



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS
DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 049 “DIVINO NIÑO JESÚS”,
OCROS, 2020.**

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

AUTORA

**RIOS JARA, HELGA ROSI
ORCID: 0000-0003-4203-9045**

ASESOR

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO
ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**HUARAZ – PERÚ
2022**

Equipo de trabajo

AUTORA

Rios Jara, Helga Rosi

ORCID: 0000-0003-4203-9045

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

ASESORA

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodrigue, Andres Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Firma del jurado y asesora

Mgtr. Muñoz Pacheco, Luis Alberto

MIEMBRO

Mgtr. Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Mgtr. Zavaleta Rodrigue, Andres Teodoro

PRESIDENTE

Dr. Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ASESOR

Agradecimiento

A la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por brindarme la oportunidad de estudiar en la escuela de pre grado.

A mi asesor, quien me brindó su ayuda y asesoramiento durante este trabajo de investigación.

A toda mi familia y mi familia política porque con sus palabras de aliento, oraciones y consejos me hice una mejor persona, de alguna manera me acompañan en todas mis metas y sueños.

A mis padres, por darme la vida y por su amor en toda mi vida, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí para convertirme en lo que soy.

A mis hermanos por estar presentes y acompañándome moralmente.

La autora.

Dedicatoria

Al Maestro de maestros que es Dios,
por ser el ejemplo de sabiduría y
permitirme terminar con éxito en esta
etapa académica.

A mi amado esposo, por su apoyo
incondicional y el ánimo que me
brinda constantemente para alcanzar
mis metas trazadas.

A mi hija Jazmín, por ser una
bendición enviada del cielo y hacerme
muy feliz en esta vida.

HELGA

Resumen

En la actualidad el juego cumple un papel muy importante donde los niños disfrutan, facilitando el desarrollo de su aprendizaje en el aula, tal es así que los niños de 5 años de la I.E.I N° 049 “D.N.J.”, Ocros, tienen dificultades en algunas habilidades sociales, tuvo como objetivo demostrar que el programa de actividades lúdicas permite el desarrollo de habilidades sociales de los niños, es de tipo cuantitativa, de diseño pre experimental, con un solo grupo, la muestra estuvo constituida por 19 niños del aula de 5 años, el instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo, que fue adecuada para evaluar tres habilidades como escuchar, dar las gracias y reconocer y valorar a los demás. Se aceptó la hipótesis planteada y se desarrolló 6 sesiones en base a la propuesta metodológica estructurada que permitió la formación y desarrollo de las capacidades sociales básicas, el resultado en el pre test el 32% de niños se encontraron en el nivel bajo, el 63% en el nivel medio y el 5% en el nivel alto; en el post test se indican que en el nivel bajo no se encuentra ningún estudiante, 58% en el nivel medio y 42% en el nivel alto. Las conclusiones a las que se ha llegado demuestran que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuye a la formación y desarrollo de las habilidades sociales de los niños permitiendo su desarrollo personal.

Palabras claves: Actividades lúdicas, habilidades sociales y programa de competencia social.

Abstract

Nowadays, the game plays a very important role where children enjoy, facilitating the development of their learning in the classroom, so much so that the 5-year-old children of IEI N ° 049" DNJ ", Ocros, have difficulties in some social skills, aimed to demonstrate that the program of playful activities allows the development of social skills in children, is quantitative, pre-experimental design, with a single group, the sample consisted of 19 children from the classroom of 5 years, the instrument used was the checklist, which was adequate to assess three skills such as listening, thanking, and recognizing and valuing others. The proposed hypothesis was accepted and 6 sessions were developed based on the structured methodological proposal that allowed the formation and development of basic social skills, the result in the pre-test 32% of children were found in the low level, 63% at the medium level and 5% at the high level; in the post test it is indicated that there are no students at the low level, 58% at the medium level and 42% at the high level. The conclusions reached show that the application of the recreational activities program contributes to the formation and development of children's social skills, allowing their personal development.

Keywords: Play activities, social skills and social competence program.

Contenido

Equipo de trabajo	ii
Firma del jurado y asesora	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Contenido	viii
Índice de figuras	x
Tablas y Cuadros.....	xi
I. Introducción	12
II. Revisión de literatura	15
2.1. Antecedentes	15
2.2. Bases teóricas de la investigación	21
A. Las actividades lúdicas	21
A.1. Definición	21
A.2. La conciencia lúdica y sus dimensiones	26
A.3. Las actividades del juego en procesos de aprendizaje	29
A.4. Teorías sobre el juego	30
A.5. Fundamentos del juego	31
B. Las habilidades sociales	36
B.1. Contextualización y definición de las habilidades sociales	36
B.2. Teorías sobre habilidades sociales	42
B.3. Habilidades sociales fundamentales	45
B.4. La teoría de Gardner	53
B.5. Goleman y la inteligencia emocional	55

B.6. Programa de competencia social	56
III. Hipótesis	62
IV. Metodología	63
4.1. El tipo y el nivel de la investigación	63
4.2. Diseño de la investigación	63
4.3 Población y muestra	64
4.4 Definición y operacionalización de las variables e indicadores	66
4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de información	67
4.6 Plan de análisis	68
4.7 Matriz de consistencia	70
4.8 Principios éticos	71
V. Resultados	72
5.1 Resultados	72
5.2 Análisis de resultados	80
VI. Conclusiones	85
6.1 Conclusiones	85
6.2 Recomendaciones	86
Referencias bibliográficas	88
Anexos	
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos	
Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento	
Anexo 3: Oficio de Permiso para la recolección de datos	
Anexo 4: Formatos de Consentimiento informado	
Anexo 5: Actividades de Aprendizaje	

Índice de figuras

Figura 1: Comparación: ESCUCHAR	72
Figura 2: Comparación: DAR LAS GRACIAS	74
Figura 3: Comparación: RECONOCER Y VALORAR A LOS DEMÁS	75
Figura 4: Comparación de pre y post test sobre habilidades sociales	77
Figura 5: Se muestra la hipótesis para comprobar las habilidades sociales	79

Índice de tablas y cuadros

Tabla 1: <i>Comparación: ESCUCHAR</i>	72
Tabla 2: <i>Comparación: DAR LAS GRACIAS</i>	73
Tabla 3: <i>Comparación: RECONOCER Y VALORAR A LOS DEMÁS</i>	75
Tabla 4: <i>Comparación de pre y post test sobre habilidades sociales</i>	76
Cuadro 1: <i>Distribución de la Población: niños de la I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús” – Ocros</i>	64
Cuadro 2: <i>Distribución de la Muestra: niños del aula de 5 años de la I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús” – Ocros</i>	65
Cuadro 3: <i>Definición y operacionalización de las variables y los indicadores</i>	66
Cuadro 4: <i>Resultados del Pre test y Post test de las habilidades sociales</i>	79
Cuadro 5: <i>Estadísticos de prueba</i>	79

I. Introducción

Históricamente los niños siempre se han relacionado y comunicado mediante el juego con sus compañeros. En la actualidad el juego cumple un papel muy importante donde los niños disfrutan, se divierten y de esta manera le facilita o favorece en su desarrollo de los aprendizajes dentro del aula en educación inicial, tal es así que los niños de 5 años de la I.E.I N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, tienen dificultades en habilidades sociales como: dar las gracias, escuchar y reconocer y valorar a los demás.

Sobre este aspecto, Díaz (2017) sostiene que, “el juego como actividad libre permite el desarrollo de la imaginación, asimismo de la creatividad, porque contienen reglas que orientan la actividad lúdica, las mismas que deben ser superadas por los niños y las niñas, despertando el interés, la imaginación y la creatividad” (p.11).

Podemos ver que el autor anterior le da al juego mucha importancia para el desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas.

El Ministerio de Educación (2019) propuso que; “el juego libre dentro de los sectores para que los niños y niñas tengan un espacio donde ellos son creativos con naturalidad y de esta manera les permite tocar palpar los materiales que hay en los sectores y desarrollan sus habilidades comunicativas mediante el juego espontáneo” (p. 67).

A través del juego los niños logran desarrollar sus capacidades de forma placentera y natural, hace que se integre afectivamente con sus pares y que estimule su creatividad, imaginación y experimentación.

Así mismo Meza (2018) concluye, “que las aplicaciones del programa de juegos didácticos influyen significativamente en la mejora del aprendizaje del área de Matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°637” (p. 72).

Definitivamente, el juego se considera como una actividad libre donde siempre estará presente en el hombre y con mayor razón en el niño dentro de su conocimiento y su relación con el medio que le rodea, también es un elemento muy importante para su aprendizaje, para la socialización y para su conocimiento.

La presente investigación aportará con ilustraciones teóricas para las actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años.

También, esta investigación es importante porque nos permite descubrir la intervención de los niños y niñas de 5 años mediante el juego en los sectores de comunicación y personal social, se le facilitará a la docente para que tenga en cuenta un conocimiento pensativo y vinculado sobre la práctica pedagógica con sus actividades y habilidades sociales que puedan desarrollar.

Sin embargo, a quemazón de totalizar con esta oferta educativa, no es considerada en todos los jardines de infancia ni perfectamente conocida por los docentes, más aún cuando existen escasas investigaciones sobre esta acción y su listado con las áreas de desarrollo.

Por lo mismo que se formuló el siguiente enunciado, ¿En qué medida el programa de actividades lúdicas permite mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocos, 2020

Para orientar el estudio se propuso como objetivo, demostrar que el programa de actividades lúdicas permite el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocos, 2020.

El estudio justifica con su aporte de una herramienta denominada, programa de actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales, que se adaptó, confeccionó y se utilizó para niños de 5 años de edad.

La propuesta contribuirá en el desarrollo de sus habilidades sociales de los niños ya que es importante para el problema de relacionar el juego infantil con la ociosidad y la necesidad de incentivar, concientizar a la comunidad educativa que los niños necesitan ser niños mediante el juego en los sectores.

La investigación es de tipo cuantitativo porque los indicadores se definen en referentes empíricos y medibles, asimismo, en su tratado de análisis tiene apoyo estadístico y es de nivel descriptivo porque dará a conocer las actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales.

Los resultados obtenidos indican que, en el pre test, en el nivel bajo se encuentran un 32% de niños, en el nivel medio un 63% de niños y en el nivel alto un 5% de niños; en el post test, en el nivel bajo no hay ningún niño, en el nivel medio un 58% de niños y en el nivel alto un 42% 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 el desarrollo del programa experimental.

En conclusión, se pudo evidenciar claramente que el programa de actividades lúdicas ha permitido que los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “D.N.J.” – Ocros, mejoren sus habilidades sociales básicas de Escuchar, dar las gracias y reconocer y valorar a los demás, estableciendo cambios en el desenvolvimiento social de los niños, logrando la solución del problema encontrado con anterioridad.

Y por último presentamos las referencias bibliográficas que son de gran importancia para el desarrollo de la investigación y finalmente, se adjuntan los Anexos correspondientes al presente estudio.

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

Morera (2017) en su tesis de grado de maestría “el efecto de un programa de actividades lúdico- pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la escuela San Rafael de Naranjo”, tuvo como objetivo definir que la actividad lúdico pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración social de los niños y las niñas. Utilizó el método experimental con una muestra de 6 niños entre los cinco y seis años respectivamente. Se arribó a los resultados estadísticos inferenciales incluyeron pruebas paramétricas como la técnica estadística de análisis de varianza, de 1 vía, con medidas repetidas de pretest y pestes (ANOVA), al analizar diferencias de promedio dentro de grupos y entre los grupos: de condición control y condición experimental, además, la técnica ANOVA de 2 vías (sexo x medición) para determinar las diferencias entre mediciones, según el sexo. Llegando a las siguientes conclusiones: Durante la práctica del programa de actividades lúdicas, los niños del grupo único de investigación se mostraron motivados y participativos. Sus comentarios fueron favorables hacia cada uno de los juegos y hacia sus compañeros. Lograron cumplir con las reglas establecidas. Al final del tratamiento, la actitud de los niños mejoró considerablemente, en beneficio de la relación con los demás.

Rodríguez (2017) en su tesis de maestría Las estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas en condición de desplazamiento de la institución educativa mercadotecnia sede general Santander del municipio de Quimbaya Quindío Colombia, tuvo como objetivo desarrollar y aplicar una estrategia

psicopedagógica para el fortalecimiento y desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas, utilizó una metodología lúdico –recreativa, aplicaron herramientas como instrumentos de evaluación, talleres encuestas, visitas domiciliarias, fichas pedagógicas, actividades de motivación y la aplicación de (pacto familiar de convivencia). Alcanzando el resultado de la población seleccionada es de un total de 7 niños y niñas de la institución educativa mercadotecnia del 1º en condición de desplazamiento pertenecientes a 5 familias con un promedio de 4 personas por grupo familiar. Concluyendo que se permitió el desarrollo de habilidades de interacción social, promoviendo cambios en los diferentes procesos educativos, familiares y sociales a partir del fortalecimiento de la afectividad, la comunicación asertiva y el aumento de las habilidades sociales las cuales permitieron que disminuyeran los índices de agresividad.

Leyva (2018) en su tesis para licenciatura el juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Cuyo objetivo general fue caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil. es una investigación de tipo cualitativo (descriptiva e interpretativa), el resultado indica que las personas seleccionadas que respondieron dicha entrevista, poseen características comunes; ser docentes que ejercen la educación infantil, trabajar en instituciones educativas, ya sean públicas o privadas, y ejercer por más de seis años en el campo educativo. Arribó a la conclusión de que los juegos promueven la comunicación, incrementan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen mensajes negativos; aumentan las conductas prosociales (ayudar, cooperar, compartir con los demás) y las conductas asertivas en interacción con sus pares.

2.1.2. Nacional

Grados (2017) propuso en su tesis de grado de maestría aplicación del programa aprendiendo en las habilidades de los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución educativa parroquial San Vicente Ferrer, presentada en la Universidad Cesar Vallejo-Perú. Asimismo, el objetivo se han tomado conceptos sobre las variables en estudio, así como las dimensiones e indicadores; la metodología, fue de tipo aplicativo bajo el enfoque cuantitativo y se realizó mediante el método hipotético deductivo. se refiere a los resultados de la investigación, así como la demostración de las hipótesis; de la misma manera los resultados mostraron que hubo un incremento significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del tercer grado de secundaria, luego se presentará las conclusiones y sugerencias, finalmente en anexos se presentan los instrumentos, la base de datos utilizada, la matriz de consistencia y la operacionalización de las variables.

Bonifacio (2018) para ello realizó su tesis aplicación del programa va para ti de autoestima en habilidades sociales de los alumnos del sexto grado de Primaria de la institución educativa N°7221 – la rinconada san juan de Miraflores, presentada en la Universidad Cesar Vallejo, para optar el Grado Académico de magister en psicología educativa. El instrumento de investigación fue a través de test Messi para la evaluación de entrada y salida con el objetivo de medir la efectividad del estudio de la investigación. Su metodología fue bajo el diseño experimental en su forma cuasi experimental, de tipo aplicada con un enfoque cuantitativo, teniendo como población 48 alumnos del sexto grado de primaria de la Institución Educativa 7221 y su muestra fue censal considerando 24 estudiantes de la sección A y 24 de la sección B haciendo un total de 48 estudiantes. También los resultados de la investigación, así como la

demostración de las hipótesis; luego se presentará las conclusiones y sugerencias, finalmente en anexos se presentan los instrumentos, la base de datos utilizada, la matriz de consistencia y la operacionalización de las variables.

Hidalgo (2018) en su investigación de tesis de maestría estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 100, distrito piscoyacu, provincia Huallaga, región san martín-2017. La investigación cuyo objetivo fue determinar si las estrategias lúdicas desarrollan las habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años. Para ello, se utilizó como instrumentos de evaluación la lista de cotejo y como técnica la observación y para comprobar el desarrollo de las habilidades sociales se trabajó con una muestra de 20 estudiantes, en los cuales se trabajó su autonomía personal, la comunicación e interacción, en donde se aplicó el desarrollo de las doce sesiones de aprendizaje. Al término de esta investigación los resultados obtenidos mediante el pos test fueron: el 20 % de los niños y niñas alcanzaron un nivel “B”; es decir en proceso, y el 80 % de los niños alcanzaron un nivel A, es decir nivel de logro; los niños y niñas han demostrado más interacción y participación en las actividades. Además, llegando a la conclusión que los niños descubrieron la importancia de la interacción mediante la expresión del lenguaje oral para comunicar sus ideas, opiniones y necesidades y se valen de él para comunicarse entre sí. Formulan oraciones y expresiones y frases de manera clara y pausada a fin de expresar sus ideas, intereses, conocimientos y emociones.

