de: Establecer estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. "Anna Golden", Piura 2021.

### Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se realizará lo siguiente:

Sesiones para mejorar las habilidades sociales con una duración de 40 minutos durante 15 días y se aplicará un instrumento para observar las mejoras durante el desarrollo de la investigación el niño (a) no estará expuesto a ningún riesgo.

### Beneficios:

Las sesiones permitirán que el niño (a) mejore las habilidades sociales para fortalecer su aprendizaje.

### Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

### Derechos del participante:

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN - UADECH-OTOLCA



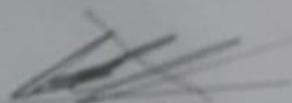
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 9436.36370.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, correo [equin@ucsl.edu.pe](mailto:equin@ucsl.edu.pe).

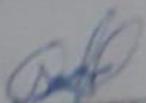
Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

  
Nombre y Apellido:  
Participante

11/10/21  
Fecha y Hora

  
Nombre y Apellido: ~~XXXXXXXX~~  
Rosa García Sandra Isabel  
Investigador

12/10/2021 - 12:20 Pm  
Fecha y Hora



## **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

Título del estudio: Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Ana Golden Piura 2021.

Investigador: Ruiz Garcia Sandra Isabel.

### **Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

**Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Ana Golden Piura 2021**, un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Con el objetivo de: Establecer estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. "Ana Golden", Piura 2021

### **Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se realizará lo siguiente:

Sesiones para mejorar las habilidades sociales con una duración de 40 minutos durante 15 días y se aplicará un instrumento para observar las mejoras durante el desarrollo de la investigación el niño (a) no estará expuesto a ningún riesgo

### **Beneficios:**

Las sesiones permitirán que el niño (a) mejore las habilidades sociales para fortalecer su aprendizaje.

### **Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

### **Derechos del participante:**

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN - UCADEIC CATÓLICA



Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de este en cualquier momento, o no participe en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 983636370.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, correo [equin@ucalc.edu.pe](mailto:equin@ucalc.edu.pe).

Una copia de este consentimiento informado le será entregada

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

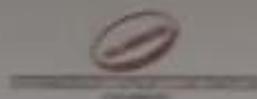
Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

  
Nombre y Apellido:  
Participante

11/10/21  
Fecha y Hora

  
Nombre y Apellido: ~~Nombre~~  
Nata Garcia Sandra Isabel  
Investigador

12/16/2021 - 11:20 Pm  
Fecha y Hora



## **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

Título del estudio: Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Ann Golden Piura 2021.

Investigador: Ruiz Garcia Sandra Isabel.

### **Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

**Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Ann Golden Piura 2021**, un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Con el objetivo de: Establecer estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. "Anna Golden", Piura 2021

### **Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se realizará lo siguiente

Sesiones para mejorar las habilidades sociales con una duración de 40 minutos durante 15 días y se aplicará un instrumento para observar las mejoras durante el desarrollo de la investigación el niño (a) no estará expuesto a ningún riesgo

### **Beneficios:**

Las sesiones permitirán que el niño (a) mejore las habilidades sociales para fortalecer su aprendizaje.

### **Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

### **Derechos del participante:**

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN - ULADECH-OTÚCA



Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 983636570.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo [mquinones@uladach.edu.pe](mailto:mquinones@uladach.edu.pe).

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

#### DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos:  
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos: **Ruiz**  
Ruiz García Sandra Isabel  
Investigador

12/10/2021- 12:20 Pm

Fecha y Hora



## PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio: Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Ana Golden Piura 2021.

Investigador: Ruiz Garcia Sandra Isabel.

### Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

**Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Ana Golden Piura 2021**, un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Con el objetivo de: Establecer estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. "Ana Golden", Piura 2021.

### Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se realizará lo siguiente:

Sesiones para mejorar las habilidades sociales con una duración de 40 minutos durante 15 días y se aplicará un instrumento para observar las mejoras durante el desarrollo de la investigación el niño (a) no estará expuesto a ningún riesgo.

### Beneficios:

Las sesiones permitirán que el niño (a) mejore las habilidades sociales para fortalecer su aprendizaje.

### Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

### Derechos del participante:

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN - ULADECH-CATÓLICA



Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 983636570.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo [mquinonesn@uladech.edu.pe](mailto:mquinonesn@uladech.edu.pe).

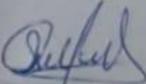
Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

#### DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

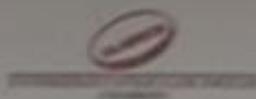
\_\_\_\_\_  
 Nombres y Apellidos:  
 Participante

\_\_\_\_\_  
 Fecha y Hora

  
 Nombres y Apellidos: ~~XXXXXX~~  
 Ruiz García Sandra Isabel  
 Investigador

\_\_\_\_\_  
 12/10/2021- 12:20 Pm

\_\_\_\_\_  
 Fecha y Hora



## PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio: Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Ann Golden Piura 2021.

Investigador: Ruiz Garcia Sandra Isabel.

### Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Ann Golden Piura 2021, un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Con el objetivo de: Establecer estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. "Anna Golden", Piura 2021

### Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se realizará lo siguiente

Sesiones para mejorar las habilidades sociales con una duración de 40 minutos durante 15 días y se aplicará un instrumento para observar las mejoras durante el desarrollo de la investigación el niño (a) no estará expuesto a ningún riesgo

### Beneficios:

Las sesiones permitirán que el niño (a) mejore las habilidades sociales para fortalecer su aprendizaje

### Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio

### Derechos del participante:

COMITE INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN - ULADECH-CATÓLICA



Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 983636570.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo [mquinonesn@uladech.edu.pe](mailto:mquinonesn@uladech.edu.pe).