2.1.3. Regional

Cabeza (2017) en su tesis de investigación para su licenciatura “Talleres lúdicos basados en el enfoque del Aprendizaje cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños”, el estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pretest y postes a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 29 estudiantes de 5 Años de edad del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Cuyos resultados demostraron que el 52% de los niños y niñas obtuvieron B y el 21% obtuvieron C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica a través de 15 sesiones de aprendizaje. Concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de talleres lúdicos asados en el enfoque del aprendizaje cooperativo para mejorar las habilidades sociales.

Vega (2019) en su tesis de investigación para licenciatura “Taller de dramatización empleando títeres para favorecer el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Áncash”. Su objetivo fue determinar si la aplicación del taller de dramatización empleando títeres favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años, el estudio correspondió a una investigación de enfoque cuantitativo, tipo experimental y de diseño pre experimental. Cuyos resultados obtenidos evidenciaron que antes de aplicar en taller, el 42.9% de los estudiantes de 5 años se situó en el nivel malo, el 47.6% en el nivel regular y solo el 9.5% alcanzó el nivel bueno en el desarrollo de habilidades sociales. Luego de la aplicación del taller se concluyó que éste, logró contribuir significativamente en la mejora de las habilidades sociales de los niños, pues el 100% alcanzó el nivel bueno.

Cerna (2019) en su tesis de investigación para su licenciatura “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, provincia Asunción, región Áncash”, cuyo objetivo general fue determinar si el empleo de estrategias del juego cooperativo favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años. El estudio fue de enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 15 niños de 4 años de edad; el instrumento utilizado fue la Escala de Apreciación. Al finalizar la investigación se concluyó que del 100% de los niños que se encontraron en el nivel malo en el pre test, este porcentaje se redujo al 0% en el post test; del 0 % de niños que se hallaban en nivel regular, el porcentaje mejoró a 13 %; del 0% de niños que alcanzaron el nivel bueno en el pre test, el porcentaje mejoró al 87% en el post test.

2.1.4. Local

Se realizó la indagación de antecedentes a nivel local, no se encontró en la provincia y distrito de Ocos alguna investigación similar o que tenga relación con la presente tesis, por lo tanto, esta investigación es única a nivel local.

2.2. Bases teóricas de la investigación

A continuación, se presenta las nociones teóricas referentes a la lúdica y las habilidades sociales.

A. Las actividades lúdicas

A.1. Definición.

A partir de investigaciones realizadas por filósofos, psicólogos, pedagogos y sociólogos, han salido varias teorías tratando de dar otros conceptos acerca de la lúdica y el juego. Etimológicamente, la palabra “Lúdica” procede del latín “Ludus” relativo al juego, relacionado directamente a la actividad infantil.

Es así que podemos definirla con la afirmación de Ruiz (2017), que dice: “el juego es una actividad esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños”. (p. 6)

Conceptualización de otros autores.

Aunque hemos comenzado aportando una definición sobre el juego existen algunos elementos del juego que son comunes para la mayoría de los autores.

Según Escalante et al. (2020) manifiesta que,
La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, incluso como herramienta educativa. Las actividades lúdicas pueden ser variadas como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros. (p. 2)

Según Jiménez (2018) dice que,

La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida y la cotidianidad. La chanza, el sentido del humor, arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto) se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos (p. 121).

Así mismo Burgos (2017) manifiesta que,

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. También fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (p. 141).

Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego, es la capa que rodea el aprendizaje entre guías y estudiantes, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, es así que en estas áreas se presentarán diferentes situaciones espontáneamente, las cuales generan gran satisfacción, paradójico a un antiguo proverbio, que la letra entra con sangre.

Son muchas las teorías existentes alrededor de la lúdica y de los juegos, pero son muy pocos los planteamientos que se han hecho desde las Neurociencias.

Este es el reto que asume esta investigación al preguntarse inicialmente como hipótesis de trabajo ¿Qué sucede en nuestro cerebro cuando

jugamos? ¿Cuándo leemos algo que nos apasiona? ¿Cuándo escuchamos música o simplemente nos sentamos en una roca a mirar las nubes o el resplandor del horizonte?, o cuando creamos algo nuevo para nosotros, aunque para el observador sea una reproducción. En síntesis, ¿Qué sucede con el tiempo y el espacio cuando jugamos?

Para iniciar este proceso de reflexión teórica de tipo metafórico es necesario plantearnos que, en los momentos de flujo creativo, el juego actúa como un artesano en la fabricación de una zona de distensión, de goce, de placer, propicia para el acto creador. Esta zona de característica neutra se encuentra entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y consciente, entre lo interno y lo externo, producto este último, de los procesos de legitimación social y cultural en que se mueve el sujeto creador.

Según Lacan (2017) dice que,

Para entender lo anterior es necesario apartarnos de las teorías conductistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico sólo lo hacen desde lo observable, lo mensurable. También es necesario apartarnos de las teorías de psicoanálisis que sólo estudian el juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo (p. 34).

Así mismo Winnicott (1998) menciona que,

La dualidad anterior de analizar al hombre desde una zona externa de control social, formular que el juego no es una realidad psíquica interna, ni una realidad exterior, sino que el juego se encuentra en un espacio potencial entre el bebé y la madre; este espacio paradójico el niño lo llena de objetos transicionales, los cuales le permiten entrar al terreno de la

creatividad, del pensamiento metafórico y lógicamente del uso de los símbolos (p. 77).

Continua Winnicott (1998) nos dice que “no se trata de lo que hacemos, para él también es preciso formular la pregunta ¿Dónde estamos cuando jugamos? Según el autor ¿Dónde estamos cuando hacemos lo que en verdad hacemos? Durante buena parte de nuestro tiempo, es decir, divertirnos” (p. 79).

En el cruce de las dos zonas anteriores se produce un auto ordenamiento que produce la acción misma del juego, permitiendo que en dicho espacio el sujeto creador viole todo tipo de reglas existentes para poder producir un espacio del placer libertario que sólo se produce en el juego libre, permitiendo de esta forma gestar un lugar difuso o borroso, que no permite delimitar límites o espacios predeterminados.

“La libertad que produce el juego en este sentido es similar a lo planteado por el Dr. Restrepo (1995) que menciona, la libertad es la capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico y proponer nuevos modelos de acción y pensamiento” (p. 83).

El juego como una tercera zona de carácter paradójico, es una zona que permite reafirmar al mismo tiempo lo interno y lo externo como ausencias y como presencias, similar a lo que ocurre en los sueños es decir donde se unen el caos y el orden para presentarnos un ambiente propicio a la libertad de nuestros pensamientos.

El caos que produce el sueño es similar al caos de la locura. Según Restrepo (1995) dice que, “no como lo pregona el sentido común, una irrupción del desorden sino precisamente todo lo contrario: un exceso de orden y control que asfixian en su cuna cualquier conato de libertad” (p. 94).

Fundamentos y enfoques teóricos sobre la lúdica.

Según La Torre (2017) menciona que,

La revolución tecnológica, la globalización, el crecimiento desmesurado de las ciudades y el cambio de actitudes asociado a estos fenómenos, ha dado lugar a un cambio radical en el comportamiento lúdico de la población, por lo que es difícil observar en nuestros pueblos y ciudades grupos de niños/as recreando las actividades lúdico-tradicionales de siempre (p. 154).

Cada generación que pasa, se lleva significativamente perennemente una parte bella de la herencia tradicional.

Así mismo Piaget (1991) menciona que,

“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, así, el rudimentario arco o flecha que elaborábamos cuando éramos niños, ha sido sustituido por réplicas exactas y precisas imitaciones de armas de fuego” (p. 45).

De igual manera Guerra (2017) refiere que, “el juego infantil se define como 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” (p. 26).

La lúdica es un término complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una

verdadera fuente generadora de emociones lo que en psicología se le conoce como bienestar psicológico o salud mental.

Según Damon citado por Guerra (2017), “el concepto de 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” (p. 26-27).

A través de la lúdica también se puede imitar al mundo que los rodea y se desarrolla el pensamiento abstracto. Es apropiado otorgarle al niño elementos que le permitan expresar sus imaginaciones y jugar a tener roles dentro de la actividad lúdica como, por ejemplo, jugar a la profesora, al doctor, etc. Asimismo, es importante reforzar a los niños para que practiquen juegos con otros niños de similar edad.

Schiller (2002), refiere que “el hombre es realmente hombre cuando juega” por lo que el juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen con predisposiciones innatas para realizar sus actividades lúdicas como parte de su crecimiento y desarrollo personal”. (p. 21)

A.2. La conciencia lúdica y sus dimensiones.

La lúdica sólo existen en el argumento de una extensa recopilación de saberes, de prácticas, de lenguajes y de significados culturales, que necesariamente tienen sus correlaciones, con la esfera social cuadrante inferior derecho), que se cuenta particularmente a los mecanismos materiales de la sociedad, esto tiene que ver para nuestros casos tiene que ver con los objetos lúdicos (juegos – juguetes).

El conocimiento lúdico está ligado al juego donde se percibe todo tipo de movimientos libres, espontáneos y naturales de su cuerpo del niño. Así mismo su libido está regada por todo su cuerpo.

A continuación, se presentan las dimensiones de la lúdica:

La comunicación en los Juegos.

En las actividades lúdica, su objetivo es incentivar a la comunicación con sus pares o en grupos en las clases.

Estos juegos pretender ayudar a la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada...), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación.

El juego va a ofrecer para ello, nuevos espacios con nuevos medios de palabras y sentimientos hacia el otro y su trato con el grupo. Los juegos rompen además los estereotipos de comunicación, favoreciendo relaciones más próximas y sinceras.

La Animación Lúdica.

El juego, como animación lúdica es, por definición, animación sociocultural y, en consecuencia, por derecho propio, un lugar en la institución socioculturales, tradicionales o novedosas, que son entre otras las casas de cultura, bibliotecas, museos, hemerotecas, videotecas, salas de exposiciones y conciertos, teatros, mediatecas.

En las actividades lúdicas de animación las preguntas que tienen que ser respondidas son los siguientes: ¿Cuál es el tiempo que tienen los niños para jugar? ¿Tienen tiempo para jugar dentro de la escuela? ¿Es fuera de la escuela donde juegan?

¿Cuáles son los lugares específicos para que puedan jugar los niños? ¿Es dentro de casa donde juegan? ¿Pueden los niños jugar en las calles? ¿Pueden ir a jugar en los lugares públicos tales como plazas, parques y otros espacios públicos destinados?

Según Fullera (2017) dice,

Las cargas docentes y extracurriculares dejan muy poco margen de tiempo al niño para el juego libre, considerado incluso en ocasiones como algo banal. En cuanto al espacio, las modernas ciudades resultan escenario inadecuado para el juego infantil, por el riesgo del tránsito y la ausencia de áreas previstas a tal fin. Las viviendas carecen igualmente de condiciones para dicha actividad, y en las urbanizaciones es más frecuente que se prevean los espacios para los automóviles que para el juego de sus pequeños habitantes (p. 56).

La Fantasía Lúdica.

Es un recurso de enseñanza que nos permitirá explotar como una guía para la imaginación, exploración, interés, y muy placentero para el niño. De esta manera el juego es importante para desarrollar su percepción, la socialización, sus habilidades motoras, su desarrollo mental, también su imaginación y lo intelectual.

Según Davini (1999), opina que “jugar no implica descontrol o transgresión de las normas por transgredirlas, sino que ese control y normatividad es trasladada a otro tipo de situación, generadas por el deseo de jugar, desde la imaginación creadora y simuladora de los niños” (p. 23).

En el jardín el juego se integra a un propósito didáctico, a la atracción, al goce, al ejercicio, tienen que estar presente en el aula.

Tanto los ejercicios, los juegos, la dramatización, la expresión corporal, los cambios de roles, etc. Estos favorecen: la socialización, la libertad, la espontaneidad, la creatividad y la imaginación. El juego nos ayuda a la relajación, crear hábitos de

concentración, activar la imaginación. Estos juegos ayudan a interactuar en forma grupal.

A.3. Las actividades del juego en procesos de aprendizaje

La lúdica se desarrolla articulando las clasificaciones integrales tales como las psicológicas, afectivas, cognitivas, y emocionales, de esta manera les ayuda al explorar, ya en algunos casos fueron limitados al aprendizaje en las diferentes edades y niveles.

Según Bottai (2017) manifiesta que,

“Cuando se realizan actividades lúdicas, se crea una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma. El ambiente escolar se convierte en un elemento motivador donde no se prioriza solamente la memorización de conocimientos académicos que se exigen en pruebas, sino la formación de individuos cultural y socialmente activos” (p. 32).

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano. Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de la lúdica potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

Para Chokler (2014) “el juego es una actividad de carácter fisiológica que pone en ejercicio diversas capacidades, destrezas y habilidades como físicas, cognitivas, emotivas, comunicativas, creativas y otras importantes para el desarrollo integral” (p. 65).

El juego es una actividad significativa para el ser humano, se inicia en la niñez y es a lo largo de nuestra vida, así seamos adultos siempre jugamos

con la familia, los hijos ya sea recreativos o educativamente. Estos juegos nos aportan al crecimiento, nos une con las personas que nos rodea, al desarrollo intelectual, es por eso importante, fundamental y primordial la actividad del juego.

A.4. Teorías sobre el juego

Hay diferentes teorías del juego que explica y fundamenta diferentes representaciones y direcciones del juego.

La psicóloga Altamirano (2016), “hace un pequeño resumen de algunas teorías que se indican a continuación” (p. 55)

- ***La teoría del exceso de energía.*** Herbert Spencer (basado en los escritos filosóficos de Friedrich Von Schiller), “postula que el juego sirve, para gastar el sobrante de energía que todo organismo joven tiene y que no necesita, pues sus necesidades están satisfechas por otros”.
- ***La teoría de la relajación.*** Lazarus complementa a lo anterior sosteniendo “que el juego sirve para relajar a los individuos que tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas (laboriosas), que le producen fatiga y para recuperarse juega, logrando así poder relajarse”.
- ***La teoría de la recapitulación.*** G.S. Hall, está basada en las teorías evolucionistas, que “proponen que cada individuo reproduce el desarrollo de la especie, por eso el niño realiza en el juego, actividades que sus ancestros realizaron”.
- ***La teoría de la práctica o del pre-ejercicio.*** Es más cercana al concepto actual que tenemos sobre el juego y fue propuesta por el alemán Karl Groos, “el cual sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento”.

- **La Teoría de Vygotsky:** “juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño”.
- **Teoría de Piaget:** Comentando a Piaget (Millar 1992), “señala que los juegos no son todos iguales, a través de la vida los juegos cambian como lo hace también el proceso del pensamiento, como madura el cuerpo con el ejercicio y como se enriquece la vida a través de la adquisición del lenguaje y la simbolización” (p. 77).

El juego de ejercicios lo hace cada vez más preciso, con el juego simbólico y la palabra transformada en pensamiento, él se ayuda a comunicarse y expresarse. se inserta en la vida colectiva de convivencia y el trabajo creativo. Con la imitación integra la conciencia y el legajo cultural de cada sociedad y por último con el juego colectivo de reglas y constructivo.

A.5. Fundamentos del juego

- ***El juego y el trabajo grupal como ejes para el cambio actitudinal.***

La enseñanza grupal con juegos tradicionales que se utiliza como un instrumento que moviliza, a la vez, hay un ambiente muy estimulante

para los participantes para que tengan un buen aprendizaje y la formación de los hábitos pro sociales.

Todas las personas durante su vida han experimentado la alegría el placer de haber realizado los juegos en grupo, pero, sin embargo, a la gran mayoría les cuesta mucho ponerse a jugar. De esta manera recupera la alegría, el bienestar y el deleite en el aprendizaje con otros, es un compromiso que tiene los docentes con sus estudiantes y con ella misma. Este cambio no es fácil. Las estrategias antañas y prácticas de los docentes sus esquemas teóricos que subyacen en el ejercicio de sus roles de educadores. Este cúmulo de experiencias acrisoladas en sus vidas (de estudiantes y de docentes), lo alejan de la posibilidad de enseñar con una metodología activa que promueva la iniciativa y la creatividad y la socialización asertiva.

Tenemos conocimiento que todo cambio actitudinal, nos moviliza y hay mucha resistencia que nos demora, se reconoce las resistencias, no solo en los docentes y en las instituciones, los temores al cambio es un requisito esencial para salir del aislamiento y buscar a otros para enfrentar esas fuerzas que se oponen al cambio.

Es bueno tener un espacio para participar con otros sus experiencias, analizar los resultados, reflexionar sobre las dificultades es imprescindible para poder sostener la iniciativa y el esfuerzo que implica un proceso de cambio.

➤ ***El juego como técnica de aprendizaje.***

Según Gonzales, (2017), “El juego es la actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral” (p. 6).

El juego es algo maravilloso que nos abre muchas puertas para participar en algo mágico, es retroceder hacia atrás para volver a nuestra infancia querida, dorada y recuperar el paraíso perdido.

➤ ***El juego generador del placer.***

Cuando las personas adultas indican sobre el juego, no pueden dejar de relacionarlo con la niñez. Es como si esta actividad perteneciera el universo de los niños y a las personas mayores sólo propio a juegos competidor (tenis, fútbol, cartas, etc.).

Este concepto está influido por una concepción cultural en la que se concibe como sensato y responsable a aquel que ni juega, ni fantasea.

El adulto, desde esta perspectiva, se limitará a operar sobre el mundo de lo real.

Estos valores fueron transmitidos en los hogares y en las escuelas ha repercutido como algo negativo en independizarse en la capacidad de ser creativo el ser humano de nuestra cultura. Dentro de lo social nos ha conllevado a una fuerte crítica para alejarnos del deleite y placer de lo lúdico, a separarnos de sus actividades y sin la energía motivacional que lo ayuden en su devolución. continuamente verificada en su imaginación las situaciones gozosas que no se animan a vivir en la realidad.

Rescatamos los sentimientos y el placer que se da en el juego. Donde los participantes representan un rol protagónico, corporizando situaciones al meterse lúdicamente en ellas.

El juego nos permite una liberación de energía que es reconocido en la alegría, sentimiento muchas veces olvidado en los ámbitos de enseñanza, es una forma de expresarse en la curiosidad, de esta manera construyen y comparten con otros el descubrimiento de sus realidades y la expansión de sus propias creatividades.

➤ ***El juego como medio para lograr la acción en el grupo.***

El juego es una práctica que se realiza en grupos de docentes, para el perfeccionamiento de la docente con técnicas y medios. Lo consideran como una herramienta que ayuda a cumplir los objetivos planeados, a su vez les permite manifestar su expresión, su trabajo creativo e imaginativa.

El juego impulsa a la conducta de cada grupo cuanto más realizan los participantes, les permite ser más alegres, aprenderán a participar juntos en un clima de colaboración y de respeto. Nos permite desarrollar a las personas en su integridad.

Las características adecuadas del juego en grupo les permite realizar las técnicas activas. Que son llamadas “escuela activa” en oposición a la escuela tradicional.

➤ ***El juego como disparador de la capacidad expresiva.***

Según Almeyda, (2017),

“El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La vida de los niños es jugar por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, etc. Tal es el origen para que lleguen al pleno disfrute de su libertad de movimiento” (p. 88).

El juego es, en nuestra propuesta de trabajo, es algo activo que permite ser potencial y expresiva en diferentes formas. La formación docente propone un espacio esencial en la expresión que adquiere a la vista de nuestra propuesta. La educación tradicional incumbe al hombre la estimulación integral de sus posibilidades expresivas en quebranto de la comunicación y la comprensión con sus pares. Si la escuela limita los códigos a dos (oral y escrito) cercena otros canales sensibles y enriquecedores en la devolución integral de sus capacidades mentales, sociales y corporales.

El juego es, en nuestra metodología de trabajo, desarrolla la actividad en todos los sentidos. La audición, la vista, el tacto, el olfato, de esta manera necesita una estimulación y una ejercitación adecuada para su desarrollo.

No capacitarnos en el arte de la expresión por vías no convencionales, nos limitaría como personas y como docentes, en tanto es nuestra tarea facilitar el crecimiento integral de los educandos.

Tomamos la expresión como punto de partida de un entendimiento que posibilite la construcción y acuerdo a metas comunes, la generación de un potencial creativo, la revisión crítica y la capacidad de transformar la realidad interna y/o externa.

➤ ***El juego revitaliza y promueve la imaginación.***

La recuperación de la imaginación en grupos del aprendizaje que promueve en los estudiantes su progreso de capacidad, de investigador y la manera de resolver los problemas propios del aprendizaje creativo (luego abordaremos de qué modo el juego opera como un disparador de la imaginación).

Las imágenes, es una acción y situación nacida de su imaginación esto dependerá de sus ideas acumuladas por la memoria, al relacionarlo con la realidad de su entorno. Las imágenes mentales son de aparición tardía en la evolución del hombre y provienen de una imitación interiorizada, aunque más adelante el hombre puede imaginar movimientos, transformaciones y resultados sin haberlos registrado en la realidad. Consideramos al juego como un instrumento que revitaliza y promueve la imaginación en los grupos de aprendizaje.

➤ ***El juego como debelador de la conducta real.***

Se observa con frecuencia en el docente, una disociación entre lo que dice que hay que hacer y lo que hace entre lo que cree que transmite y lo que en realidad comunica. El juego es un medio óptimo para debelar estas diferencias y para trabajar con estas dificultades.

B. Las habilidades sociales

B.1. Contextualización y definición de las habilidades sociales.

Según Martínez (2017),

“Las Habilidades Sociales, han sido tratadas por numerosos autores en diferentes escuelas, uno de los máximos exponentes es soltero, reconocido como padre de la terapia de conducta, quien en 1949 introdujo el término basado en la necesidad de aumentar la expresividad de los individuos, algunas de las sugerencias planteadas por él, son utilizadas en la actualidad” (p. 86).

Desde esa fecha a la actualidad han surgido disímiles criterios que distan más o menos del primero, sin embargo, se mantiene la esencia donde se encuentran exponentes como, por ejemplo, Caballo quién en 1987 emite un criterio con la cual la mayor parte de los investigadores trabajan en la actualidad el tema. Los trabajos se basan en la realización de un entrenamiento en Habilidades Sociales, la cual está matizada por un conjunto de técnicas que ayudan a mejorar el déficit en ciertas áreas donde el individuo presenta limitaciones.

Según Trianes, (2017),

“Toda habilidad social es un comportamiento o tipo de pensamiento que lleva a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en que está. Así, las habilidades sociales han sido vistas como comportamientos o pensamientos que son instrumentales para resolver conflictos, situaciones o tareas sociales” (p. 19).

Las diversas definiciones de habilidades sociales han puesto de relieve que estos comportamientos, que son valorados y reforzados socialmente, influyen además beneficiosamente en el desarrollo social a largo plazo. Además, proporcionan aceptación y estima por parte de los agentes sociales.

Son los agentes sociales los que juzgan si la conducta es o no competente. Esta valoración externa es una garantía de adaptación social y

desarrollo de habilidades más potentes. Además, proporciona sentimientos de valía y competencia personal, lo cual es también condición saludable para el bienestar y felicidad.

A lo largo de los años cincuenta y sesenta las habilidades sociales se definían como comportamientos observables y concretos; por ejemplo, saber sonreír y mirar a los ojos cuando alguien te habla. “Estas habilidades concretas son fácilmente evaluables por un observador, pero resulta claro que sólo son componentes puntuales de otros procesos más complejos que integran la competencia social, y parecen más directamente relacionadas con beneficios inmediatos (por ejemplo, que alguien te devuelva la sonrisa) que con efectos a largo plazo en la vida del niño.

“Posteriormente, estas habilidades se concibieron como comportamientos más globales, pero también observables y evaluables externamente por sociométricos o cuestionarios; por ejemplo, saber corresponder a un favor recibido, tener muchos amigos, etc. Vinculándolas así a la aceptación o popularidad entre iguales, resultado éste sumamente relevante para el desarrollo del niño a largo plazo.

También existen habilidades internas, como pensamientos o sentimientos; por ejemplo, la toma de perspectiva (ponerse en el punto de vista de otro) o la empatía (sentir las emociones que otro siente), que son sólo asequibles a través de la introspección del individuo, por auto informe.

Hoy la teoría sobre habilidades sociales integra estos diferentes elementos considerando que suponen diversos aspectos situados a distinto nivel (conductual, cognitivo y emocional) de la conducta.

De acuerdo a la información bibliográfica revisada, se han encontrado diversos autores considerados como autoridades en materia de habilidades sociales, por ello se considera pertinente incluir varias definiciones referentes al tema en estudio:

Según Bejarano (2014) sostiene que,

“Conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación inmediata, respetando tales conductas en los demás, y que generalmente resuelve a dificultades inmediatas minimizando la probabilidad de futuros problemas”. (p. 128)

Así mismo Martínez (2017) ostenta que,

“Cuando se habla de habilidades decimos que una persona es capaz de ejecutar una conducta positiva; si hablamos de habilidades sociales decimos que la persona es capaz de ejecutar una conducta de intercambio con resultados favorables, entendiéndose favorable como contrario de negativo y destructivo. El termino habilidad puede entenderse como destreza, diplomacia, capacidad, competencia, aptitud. Su relación conjunta con el termino social nos revela una impronta de acciones de uno con los demás y de los demás para con uno (intercambio)” (p. 13).

En ese sentido las habilidades sociales dotan a la persona que las posee de una mayor capacidad para lograr los objetivos que pretende, manteniendo su autoestima sin dañar la de las personas que la rodean.

Estas conductas se basan fundamentalmente en el dominio de las habilidades de comunicación y requieren de un buen autocontrol emocional por parte del individuo.

De acuerdo con Bisquerra (1999), “las habilidades sociales son las conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Implica un conjunto de comportamientos adquiridos y aprendidos y no un rasgo de personalidad” (p. 47).

Naturaleza y características de las habilidades sociales.

No es ningún secreto que una de las partes más importantes de nuestra vida son las relaciones sociales. En cada una de las cosas que hacemos hay un componente de relaciones con los demás que determina en gran medida (facilitando o entorpeciendo) nuestra búsqueda de la felicidad.

Es creencia común que la simpatía y el atractivo social de algunas personas es innato. Sin embargo, está claro que es algo que se adquiere a través de experiencias que los van modelando hasta hacerlos expertos en estas habilidades.

Raramente en nuestras vidas vamos a poder escapar de los efectos de las relaciones sociales, ya sea en el hogar, institución educativa, centro de trabajo y en la comunidad. Una interacción placentera en cualquiera de estos ámbitos nos hace sentirnos felices, desarrollando nuestras tareas con mayor eficacia. De hecho, una baja competencia en las relaciones con los demás puede llevar al fracaso en un trabajo, los estudios o en la familia.

En cuanto a las características de las habilidades sociales, podemos mencionar lo siguiente:

Según Caballo (1993),

La habilidad social se considera dentro de un marco determinado, debido a las marcadas diferencias que establece cada país, donde existen sistemas de comunicación distintivos, que van a tipificar la cultura: los hábitos, costumbres y la propia idiosincrasia personal y colectiva que se crea con el pasar de los años, e influenciados por las situaciones externas (p. 250).

Convivir con otras personas se puede aprender y no solo caerle bien, es porque la unificación social es muy importante para el bienestar emocional. Estas habilidades sociales son series de gestos y conductas que expresan las actitudes, sentimientos, derechos y deseos de las personas, de una manera adecuada y del modo que se resuelve complacidamente los problemas con los demás.

Así mismo Powel (2014), “Existen unas habilidades sociales básicas y otras más complejas. Sin las primeras no podemos aprender y desarrollar las segundas. Cada situación requerirá mostrar unas habilidades u otras, dependiendo de las características de la situación y de la dificultad de la misma” (p. 124).

También Jeffers (1998),

Estas conductas son aprendidas. Facilitan la relación con los otros, la reivindicación de los propios derechos sin negar los derechos de los demás. El poseer estas capacidades evita la ansiedad en situaciones difíciles o novedosas. Además, facilitan la comunicación emocional y la resolución de problemas (p. 178).

En muchas ocasiones nos "cortamos al hablar", no sabemos pedir un favor, nos cuesta ir solos a realizar actividades sencillas, no podemos comunicar lo que sentimos, no sabemos resolver situaciones con los amigos, o con la familia, puede ocurrir que no tengamos amigos.

Si incentivamos y dominamos estas habilidades podremos realizar, para conseguir una complacencia en el entorno familiar, de amistades y en las relaciones amorosas. También nos ayudará al momento de conseguir un empleo, de llevarnos bien con el jefe y compañeros del trabajo para convencer la postura o planteamientos a los demás.

Es así que Valles (2017) menciona que,
El comportamiento interpersonal del infante es decisivo en reforzamientos sociales, culturales y económicos. Los niños, que carecen de apropiados comportamientos sociales, sufren aislamiento social, rechazo y experimentan infelicidad. La competencia social favorece su desarrollo futuro, sus relaciones con los compañeros, profesores y padres y en la asimilación de roles y normas sociales (p. 22).

Por su parte Michelson (1993, p. 5) señala que las habilidades sociales tienen las siguientes características:

- Se adquieren mediante el aprendizaje (por ejemplo, observando, imitando, ensayando).
- Incluyen comportamientos de tipo verbal y no verbal, específicos y discretos.
- Suponen iniciativas y respuestas efectivas y apropiadas.
- Aumentan el reforzamiento social.
- Son recíprocas por naturaleza y suponen una correspondencia efectiva y apropiada. Por ejemplo: la reciprocidad y coordinación de comportamientos específicos.

B.2. Teorías sobre habilidades sociales.

Según Abarca e Hidalgo (2018),

“El proceso de socialización se va dando a través de un complejo proceso de interacciones de variables personales, ambientales y culturales. Siendo el aprendizaje de las habilidades sociales un proceso, se incluyen un conjunto de eslabones o etapas formadoras que determinan la manifestación de dichas habilidades” (p. 125).

✓ ***La Familia Como Primer Eslabón.***

La familia 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. Los padres son los primeros modelos significativos de conducta social afectiva y los hermanos constituyen un sistema primario para aprender las relaciones con sus padres. Por otro lado, los padres transmiten ciertas normas y valores respecto a la conducta social, ya sea a través de información, refuerzo, castigo o sanciones, comportamiento y modelaje de conductas interpersonales; por eso la familia es el primer eslabón para el aprendizaje de habilidades sociales.

✓ ***La Escuela Como Segundo Eslabón.***

La incorporación del niño al sistema escolar (segundo eslabón) le permite y obliga a desarrollar ciertas habilidades sociales más complejas y extendidas. El niño debe adaptarse a otras exigencias sociales: diferentes contextos, nuevas reglas y necesidades de un espectro más amplio de comportamiento social, al tener nuevas posibilidades de relación con adultos y con niños de su edad, mayores y menores que él. Este es un período crítico

respecto a la habilidad social, ya que estas mayores exigencias pueden llevar al niño a presentar dificultades que antes no habían sido detectadas.

✓ ***Relación con los pares tercer eslabón.***

El tercer eslabón es 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. La interacción con sus iguales afecta el desarrollo de su conducta social, proporcionándole al niño muchas posibilidades de aprender normas sociales y las claves para diferenciar entre comportamiento adecuado e inadecuado en el ámbito social. Por último, la amistad contribuye a la socialización del niño a través de su impacto en la formación de la imagen de sí. La pertenencia a un grupo de pares, fuera de las fronteras familiares, le ayuda a desarrollar su propia identidad e individualidad y a ensayar patrones nuevos de conducta en un círculo más cerrado.

Al comienzo de la adolescencia el joven ya tiene una autoconciencia y se reconoce a sí mismo y a los demás como expuestos a la opinión pública, quien enjuicia la pertenencia y la adecuación social. Esta autoconciencia de sí mismo parece ser un rasgo generalizado del entrenamiento de la socialización. Los niños son enseñados a que los demás observen su apariencia y sus maneras de comportarse socialmente. Esta tendencia no está presente en los niños, no solo por la falta de entrenamiento si no por la carencia de la habilidad cognitiva.