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

#### DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos:  
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos:   
Ruiz García Sandra Isabel  
Investigador

12/10/2021- 12:20 Pm

Fecha y Hora

## 5. Programa de intervención y/o las sesiones (talleres) desarrolladas durante la investigación

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

#### I.- Datos informativos

|   |              |                                    |
|---|--------------|------------------------------------|
| <b>Título de la sesión:</b> Personajes de cuentos |              |                                    |
| <b>Grado/Edad:</b> 5 años                         | <b>Área:</b> | <b>Fecha:</b> XX/XX/2021           |
| <b>Docente:</b> Tania Villalobos                  |              | <b>Duración:</b> 40 minutos aprox. |

#### II.- Propósito del aprendizaje

| Competencia  | Capacidad                            | Desempeño   | Ítems  |
|--|--------------------------------------|---|--|
| - Construye habilidades y participa en búsquedas básicas | - Interactúa con todas las personas. | - Se relaciona con otros niños y niñas, adultos e interactúa en actividades grupales.<br>- Busca, propone o inicia juegos con sus propias reglas. | Mira la cara de las personas al relacionarse con ellas.<br>Se expresa con mucha facilidad al momento de participar |

#### III.- Momentos de la sesión

| Momentos/tiempo                 | Actividades/estrategias   | Recursos                                   |
|---------------------------------|---|--|
| <b>Inicio</b><br>10 minutos     | Empezaremos el día saludando cordialmente a las niñas y los niños.<br>Luego cantaremos la canción <b>“Hola como están”</b> .<br>Se les explicará a los niños que el día de hoy realizaremos una actividad llamada: <b>“Personajes de cuentos”</b> .<br>Pediremos a los niños que deben estar atentos a las indicaciones y al finalizar la actividad serán evaluados.<br>Establecer las normas de convivencia para poner en marcha el desarrollo de la sesión. | Canción<br><br>Preparación de la actividad |
| <b>Desarrollo</b><br>30 minutos | Antes de empezar, mostraremos la pizarra de franela, los personajes, las tarjetas y se les dará las indicaciones:   | Personajes de cuentos clásicos             |

La maestra les comunica a los niños que vamos a jugar a un juego en el cual vamos hablar todos los que estamos en el aula.

La profesora podría usar tiempo establecido con un reloj y cuando su tiempo termine le tocará a otro niño.

Pueden incorporarse viñetas escritas para ser leídas de forma global o aprendidas de memoria.

Pizarra de franela

Tarjetas con temas para hablar de los personajes

### Comenzamos el juego

Se reparten entre los niños las figuras.

Cada niño recibirá una figurita.

La profesora va contando o leyendo el cuento elegido. Los niños irán adhiriendo las figuritas sobre la pizarra de franela según corresponda si se asigna tiempo o no.

Reloj



### Cierre

Promueve la dramatización en los estudiantes sobre la importancia de conocer diversos personajes reales e imaginarios

¿Cómo se sienten?

¿Qué hemos aprendido?

¿Para qué nos servirá conocer nuestros personajes?

¿Qué otros personajes conoces?

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I.- Datos informativos

|   |  |                            |
|---|--|----------------------------|
| <b>Título de la sesión:</b> La ratita presumida |  |                            |
| <b>Grado/Edad:</b> 5 años                       |  | <b>Fecha:</b> XX/XX/2021   |
| <b>Docente:</b> Tania Villalobos                |  | <b>Duración:</b> 50 aprox. |

### II.- Propósito del aprendizaje

| Competencia  | Capacidad   | Desempeño  | Items                       |
|--|---|--|-----------------------------|
| - Habilidades de iniciación de interacción social/conversacionales | - Mantener siempre la conversación con sus compañeros | - Se comunica oralmente en su lengua materna.<br>- Lee, escribe, crea diversos textos en su lengua materna desde su lenguaje artístico creativo. | Escucha cuando se le habla. |

### III.- Momentos de la sesión

| Momentos/<br>tiempo             | Actividades/estrategias   | Recursos                                   |
|---------------------------------|---|--|
| <b>Inicio</b><br>10 minutos     | Empezaremos el día saludando cordialmente a las niñas y los niños.<br>Luego cantaremos la canción “ <b>Buenos días</b> ”.<br>Después de haber cantado se les explicará a los niños que el día de hoy realizaremos una actividad con títeres llamada: “ <b>La ratita presumida</b> ”.<br>Previamente se debe haber comunicado a las familias para pedir su colaboración, ya que los resultados serán mejores si la familia aprovecha la motivación aportada por el cuento.<br>Serán actividades breves porque la capacidad de atención es reducida.<br>Pediremos a los niños que deben estar atentos a las indicaciones y al finalizar la actividad serán evaluados. | Canción<br><br>Preparación de la actividad |
| <b>Desarrollo</b><br>30 minutos | La primera actividad será la presentación de los títeres (una ratita, un gato, un perro, un pato, un buey y un ratón). Aquí jugaremos con la curiosidad de los niños. Les llamaremos la atención presentándoles en unas cajas donde estarán los títeres.  |  |

---

Sacaremos una y la presentaremos por la parte que no tiene cara (ojos, nariz,...) y le preguntaremos que es, para después enseñarles la figura a modo adivinanza. Una vez que enseñemos la figura estableceremos un diálogo entre el personaje y el grupo.

Imitaremos la voz del títere presentado (Por ejemplo, el pato: ¡Hola niños soy un pato, cua, cua, cua..!). El personaje en cuestión, el títere, les pedirá a los niños que le ponga un nombre, por ejemplo: ratón Ramón. Presentados los personajes improvisamos diálogos entre dos, uno en cada mano de la profesora y a continuación ofrecemos este material al grupo para que jueguen y lo manipulen. Limitaremos el tiempo de uso e indicaremos las primeras pautas de utilización, “Los títeres son de todos y hay que evitar que se rompan”.

Continuamos haciendo preguntas a los títeres, con la interpretación de canciones que se adapten a los personajes del cuento, por ejemplo: “Susanita tiene un ratón..., etc.”, con un tema sencillo para que intervengan los niños.

Títeres de animales

Caja para los títeres

### **Comenzamos el juego**

El éxito del cuento “La ratita presumida” viene dado por el grado de simpatía, comprensión y espontaneidad que sepa implicar la profesora.

La profesora creará un ambiente especial, los niños se colocarán en torno a ella, presidiendo la narración, donde todos puedan observar los gestos y movimientos de los títeres. Mantendrá un suave tono de voz, poniendo en el rincón escogido algún elemento de decoración perteneciente a la narración, la cual empezará con su correspondiente “Había una vez” o “Erase una vez” y acabará asimismo con alguna de las formas conocidas, “Colorín, colorado, este cuento se ha terminado” o “Fueron felices y comieron perdices”.

La acción en el cuento debe ir ininterrumpido; el relato será en el más breve espacio de tiempo posible y la narración deberá ser fielmente respetada.

Las frases y palabras reiterativas, a la hora de contar el cuento, son totalmente necesarias para una perfecta fijación de conceptos. Hay que tener en cuenta que el niño tiene una lenta asimilación de los conceptos y de las imágenes, así como cierta dificultad para la comprensión. Se buscará las palabras apropiadas a la

---

---

mentalidad infantil para plasmar con sencillez la realidad del cuento.

- Dramatización del cuento.

Lo haremos todos a la vez y sentados en las sillas y repetiremos las acciones del cuento a nivel narrativo, ellos emitirán la onomatopeya de los animales.

- Juegos de psicomotricidad.

Los ejercicios tendrán la participación de los títeres.

- Juego del ratón. Se trata de un recorrido con los manos por todo el cuerpo como si lo realizara el personaje que da nombre al juego, (Un ratón que va por el zapato,...).

- Localización de las partes del cuerpo a través de una pelota. La profesora irá nombrando las distintas partes del cuerpo y cada niño con la pelota vivencian estas partes. El títere lo hará con ellos.

- Canciones y juegos relacionados con la expresión corporal. Por ejemplo:

- “Yo tengo una cabeza, la vamos a estudiar, arriba está muy dura, abajo blandita está; atrás está la nuca, delante la cara. Si miras a los lados dos orejas verás. Dos ojos para verte, dos ventanas en la nariz. Arriba está la frente y en el centro la boca feliz”.

- “Pimpón es un muñeco muy guapo y de cartón. Se lava su carita con agua y con jabón; se peina su pelita con peine de marfil,...”




---

**Cierre**

10 minutos

Promueve la dramatización en los estudiantes sobre la importancia de conocerse físicamente.

¿Cómo se sienten?

¿Qué hemos aprendido? ¿Les gustó la actividad?

¿Qué otros personajes conoces?

---

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I.- Datos informativos

|   |              |                                    |
|---|--------------|------------------------------------|
| <b>Título de la sesión:</b> Juego de los animales |              |                                    |
| <b>Grado/Edad:</b> 5 años                         | <b>Área:</b> | <b>Fecha:</b> XX/XX/2021           |
| <b>Docente:</b> Tania Villalobos                  |              | <b>Duración:</b> 40 minutos aprox. |

### II.- Propósito del aprendizaje

| Competencia  | Capacidad   | Desempeño   | Ítems   |
|--|---|---|---|
| - Modula el tono de voz y adopta movimientos para caracterizar personajes. | - Participa en actividades de aprendizaje colectivas de aula, siendo parte del grupo. | - Participa activamente de los juegos ejecutados.<br>- Se relaciona con otros niños y niñas, adultos e interactúa en las actividades grupales.<br>- Aprecia los resultados producto de su esfuerzo.<br>- Reconoce sus dificultades a superar. | Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños |

### III.- Momentos de la sesión

| Momentos/<br>tiempo             | Actividades/estrategias  | Recursos                                   |
|---------------------------------|--|--|
| <b>Inicio</b><br>10 minutos     | Empezaremos el día saludando cordialmente a las niñas y los niños.<br>Luego cantaremos la canción de nombre “ <b>Mis compañeros y yo</b> ”.<br>Se les explicará a los niños que el día de hoy realizaremos una actividad llamada: “ <b>Juego de los animales</b> ”.<br>Pediremos a los niños que deben estar atentos a las indicaciones y al finalizar la actividad serán evaluados.<br>Establecer las normas de convivencia para poner en marcha el desarrollo de la sesión | Canción<br><br>Preparación de la actividad |
| <b>Desarrollo</b><br>30 minutos | Antes de iniciar la actividad, se le hace saber al grupo que tan pronto como lo indique, todos los participantes deben convertirse en un animal de su preferencia.   |  |

Es aconsejable pedir a los pequeños que escojan el animal que deseen con antelación para evitar confusiones en caso de que dos o más niños hagan la misma elección.

Si algún niño se muestra tímido o no sabe muy bien qué animal elegir, se le puede ayudar asignándole uno que sea de su agrado. Los pequeños no deben hacer saber cuál han elegido hasta que se inicie la actividad.

### **Comenzamos el juego**

Los niños se organizarán formando un círculo. Una vez hecho esto, se escogerá a cuatro participantes para que pasen al centro y representen a sus animales con gestos y sonidos.

Una vez que finalicen, se reincorporarán al grupo nuevamente. Es aconsejable incitar al resto de sus compañeros a que los reciban con aplausos. Así, cada uno de los niños debe pasar al centro del círculo para dramatizar el animal que ha escogido.

Luego de que todos hayan participado, se pedirá a los participantes que indiquen cuáles han sido sus interpretaciones favoritas. Los que sean elegidos, pasarán nuevamente al frente para entretener a los demás con sus actuaciones.

Figuras de animales  
(opcional)



### **Cierre**

Este juego permite a los pequeños desarrollar distintas destrezas como la originalidad, la imaginación y la habilidad para dramatizar.

¿Cómo se sienten?

¿Qué hemos aprendido?

¿Para qué nos servirá conocer e imitar estos animales?