El período de la adolescencia es una etapa en que el individuo debe encausar múltiples tareas que implican relaciones interpersonales diferentes a

las de la infancia y debe desarrollar habilidades para resolver problemas de manera independiente. Los adolescentes deben de hacer amigos, amigas, compañeros y compañeras, aprender a conversar con sus coetáneos y semejantes, deben participar en diferentes grupos de actividades que no posee un vínculo directo con la actividad docente, aprender comportamientos heterosexuales y por sobre todas las cosas sentirse identificados e integrarse al grupo.

B.3. Las habilidades sociales fundamentales.

Las habilidades sociales fundamentales son las siguientes:

Saber escuchar.

Según Martínez (2017) señala que,

“A la hora de mantener una conversación, tan importante como hablar es escuchar lo que dice la otra persona. Escuchar a las otras personas te permitirá hacerle preguntas acerca de lo que dice; te ayudará a introducir nuevos temas cuando los actuales se agoten, y los demás se sentirán a gusto porque les estás prestando atención” (p. 36).

Escuchar, es muy importante y algo básico que se desarrolla a temprana edad y juega un papel importante toda la familia. Donde el lenguaje hablado en imágenes mentales es un proceso a través del cual se convierte significativos. El problema existente en lo actual, los niños y niñas no escuchan al docente, y menos se escuchan entre compañeros, es por ello que no prestan atención las instrucciones, les gusta interrumpir al hablar y no captan lo que se le dice, así provocan problemas e interrupciones en la interrelación de los niños entre sí y tienen dificultades para relacionarse con los docentes.

Dar las gracias.

Cualidad de afirmación por un servicio o favor que se le ha hecho en forma personal, que expresa reconocimiento y gratitud, significando una proximidad psicológica que denota atención, escucha profunda, empatía, disponibilidad para el servicio, la solidaridad y la ayuda con otras personas y que contribuyen al clima psicológico de bienestar, armonía, paz, relación en una reunión de dos o más personas.

Reconocer y valorar a los demás.

Expresiones verbales para confirmar el valor de otras personas o aumentar la autoestima de las mismas, incluso ante terceros (interpretar positivamente conductas y otros, disculpar, interceder, mediante palabras de simpatía, alabanza o elogio).

Según refiere Bustos (2017),

“El saber reconocer a otras personas indica un gran valor o habilidad que actúa en doble dimensión: a nivel intrapersonal cuando la persona piensa, reflexiona y analiza las conductas positivas o negativas de otro. A nivel interpersonal, cuando manifiesta o exterioriza un cumplido, un halago o una recompensa a otro. En estos casos la habilidad social, lo demuestra en la exteriorización interpersonal” (p. 121).

¿Quién no conoce a alguien que cae bien a todo el mundo y que se muestra siempre tolerante y no hiere a nadie a pesar de que acostumbra decir lo que piensa? Además, esta persona admirada por casi todos resulta sensata, convincente y persuasiva sin por ello pecar de autoritarismo ni mostrar indiferencia ante las opiniones o emociones de los demás.

Estos superdotados de las relaciones humanas despiertan nuestra envidia y a veces nos gustaría imitarles, pero no sabemos hacerlo: o nos quedamos cortos, y pecamos de blandos, o nos pasamos y resultamos excesivamente duros. Algunos afortunados tienen estas habilidades sociales de forma natural, casi innata, y las aplican cotidianamente sin esfuerzo alguno.

Pero ello no nos debe desanimar, porque el más común de los mortales puede también aprender a comunicarse mejor. Una vez más, defendemos aquí que todos podemos cambiar a mejor sin que ello signifique menospreciar nuestra personalidad que, sin duda, se verá nítidamente reflejada en los posibles cambios que introduzcamos en nuestra manera de comportarnos con los demás. Partamos de que nuestra salud mental y equilibrio personal están muy relacionados con la forma en que vivimos las relaciones interpersonales. La convivencia, cómo nos sentimos con los demás, puede resultar reconfortante o convertirse en una pesadilla.

Manejo del lenguaje no verbal.

Comencemos por la expresión de la cara. El rostro expresa las seis emociones fundamentales: miedo, rabia, desprecio, alegría, tristeza y sorpresa. Y hay tres zonas de la cara que representan estas emociones: la frente con las cejas, los ojos y la zona inferior de la cara.

- ***La mirada.*** Mirar a los ojos o a la zona superior de la cara ayuda a establecer el contacto y dependiendo de cómo sean esas miradas se expresan las emociones: se considera más cercanas a las personas que miran más a su interlocutor, pero no si es de forma fija y dominante. Y mirar poco puede ser

signo de timidez. La mirada acompaña a la conversación: si miramos cuando escuchamos animamos a la otra persona a comunicarse. En cambio, mirar a los ojos cuando hablamos convierte nuestro discurso en más convincente.

- **La sonrisa** Casi siempre denota cercanía, suaviza tensiones y facilita la comunicación. Pero si el gesto sonriente expresa ironía o escepticismo puede manifestar rechazo, indiferencia o incredulidad.
- **La postura corporal.** Los gestos del cuerpo expresan cómo se siente interiormente la persona según sea su manera de sentarse, de caminar... Se pueden transmitir escepticismo (encogiéndose de hombros), agresividad (apretando los puños), indiferencia (sentándonos casi tumbados cuando alguien nos habla). La distancia física entre personas que se comunican también indica la proximidad emocional entre esos individuos. Dos cuerpos cercanos expresan proximidad afectiva. Volver la espalda o mirar hacia otro lado es una manifestación de rechazo o desagrado. Un cuerpo contraído expresa decaimiento y falta de confianza en uno mismo; y un cuerpo expandido, todo lo contrario.
- **Los gestos.** Los que se producen con las manos y la cabeza acompañan y enfatizan lo que se comunica con la palabra o el silencio.

El manejo de la palabra.

Al hablar de comunicación verbal nos estamos refiriendo al tipo de lenguaje que debemos utilizar. Por supuesto, el uso de las palabras va a

depender de muchos factores. En primer lugar, no siempre decimos lo que queremos decir, por lo que las palabras a veces van más lentas que los pensamientos. En segundo lugar, puede que haya cosas que no nos interese decir o que prefiramos hacerlo en otro momento. Y por último, probablemente haya cosas que no debemos decir, porque son del todo confidenciales.

El principio básico para que nuestro mensaje sea aceptado y comprendido radicará en que nuestro lenguaje sea:

- Claro, preciso y sencillo, evitando tecnicismos, argot, frases hechas, refranes o palabras demasiado rebuscadas.
- Gráfico y descriptivo, de forma que genere imágenes mentales con claridad, pues no tenemos ningún otro medio de apoyo más que la palabra.
- Dinámico, hecho que se consigue evitando los verbos en futuro y condicional, conjugándolos en presente y no demostrando ninguna expresión de vacilación.
- Positivo, sin utilizar giros y expresiones que evoquen ideas negativas en el cliente, sino palabras y frases confirmadas, positivas y de interés.
- No redundante, evitando superlativos inútiles o demasiados adjetivos; siempre que sea posible, utilizar una sola palabra en lugar de una frase.
- Además, a lo largo del proceso de venta, trataremos de que nuestro lenguaje esté adaptado al tipo de lenguaje que utiliza el interlocutor y que tendrá que estar encaminado al fin que se persigue.
- Por último, es importante evitar la falsa confianza y la falsa humildad. En este sentido, hay que tener muy claro que «si el receptor no entiende es culpa del emisor.

Las mismas palabras con entonación diferente transmiten sentimientos tan distintos como ironía, ira, excitación, sorpresa o desinterés. Un tono mortecino es señal de abatimiento o depresión. Una conversación que se mantiene siempre en el mismo tono resulta monótona y aburrida y suscita poco interés. Se hace oír más, comunica mejor, la persona que juega con las modulaciones de voz a lo largo de su charla. El tono, que tan poco cuidamos normalmente, es a veces tan importante como el propio contenido de nuestras palabras.

Un volumen alto de voz expresa seguridad y dominio de la situación, pero cuando se eleva demasiado puede suscitar rechazo y connotar agresividad. El volumen bajo, por su parte, puede sugerir estados de ánimo como debilidad o falta de confianza en uno mismo, pero también confidencialidad y cercanía. La fluidez de la palabra y el ritmo. La utilización de repeticiones, muletillas, frases hechas y de relleno y los titubeos producen impresión de inseguridad, monotonía e incluso desconcierto en quien escucha. Todos estos elementos de conducta relacional son herramientas de nuestra forma de estar en sociedad, y, bien articulados, nos ayudan a relacionarnos de forma más eficiente. Las habilidades sociales son conductas aprendidas y, por tanto, podemos mejorarlas. Facilitan la relación con otras personas y nos ayudan a ser más nosotros mismos, reivindicando nuestros derechos y peculiaridades sin negar los derechos de los demás. Lo más positivo es que facilitan la comunicación y la resolución de problemas con otras personas.

El equilibrio de la persona.

El arte de convivir con los demás consiste en no quedarse corto y en no pasarse. Es un equilibrio entre ambos extremos. Significa ser nosotros mismos y

resultar convincentes sin incomodar a los demás, al menos no más de lo imprescindible. La persona persuasiva, eficaz en su comunicación resulta agradable a sus interlocutores. Veamos lo que entendemos por quedarse corto y por pasarse.

- ***Quedarse corto.*** Actitudes pasivas. Incapacidad para expresar con libertad lo que se siente, la propia opinión. Pedir disculpas constantemente. Es la falta de respeto hacia las propias necesidades. El individuo pasivo trata de evitar los conflictos, al precio que sea. Quien actúa así no hace comprender sus necesidades y termina sintiéndose marginada y mostrándose irritada por la carga de frustración acumulada. Tampoco para sus interlocutores es fácil la situación de adivinar qué desea el pasivo y termina por considerarlo como una persona molesta.
- ***Pasarse.*** Son las conductas agresivas e inadecuadas, avasallar los derechos de los demás por la defensa de los propios. Estas conductas agresivas pueden incluir desconsideraciones hacia el otro, insultos, amenazas y humillaciones e incluso ataques físicos. Tampoco falta la ironía y el sarcasmo despectivo. Se tiende a la dominación, a negar al otro la capacidad de defenderse, de responder equitativamente. Las consecuencias, a largo plazo, siempre son negativas incluso para el agresor que se queda sin amigos por mucho que pueda haber ganado súbditos.

Ser asertivo

Hay quien considera que asertividad y habilidades sociales son términos sinónimos. Sin embargo, vamos a considerar que el asertividad es sólo una parte

de las habilidades sociales, aquella que reúne las conductas y pensamientos que nos permiten defender los derechos de cada uno sin agredir ni ser agredido.

La conducta asertiva es la más hábil socialmente porque supone la expresión abierta de los sentimientos, deseos y derechos, pero sin atacar a nadie. Expresa el respeto hacia uno mismo y hacia los demás.

Pero aclaremos que ser asertivo no significa la ausencia de conflicto con otras personas, sino el saber gestionar los problemas cuando surgen.

Según Arévalo, (2019) “El comportamiento asertivo es cuando se conoce cuáles son los derechos e intereses personales y los defiende, respetando a las demás personas” (p. 18).

Las características de la persona asertiva son las siguientes:

- * ***Valorarse suficientemente.*** Mantener y cultivar un buen concepto de uno mismo, identificando y remarcando nuestros valores y cualidades.
- * ***No enfadarnos gratuitamente o por nimiedades.*** Enfadados nos encontramos mal emocionalmente y, además, transmitimos imagen de debilidad. Lo conveniente es recuperar la calma, contextualizar el problema, calmarse y expresar tranquilamente nuestra opinión.
- * ***Evitar las amenazas.*** Es más eficaz, para que nos tomen en serio y nos valoren, reflexionar sobre los pasos que vamos a dar para defender nuestras opiniones, posturas o derechos y luego enunciar los argumentos con corrección, pero no exenta de firmeza si la situación lo requiere.
- * ***Pedir disculpas sólo cuando sea necesario.***
- * ***Nunca ignoremos a los demás.*** Escuchemos mostrando respeto por el otro e interés por lo que dice. No avasallemos, por mucha razón que creamos tener. Y permitamos que el otro tenga siempre una salida digna, no cerremos puertas

al diálogo. Seamos, en fin, asertivos. Nadie necesita enemigos y a todos nos viene bien contar con gente que nos aprecie y respete y que se preste, en un momento dado, a defendernos o a colaborar con nosotros.

* *Admitir los errores y equivocaciones.* Seremos más estimados y queridos.

B.4. La Teoría de Gardner.

La **teoría de las inteligencias múltiples** es un modelo propuesto por Howard Gardner (1993) quien menciona,

Que la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes. Gardner define la inteligencia como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas (p. 124).

Inteligencia interpersonal.

La inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen los alumnos que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero.

Según La Palma (2017), “La inteligencia interpersonal consiste en relacionarse y entender a otras personas. Armonizar y reconocer las diferencias

entre las personas y apreciar sus perspectivas siendo sensitivo o sensitiva a sus motivos personales e intenciones” (p. 77).

Comentando la inteligencia interpersonal señala “Interactuar efectivamente con una o más personas, amigos y amigas y familiares, significa sensibilidad y entendimiento con relación a los sentimientos, puntos de vista y estados emocionales de otras personas. Es la habilidad para mantener buenas relaciones con familia, amistades y con la gente en general”.

Inteligencia intrapersonal.

Según Gardner (2002), “Es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, la auto comprensión y la autoestima” (p. 44).

Se encuentra muy desarrollada en teólogos, filósofos y psicólogos, entre otros. La evidencian los alumnos que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares. Entendiéndose a sí mismo, reconociendo sus puntos fuertes y sus debilidades, estableciendo objetivos.

La inteligencia intrapersonal consiste en la habilidad para entenderse a uno o una mismo. La persona está consciente de sus puntos fuertes y de sus debilidades para alcanzar las metas de la vida. Ayuda a reflexionar y controlar nuestros pensamientos y sentimientos efectivamente. Conocedor de las ideas propias, los dones y las destrezas personales.

B.5. Goleman y la inteligencia emocional.

Según Shapiro (1997),

“La expresión de inteligencia emocional surge con los psicólogos Salovey y Mayer que la definen como: la capacidad de controlar los sentimientos y emociones propios, así como los de los demás, de discriminar entre ellos y utilizar esta información para guiar nuestro pensamiento y nuestras acciones” (p. 141).

No obstante, el impulso de la misma se le atribuye a Goleman (1997), donde la inteligencia emocional “se refiere a la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos, los sentimientos de los demás, motivarnos y manejar adecuadamente las relaciones que sostenemos con los demás y con nosotros mismos” (p. 77).

Así mismo Goleman (1998) manifiesta que, “la inteligencia emocional determina la capacidad potencial de que dispondremos para aprender las habilidades prácticas basadas en uno de los siguientes cinco elementos compositivos: la conciencia de uno mismo, la motivación, el autocontrol, la empatía y la capacidad de relación” (p. 78).

Goleman también recoge las definiciones de inteligencia interpersonal e intrapersonal de Gardner,

“La inteligencia interpersonal consiste en la capacidad de comprender a los demás. La inteligencia intrapersonal, por su parte, constituye una habilidad correlativa – vuelta al interior- que nos permite configurar una imagen exacta y verdadera de nosotros mismos y que nos hace capaces de utilizar esa imagen para actuar en la vida de un modo más eficaz” (p. 80).

La gran aportación de este autor reside en haber establecido una fundamentación neurológica a la educación de la inteligencia emocional, que tuvo sus repercusiones a nivel sociocultural sobre todo en el ámbito empresarial por su éxito en la eficacia y rendimiento.

B.6. Programa de competencia social.

Descripción del programa.

El programa de Competencia Social desarrollado por el profesor Manuel Segura (1997), “del Departamento de Psicología Educativa, Evolutiva y Psicobiología de la Universidad de La Laguna, tiene por objetivo mejorar las relaciones interpersonales, desarrollar la inteligencia interpersonal, conseguir un crecimiento en los valores morales y desarrollar diferentes habilidades sociales” (p. 65).

Este programa que se ha venido aplicando en numerosos centros educativos, tanto de primaria como de secundaria de la Comunidad Autónoma Canaria, con resultados altamente positivos consta de tres partes:

- * Habilidades cognitivas
- * Crecimiento moral
- * Habilidades sociales

Componentes teóricos.

❖ *Las habilidades cognitivas:* basándose en los trabajos de Sipvack y Shure (1974) determinan que, “para mejorar la inteligencia interpersonal, es decir para solucionar problemas interpersonales y relacionarse bien con los demás se necesitan cinco pensamientos” (p. 73)

- * ***Pensamiento causal:*** es la capacidad de determinar la raíz o causa de un problema.
 - * ***Pensamiento alternativo:*** es la habilidad cognitiva de imaginar el mayor número posible de soluciones para un determinado problema.
 - * ***Pensamiento consecuencial:*** es la capacidad cognitiva de prever las consecuencias de un dicho o hecho.
 - * ***Pensamiento de perspectiva:*** es la habilidad cognitiva de ponernos en el lugar del otro.
 - * ***Pensamiento medio-fin:*** es la capacidad que supone saber trazarse objetivos y organizar los medios.
- ❖ ***Crecimiento moral:*** “se pretende desarrollar moralmente a una persona, es decir, pasar de un estadio a otro. En definitiva, se persigue educar en valores siguiendo un enfoque cognitivo-constructivista”. Siguiendo a Kohlberg (1992) estos estadios a los que nos referimos son los siguientes:
- * Heteronomía.
 - * Egoísmo mutuo.
 - * Expectativas interpersonales.
 - * Responsabilidad y compromiso.
 - * Todos tiene derecho.
 - * Todos somos iguales.

Para conseguir este crecimiento moral, el método que propone Kohlberg y su escuela es la discusión de dilemas morales, en los que se pone a los alumnos ante una decisión moral que les ayude a elegir ante una situación

determinada. Complementándose con la participación del grupo en actividades cívicas.

❖ **Habilidades sociales:** definidas por Verdasco (2017), como “conductas verbales y no verbales que facilitan el intercambio social”. “Las habilidades sociales no son sino la manifestación externa en la conducta de los cinco pensamientos, añadiendo a ellos algunos elementos afectivos y motores” (p. 23).

Con esta parte del programa se pretende desarrollar habilidades que nos permitan saber actuar siempre de forma asertiva, sin caer en la inhibición o en agresividad. La inhibición no resuelve problemas porque no se enfrenta a ellos. La agresividad tampoco resuelve problemas porque no conduce al acuerdo, sino al enfrentamiento.

Para enseñar habilidades sociales, Verdasco se basa en el método estructurado de Goldstein (2017), “en el que se distinguen cuatro fases: modelado, interpretación o role-playing, crítica y generalización. Ejemplos de estas habilidades sociales son las siguientes: dar las gracias, saber elogiar, pedir un favor, escuchar, disculparse, etc.” (p. 61).

Los pasos que se siguen antes de realizar la actividad son los siguientes:

- * Preguntarse interiormente que tengo que hacer.
- * Pensar interiormente de cuántas maneras puedo hacerlo.
- * Decidir qué manera es la mejor y hacerlo bien.

Método estructurado.

Goldstein, (2017) presenta “para el aprendizaje de habilidades sociales el método estructurado: modelado, interpretación, crítica y generalización” (p. 46-48).

* ***Modelado***: Es esencial para todo aprendizaje social. Por modelado aprendemos nuestra lengua materna, a vestarnos, a comer con cubiertos... Por modelado aprenden las habilidades sociales la mayoría de las personas (es decir, quienes las aprenden): vieron a su familia dar las gracias, no gritar al hablar, respetar a un borracho... Por modelado han aprendido también su conducta antisocial las personas que tienen el problema de no poseer habilidades sociales: han visto resolver los conflictos a gritos y a golpes, insultarse... Para todos, pero especialmente para el alumnado que no ha tenido la suerte de ver modelos sociales adecuados, es necesario empezar el entrenamiento en habilidades sociales con un modelado.

* ***Interpretación*** (o role-playing): Todos los miembros del grupo, uno por uno, deben salir al escenario para ensayar la habilidad que se acaba de modelar. Se debe programar la escena con sencillez, pero con el mayor realismo posible.

Los estudiantes deben intentar repetir la conducta asertiva que se le ha modelado, siguiendo aproximadamente los pasos:

- Preguntarse interiormente qué tengo que hacer.
- Pensar interiormente de cuántas maneras puedo hacerlo.
- Decidir qué manera es la mejor y hacerla asertivamente. La interpretación es el momento central en el programa de entrenamiento en habilidades sociales.

* **Crítica:** después que cada estudiante represente su habilidad, se le va haciendo una crítica constructiva. Primero se pregunta a todo el grupo, insistiendo en los aciertos. Se les pide que opinen sobre las palabras utilizadas, sobre el tono en que se dijeron, sobre los gestos, los ojos, la distancia. Luego se pregunta al protagonista y, por último, el profesor o profesora da su opinión.

* **Generalización o transferencia:** Es el momento culminante en el curso de entrenamiento, cuando todo puede perderse o todo puede ganarse. Los alumnos y alumnas deben programar en cada sesión, antes de separarse, cómo van a generalizar esa conducta aprendida. Si aprendieron a alabar a otras personas por las cosas que hacen bien, pueden programar, por ejemplo, alabar a su madre por dos comidas ricas que haga esa semana. Si aprendieron a pedir disculpas, pueden programar cómo disculparse por algo que hicieron mal últimamente y de lo cual todavía no se han disculpado. del mismo modo, deben programar la generalización de cualquier otra habilidad social aprendida: negociar, quejarse, enfrentarse al miedo, a las presiones de grupo, etc.

En la siguiente sesión, antes de empezar el modelado, el profesor o profesora les pedirá que le cuenten cómo realizaron, en la vida real, la habilidad aprendida la semana pasada. El problema más grave con que se puede tropezar a la hora de transferir a la vida real lo aprendido en el cursillo de habilidades, es que, al actuar en su ambiente, no solamente no le refuercen el actuar asertivamente, sino que le ridiculicen y esperen que actúe agresivamente. El

alumnado debe aprender a reforzarse interiormente, aunque el ambiente en que viva sea hostil a las hh.ss. Esto es difícil, pero es posible dentro del enfoque cognitivo que tiene este programa.

III. Hipótesis.

Hi: La aplicación del programa de actividades lúdicas permite significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020.

Ho: La aplicación del programa de actividades lúdicas no permite significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020.

IV. Metodología

4.1. El tipo y el nivel de la investigación

4.1.1. Tipo de investigación

Se trata de una investigación cuantitativa debido a que se encuentra centrado en las características observables y que sean susceptibles de cuantificación de los fenómenos.

Al respecto, Hernández, (2018) refiere que:

“El enfoque cuantitativo de la investigación pone una concepción global positivista, hipotética-deductiva, objetiva, particularista y orientada a los resultados para explicar ciertos fenómenos. Se desarrolla más directamente en la tarea de verificar y comprobar teorías por medio de estudios muestrales representativos. Aplica los test, entrevistas, cuestionarios, escalas para medir actitudes y medidas objetivas, utilizando instrumentos sometidos a pruebas de validación y confiabilidad. En este proceso utiliza las técnicas estadísticas en el análisis de datos y generaliza los resultados” (p.117).

4.1.2. Nivel de la investigación de la tesis

Nivel experimental puesto que recoge y explica datos, relacionados con la variable investigada (Hernández, Fernández, & Batista, 2014).

4.2. Diseño de la investigación

De acuerdo a la relación de sus variables, corresponde al diseño Pre-Experimental con pre y post test prueba con un solo grupo, según el siguiente esquema:

G:	O_{Y1}	X	O_{Y2}
-----------	-----------------------	----------	-----------------------

Donde:

G : Grupo de estudio

O_{Y1} : Prueba específica para determinar las habilidades sociales al inicio de la fase experimental (Pre Test)

X : Actividades lúdicas

O_{Y2} : Prueba específica para determinar el desarrollo de las habilidades sociales al finalizar la fase experimental (Post Test)

4.3. Población y muestra

4.3.1. Población

La Institución Educativa Inicial N° 049 “Divino niño Jesús”, se encuentra ubicado en el Jr. Progreso S/N (frente a la plaza de armas) del distrito de Ocros, provincia de Ocros, región Ancash. La Institución tiene como turno continuo las mañanas; pertenece al tipo pública de gestión directa. En lo que respecta a las aulas cuenta con 3; una para los niños de tres años, otra para los niños de cuatro años y la última para los niños de cinco años.

Cuadro 1

Distribución de la Población: niños de la I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús” – Ocros

SECCIÓN	VARONES	MUJERES	TOTAL
“Leoncitos” 3 años	4	8	12
“Estrellitas” 4 años	7	7	14
“Delfines” 5 años	11	8	19
TOTAL	22	23	45

Fuente: Nómina de matrícula 2020

4.3.2. Muestra

La investigación estuvo conformada por 19 niños del aula de 5 años de la I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús” – Ocros, 2020.

Para la muestra se consideró solamente a los niños de 5 años del aula “Delfines” (muestreo intencional o por conveniencia), porque fue el grupo que presentó mayor dificultad en las habilidades sociales. Así mismo la elección de los elementos no dependió de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación y a los propósitos de la investigadora.

Cuadro 2

Distribución de la Muestra: niños del aula de 5 años de la I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús” – Ocros

SECCIÓN	VARONES	MUJERES	TOTAL
“Delfines” 5 años	11	8	19
TOTAL			19

Fuente: Nómina de matrícula 2020

4.3.3. Técnica de muestreo

Se utilizó un muestreo No probabilístico.

Sánchez (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”.

4.3.4. Los criterios de inclusión y exclusión

a. Criterios de Inclusión.

Niños matriculados en la sección “los delfines” de 5 años.

b. Criterios de Exclusión.

Niños que no deseen participar en la presente investigación.

4.4 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

CUADRO 3

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES
<p><i>Variable Independiente</i></p> <p>ACTIVIDADES LÚDICAS</p> <p>Definición conceptual. Para Ruiz (2017), “el juego es una actividad esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños”. (p. 6)</p>	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • EL pueblo dice • Ensalada de fruta.
	Imaginación	<ul style="list-style-type: none"> • Convirtiéndonos en estatuas. • Como me sentiría sin.....
	Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • La caja de limones. • Tú eres su mejor ejemplo.
<p><i>Variable Dependiente</i></p> <p>HABILIDADES SOCIALES</p> <p>Definición conceptual. Para Bejarano (2014), “Conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación inmediata, respetando esas conductas en los demás”. (p. 128)</p>	Escuchar	<ul style="list-style-type: none"> • Con atención. • Primero escucha luego habla. • Espera su turno para hablar
	Dar las gracias	<ul style="list-style-type: none"> • Agradecimiento por un favor. • Petición por favor para algo.
	Reconocer y valorar a los demás	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de un valor o virtud de otro. • Elogios a compañeros.

Fuente: Investigadora 2020.

4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

4.5.1. Técnica de recolección de datos

La técnica que se utilizó es la observación.

Malhotra, (2018). 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”.

4.5.2. Instrumento

El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo.

La lista de cotejo está conformada en base a 3 indicadores, propuestos y adaptados para evaluar las habilidades sociales de los niños. Instrumento que será adecuado en función a las características propias de la viabilidad de estudio, llegando solamente a las habilidades sociales básicas.

Así mismo la estructura de la lista de cotejo estuvo constituida por 3 dimensiones, 12 interrogantes y 3 alternativas de respuestas, el cual se puede visualizar en el Anexo 1.

De esta manera la puntuación asignada tuvo como valoración “Alto”, “Medio” y “Bajo” con los puntajes de 6-8, 3-5 y 0-2 respectivamente.

La validación se dio a través del juicio de expertos, el cual estuvo constituida por tres profesionales con el grado académico de maestría, se puede visualizar en el Anexo 2.

Así mismo la confiabilidad del instrumento de recolección de datos (lista de cotejo), se realizó por medio del coeficiente de Alpha de Cronbach.

4.6 Plan de análisis

Antes de analizar los datos se procedió a solicitar el permiso respectivo a la directora de la institución educativa para el recojo de la información del pre y post test mediante los padres de familia conjuntamente con sus hijos por vía telefónica y WhatsApp, para lo cual se procedió a desarrollar 6 sesiones una cada día, indicándoles a los padres qué juego debe de realizar con su hijo(a), para que luego de finalizada las sesiones, la investigadora proceda a conversar con los niños vía telefónica realizándole las preguntas respectivas del instrumento de recolección de datos.

Luego el análisis se realizó usando la hoja de cálculo de Excel, considerando:

Elaboración de base de datos; en el cual se recolectó datos sobre las habilidades sociales de los niños de 5 años utilizando (el pre test y post test), facilitado por el instrumento diseñado que es la lista de cotejo para evaluar habilidades sociales, en el cual se registró el proceso de la observación a los niños 5 años de la I.E.I N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros.

- a) **Elaboración de base de datos:** Se recolectó los resultados de las habilidades sociales de los niños (Pre-test y Post-test), por medio del instrumento diseñado por la investigadora (lista de cotejo). Posteriormente se registró los datos que se obtuvo durante el proceso de la observación a los niños.

- b) **Tabulación:** Se diseñó tablas de frecuencias para representar las habilidades sociales, antes y después de la aplicación del programa de actividades lúdicas como estrategia didáctica.

- c) **Graficación:** Se procedió a la elaboración de gráficos de columnas para representar las frecuencias relativas obtenidas en la evaluación de entrada y de salida, de acuerdo a los objetivos de investigación.
- d) **Análisis estadístico:** Se aplicó los respectivos cálculos estadísticos descriptivos de acuerdo a lo que exige la investigación.
- e) **Interpretación:** Se procedió a explicar el significado de cada uno de los valores estadísticos presentados en las tablas y gráficos.

4.7. Matriz de consistencia:

TÍTULO	ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	MUESTRA
Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020.	¿En qué medida el programa de actividades lúdicas, permite mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020?	<p>GENERAL.</p> <p>Demostrar que el Programa de actividades lúdicas permite el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020.</p> <p>ESPECÍFICOS.</p> <p>a. Identificar la habilidad de escuchar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “D.N.J.” - Ocros.</p> <p>b. Identificar la habilidad de dar las gracias en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “D.N.J.” - Ocros.</p> <p>c. Identificar la habilidad de reconocer y valorar a los demás en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “D.N.J.” - Ocros.</p>	<p>Hi: La aplicación del programa de actividades lúdicas permite significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020.</p> <p>Ho: La aplicación del programa de actividades lúdicas no permite significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020.</p>	<p>INDEPENDIENTE:</p> <p>Actividades Lúdicas</p> <p>DEPENDIENTE:</p> <p>Habilidades sociales</p>	<p>TIPO:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>NIVEL:</p> <p>Experimental.</p> <p>DISEÑO:</p> <p>Pre experimental.</p>	<p>POBLACIÓN:</p> <p>Estará conformada por 45 niños de la I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros.</p> <p>MUESTRA:</p> <p>Estará conformada por 19 niños del aula de 5 años de la I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros.</p>

4.8. Principios éticos

Se consideraron los siguientes principios éticos:

- ***Libre participación y derecho a estar informado***, se tomó en cuenta este principio puesto que en la coyuntura que vivimos actualmente por la pandemia es muy importante pedir el consentimiento por parte de la investigadora a la docente de aula y los padres de familia, quienes expresan voluntariamente su intención de participar en la investigación, después de haber comprendido la información que se les ha dado, acerca de los objetivos del estudio, los beneficios, las molestias, los posibles riesgos y las alternativas, sus derechos y responsabilidades. Para lo cual se redactó y presentó a cada padre de familia el protocolo de consentimiento informado para encuestas, en el que ellos pusieron sus datos y lo firmaron digitalmente.
- ***Justicia***, referente a ello la investigadora hará uso racional de los recursos disponibles que permita el ejercicio pleno del derecho a la salud, que apunta no solo a los ciudadanos necesarios con base en la dignidad de la persona, sino a las obligaciones de una macrobioética justa de la responsabilidad frente a la vida. Para lo cual se trabajó vía telefónica con cada uno de los niños cuidando su salud e integridad física y mental dada la pandemia que se vive actualmente.”
- ***Protección a las personas***, se considera este principio puesto que es muy importante respetar el derecho de los demás, es así que la investigadora dentro de la realización de la investigación respetará el derecho de las demás personas. Para lo cual la investigadora respetó el horario y tiempo que disponían los padres de familia para realizar las sesiones y recolección de datos; así mismo respetando también la privacidad de los datos obtenidos.