¿Qué otros animales conoces?

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### I.- Datos informativos

|  |                                    |                          |
|--|------------------------------------|--------------------------|
| <b>Título de la sesión:</b> El laberinto |                                    |                          |
| <b>Grado/Edad:</b> 5 años                |                                    | <b>Fecha:</b> XX/XX/2021 |
| <b>Docente:</b> Tania Villalobos         | <b>Duración:</b> 40 minutos aprox. |                          |

### II.- Propósito del aprendizaje

| Competencia   | Capacidad  | Desempeño  | Ítems   |
|---|--|--|---|
| - Intentará crear construcciones con material que pueda combinar y complejos. | - Participa en actividades de aprendizaje colectivas del aula, aportando ideas y desarrollar su entorno. | - Brinda ayuda y comparte sus materiales con sus compañeros de aula.<br>- Aporta ideas para su equipo.<br>- Se deja ayudar cuando lo necesita. | - Ayuda a sus compañeros cuando se lo pidan o necesitan.<br>- Sigues las reglas de las actividades que se realizan dentro y fuera del aula. |

### III.- Momentos de la sesión

| Momentos/<br>tiempo             | Actividades/estrategias  | Recursos                                   |
|---------------------------------|--|--|
| <b>Inicio</b><br>10 minutos     | Empezaremos el día saludando cordialmente a las niñas y los niños.<br>Luego cantaremos la canción <b>“las abejitas”</b> .<br>Se les explicará a los niños que el día de hoy realizaremos una actividad llamada: <b>“El laberinto”</b> .<br>Pediremos a los niños que deben estar atentos a las indicaciones y al finalizar la actividad serán evaluados.<br>Establecer las normas de convivencia para poner en marcha el desarrollo de la sesión | Canción<br><br>Preparación de la actividad |
| <b>Desarrollo</b><br>30 minutos | Antes de iniciar la actividad, se le hace saber al grupo que tan pronto como lo indique, todos los participantes deberán participar en el armado de un laberinto grande.<br>Es aconsejable entonces dejar libre el aula para armar un laberinto con los bloques grandes, si no hubiera bloques grandes se puede utilizar cartones, conos u otros objetos etc.<br><b>Comenzamos el juego</b>  | Bloques grandes y otros objetos            |

---

Primero se corren las mesas y sillas para dar lugar a la construcción del laberinto.

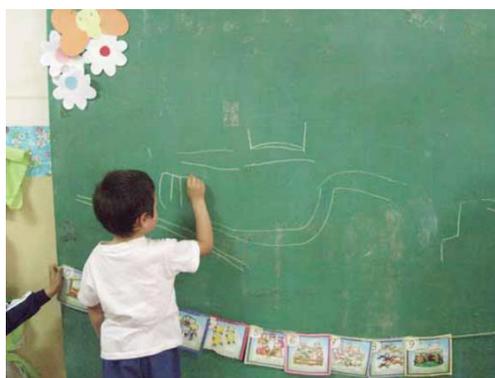
La primera acción de los niños es alinear los bloques en camino recto, luego le dieron ruta.

Entre todos ubicar los bloques y definir dónde estaba la salida y la llegada. Pizarra

Así quedó el laberinto.

Una vez armado, lo recorrieron de diferentes maneras: caminando, saltando y corriendo.

Finalmente, los niños lo dibujan en la pizarra.



---

### Cierre

Este juego muestra la forma en que una propuesta de la profesora (traer la palabra laberinto) desencadena una serie de posibilidades: buscar su significado, intentar armarlo, confrontar lo armado, re-armarlo, sistematización (dibujo).

¿Cómo se sienten?

¿Qué hemos aprendido?

¿Para qué más nos servirá construir con bloques?

¿Qué otros objetos podemos armar?

---

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I.- Datos informativos

|   |                                    |                          |
|---|------------------------------------|--------------------------|
| <b>Título de la sesión:</b> Formas planas |                                    |                          |
| <b>Grado/Edad:</b> 5 años                 |                                    | <b>Fecha:</b> XX/XX/2021 |
| <b>Docente:</b> Tania Villalobos          | <b>Duración:</b> 40 minutos aprox. |                          |

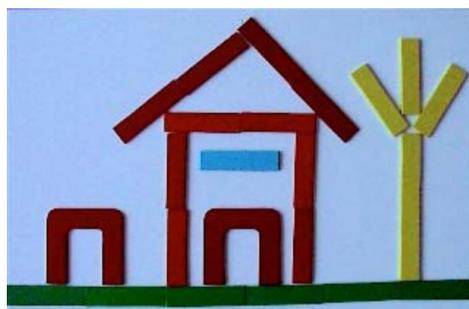
### II.- Propósito del aprendizaje

| Competencia   | Capacidad  | Desempeño   | Ítems  |
|---|--|---|--|
| - Reconoce sus habilidades y potencialidades diferenciándolas de los demás. | - Desarrolla la imaginación creadora.<br>- Estimula la percepción visual y espacial.<br>- Estimula la memoria. | - Menciona las habilidades que posee.<br>- Muestra dominio de las habilidades señaladas.<br>- Señala opciones para mejorar sus debilidades. | - Pide ayuda o favor cuando lo necesita.<br>- Muestra amabilidad cuando otro niño tiene problemas. |