V. Resultados

5.1 Resultados

Los resultados de la participación de los niños en el programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales se han organizado en tablas y gráficos, los mismos que tienen relación a los objetivos y sus dimensiones.

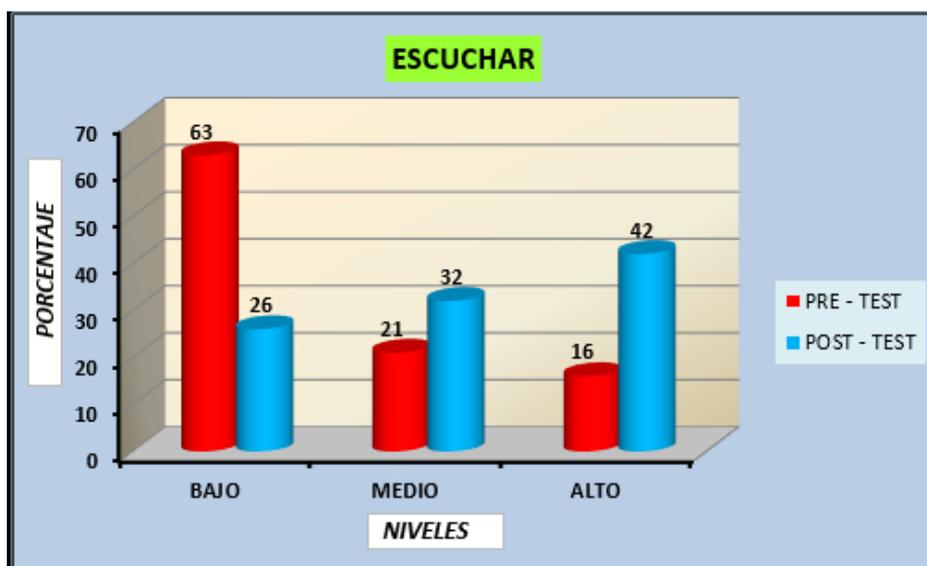
Tabla 1

OBJETIVO ESPECÍFICO 1: COMPARACIÓN DE LA HABILIDAD ESCUCHAR ANTES Y DESPUÉS DE APLICAR EL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

NIVEL	PRE TEST	PORCENTAJE (%)	POST TEST	PORCENTAJE (%)
BAJO	12	63	5	26
MEDIO	4	21	6	32
ALTO	3	16	8	42
TOTAL	19	100	19	100

Fuente: Base de Datos.

Figura 1.



Fuente: Tabla 1

En la tabla y figura 1, respecto a la habilidad de Escuchar, se encontraron los siguientes resultados:

Teniendo en cuenta los resultados del pre test donde se encuentra un 63% de niños ubicados en el nivel bajo, con los resultados del post test se observa que han quedado solamente un 26%. De un 21% de niños encontrados en el nivel medio después del post test, esta cantidad se ha incrementado llegando a 32%. En el pre test se ubicó solamente un 16% niños en el nivel alto; luego del post test, esta cantidad se incrementó llegando a un 42% en el post test. Este análisis permite demostrar la efectividad del Programa de Actividades Lúdicas que permitió la mejora de la habilidad social de escuchar en los niños.

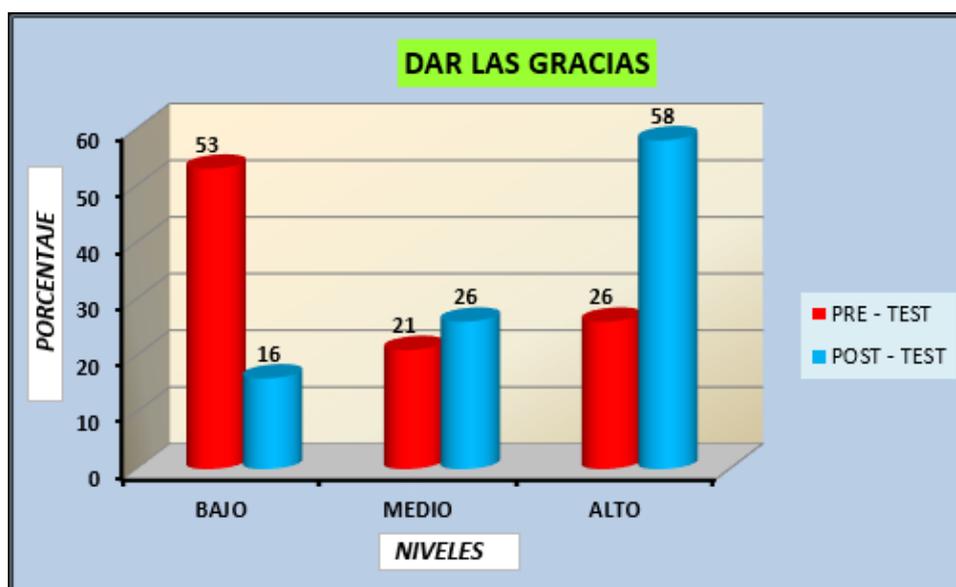
Tabla 2

OBJETIVO ESPECÍFICO 2: COMPARACIÓN DE LA HABILIDAD DAR LAS GRACIAS ANTES Y DESPUÉS DE APLICAR EL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

NIVEL	PRE TEST	PORCENTAJE (%)	POST TEST	PORCENTAJE (%)
BAJO	10	53	3	16
MEDIO	4	21	5	26
ALTO	5	26	11	58
TOTAL	19	100	19	100

Fuente: Base de Datos.

Figura 2



Fuente: Tabla 2

En la tabla y figura 2, respecto a la habilidad de Dar las Gracias, se encontraron los siguientes resultados:

Teniendo en cuenta los resultados del pre test donde se encuentra un 53% de niños ubicados en el nivel bajo, con los resultados del post test se observa que han quedado solamente un 16%. De un 21% de niños encontrados en el nivel medio después del post test, esta cantidad se ha incrementado llegando a 26%. En el pre test se ubicó solamente un 26% niños en el nivel alto; luego del post test, esta cantidad se incrementó llegando a un 58% en el post test. Este análisis permite demostrar la efectividad del Programa de Actividades Lúdicas que permitió la mejora de la habilidad social de dar las gracias en los niños.

Tabla 3

OBJETIVO ESPECÍFICO 3: COMPARACIÓN DE LA HABILIDAD RECONOCER Y VALORAR A LOS DEMÁS ANTES Y DESPUÉS DE APLICAR EL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

NIVEL	PRE TEST	PORCENTAJE (%)	POST TEST	PORCENTAJE (%)
BAJO	14	74	3	16
MEDIO	2	11	8	42
ALTO	3	15	8	42
TOTAL	19	100	19	100

Fuente: Base de Datos.

Figura 3



Fuente: Tabla 3

En la tabla y figura 3, respecto a la habilidad de Reconocer y valorar a los demás, se encontraron los siguientes resultados:

Teniendo en cuenta los resultados del pre test donde se encuentra un 74% de niños ubicados en el nivel bajo, con los resultados del post test se observa que han quedado solamente un 16%. De un 11% de niños encontrados en el nivel medio después del post test, esta cantidad se ha incrementado llegando a 42%. En el pre test se ubicó solamente un 15% niños en el nivel alto; luego del post test, esta cantidad se incrementó llegando a un 42% en el post test. Este análisis permite demostrar la efectividad del Programa de Actividades Lúdicas que permitió la mejora de la habilidad social de reconocer y valorara los demás en los niños.

Tabla 4

OBJETIVO GENERAL: COMPARACIÓN DE OBSERVACIONES DEPENDIENTES (PRE Y POST TEST) SOBRE EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DESPUÉS DE APLICAR EL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

NIVEL	PRE TEST	PORCENTAJE (%)	POST TEST	PORCENTAJE (%)
BAJO	6	32	0	0
MEDIO	12	63	11	58
ALTO	1	5	8	42
TOTAL	19	100	19	100

Fuente: Base de Datos.

Figura 4



Fuente: Tabla 4

En la tabla y figura 4, respecto al Objetivo general, Demostrar que el programa de actividades lúdicas permite el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 049 Divino Niño Jesús, Ocos, 2020, se encontraron los siguientes resultados:

De la información analizada y en relación a lo que muestra la figura, queda establecido que el 32% de niños encontrados en el nivel bajo en el pre test; los resultados del post test indican que en tal nivel no se encuentra ningún estudiante. En el pre test, en el nivel medio se ubican a un 63% de niños, que luego del post test, el 58% de ellos se quedan en dicho nivel. En los resultados del pre test, en el nivel alto se encuentra solamente a un 5% de niños; en cambio, luego del post test se encuentra a un 42% de niños en el nivel alto, incrementándose el número de niños en este nivel. Del análisis efectuado, se deduce que también en las comparaciones de observaciones dependientes de pre y post test, se destaca la efectividad del Programa de Actividades Lúdicas para mejorar las habilidades sociales de los niños.

Prueba de hipótesis para comprobar habilidades sociales después de aplicar el programa de actividades lúdicas en niños de 5 años:

Ho: La aplicación del programa de actividades lúdicas no permite significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020.

Hi: La aplicación del programa de actividades lúdicas permite significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020.

A continuación, se presenta el análisis de los resultados relacionados a los variables: dependiente e independiente.

Nivel de confianza: 100% ($\alpha=0.05$)

Regla de decisión

A. Si $p < \alpha$, entonces se rechaza la hipótesis nula

B. Si $p > \alpha$, entonces se acepta la hipótesis nula

Prueba estadística: se decidió utilizar la prueba paramétrica T-student para muestras relacionadas para la contrastación de la hipótesis general.

Cuadro 4

Resultados del Pre test y Post test de las habilidades sociales

		Estadísticos	
		Pre Test	Post Test
N	Válido	19	19
	Perdidos	19	19
Media		121.35	256.41

Cuadro 5:

Estadísticos de prueba

	Habilidades Sociales
T	-24.164
Sig. Asintótica (bilateral)	0.000

Fuente: Prueba realizada en el programa SPSS 24.0

Regla de decisión:

Si p (valor) $0 < 05$ (nivel de significancia)

Se realiza la hipótesis H_0 y se acepta la hipótesis H_1

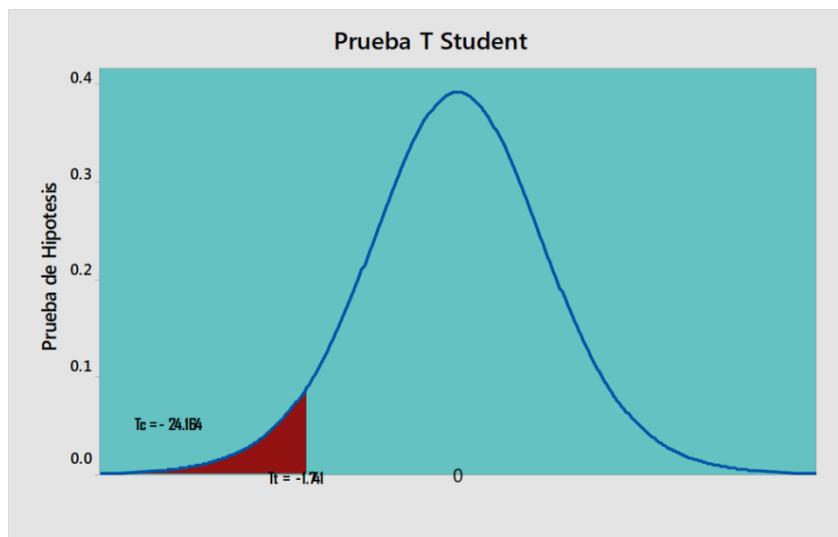


Figura 5: Se muestra la hipótesis para comprobar las habilidades sociales

Cuadro 4: En la interpretación de las puntuaciones promedio sobre las habilidades sociales se obtuvo superioridad del promedio del post test, en los de 5 años de la I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020. Se observó una mejora significativa.

Esto justifica que la aplicación del programa de actividades lúdicas favoreció el desarrollo de las habilidades sociales.

5.2 Análisis de resultados

El análisis de los resultados se ha organizado en función a los objetivos, las mismas que se relacionaron con los resultados hallados, la teoría que fundamenta la revisión de literatura y los antecedentes de la investigación realizadas en los diferentes contextos.

En ese sentido de acuerdo los resultados obtenidos se acepta la hipótesis planteada para nuestra investigación.

Con relación al objetivo general del estudio expresa, demostrar que el programa de actividades lúdicas permite el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020. Cuyos resultados indican que, en el pre test, en el nivel bajo se encuentran un 32% de niños, en el nivel medio un 63% de niños y en el nivel alto un 5% de niños; en el post test, en el nivel bajo no hay ningún niño, en el nivel medio un 58% de niños y en el nivel alto un 42% 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 el desarrollo del programa experimental.

Estos son fundamentados con los aportes de Hidalgo (2018) en su de tesis “estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 100, distrito piscoyacu, provincia Huallaga, región san martín-2017”. Cuyo objetivo fue determinar si las estrategias lúdicas desarrollan las habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años. Los resultados obtenidos mediante el pos test fueron: el 20 % de los niños y niñas alcanzaron un nivel “B”; es decir en proceso, y el 80 % de los niños alcanzaron un nivel A, es decir nivel de logro; los niños y niñas han demostrado más interacción y participación en las actividades. Además, llegando a la conclusión que los niños descubrieron la importancia de la interacción mediante la expresión del lenguaje oral para comunicar sus ideas, opiniones y necesidades y se valen de él para comunicarse entre sí. Formulan oraciones y expresiones y frases de manera clara y pausada a fin de expresar sus ideas, intereses, conocimientos y emociones.

Así mismo es confirmado por Ruiz (2017), que dice: “el juego es una actividad esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños”. (p. 6)

Con relación al objetivo específico 1, el cual busca Identificar la habilidad de escuchar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “D.N.J.” - Ocros. cuyos resultados indican que; en el pre test, en el nivel bajo se encuentran un 63% de niños, en el nivel medio 21% de niños y en el nivel alto 16% de niños; en el post test, en el nivel bajo se encuentran un 26% de niños, en el nivel medio 32% de niños y en el nivel alto 42% de niños. Con base en estos datos se evidencia claramente que la mayor parte de los niños de 5 años han desarrollado la habilidad de escuchar gracias al programa de actividades lúdicas.

Los mismos que se corroboran con el estudio de Cabeza (2017), en su tesis “Talleres lúdicos basados en el enfoque del Aprendizaje cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños”. Cuyos resultados demostraron que el 52% de los niños y niñas obtuvieron B y el 21% obtuvieron C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica a través de 15 sesiones de aprendizaje. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de talleres lúdicos asados en el enfoque del aprendizaje cooperativo para mejorar las habilidades sociales.

Lo cual se fundamenta por Martínez (2017) sostiene que, “A la hora de mantener una conversación, tan importante como hablar es escuchar lo que dice la otra persona. Escuchar a las otras personas te permitirá hacerle preguntas acerca de lo que dice; te ayudará a introducir nuevos temas cuando los actuales se agoten, y los demás se sentirán a gusto porque les estás prestando atención” (p. 36).

En cuanto al objetivo específico 2, el cual busca Identificar la habilidad de dar las gracias en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “D.N.J.” - Ocros. cuyos resultados indican que; en el pre test, en el nivel bajo se encuentran 53% de niños, en el nivel medio 21% de niños y en el nivel alto 26% de niños; en el post test, en el nivel bajo 16% de niños, en el nivel medio 26% de niños y en el nivel alto 58% de niños. Con base en estos datos se evidencia claramente que la mayor parte de los niños de 5 años han desarrollado la habilidad de dar las gracias valorando al programa de actividades lúdicas.

El cual se basa en Trianes (2017) menciona que, “Toda habilidad social es un comportamiento o tipo de pensamiento que lleva a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en que está.

Así, las habilidades sociales han sido vistas como comportamientos o pensamientos que son instrumentales para resolver conflictos, situaciones o tareas sociales” (pág. 19).

De igual manera se corrobora con la tesis de Vega (2019), titulada “Taller de dramatización empleando títeres para favorecer el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas. Su objetivo fue determinar si la aplicación del taller de dramatización empleando títeres favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años. Cuyos resultados obtenidos evidenciaron que antes de aplicar en taller, el 42.9% de los estudiantes de 5 años se situó en el nivel malo, el 47.6% en el nivel regular y solo el 9.5% alcanzó el nivel bueno en el desarrollo de habilidades sociales. Luego de la aplicación del taller se concluyó que éste, logró contribuir significativamente en la mejora de las habilidades sociales de los niños, pues el 100% alcanzó el nivel bueno.”

Del mismo modo el objetivo específico 3, consiste en Identificar la habilidad de reconocer y valorar a los demás en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 049 D.N.J. - Ocros. cuyos resultados indican que; en el pre test, en el nivel bajo se encuentran 74% de niños, en el nivel medio 11% de niños y en el nivel alto 15% de niños; en el post test, en el nivel bajo 16% de niños, en el nivel medio 42% de niños y en el nivel alto también un 42% de niños. Con base en estos datos se evidencia claramente que la mayor parte de los niños de 5 años han desarrollado la habilidad de reconocer y valorar a los demás gracias al programa de actividades lúdicas.

Cuyos resultados son similares a los estudios realizados por Cerna (2019) en la tesis titulada “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”, cuyo objetivo general fue determinar si el

empleo de estrategias del juego cooperativo favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años. Al finalizar la investigación se concluyó que del 100% de los niños que se encontraron en el nivel malo en el pre test, este porcentaje se redujo al 0% en el post test; del 0 % de niños que se hallaban en nivel regular, el porcentaje mejoró a 13 %; del 0% de niños que alcanzaron el nivel bueno en el pre test, el porcentaje mejoró al 87% en el post test.

Los mismos que son corroborados por Bustos (2017) cuando menciona que, “El saber reconocer a otras personas indica un gran valor o habilidad que actúa en doble dimensión: a nivel intrapersonal cuando la persona piensa, reflexiona y analiza las conductas positivas o negativas de otro. A nivel interpersonal, cuando manifiesta o exterioriza un cumplido, un halago o una recompensa a otro. En estos casos la habilidad social, lo demuestra en la exteriorización interpersonal” (pág. 121).

Con relación a la hipótesis, La contrastación de hipótesis demostró estadísticamente que el programa de actividades lúdicas fue exitoso, porque permitió el desarrollo de habilidades sociales en todas sus dimensiones. Por este motivo, se puede afirmar que la aplicación del programa de actividades lúdicas favoreció significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años, que formaron parte de la muestra de estudio, de esta manera se confirma la hipótesis planteada H_1

VI. Conclusiones

6.1. Conclusiones

El programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocos, 2020, se evidencia claramente que es efectivo para desarrollar habilidades sociales, los que pueden ser verificados en los resultados de la figura 4; porque los niños captan mejor los temas a desarrollarse en el aula mediante la lúdica, lo cual abre el interés en ellos para aprender.

La habilidad de escuchar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “D.N.J.” - Ocos, ha sido desarrollada gracias al programa de actividades lúdicas, los cuales pueden ser verificados en los resultados de la figura 1; porque toman mayor interés de aprender a escuchar mediante la lúdica.

La habilidad de dar las gracias en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “D.N.J.” - Ocos, ha sido desarrollada gracias al programa de actividades lúdicas, los cuales pueden ser verificados en los resultados de la figura 2; porque toman mayor interés de aprender en dar las gracias mediante la lúdica.

La habilidad de reconocer y valorar a los demás en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “D.N.J.” - Ocos, ha sido desarrollada gracias al programa de actividades lúdicas, los cuales pueden ser verificados en los resultados de la figura 3; porque toman mayor interés de aprender de reconocer y valorar a los demás mediante la lúdica.

Lo que limitó alcanzar los objetivos de la presente investigación fue que no todos los niños tenían acceso a internet desde sus casas, puesto que estábamos en pandemia.

Lo que facilitó alcanzar los objetivos de la presente investigación fue la línea telefónica y que todos los niños en casa tenían acceso a ella, por lo que se procedió a comunicarse telefónicamente con cada uno de ellos mediante sus padres.

Así mismo, se puede afirmar que la aplicación del programa de actividades lúdicas favoreció significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años, que formaron parte de la muestra de estudio, de esta manera se confirma la hipótesis planteada.

El programa experimental ha permitido que los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “D.N.J.” – Ocros, mejoren sus habilidades sociales básicas de Escuchar, dar las gracias y reconocer y valorar a los demás, tal como se aprecia en la Tabla 4; estableciendo cambios en el desenvolvimiento social de los niños, logrando la solución del problema encontrado con anterioridad.

6.2. Recomendaciones

Estableciendo las conclusiones de la presente investigación se plantea las siguientes recomendaciones que les será de utilidad para la comunidad educativa de la institución.

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

A los investigadores de la provincia de Ocros, que, en lugar de aplicar una lista de cotejo, también podrían construir como instrumento de recolección de datos un cuestionario y a la vez corroborar la presente investigación cuantitativa desde un punto de vista cualitativo para ampliar la presente investigación, el cual beneficiará a la comunidad científica.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

a la ULADECH, para que divulgue los resultados de la investigación a la comunidad científica, cuando se apruebe la presente tesis, para que sirva de

referencia a futuras investigaciones y ponga en conocimiento de los interesados para mejorar la calidad de la educación en la región.

De igual manera a la dirección de la Institución Educativa Inicial N° 049 “Divino Niño Jesús” – Ocros, 2020, para que considere los resultados del estudio al momento de elaborar proyectos de innovación pedagógica para desarrollar habilidades sociales en los niños.

Así mismo, los Directivos deben implementar talleres dirigido a las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 049 “Divino Niño Jesús” – Ocros, 2020, sobre las actividades lúdicas y su importancia en el desarrollo de habilidades sociales del niño a fin de disminuir la tendencia que se da en las escuelas de priorizar otras actividades antes que la lúdica.

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

A la docente de aula de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “Divino Niño Jesús” – Ocros, 2020, debe tener en cuenta los resultados del estudio para mejorar su programación y desarrollo de sus actividades de aprendizaje poniendo énfasis en el programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales y de esta manera los niños aprendan gratamente.

Referencias Bibliográficas

- Almeyda, O. (2017). *Creatividad infantil y los juegos educativos* (M. Fénix, ed.). España.
- Altamirano, J. (2016). *Teorías y enfoques de los juegos infantiles* (Trillas). México.
- Arévalo, Y. (2019). *desarrollo personal y escuela de padres*. Trujillo. Perú.: Universidad César Vallejo
- Bejerano, F. (2014). Programa de habilidades sociales y autonomía personal: fases y recursos.
- Bisquerra, R. (1999). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona-España: Praxis.
- Bonifacio. (2018). *aplicación del Programa va para ti de autoestima en habilidades sociales de los alumnos del sexto grado de Primaria de la institución educativa N°7221 la rinconada san juan de Miraflores*. Lima. Perú.: Universidad Cesar Vallejo.
- Bottai, A. (2017). *Actividades lúdicas para las horas libres*. Santa Fe. Argentina.: Propuesta Educativa Institucional.
- Burgos, A. (2017). *La lúdica como enfoque educativo, editorial el lápiz*. Madrid. España.
- Bustos, J. (2017). *La habilidad de reconocer a los demás* (Psicológic; F. U. Colombiano, ed.). Colombia.
- Caballo, V. (1993). *Mejorando las habilidades de comunicación infantil* (Siglo XXI). España.
- Caballo, V. (1986). *Evaluación de las habilidades sociales*. En R. Fernández Ballesteros y J. A. Carrobes (comps.), *Evaluación conductual: metodología y aplicaciones*.
- Cabeza, N. (2017). *Talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños*. Chimbote. Perú.

- Cerna, A. (2019). *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.”*
- Chokler, C. (2014). *El juego infantil y su importancia en la formación del carácter del niño* (Trillas). México.
- Davini, M. (1999). *¿Qué pasa con el juego en nuestra sociedad y en la escuela? -¿Qué hacer con el juego en la escuela?* Universidad Nacional de Quilmes.
- Díaz, M. (2016). *Las ludotecas. Instrucciones de Juegos*. Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L.
- Escalante, A., Morales, J. y Ortiz, K. (2020). *Actividades lúdicas de atención a la primera infancia*. Colombia: Ediciones Pitalito - Huila
- Fullera, P. (2017). *Dirección nacional de recreación* (INDER, ed.). Cuba.
- Gardner, H. (1993). *La teoría de las inteligencias múltiples* (F. de Cultura., ed.). México.
- Gardner, H. (2002). *La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas. lo que todos los estudiantes deberían comprender* (Paidós). Barcelona. España.
- Goldstein, A. (2017). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Barcelona. España.
- Goleman, D. (1997). *Inteligencia emocional* (Kairós, ed.). España.
- Goleman, D. (1998). *La Práctica de la inteligencia emocional* (Kairós). Barcelona.
- Gonzales, W. (2017). *El Juego Como Técnica De Aprendizaje* (Educativa,). Huanuca. Perú.
- Grados, J. (2017). : *Aplicación del programa “aprendiendo” en las habilidades sociales de los estudiantes del tercer año de secundaria de la institución educativa parroquial san Vicente Ferrer, Covida, 2014* (U. C. Vallejo, ed.). Lima. Perú.

- Guerra (2017). Tesis: *las actividades lúdicas y su relación con habilidades sociales de niños y niñas de 3 años de cunamas Lima 03*. UNJFSC, Huacho Lima Perú
- Hidalgo, R. (2018). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 100, distrito piscocoyacu, provincia huallaga, región san martín-2017*. (ULADECH., ed.). San Martín. Perú.
- Hernández, P. (2018) “*El enfoque cuantitativo de la investigación pone una concepción global positivista, hipotética-deductiva, objetiva, particularista y orientada a los resultados para explicar ciertos fenómenos*”
- Jiménez, A. (2018). *Hacia la construcción del concepto de lúdica* (mesa redon). México.
- Jeffers, S. (1998). *Aunque Parezca Difícil, Si Puedes Hacer Amigos* (Robin Book). España.
- Kohlberg, L. (1992). *Psicología del desarrollo moral*. Bilbao. Desclée de Brouwer - 1984
- Lacan, J. (2017). *El Seminario* (Paidós). Buenos Aires.
- La Torre, P. (2015). *Actividades Lúdico-Tradicionales De La Loma* (Octaedro).
- Leyva, A. (2018). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. (Tesis de Licenciatura inédita, (Pontific)*. Bogotá. Colombia
- Malhortra, S. (2018), “*la observación es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis*”.
- Martínez, N. (2017). *Habilidades Sociales*: Retrieved from <http://www.monografias.com/trabajos12/habilsoc/habilsoc.shtml>
- Meza, T. (2018) "Que las aplicaciones del programa de juegos didácticas influyen significativamente en la mejora del aprendizaje del área de Matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°637"

- Michelson, L. (1993). *Las habilidades sociales en la infancia*. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Ministerio de Educación del Perú (2016). *Entorno Educativo de Calidad en Educación Inicial: Guía para docentes del Ciclo II*. Lima: Amauta Impresiones Comerciales S.A.C.
- Morera. (2017). *Tesis: El efecto de un Programa de Actividades Lúdico- Pedagógicas que favorecen el Proceso de Socialización y la Integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo. Universidad los Ángeles Chimbote, . Lima. Perú.*
- Palma, M. (2017). "La inteligencia interpersonal consiste en relacionarse y entender a otras personas"
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología*. España.
- Powel, B. (2014). *Las Relaciones Personales* (Urano, ed.). México.
- Restrepo, M. (1995). Comunicación para la dinámica organizacional. *Signo Y Pensamiento*, 14(26), 91 - 96.
- Rodríguez. (2017). *Estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas en condición de desplazamiento de la Institución educativa del municipio de Quimbaya Quindío. Colombia. Colombia.*
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. facultad de educación. Universidad de Cantabria. España.
- Sanchez, R. (2017) "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".
- Schiller" (2002). "El hombre es realmente hombre cuando juega" El juego es algo innato.

- Segura, M. (1997). *Apuntes Del Curso Sobre El Programa De Competencia Social*.
España: Icod de los Vinos
- Shapiro, L. (1997). *La Inteligencia Emocional De Los Niños*. (Grafo). Bilbao. España.
- Sipvack, G. y Shure, M. (1974). *Ajuste social de los niños pequeños - Un enfoque cognitivo para resolver problemas de la vida real*. San Francisco: Jossey Bass.
- Trianes, M. (2017). *Las Relaciones Sociales En La Infancia y En La Adolescencia y Sus Problemas*. España: Ed. Pirámide.
- Valles, T. (2017). *Las Habilidades Sociales en la escuela*. Madrid: EOS.
- Vega, R. (2019). *Taller de dramatización empleando títeres para favorecer el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. "Angelitos de Mama Ashu", distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Áncash. ULADECH. Ancash. Perú.*
- Verdasco, J. (2017). *Habilidades Sociales*,
- Winnicott, J. (1998). *Pedagogía De La Creatividad y De La Lúdica*. (Magisterio). España.

Anexos

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR HABILIDADES SOCIALES

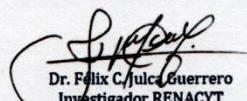
1. Estudiante:
2. Evaluador.....
3. Fecha:

Habilidades Sociales	Nº	INTERROGANTES	ALTERNATIVAS DE RESPUESTAS		
			NUNCA	A VECES	SIEMPRE
Escuchar	1	¿Escucha atentamente las instrucciones por vía telefónica?			
	2	¿Escucha atentamente el vídeo que le envía la docente?			
	3	¿Espera su turno para hablar por teléfono?			
	4	¿Cuándo juega escucha las reglas del juego?			
Dar las Gracias	5	¿Agradece por un favor o servicio que le hacen?			
	6	¿Pide por favor que le alcancen o apoyen en algo?			
	7	¿Da gracias al apoyo que le brindan para realizar sus tareas en casa?			
	8	¿Agradece cuándo juega con sus hermanos o familiares?			
Reconocer y Valorar a los Demás	9	¿Reconoce a alguien cuando hace una cosa buena?			
	10	¿Elogia las virtudes y valores de sus hermanos o personas conocidas?			
	11	¿Valora el programa APRENDO EN CASA que se transmite por tv?			
	12	¿Cuándo juega valora a los demás?			

Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 049 "DIVINO NIÑO JESÚS", OCROS, 2020									
AUTOR: HELGA ROSI RIOS JARA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1OE	ESCUCHAR								
1	¿Escucha atentamente las instrucciones por vía telefónica?	X			X	X			X
2	¿Escucha atentamente el vídeo que le envía la docente?	X			X	X			X
3	¿Espera su turno para hablar por teléfono?	X			X	X			X
4	¿Cuándo juega escucha las reglas del juego?	X			X	X			X
2OE	DAR LAS GRACIAS								
5	¿Agradece por un favor o servicio que le hacen?	X			X	X			X
6	¿Pide por favor que te alcancen o apoyen en algo?	X			X	X			X
7	¿Da gracias al apoyo que le brindan para realizar sus tareas en casa?	X			X	X			X
8	¿Agradece cuándo juega con sus hermanos o familiares?	X			X	X			X
3OE	RECONOCER Y VALORAR A LOS DEMÁS								
9	¿Reconoce a alguien cuando hace una cosa buena?	X			X	X			X
10	¿Elogia las virtudes y valores de sus hermanos o personas conocidas?	X			X	X			X
11	¿Valora el programa APRENDO EN CASA que se transmite por tv?	X			X	X			X
12	¿Cuándo juega valora a los demás?	X			X	X			X

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicar a los estudiantes.					
COMENTARIO:					


 Dr. Félix C. Julca Guerrero
 Investigador RENACYT
 Código P0032459

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 049 "DIVINO NIÑO JESÚS", OCROS, 2020									
AUTOR: HELGA ROSI RIOS JARA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	ESCUCHAR								
1	¿Escucha atentamente las instrucciones por vía telefónica?	X			X	X			X
2	¿Escucha atentamente el video que le envía la docente?	X			X	X			X
3	¿Espera su turno para hablar por teléfono?	X			X	X			X
4	¿Cuándo juega escucha las reglas del juego?	X			X	X			X
20E	DAR LAS GRACIAS								
5	¿Agradece por un favor o servicio que le hacen?	X			X	X			X
6	¿Pide por favor que te alcancen o apoyen en algo?	X			X	X			X
7	¿Da gracias al apoyo que le brindan para realizar sus tareas en casa?	X			X	X			X
8	¿Agradece cuándo juega con sus hermanos o familiares?	X			X	X			X
30E	RECONOCER Y VALORAR A LOS DEMÁS								
9	¿Reconoce a alguien cuando hace una cosa buena?	X			X	X			X
10	¿Elogia las virtudes y valores de sus hermanos o personas conocidas?	X			X	X			X
11	¿Valora el programa APRENDO EN CASA que se transmite por tv?	X			X	X			X
12	¿Cuándo juega valora a los demás?	X			X	X			X

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicar a los estudiantes.					
COMENTARIO:					


 Mg. EDGAR IVAN GONZÁLEZ NOLASCO
 ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 049 "DIVINO NIÑO JESÚS", OCROS, 2020									
AUTOR: HELGA ROSI RIOS JARA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	ESCUCHAR								
1	¿Escucha atentamente las instrucciones por vía telefónica?	X			X	X			X
2	¿Escucha atentamente el video que le envía la docente?	X			X	X			X
3	¿Espera su turno para hablar por teléfono?	X			X	X			X
4	¿Cuándo juega escucha las reglas del juego?	X			X	X			X
20E	DAR LAS GRACIAS								
5	¿Agradece por un favor o servicio que le hacen?	X			X	X			X
6	¿Pide por favor que te alcancen o apoyen en algo?	X			X	X			X
7	¿Da gracias al apoyo que le brindan para realizar sus tareas en casa?	X			X	X			X
8	¿Agradece cuándo juega con sus hermanos o familiares?	X			X	X			X
30E	RECONOCER Y VALORAR A LOS DEMÁS								
9	¿Reconoce a alguien cuando hace una cosa buena?	X			X	X			X
10	¿Elogia las virtudes y valores de sus hermanos o personas conocidas?	X			X	X			X
11	¿Valora el programa APRENDO EN CASA que se transmite por tv?	X			X	X			X
12	¿Cuándo juega valora a los demás?	X			X	X			X

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicar a los estudiantes.					
COMENTARIO: Es conveniente utilizar el instrumento					


 Mg. BLANCA MAYHUAY CASTILLO
 PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Anexo 3: Oficio de permiso para la recolección de datos



"Año de la Universalización de la Salud"

Ocros, 19 de octubre del 2020.

OFICIO N° 041-2020-ME/GR-A/DREA/UGEL-O/IEI N° 049 DNJ-0-D.

SEÑORA : Helga Rosi RIOS JARA
Estudiante del VIII ciclo de la ULADECH – Huaraz.
PRESENTE.

ASUNTO : Autorización para aplicación de trabajo de investigación.

REF. : Doc. recepcionado por mesa de partes virtual de la I.E.I.
N° 049 "D.N.J." N° 092 de fecha 16 de octubre del 2020.

Es grato dirigirme a Usted, para saludarle muy cordialmente a nombre de la I.E.I. N° 049 "Divino Niño Jesús" de la Provincia de Ocros.

La presente tiene por finalidad, dar respuesta al documento de la referencia para **Autorizar** a la Sra. **HELGA ROSI RIOS JARA**, la aplicación del trabajo de investigación con los padres de familia y niños del aula de 5 años, a fin de complementar la información requerida para su trabajo de investigación titulado "**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 049 "DIVINO NIÑO JESÚS", OCROS, 2020**".

Hago propicia la oportunidad para renovarles a usted, las muestras de mi consideración y estima personal.

Atentamente.



"Todo por Amor y Nada por la Fuerza"

JIRON PROGRESO 5/N - OCROS- PLAZA DE ARMAS

Anexo 4: Formatos de Consentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

La finalidad de este protocolo en educación, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, la investigadora y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula:

y es dirigida por Helga Rosi Ríos Jara, investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación: es demostrar que el programa de actividades lúdicas permite

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 5 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informada de los resultados a través de la línea telefónica. Si desea, también podrá escribir al correo _____ recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Nombre:

DNI:

Fecha:

Firma del participante:

Firma de la investigadora (o encargada de recoger la información):

Anexo 5: Actividades de Aprendizaje

SESIÓN N°1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 049 “Divino Niño Jesús”
1.2. ÁREA CURRCULAR	: Personal social
1.3. AULA	: Delfines 5 años
1.4. FECHA	: 26/10/2020
1.5. NUMERO DE NIÑOS	: 19 niños y niñas
1.6. DOCENTE RESPONSABLE	: Helga Rosi Rios Jara

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. Título:

“El pueblo dice”



III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA” ESTANDAR:</p> <p>Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. 	<p>5 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. 	<p>Participará en los diálogos y escuchará, esperando su turno para hablar, también escuchará con atención mientras hablan sus hermanos, para luego participar él.</p>
			<p>Instrumento de evaluación/Criterio de evaluación</p> <p>Lista de cotejo</p>

<p>Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente¹² y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.</p> <p>ÁREA: COMUNICACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 		<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN: Se comunicará, escuchará para luego expresar sus ideas.</p>
--	---	--	---

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGÓGICOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a todos los niños y niñas a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen acompañando a sus hijos. ▪ Hoy día nuestra experiencia de aprendizaje es mediante el juego que se llama “El pueblo lo dice”, donde se realizará una acción luego de escuchar 	<p>Por medio del WhatsApp Escrito La voz grabada Teléfono</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p> ANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la casa, antes de salir al lugar más amplio, recordamos los acuerdos para realizar las actividades. <p> DURANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les propone a los niños y niñas que realicen una acción de ESCUCHAR la frase el “el pueblo dice” 	<p>Celular</p> <p>Imágenes</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - A las niñas y niños les diremos por ejemplo “el pueblo dice que nos toquemos la nariz” “el pueblo dice que levantemos el pie derecho”, mano izquierda, que se siente, etc. - Podemos decirles el inicio de la frase, por ejemplo, “el pueblo dice” “el pueblo dice” <p>✚ DESPUES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una pequeña relajación, tomamos aire luego expulsamos y estiramos las piernas. <div data-bbox="491 562 1050 1061" data-label="Image"> </div>	
<p>CIERRE</p>	<p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendí? ▪ ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste? ▪ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? 	

SESIÓN N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 049 “Divino Niño Jesús”
1.2. ÁREA CURRICULAR	: Personal social
1.3. AULA	: Delfines 5 años
1.4. FECHA	: 27/10/2020
1.5. NUMERO DE NIÑOS	: 19 niños y niñas
1.6. DOCENTE RESPONSABLE	: Helga Rosi Rios Jara

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. Título:
“Ensalada de fruta”



III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA” ESTANDAR:</p> <p>Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. 	<p style="text-align: center;">5 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. 	<p>Participará en los diálogos y escuchará, esperando su turno para hablar, también escuchará con atención mientras hablan sus hermanos, para luego participar él.</p>
			Instrumento de evaluación/Criterio de evaluación
			Lista de cotejo

<p>Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente¹² y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.</p> <p>ÁREA: COMUNICACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 		<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN: Se comunicará, escuchará para luego expresar sus ideas.</p>
--	---	--	---

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGÓGICOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a todos los niños y niñas a través de los medios de comunicación. Papiros mamitas canten, jueguen acompañando a sus hijos. ▪ Hoy día nuestra experiencia de aprendizaje es mediante el juego que se llama “Ensalada de fruta”, donde se realizará una acción luego de escuchar ▪ 	<p>Por medio del WhatsApp Escrito La voz grabada Teléfono</p>

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Se les mostrará las tarjetas con imágenes de diferentes frutas, que toda la familia se ponga en círculo y el niño que reparta las tarjetas a cada uno de los participantes, la mamá nombrará dos frutas a la vez, por ejemplo, manzana y plátano. ✚ Los integrantes que tengan esas frutas tienen que escuchar atentamente para intercambiar de lugares, por ejemplo, yo digo la frase “ensalada de fruta” todos deben intercambiar de lugares 	<p>Celular</p> <p>Imágenes</p>
<p>CIERRE</p>	<p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendí? ▪ ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y cómo lo superaste? ▪ ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? 	

SESIÓN N°3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 049 “Divino Niño Jesús”
1.2. ÁREA CURRICULAR	: Personal social
1.3. AULA	: Delfines 5 años
1.4. FECHA	: 28/10/2020
1.5. NUMERO DE NIÑOS	: 19 niños y niñas
1.6. DOCENTE RESPONSABLE	: Helga Rosi Rios Jara

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. Título:

JUGANDO A “CONVERTIRNOS EN ESTATUAS”



III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD” ESTANDAR: Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	<p>5 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. 	<p>Expresa sus emociones, aprendiendo a dar las gracias a los demás, identificando sus emociones cuando observa a los demás.</p>
			Instrumento de evaluación/Criterio de evaluación
			Lista de cotejo

<p>del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p> <p>ÁREA: PERSONAL SOCIAL</p>			<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN: Se expresa dando las gracias a los integrantes de su familia, teniendo en cuenta sus emociones.</p>
--	--	--	---

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGÓGICOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a todos los niños y niñas a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen acompañando a sus hijos. ▪ Hoy día nuestra experiencia de aprendizaje es mediante el juego que se llama “Convirtiéndonos en estatuas”, donde se realizará una acción luego darán las gracias 	<p>Por medio del WhatsApp Escrito La voz grabada Teléfono</p>
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🎨 Se les propone a los niños, niñas y mamitas que realicen el juego en muchas circunstancias: con toda la familia en una merienda, un cumpleaños..... Es muy simple y divertido, muy aparte de educarles en el uso de las famosas palabras mágicas. El niño hace de mago y los demás deben cumplir los deseos del mago, siempre que diga las palabras mágicas que son “gracias” y “por favor” 🎨 Nos movemos libremente por el espacio al ritmo de la música, palmadas o al sonido de un instrumento musical, cuando se apaga la música, todos los participantes se convierten en estatuas. 	<p>Celular Imágenes</p>

- ✚ El mago, con una varita, va tocando las estatuas y les pide "por favor" que se conviertan en el animal o el objeto que él desee. Para ello, es necesario que no se le olvide decir las palabras mágicas.
- ✚ Una vez que las estatuas han realizado correctamente el deseo del mago, éste les da las **gracias** a todos para que vuelvan a moverse libremente por el espacio al ritmo marcado. Entonces el mago entrega la varita a la persona que de forma más correcta cumplió su deseo y comienza de nuevo el juego. Si el mago no dice correctamente las palabras mágicas, debe dejar el juego.



CIERRE

METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendí?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

SESIÓN N°4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 049“DivinoNiño Jesús”
1.2.ÁREA CURRCULAR	: Personal social
1.3.AULA	: Delfines 5 años
1.4.FECHA	: 29/10/2020
1.5.NUMERO DE NIÑOS	: 19 niños y niñas
1.6.DOCENTE RESPONSABLE	: Helga Rosi Rios Jara

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. Título:

El juego de “Como me sentiría sin.....”



III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD” ESTANDAR:</p> <p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	<p>5 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. 	<p>Expresa sus emociones, aprendiendo a dar las gracias a los demás, identificando sus emociones cuando observa a los demás.</p>
			Instrumento de evaluación/Criterio de evaluación
			Lista de cotejo

<p>del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p> <p>ÁREA: PERSONAL SOCIAL</p>			<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN: Se expresa dando las gracias a los integrantes de su familia, teniendo en cuenta sus emociones.</p>
--	--	--	---

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGÓGICOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a todos los niños y niñas a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen acompañando a sus hijos. ▪ Hoy día nuestra experiencia de aprendizaje es mediante el juego de “Como me sentiría sin.....”, donde se realizará una acción luego darán las gracias 	<p>Por medio del WhatsApp Escrito La voz grabada</p>
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ La idea de este juego es que a través de la imaginación puedan ver cómo sería su vida sin “algo” y eso les permita valorarlo y dar gracias porque lo tienen. Por ejemplo: ¿Cómo me sentiría sin mi casa?... ¿Cómo me sentiría sin mi juguete favorito?... ¿Cómo me sentiría sin mi hermano? Etc. ✚ Es importante ayudar a los niños a reflexionar sobre todo lo que tienen, sobre todo para ayudarlos a enfocarse en lo que Sí 	<p>Celular Imágenes</p>

tienen y no en el que les falta, como normalmente lo hacen muchas personas.



CIERRE

METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendí?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

SESIÓN N°5

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 049 “Divino Niño Jesús”
1.2. ÁREA CURRICULAR	: Personal social
1.3. AULA	: Delfines 5 años
1.4. FECHA	: 30/10/2020
1.5. NUMERO DE NIÑOS	: 19 niños y niñas
1.6. DOCENTE RESPONSABLE	: Helga Rosi Rios Jara

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. Título:

Juego de “la caja de limones”



III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / Estándar / Área	Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD” ESTANDAR: Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	<p>5 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. 	<p>Expresa sus emociones, aprendiendo a dar las gracias a los demás, identificando sus emociones cuando observa a los demás.</p>
			<p>Instrumento de evaluación/Criterio de evaluación</p>
			<p>Lista de cotejo</p>

<p>del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p> <p>ÁREA: PERSONAL SOCIAL</p>			<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN: Se expresa dando las gracias a los integrantes de su familia, teniendo en cuenta sus emociones.</p>
--	--	--	---

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGÓGICOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a todos los niños y niñas a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen acompañando a sus hijos. ▪ Hoy día nuestra experiencia de aprendizaje es mediante el juego que se llama “La caja de limones”, donde se realizará una acción luego aprenderán a valorar a los demás. 	<p>Por medio del WhatsApp Escrito La voz grabada</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Esta actividad se puede hacer con otras frutas como naranjas o manzanas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Entrega un limón a cada participante de la familia y pide que lo miren atentamente para detectar las diferencias. ✚ Junta todos los limones y colócalos en una caja para que cada uno encuentre el suyo. Seguramente lo harán sin problema. 	<p>Celular Imágenes</p>

✚ A continuación, pela los limones, los pones en la caja y les piden que los busquen de nuevo. **La idea es enseñar que todas las personas son iguales en su interior, que no importan las diferencias externas.**



CIERRE

METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendí?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

SESIÓN N°6

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 049 “Divino Niño Jesús”
1.2. ÁREA CURRULAR	: Personal social
1.3.AULA	: Delfines 5 años
1.4.FECHA	: 2/11/2020
1.5.NUMERO DE NIÑOS	: 19 niños y niñas
1.6.DOCENTE RESPONSABLE	: Helga Rosi Rios Jara

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. Título:

“Tú eres su mejor ejemplo”



III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD” ESTANDAR:</p> <p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	<p>5 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. 	<p>Expresa sus emociones, aprendiendo a dar las gracias a los demás, identificando sus emociones cuando observa a los demás.</p>
			<p>Instrumento de evaluación/Criterio de evaluación</p>
			<p>Lista de cotejo</p>

<p>del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p> <p>ÁREA: PERSONAL SOCIAL</p>			<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN: Se expresa dando las gracias a los integrantes de su familia, teniendo en cuenta sus emociones.</p>
--	--	--	---

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS PEDAGÓGICOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES	RECURSOS / MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a todos los niños y niñas a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen acompañando a sus hijos. ▪ Hoy día nuestra experiencia de aprendizaje es mediante el juego que se llama “Tu eres su mejor ejemplo”, donde se realizará una acción luego aprenderán a reconocer y valorar a los demás. 	<p>Por medio del WhatsApp Escrito La voz grabada</p>
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ No hay nada como un ejemplo de los padres y demás familiares en la vida real. ✚ Busca situaciones que afecten a otra persona y hablen con sus hijos sobre lo que significa para las personas involucradas y cómo podrían sentirse. Por ejemplo, si ves pasar una ambulancia a toda velocidad, habla sobre cómo se sentirán los familiares de la persona enferma. 	<p>Celular</p>

✚ A los niños más pequeños, en particular, les encanta fingir que son alguien u otra cosa. Puedes usar estos momentos divertidos para enseñar empatía. Haz que tus hijos jueguen el papel de otra persona. Este podría ser un personaje en un libro o en la televisión, o incluso alguien que conozca que haya pasado por una experiencia significativa últimamente.



CIERRE

METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendí?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?