### III.- Momentos de la sesión

| Momentos/<br>tiempo             | Actividades/estrategias   | Recursos   |
|---------------------------------|---|--|
| <b>Inicio</b><br>10 minutos     | Empezaremos el día saludando cordialmente a las niñas y los niños.<br>Luego cantaremos la canción <b>“Hola como están”</b> .<br>Se les explicará a los niños que el día de hoy realizaremos la actividad llamada: <b>“Formas planas”</b> .<br>Pediremos a los niños que deben estar atentos a las indicaciones y al finalizar la actividad serán evaluados.<br>Establecer las normas de convivencia para poner en marcha el desarrollo de la sesión | Canción<br><br>Preparación de la actividad                   |
| <b>Desarrollo</b><br>30 minutos | Antes de iniciar la actividad, se le hace saber al grupo que el juego podrá ser individual o por parejas.<br><br><b>Comenzamos el juego</b><br>El juego consiste en realizar composiciones libres con el material, dejando a los niños usar su propia imaginación.<br>Posteriormente se pueden sugerir distintas actividades como las siguientes:   | - 10 piezas de 7,5 cm. de largo x 2 cm. de ancho en colores: |

Copiar un modelo dado.  
 Imitar a un compañero y realizar lo mismo que él.  
 Mostrar el modelo unos instantes y luego retirarlo.  
 Reproducirlo después.  
 Realizar el mismo modelo y cambiando los colores.  
 Formar letras o números.  
 Realizar letras o números, cambiando de color.  
 Realizar estructuras en volumen.



amarillo, rosa,  
 azul, naranja,  
 rojo, verde,  
 blanco.

- 10 piezas de  
 15 cm. de largo  
 x 2 cm. de  
 ancho en color  
 amarillo.

- 10 piezas en  
 forma de  
 herradura de 7,5  
 cm.x 2 cm. de  
 ancho en color  
 rojo.

Figuras de  
 animales  
 (opcional)

### Cierre

Este juego permite a los pequeños desarrollar distintas destrezas como la originalidad, la imaginación y la habilidad para construir.  
 ¿Qué hemos aprendido?  
 ¿Para qué nos servirá tener estas piezas?  
 ¿Qué otros objetos podemos usar para construir?

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### I.- Datos informativos

|   |                                    |                          |
|---|------------------------------------|--------------------------|
| <b>Título de la sesión:</b> Formas planas |                                    |                          |
| <b>Grado/Edad:</b> 5 años                 |                                    | <b>Fecha:</b> XX/XX/2021 |
| <b>Docente:</b> Tania Villalobos          | <b>Duración:</b> 40 minutos aprox. |                          |

### II.- Propósito del aprendizaje

| Competencia   | Capacidad  | Desempeño  | Ítems  |
|---|--|--|--|
| - Reconoce sus habilidades y potencialidades diferenciándolas de los demás. | - Estimula su cerebro para crear paisajes en su mente.<br>- Estimula la percepción auditiva. | - Pondrán atención para captar los diferentes sonidos.<br>- Se sentirán seguros para narrar sus ideas.<br>- Crearán escenarios naturales, artificiales y de fantasía acorde a su edad. | - Se expresa con mucha facilidad al momento de participar en clases.<br>- Escucha cuando se habla. |

### III.- Momentos de la sesión

| Momentos/<br>tiempo             | Actividades/estrategias   | Recursos  |
|---------------------------------|---|---|
| <b>Inicio</b><br>10 minutos     | Empezaremos el día saludando cordialmente a las niñas y los niños.<br>Luego cantaremos la canción “ <b>Buenos días</b> ”.<br>Se les explicará a los niños que el día de hoy realizaremos la actividad llamada: “ <b>Mis viajes</b> ”.   | Canción<br><br>Preparación de la actividad                                |
| <b>Desarrollo</b><br>30 minutos | Antes de iniciar la actividad, se le hace saber al grupo que el juego podrá ser en grupos de 6.<br><br><b>Comenzamos el juego</b><br>Primero acostamos a los niños en la colchoneta, la profesora pondrá música relajante de diferentes sonidos de la naturaleza. Esto ayuda a que los niños puedan imaginar paisajes, lugares, animales, el objetivo es que desarrolle su imaginación a través del sonido suave. | Música relajante de diferentes sonidos<br><br>Grabadora<br><br>Colchoneta |



---

**Cierre**

Este juego permite a los pequeños desarrollar distintas destrezas como la imaginación y la habilidad para creatividad.

¿Qué hemos aprendido?

¿Cómo lo hice?

¿Cómo me siento con lo que he creado después de escuchar los diferentes sonidos?

---

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I.- Datos informativos

|  |                                    |                          |
|--|------------------------------------|--------------------------|
| <b>Título de la sesión:</b> Relevos arriba y abajo |                                    |                          |
| <b>Grado/Edad:</b> 5 años                          |                                    | <b>Fecha:</b> XX/XX/2021 |
| <b>Docente:</b> Tania Villalobos                   | <b>Duración:</b> 40 minutos aprox. |                          |

### II.- Propósito del aprendizaje

| Competencia   | Capacidad   | Desempeño   | Ítems   |
|---|---|---|---|
| - Modula el esfuerzo y autoevalúa conductas que se dan antes, durante y después de la acción. | - Participa en actividades colectivas de aula, socialización, recreación, disciplina, constancia, predominando los objetivos colectivos.<br>- Respetar las reglas y toma de decisiones. | - Participa activamente de los juegos individuales o por grupos que se ejecuten dentro o fuera de la escuela.<br>- Se relaciona con otros niños y niñas, adultos e interactúa en las actividades grupales y deportivas.<br>- Confronta su propio rendimiento con otros niños.<br>- Reconoce sus dificultades a superar. | - Entabla conversación por iniciativa propia.<br>- Sigue las reglas de las actividades que se realizan dentro y fuera del aula. |

### III.- Momentos de la sesión

| Momentos/<br>tiempo         | Actividades/estrategias  | Recursos                                   |
|-----------------------------|--|--|
| <b>Inicio</b><br>10 minutos | Empezaremos el día saludando cordialmente a las niñas y los niños.<br>Luego cantaremos la canción de nombre <b>“Hola como están”</b><br>Se explica a los niños que el día de hoy realizaremos la actividad llamada: <b>“Relevos arriba y abajo”</b> .<br>Pediremos a los niños que deben estar atentos a las indicaciones y al finalizar la actividad serán evaluados.<br>Establecer las normas de convivencia para poner en marcha el desarrollo de la sesión | Canción<br><br>Preparación de la actividad |

---

**Desarrollo**  
30 minutos

Antes de iniciar la actividad, se le hace saber al grupo que tan pronto como lo indique, todos deben participar.

**Comenzamos el juego**

Se forman hileras de niños y niñas de pie, separados aproximadamente un metro y con las piernas abiertas. El primero de cada equipo tendrá una pelota. A una señal de la profesora pasará el balón por encima de la cabeza al de atrás y éste a su vez se lo pasará al siguiente entre las piernas.

Así sucesivamente. Cuando la pelota llegue al último, éste correrá para ponerse como primero, repitiendo todo el proceso.

Este juego permite a los pequeños desarrollar distintas destrezas que los encaminan hacia los deportes individuales o colectivos.

Espacio libre.

Una pelota




---

**Cierre**

¿Cómo se sienten?  
¿Qué hemos aprendido?  
¿Qué otros juegos con pelota conoces?

---

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I.- Datos informativos

|   |              |                                    |
|---|--------------|------------------------------------|
| <b>Título de la sesión:</b> Cazando mariposas |              |                                    |
| <b>Grado/Edad:</b> 5 años                     | <b>Área:</b> | <b>Fecha:</b> XX/XX/2021           |
| <b>Docente:</b> Tania Villalobos              |              | <b>Duración:</b> 40 minutos aprox. |

### II.- Propósito del aprendizaje

| Competencia  | Capacidad  | Desempeño  | Ítems  |
|--|--|--|--|
| - Modula el esfuerzo y autoevalúa conductas antes, durante y después de la acción. | - Participa en actividades colectivas de aula.<br>- Facilitan el encuentro y acercamiento con los.<br>- Promueve la coordinación ojo-mano. | - Participa activamente de los juegos individuales o por grupos que se ejecuten dentro o fuera de la escuela.<br>- La educación psicomotriz le favorece en su relación con su entorno.<br>- Manifiestan sus emociones, deseos y posibilidades de comunicación y conceptualización. | - Saluda cuando alguien se dirige a él.<br><br>- Entabla conversación por iniciativa propia. |

### III.- Momentos de la sesión

| Momentos/<br>tiempo             | Actividades/estrategias  | Recursos                                   |
|---------------------------------|--|--|
| <b>Inicio</b><br>10 minutos     | Empezaremos el día saludando cordialmente a las niñas y los niños.<br>Luego cantaremos la canción <b>“Las abejas”</b> .<br>Se explica a los niños que el día de hoy realizaremos la actividad llamada: <b>“Cazando mariposas”</b> .<br>Pediremos a los niños que deben estar atentos a las indicaciones y al finalizar la actividad serán evaluados.<br>Establecer las normas de convivencia para poner en marcha el desarrollo de la sesión | Canción<br><br>Preparación de la actividad |
| <b>Desarrollo</b><br>30 minutos | Antes de iniciar la actividad, se le hace saber al grupo que tan pronto como lo indique, será tres participantes por grupo.  |  |

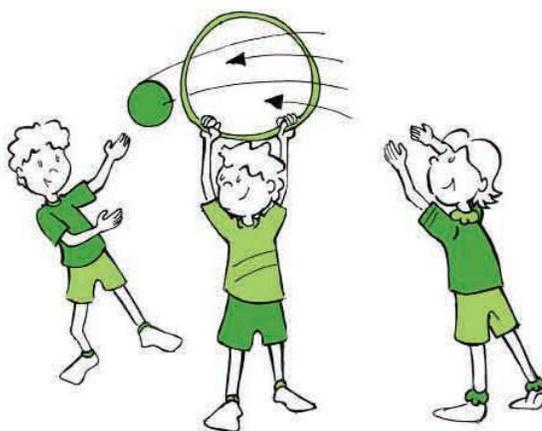
---

**Comenzamos el juego**

coloca a los niños y niñas por trío, con una pelota y un aro. Uno de ellos se colocará entre los otros dos, con el aro, y los otros intentarán pasar la pelota por el centro del aro. Después irán cambiando de ubicación con cada compañero. Esto lo harán todos los tríos depende la cantidad de pelotas y aros que hubiera a disposición.

Espacio libre.

Pelotas y aros dependiendo la cantidad de tríos



---

**Cierre**

¿Cómo se sienten?  
¿Qué hemos aprendido?  
¿Qué otros juegos con pelota conoces?

---

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### I.- Datos informativos

|  |                                    |                          |
|--|------------------------------------|--------------------------|
| <b>Título de la sesión:</b> Pisando ladrillo |                                    |                          |
| <b>Grado/Edad:</b> 5 años                    |                                    | <b>Fecha:</b> XX/XX/2021 |
| <b>Docente:</b> Tania Villalobos             | <b>Duración:</b> 1.30 horas aprox. |                          |

### II.- Propósito del aprendizaje

| Competencia   | Capacidad  | Desempeño  | Ítems   |
|---|--|--|---|
| - Modula el entorno con otros individuos. Regulación de conflictos. | - Disminuir las manifestaciones de agresión en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, comunicación, cooperación y solidaridad. | - Entra en el espacio de juego, accede a la realidad del juego.<br>- Reconocen a los límites y las normas.<br>- Surge lo imaginario y se hace posible el pensar. | - Entabla conversación por iniciativa propia.<br><br>- Se despide adecuadamente al terminar la conversación |

### III.- Momentos de la sesión

| Momentos/<br>tiempo             | Actividades/estrategias   | Recursos                                   |
|---------------------------------|---|--|
| <b>Inicio</b><br>15 minutos     | Empezaremos el día saludando cordialmente a las niñas y los niños.<br>Luego cantaremos la canción “ <b>Buenos días</b> ”.<br>Se explica a los niños que el día de hoy realizaremos la actividad llamada: “ <b>Pisando ladrillo</b> ”.<br>Pediremos a los niños que deben estar atentos a las indicaciones y al finalizar la actividad serán evaluados.<br>Establecer las normas de convivencia para poner en marcha el desarrollo de la sesión. | Canción<br><br>Preparación de la actividad |
| <b>Desarrollo</b><br>1.00 horas | Antes de iniciar la actividad, se le hace saber al grupo que serán participaciones en parejas.<br><br><b>Comenzamos el juego</b><br>Se elijen dos niños o niñas que van a participar.   |  |



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I.- Datos informativos

|   |                                    |                          |
|---|------------------------------------|--------------------------|
| <b>Título de la sesión:</b> Caminata sobre cuerda |                                    |                          |
| <b>Grado/Edad:</b> 5 años                         |                                    | <b>Fecha:</b> XX/XX/2021 |
| <b>Docente:</b> Tania Villalobos                  | <b>Duración:</b> 1.30 horas aprox. |                          |

### II.- Propósito del aprendizaje

| Competencia  | Capacidad  | Desempeño  | Ítems  |
|--|--|--|--|
| - Modula el esfuerzo y autoevalúa conductas antes, durante y después de la acción. | - Participa y se conducen a la búsqueda de comprensión, regulación y organización.<br>- Contribuye de manera relevante al desarrollo psicomotor e intelectual. | - Entra en el espacio de juego, accede a la realidad del juego.<br>- Reconocen a los límites y las normas.<br>- Surge lo imaginario y se hace posible el pensar. | - Saluda cuando alguien se dirige a él.<br><br>- Entabla conversación por iniciativa propia.<br><br>- Se despide adecuadamente al terminar la conversación |

### III.- Momentos de la sesión

| Momentos/<br>tiempo             | Actividades/estrategias   | Recursos                                   |
|---------------------------------|---|--|
| <b>Inicio</b><br>15 minutos     | Empezaremos el día saludando cordialmente a las niñas y los niños.<br>Luego cantaremos la canción “ <b>Saludo al sol</b> ”.<br>Se explica a los niños que el día de hoy realizaremos la actividad llamada: “ <b>Caminata sobre cuerda</b> ”.<br>Pediremos a los niños que deben estar atentos a las indicaciones y al finalizar la actividad serán evaluados.<br>Establecer las normas de convivencia para poner en marcha el desarrollo de la sesión | Canción<br><br>Preparación de la actividad |
| <b>Desarrollo</b><br>1.00 horas | Antes de iniciar la actividad, se le hace saber al grupo que serán participaciones de competencias individuales.<br><br><b>Comenzamos el juego</b>  |  |

---

Se dispondrán a caminar sobre una cuerda, esto obliga a no salirse de la raya y mantener el equilibrio. Aparta los muebles del salón y coloca la cuerda en el suelo formando un gran círculo.

Espacio despejado y grande.

El juego consiste en caminar descalzo sobre la cuerda, paso a paso y sin salirse de ella. Cuando lo consiga, buscar recorridos más complicados, formando más curvas. Luego, se le puede invitar a caminar sobre ella hacia atrás o con los ojos cerrados.

Una cuerda grande

Algunos variables que podemos aplicar son:

- Cambios de dirección y sentido.
- Introducir giros y otras habilidades.
- Aumentar la velocidad de desplazamiento.
- Reducir el espacio de acción.
- De puntillas, sobre los talones, punta talón, en cuclillas, a la pata coja.




---

**Cierre**  
15 minutos

- ¿Cómo se sienten?
  - ¿Qué hemos aprendido?
  - ¿Qué otros juegos con pelota conoces?
-

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I.- Datos informativos

|  |                                    |                          |
|--|------------------------------------|--------------------------|
| <b>Título de la sesión:</b> Tiro al blanco |                                    |                          |
| <b>Grado/Edad:</b> 5 años                  |                                    | <b>Fecha:</b> XX/XX/2021 |
| <b>Docente:</b> Tania Villalobos           | <b>Duración:</b> 1.30 horas aprox. |                          |

### II.- Propósito del aprendizaje

| Competencia  | Capacidad  | Desempeño   | Ítems  |
|--|--|---|--|
| - Complementa el juego libre.<br>- Existe un mayor nivel de espontaneidad. | - Propicia la interacción, la convivencia, el desarrollo de las habilidades sociales y el encuentro. | - Compartir, integrar, conocerse a sí mismo y al otro.<br>- Propicia la elección de la actividad que más apetece al niño en cada momento. | - Mira la cara de las personas al relacionarse con ellas.<br><br>- Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo. |

### III.- Momentos de la sesión

| Momentos/<br>tiempo             | Actividades/estrategias  | Recursos                                   |
|---------------------------------|--|--|
| <b>Inicio</b><br>15 minutos     | Empezaremos el día saludando cordialmente a las niñas y los niños.<br>Luego cantaremos la canción <b>“Hola como están”</b> .<br>Se explica a los niños que el día de hoy realizaremos la actividad llamada: <b>“Tiro al blanco”</b> .<br>Pediremos a los niños estar atentos a las indicaciones y al finalizar la actividad serán evaluados.<br>Establecer las normas de convivencia para poner en marcha el desarrollo de la sesión | Canción<br><br>Preparación de la actividad |
| <b>Desarrollo</b><br>1.00 horas | Antes de iniciar la actividad, se le hace saber a los niños que serán participaciones individuales.<br><br><b>Comenzamos el juego</b><br>Sobre la pizarra se dibuja un círculo sobre otro, de tamaño menor a mayor o un rectángulo las cuales se puntúan de acuerdo con la dificultad (de 1 hasta 5).  | Pizarra<br><br>Tizas                       |

---

Se da una señal al niño y deberá lanzar una pelota tratando de sumar el máximo número de puntos. Se llevará un conteo a cada uno de los niños hasta que todos hayan terminado de lanzar una cantidad determinada. Quien acumule más puntos será el ganador.

Pelotas



---

**Cierre**

15 minutos

¿Cómo se sienten?

¿Qué hemos aprendido?

---

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I.- Datos informativos

|   |                                    |                          |
|---|------------------------------------|--------------------------|
| <b>Título de la sesión:</b> Saltar el río |                                    |                          |
| <b>Grado/Edad:</b> 5 años                 |                                    | <b>Fecha:</b> XX/XX/2021 |
| <b>Docente:</b> Tania Villalobos          | <b>Duración:</b> 1.30 horas aprox. |                          |

### II.- Propósito del aprendizaje

| Competencia   | Capacidad  | Desempeño  | Ítems  |
|---|--|--|--|
| - Complementa el juego libre.<br>- Acoge a todos aquellos participantes que hacen posible ese proceso de interacción. | - Ejercitan el compañerismo, cultivan la empatía, alimentan la perseverancia para alcanzar la meta, disfrutan de una ilusión compartida. | - Compartir, integrar, conocerse a sí mismo y al otro.<br>- Aprendizaje vivencial, la superación de los errores, el refuerzo de los aciertos, el perfeccionamiento de habilidades y la práctica de una estrategia. | - Sigue las reglas de las actividades que se realizan dentro y fuera del aula.<br><br>- Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños. |

### III.- Momentos de la sesión

| Momentos/<br>tiempo             | Actividades/estrategias   | Recursos                                   |
|---------------------------------|---|--|
| <b>Inicio</b><br>15 minutos     | Empezaremos el día saludando cordialmente a las niñas y los niños.<br>Luego cantaremos la canción “ <b>Mis compañeros y yo</b> ”.<br>Se explica a los niños que el día de hoy realizaremos la actividad llamada: “ <b>Saltar el río</b> ”.<br>Pediremos a los niños estar atentos a las indicaciones y al finalizar la actividad serán evaluados.<br>Establecer las normas de convivencia para poner en marcha el desarrollo de la sesión | Canción<br><br>Preparación de la actividad |
| <b>Desarrollo</b><br>1.00 horas | Antes de iniciar la actividad, se le hace saber a los niños que la participación de todos a la vez.<br><br><b>Comenzamos el juego</b>   | Tizas o tizas                              |

---

Con cuerdas o líneas pintadas en el suelo se delimita el río.

Seis niños serán los peces y se colocarán dentro del río. A una señal el resto de los niños y niñas deberán cruzar el río. Los niños y niñas que sean tocados por peces se convertirán en tales y estos deberán estar ahora en el río.



---

**Cierre**

15 minutos

¿Cómo se sienten?

¿Qué hemos aprendido?

---

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

### I.- Datos informativos

|  |                                    |                          |
|--|------------------------------------|--------------------------|
| <b>Título de la sesión:</b> Recolectar, flores, hojas y frutos |                                    |                          |
| <b>Grado/Edad:</b> 5 años                                      |                                    | <b>Fecha:</b> XX/XX/2021 |
| <b>Docente:</b> Tania Villalobos                               | <b>Duración:</b> 1.30 horas aprox. |                          |

### II.- Propósito del aprendizaje

| Competencia   | Capacidad  | Desempeño  | Ítems  |
|---|--|--|--|
| - Escoge libremente hacer algo de acuerdo a sus necesidades internas.<br>- Acoge a todos aquellos participantes que hacen posible ese proceso de interacción. | - Sostenibilidad en otras habilidades como la imaginación, la creatividad, la perseverancia, el esfuerzo, etc.<br>- Desarrollan la autonomía y la capacidad de toma de decisiones. | - Escoge libremente hacer algo de acuerdo a sus necesidades internas.<br>- Manipular objetos, poder moverse guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata. Sin reglas, sin límites ni rigideces.<br>- Favorecen la curiosidad natural y el desarrollo de la creatividad. | - Mira la cara de las personas al relacionarse con ellas.<br>- Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños.<br>- Entabla conversación por iniciativa propia.<br>- Pide ayuda o favor cuando lo necesita.<br>- Ayuda a sus compañeros cuando se lo pidan o necesitan. |

### III.- Momentos de la sesión

| Momentos/<br>tiempo         | Actividades/estrategias  | Recursos   |
|-----------------------------|--|--|
| <b>Inicio</b><br>15 minutos | Un día antes; se comunicó que hoy caminaremos para conocerlas las plantas.<br>Empezaremos el día saludando cordialmente a las niñas y los niños.<br>Luego cantaremos la canción “ <b>Buenos días</b> ”.<br>Se explica a los niños que el día de hoy realizaremos la actividad llamada: “ <b>Recolectar, flores, hojas y frutos</b> ”.<br>Comunicaremos a los niños que es el día elegido para caminar fuera de la escuela y saldremos a interactuar con la naturaleza; y por lo tanto debemos ir | Canción<br><br>Preparación de la actividad para ir a caminar |

---

ordenados y en un grupo, con mucho cuidado en el trayecto. Conoceremos un poco las plantas.

---

**Desarrollo**  
1.00 horas

Antes de iniciar la actividad, se le hace saber a los niños que la participación de todos en conjunto.

**Comenzamos el juego**

Caminamos hacia un parque, jardín o terreno agrícola, según la zona portando un recipiente personal para recolectar flores, hojas y frutos.

Cada niño tomará una hoja, flore o fruto pequeño diferente a otro, de tal modo que recolecten lo suficiente para llevar al aula.

En el aula cada niño mostrará lo que ha recolectado.

Recipientes

Tijeras



---

**Cierre**  
15 minutos

¿Cómo se sienten?  
¿Qué hemos aprendido?

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

14%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

1

[repositorio.uladech.edu.pe](https://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

10%

2

[repositorio.ucv.edu.pe](https://repositorio.ucv.edu.pe)

Fuente de Internet

4%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo