



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO DIDÁCTICO PARA DESARROLLAR LAS
HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE TRES
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°
469 PUMACAHUA, HUAMALÍES, HUÁNUCO, 2022**

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

AUTORA

**ROJAS OLIVAS, NORFILA
ORCID: 0000-0003-1472-941X**

ASESORA

**PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID: -0000-0002-8497-5686**

CHIMBOTE – PERÚ

2022

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Rojas Olivas, Norfila
ORCID: 0000-0003-1472-941X
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Pérez Morán, Graciela
ORCID: 0000-0002-8497-5686
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú.

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto
ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro
ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana
ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....

Mgtr. Sofia Susana Carhuanina Calahuala

Miembro

.....

Mgtr. Andrés Zavaleta Rodríguez

Miembro

.....

Mgtr. Luis Alberto Muñoz Pacheco

Presidente

.....

Dra. Graciela Pérez Morán

Asesora

4. AGRADECIMIENTO

A Dios por darme vida y salud por guiarme al camino del bien por acompañarme siempre dando fuerza para no desmayar y por encaminarme a la luz.

A una persona muy especial por su gran apoyo profesional y entrega total, a todos mis seres queridos y amistades quienes estuvieron para mí cuando los necesitaba dándome sus conocimientos, gracias a ello logre con mis propósitos.

DEDICATORIA

En primer instante doy gracias a Dios, mis padres por haber depositado la confianza en mi persona y por su apoyo incondicional de día a día fueron mi fuerza a seguir con mis metas.

A mis queridos hijos, quienes siempre me apoyan y están conmigo por brindarme su paciencia, comprensión amor y fortaleza a ellos les dedico todo.

5. RESUMEN

El trabajo de investigación surgió por la débil de comunicación, expresión de ideas y la falta de relación entre los niños. El objetivo general fue determinar la influencia del juego didáctico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalés, Huánuco, 2022, según pre test y post test. En la metodología se empleó tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. En la población se tuvo a 40 niños; en muestra se tuvo 20 niños de 3 años. El instrumento fue guía de observación y la técnica fue la observación con 20 ítems. En resultados con pre test se obtuvo el desarrollo de las habilidades sociales en nivel bajo con 80% y en post test con nivel alto de 75%. Los datos arrojados de la hipótesis la significancia fue de 0,000, con lo cual se vio que los juegos influyen significativamente para el desarrollo de habilidades sociales. Se concluyó que los juegos didácticos llegaron a influir con gran relevancia en estas habilidades sociales del niño, porque los niños se integran con facilidad, se relacionan con los demás y ayudan a sus compañeros.

Palabras claves: influencia, integración, habilidades, juegos, niños, socialización.

ABSTRACT

The research work arose from the weak communication, expression of ideas and the lack of relationship between the children. The general objective was to determine the influence of the didactic game on the development of social skills in three-year-old children of the initial educational institution No. 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022, according to pre-test and post-test. In the methodology, a quantitative type, explanatory level and pre-experimental design were used. In the population there were 40 children; in sample there were 20 children of 3 years. The instrument was an observation guide and the technique was observation with 20 items. In results with pre test, the development of social skills was obtained at a low level with 80% and in post test with a high level of 75%. The data thrown from the hypothesis the significance was 0.000, with which it was seen that the games significantly influence the development of social skills. It was concluded that the didactic games came to have a great influence on these social skills of the child, because children integrate easily, relate to others and help their peers.

Keywords: influence, integration, skills, games, children, socialization.

6. CONTENIDO

1. TÍTULO	i
2. EQUIPO DE TRABAJO	ii
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
4. AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA	iv
5. RESUMEN Y ABSTRACT.....	vi
6. CONTENIDO	viii
7. ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
2.1 Antecedentes.....	6
2.2 Bases teóricas de la investigación	12
2.2.1. Variable: El juego didáctico	12
2.2.1.1. Definición del juego didáctico.....	12
2.2.1.2. Teorías del juego	13
2.2.1.3. Características del juego didáctico	14
2.2.1.5. Juegos que desarrollan la socialización	16
2.2.1.6. Dimensiones del juego didáctico.....	18
2.2.2. Variable: Habilidades sociales	20
2.2.2.1. Definición de habilidades sociales	20
2.2.2.2. Algunas teorías de la socialización.....	21
2.2.2.3. Algunos componentes de habilidades sociales.....	22
2.2.2.4. Importancia del desarrollo de habilidades sociales	23
2.2.2.5. Características de las habilidades sociales	24

2.2.2.6. Dimensiones de habilidades sociales.....	25
2.3 Relación entre Juegos didácticos y habilidades sociales.....	27
III. HIPÓTESIS	28
IV. METODOLOGÍA.....	30
4.1 Diseño de la de la investigación	30
4.2 Población y muestra	31
4.3 Definición y operacionalización de la variable e indicadores	33
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35
4.5 Plan de análisis	37
4.6 Matriz de consistencia	38
4.7 Principios éticos.....	40
V. RESULTADOS.....	42
5.1 Resultados.....	42
5.2 Análisis de resultados	56
VI. CONCLUSIONES	60
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
ANEXOS	70
Anexo 1: Instrumento	71
Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento	72
Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos	75
Anexo 4: Consentimiento informado.	77
Anexo 5: Pantallazos de la tabulación de los datos	83
Anexo 6: Sesiones de aprendizaje	86

7. ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tablas:

Tabla 1 Distribución de población del estudio.....	31
Tabla 2 Distribución de la muestra del estudio.....	32
Tabla 3 Matriz de operacionalización de la variable.	33
Tabla 4 Validación de expertos.....	36
Tabla 5 Datos del estadístico de confiabilidad.....	37
Tabla 6 Matriz de consistencia.....	38
Tabla 7 Nivel de habilidades sociales de los niños en pre test	42
Tabla 8 Aplicación de juegos didácticos a través de sesiones de aprendizaje.....	43
Tabla 9 Evaluación el nivel de habilidades sociales a través de post test.....	46
Tabla 10 Comparación del nivel de habilidades sociales en pre test y post test.....	47
Tabla 11 Resultados del desarrollo de habilidades sociales en pre test y post test....	48
Tabla 12 Desarrollo de la prueba de normalidad.	50
Tabla 13 Prueba de Wilcoxon sobre hipótesis general.	51
Tabla 14 Prueba de Wilcoxon sobre hipótesis específica 1.	52
Tabla 15 Prueba de Wilcoxon sobre hipótesis específica 2.	53
Tabla 16 Prueba de Wilcoxon sobre hipótesis específica 3.	54
Tabla 17 Prueba de Wilcoxon sobre hipótesis específica 4.	55

Figuras:

Figura 1 Nivel de habilidades sociales de los niños en pre test	42
Figura 2 Aplicación de juegos didácticos a través de sesiones de aprendizaje.....	44
Figura 3 Evaluación el nivel de habilidades sociales a través de post test	46
Figura 4 Comparación del nivel de habilidades sociales en pre test y post test	47
Figura 5 Resultados del desarrollo de habilidades sociales en pre test y post test. ...	49

I. INTRODUCCIÓN

En esta investigación se desarrolló los juegos didácticos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en niños de edad de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022. Se abarcó referente a la problemática de la socialización que presentan los niños.

Es así, a nivel internacional se observa según Fundación de Lego (2018) quien se realizó un estudio en diferentes países en lo cual menciona, que el 95% de familias al jugar con sus hijos mejoraron la comunicación, el 93% de niños al jugar mejoraron la socialización con los demás y también en 95% el juego didáctico ayuda a los niños en su desarrollo, por último, en 93% son felices cuando juega junto a su familia.

Asimismo, UNICEF (2021) expone, desarrollar estas habilidades sociales contribuye con gran relevancia en la vida de los niños como en su formación integrada, para su etapa adultez con la cual va poder sumar y contribuir en su comunidad y sociedad en la cual pertenece. El desarrollo estas habilidades desempeñan diversas funciones como: reforzadores en situaciones de interacción social, llevan a cabo una relación interpersonal, una buena comunicación con los que los rodean; disminuyen tanto el estrés y la ansiedad ante cualquier situación, lo tienen presente y mejoran su autoestima propia, así como el auto concepto. Para lograr esta experiencia con los estudiantes se necesita transmitir a través de diversas estrategias, como juegos y estar en permanente evaluación.

En Perú a nivel nacional, Jara (2019) realizó un estudio relacionada a los juegos en el desarrollo de habilidades sociales enfocándose en la edad de 3 años, en ello encontró resultados como, en un principio hubo unos 23.61% con dificultades y

después hubo el cambio relevante de 80.16% niños que demostraron estas habilidades comunicativas. Por ello recomendó realizar trabajos similares a la problemática.

A nivel regional León (2018) quien se enfocó a velar por los niños de Castillo Grande en Huánuco, sobre la problemática del bajo desarrollo social, en lo cual observó que un 41% de estos niños se presentaron en baja categoría, del mismo modo un 32 % se presentaron en una categoría media y al final un 45% con una categoría buena. Asimismo, concluye que es importante aplicar programas que tengan juegos para contribuir en el cambio positivo en la vida de los niños.

A nivel local se observa en la Institución Educativa N° 469 ubicado en distrito de Pumacahua y provincia de Huamalés, donde muchos de los habitantes se dedican a la agricultura y a la ganadería para la supervivencia de día a día, en lo cual estos niños que viven por esta zona no asisten con frecuencia a una escuela. Por lo tanto en la Institución Educativa N° 469 directamente en aula de los niños de 3 años se llegó a percibir que presentaban problemas de comunicación, se les hacía difícil para comunicar algo, para decir algo que le molesta, durante el juego le faltaba socializarse entre compañeros, en ocasiones no compartían entre pares, todo ello fue relacionado con la falta del desarrollo de las capacidades de habilidades sociales de los niños. Por tal sentido se dio importancia de realizar el juego didáctico, ya que fue la estrategia para desarrollar y solucionar esta problemática.

Si estas deficiencias no se mejoran a tiempo estos niños perderán oportunidades para ejercer una carrera y otras habilidades. Como consecuencia es que, serán personas con baja autoestima, personas antisociales y con problemas para comunicarse. Por lo tanto, viendo la gran importancia del juego, se enfocó en la utilización de los juegos didácticos como la estrategia para saber el progreso de

habilidades sociales de estos niños, entonces con este trabajo se evidenciará las mejoras con respecto a las habilidades sociales del niño.

En seguida se formuló como interrogante ¿De qué manera el juego didáctico influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022?

Para responder a la interrogante se formuló los objetivos, como general fue: Determinar la influencia del juego didáctico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022, según pre test y post test. Para responder se prosiguió a redactar los objetivos, el general fue: Determinar la influencia del juego didáctico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022, según pre test y post test. Los específicos fueron: Identificar a través de pre test el nivel de habilidades sociales que presentan los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Aplicar el juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022, Evaluar a través de post test el nivel de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022. Y Comparar el nivel de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 en pre test y post test. La hipótesis fue: **H_i**: El juego didáctico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

En la justificación el juego didáctico se utilizó como una estrategia más en los niños, ya que hoy en día se considera al juego una pieza importante, porque ayuda en el desarrollo integral, y son utilizados en las aulas también en las casas para desarrollar diferentes habilidades. Además consideró aportes, conceptos y definiciones de diferentes autores, asimismo, los juegos didácticos es importante en el camino de su formación del niño, lo cual desarrollará grandes destrezas, habilidades sociales y comunicativas en los niños de 3 años de la I.E.Inicial N° 469 Pumacahua.

De manera práctica, se consideró a los juegos didácticos para mejorar las dificultades que presentan los niños de 3 años, como es la falta de socialización; es así, que, en este estudio a base de los juegos los niños compartieron entre pares, se relacionaron más, ya que en todo momento se socializaban junto a su familia y con las personas más cercanas que le acompañan, esto fue aplicado mediante 12 actividades de aprendizaje donde los mismos niños fueron los protagonistas.

De manera social, llegó a contribuir en la comunidad brindando soluciones de respuesta a la problemática, ya que estos niños crecerán y serán personas de bien que ejercen sus derechos y puedan defender a sus semejantes ante cualquier circunstancias.

Respecto a la metodología, el trabajo fue implementado para dar solución a la problemática con diseño de un pre experimental y aplicativo, teniendo un instrumento validado por distintos expertos y fue con valor confiable para ser sometido en el recojo de datos de la muestra y estos instrumentos servirán a futuro como antecedentes.

En resultados con pre test se obtuvo el desarrollo de las habilidades sociales en nivel bajo con 80% y en post test con nivel alto de 75%. Los datos arrojados de la hipótesis la significancia fue de 0,000, con lo cual se vio que los juegos influyen significativamente para el desarrollo de habilidades sociales.

Se concluyó que los juegos didácticos llegaron a influir con gran relevancia en estas habilidades sociales del niño, porque los niños se integran con facilidad, se relacionan con los demás, hablan sin miedo y ayudan a sus compañeros.

El trabajo fue construido de manera ordenada, primero iniciando por el título del estudio, luego por el equipo de trabajo, después por la introducción, en seguida por planteamiento de estudio como problemas y objetivos, luego viene el marco teórico y antecedentes, también las hipótesis, la metodología, para concluir las referencias de los autores y los anexos.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

Lozano (2021) en su tesis titulada de Estrategia didáctica para estimular la socialización y esquema corporal, a partir de algunos juegos tradicionales en los niños del curso 301 de la IED Nueva Constitución” Bogota. Proyecto de grado Licenciatura en Educación Básica con énfasis en educación. Su objetivo fue formular una estrategia didáctica basada en algunos juegos tradicionales, que permita el estímulo de las capacidades perceptivo-motrices (Esquema corporal y Lateralidad) en los niños del curso 301, de la IED Nueva Constitución. Trabajo con una metodología de enfoque caracter mixto, con método de observación, planificación y entrevista. La técnica de recojo de información fue entrevista y observación instrument de test de examen psicomotor de Picq y Vayer (1995). Una población y muestra de 16 niñas y 24 niños entre los 8-9. En resultados en test de lateralidades el 90% usan el lado dominante derecho y 10% usan el lado izquierdo. Esquema corporal 85% tienen control de postura y 52% tienen la capacidad control postural. En conclusión los juegos tradicionales tuvieron impacto en la población seleccionada, esta propuesta logro dar estímulo a las capacidades perceptivos como sociales y motrices, lograron tener una mejoría a la hora de trabajar.

Ochoa (2019) realizó su tesis de: Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fortalecer la socialización de los niños de 4 a 5 años. Loja, Ecuador. Su objetivo fue determinar cómo los juegos cooperativos influyen en la socialización de los niños de 4 a 5 años. La metodología que realizó fue sintética y el estadístico descriptivo, el tipo de estudio fue descriptivo y correlacional, con un enfoque mixto

cuanti-cualitativo. En su población tuvo 80 estudiantes y la muestra fue de 18 niños, la técnica que utilizó fue la encuesta y el instrumento que aplicó fue la lista de cotejo. Para el resultado determinó respecto a su pre test que hubo una cantidad de 18% con habilidad de socialización en bajo, después de ejecutar los juegos realizó un post test en ello hubo un aumento de 71% que incrementaron sus habilidades para llegar a socializarse. En conclusión, determinaron donde el juego cooperativo favorece la socialización en los niños de 4 a 5 años, recomiendan que se incluyan los juegos en sus planificaciones para que mejoren la relación de sus niños y niñas.

Reira (2021) en su tesis titulada: El juego didáctico en el desarrollo del esquema corporal de los niños del subnivel II, de la unidad educativa Quislag, de la comunidad Quislag, Parroquia Tixán, Provincia de Chimborazo, Período Octubre 2020 – Marzo 2021, Ecuador. Para licenciatura en Educación carrera de educación parvularia e inicial. Su objetivo fue determinar el nivel de incidencia del juego didáctico en el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas del subnivel II. Trabajo con una metodología de diseño no experimental, tipo de investigación descriptivo y métodos inductivos y deductivos. La técnica de recojo de información fue encuesta y cuestionario, el cuestionario consta de 13 preguntas. Una población y muestra de 16 niños el total. En resultados en test de lateralidades el 33% si realizan juegos de coordinación para el desarrollo del esquema corporal y 67% no realizan. El 100% realizan juegos de desplazamiento total y parcial para el desarrollo del esquema corporal dentro y fuera del aula. El 33% si y el 67% no realizan ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa como saltar en un pie, en dos pies, correr. En conclusión juego didáctico en el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas

resulta ser un elemento esencial en la vida presente del niño y en su desarrollo para el futuro, donde sus habilidades deberán suplir las necesidades cotidianas y académicas.

2.1.2. Nacional

Jara (2019) realizó su tesis de: La aplicación del juego didáctico como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, San Martín, 2018. Perú. En lo cual el objetivo fue: lograr la determinación de la medida de la aplicación de los juegos si como estrategia desarrolla las habilidades sociales de niños. Así mismo utilizó tipo de estudio cuantitativo, con diseño pre experimental, teniendo como población, y en su muestra a 20 niños, lo hizo a través de la guía de observación, para procesar su hipótesis menciono al estadístico de T de Student. Llegando a sus resultados obtuvo en pre tes que el 23,61% de niños obtuvieron las habilidades sociales, luego aplico las 15 sesiones de juegos, posteriormente los resultados de post tes obtuvieron el 80,14% de niños desarrollaron las habilidades sociales. Finalizando mencionó de acuerdo a sus hipótesis que el juego como estrategia desarrollo la mejora de habilidades sociales en los niños de primeras edades.

Montalvan (2018) realizo su estudio de: Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular “Jardín Real” Urb. Bancaria Piura,.Perú. en lo cual su objetivo fue: demostrar el efecto del programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años, con la metodología del enfoque mixto, de tipo horizontal o longitudinal, nivel explicativo con diseño de investigación experimental de carácter Pre experimental. Aplicaron tes de preguntas con pre tes y post tes con la técnica de la observación, con la población y muestra de 21 niños. En

sus resultados evidenció que más del 50% de niños mejoraron sus habilidades sociales, concluyendo que los juegos cooperativos mejoran con gran relevancia las habilidades sociales de los niños y niñas de la dicha institución educativa.

Laura y Arenas (2018) realizó tesis titulada: Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto La Punta, Mollendo, Arequipa – 2017. Arequipa, Perú. En su objetivo determinó los efectos de los juegos simbólicos que aplicaron para estimular la socialización. En su estudio trabajó con el tipo experimental, con nivel explicativo y con un diseño pre experimental. Y en su muestra y población tuvo a 20 niños de 5 años. Utilizó como instrumento la lista de cotejo y con una técnica de la observación. En sus resultados se evidencio antes de aplicar los juegos simbólicos con pre tes el 64% tenían bajo nivel de socialización y después con el post test se observa en tabla 5, el 100% mejoraron en socializarse de manera afectiva, conductual y mental, en la tabla 9, con el 95% dan la confianza para la aceptación de los juegos simbólicos que, si estimulan con mayor significativa la socialización de los niños. En conclusión, se llegó a determinar donde la aplicación de los juegos simbólicos contribuyó con mayor significancia para desarrollar la socialización de los niños.

2.1.3 Regional

León (2018) en su tesis titulado: El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesús Sabiduría, Castillo Grande, 2018. Presentado en la Universidad de Huánuco. El objetivo fue determinar si el juego estructurado mejora la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesús Sabiduría, Castillo Grande, 2018. Para ello empleo la metodología de tipo cuantitativo, nivel aplicado, de diseño

pre experimental; con una muestra de 20 infantes de 5 años, a los cuales se les aplicó el instrumento de lista de cotejo y técnica de observación. Los resultados indican un nivel de influencia positiva en la categoría malo de 23% a 45% y en la categoría bueno de 14% a 23% respectivamente, en la dimensión desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años, después de aplicar un programa de intervención denominado juegos estructurados. Se comprobó un nivel de influencia positiva de post test dando un 80% en categoría buena y en la categoría mala solo un 20% por lo que se demuestra que el programa de intervención denominado juegos estructurados fue eficiente. Se concluye que existen diferencias significativas en el logro de la socialización de los niños y niñas de 5 años entre el pre test y post test del grupo experimental.

Paredes (2021) en su tesis de La aplicación del juego didactico para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 008 Gabriel Aguilar Nalvarte, San Francisco de Cayran, Huanuco-2021. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Su objetivo fue objetivo determinar de qué manera la aplicación del juego didactico en el desarrollo de esquema corporal en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 008 Gabriel Aguilar Nalvarte, San Francisco de Cayran, Huánuco-2021. La metodología de investigación fue de tipo cuantitativo, nivel aplicado, de diseño pre experimental; con una muestra de 19 infantes de cuatro años, a los cuales se les aplicó un pre test. En su resultados: 0% en nivel AD, 0% en nivel A, 84,2 % en nivel B y un 15,8% en nivel C. Después de la aplicación de la estrategia, en el un post test se obtuvo el siguiente resultado, 26,7 % en nivel AD, 73,3 % en nivel A y 0% en nivel B y 0% en nivel C: notándose una diferencia del 26,7 % en AD y 73,3 % en A. Concluyendo que la aplicación de los juegos didacticos mejora de manera significativa en el desarrollo de

los niños de cuatro años, sugiriendo a los docentes y padres de familia incluir juegos como estrategia para desarrollar sus habilidades.

Figueredo (2018) su tesis de Aplicación del juego didactico para desarrollar la socialización en los niños y niñas de cinco años de la institución Educativa de Inicial N° 33241 de San Pedro de Macha, Huánuco, 2018. Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial. Su objetivo fue determinar en que medida la aplicación del juego desarrolla la socilaización en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N° 33241 de San Pedro de Macha, Huánuco. La metodología flue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 22 niños y niñas de 5 años del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 28, 35% de los niños y niñas obtuvieron un desarrollo social, a partir de estos resultados se aplicó el juego didactico a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, llegó a aplicar un post test y cuyos resultados demostraron que el 69,82% de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial obtuvieron un desarrollo de socialización, demostrando en un desarrollo del 41,48% de diferencia. Luego con la prueba de hipótesis T de student. Concluyó, mencionando que la investigación fue exitososa por que llegó a mejorar la socialización de los niños de 5 años.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Variable: El juego didáctico

2.2.1.1. Definición del juego didáctico

Según García (2020) el juego es una actividad que proporciona movimiento, alegría formas de comunicarse mediante gestos, verbalmente. Es una actividad que nace naturalmente sin obligación en la vida del niño. Jugar le permite conocerse sus ideas, formar a base de su imaginación todo lo que desea encontrar en mundo de sus sueños, los niños son complemente activos y poseen de energías que tienen que ir de cubriendo a dase del juego.

Prior (2020) el juego didáctico es considerado como medio de aprendizaje de forma lúdica y simple, fomentan habilidades que estimulan su capacidad de comprensión, retención e imaginación. Esto suele ser efectivo sus las actividades que realizan y según la edad del niño.

Según MINEDU (2016) lo define qué: “Es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa” (p. 15). En lo cual, es decir, durante el juego los niños mayormente son preponderantemente lúdicos porque en la etapa de la infancia tienen esa noción y perspectiva todo a base del juego, más se relacionan con los juegos de manera libre según su idea del niño de acuerdo a su necesidad e interés.

De igual manera, expone Ministerio de Educación (2009) en lo cual precisa sobre el juego, que es llamado como el principio de la necesidad del niño durante la etapa inicial, en este sentido jugar está relacionado con la actividad de manera libre, placentera, no es impuesta tampoco dirigida por alguien. El niño cuando juega

descubre su propio cuerpo, siente, manipula los objetos, percibe y huele en ello trabaja con sus sentidos. Al mismo tiempo es considerado como la necesidad primordial para que el niño se relaje y evitar la agresividad.

De la misma lo considera García y Llull (2009) exponiendo, que el juego ocurre naturalmente en la vida de los más pequeños, porque a través de ese momento del juego se está comunicando, busca la forma de relacionarse con otros sujetos, comprende su entorno y en esa parte entiende su realidad. Durante la actividad del juego se observa que el niño hace como que trabaja, en lo cual están representando todo lo vivido, actúan inocentemente no tienen miedo y lo representan con el juego de manera espontánea su realidad de vivencias diarias.

2.2.1.2. Teorías del juego

Según Wallon (1987 citado en Gallardo, 2018) el ser humano debe pasar por procesos y evoluciones para formar su mente, a través del juego se involucran con la historia y la sociedad. El mismo, estudió a los niños como desarrollan sus condiciones de vida en lo social, desde esa observación identifico un nuevo psiquismo en los niños, que era el cambio de su personalidad.

Según Vygotski (1999) considera, importante que es jugar para el desarrollo del aprendizaje, recalca que es el mediador para el desarrollo de conocimiento, de emociones y afectiva. Hay diferentes juegos que suman en aprendizaje social, considerando que todos los juegos aportan a los objetivos del aprendizaje del niño. El juego es predominante en la vida del niño, pero con tiempo los juegos de hoy van desapareciendo dejan de importar a la medida que van descubriendo nuevas tecnologías. Sin embargo en estos tiempos cuando el niño aun lo practica estos juegos serán los aliados en su desarrollo de aprendizaje. Es así, jugar es reconocido con vares

altos sobre desarrollo de socio emocional, social y cognitivo, a la vez suma en la convivencia con los demás grupos que se adapten a la sociedad.

De igual manera sostiene Vygotsky (1998) que el juego es la herramienta eficaz que permite la construcción de sus habilidades, es el medio por el cual forma sus emociones por lo cual es primordial en su formación cotidiana. En campo pedagógico es considerado como una estrategia para aprender algún tema, por medio de actividad realizan las vivencias para aprender significativamente, solo el juego es la motivación del niño, nada se puede interponer con lo que le motiva al niño para aprender, todo niño quiere jugar, pero el niño que no juega pueda prestar ciertas deficiencias en su aprendizaje.

De la misma dice Piaget (1982) el juego da sentido en la actividad del niño, como puede abarcar en aspecto mental, aspecto afectiva y social, le permite pensar para actuar, pero muchos adultos no comprenden ese valor que da el juego a la vida del niño, no observan cada movimiento que hace el niño piensan que están perdiendo el tiempo o simplemente no hacen nada, pero el docente si comprende porque a base de su formación entiende que el juego suma en el aprendizaje del niño. En resumido se puede decir que jugar está lleno de estrategias que forma parte de habilidades y capacidades que desarrolla de aprendizaje a lo largo de su formación integrada del niño.

2.2.1.3. Características del juego didáctico

Según Vygotsky (2000) expone, que la mayoría de los niños al jugar irán desarrollando algunas acciones y características que se observa a la medida que juegan, como son: jugar de forma libre porque con ello lo representa sin condiciones, como es

espontanea no rige de reglas condicionados por otra persona, con lo cual el niño tiene esa libertad de elegir, de explorar según su necesidad contextual.

En el juego también se observará que el niño realiza ejercicios en las actividades que desarrolla, como puede ser motora, mental y emocional.

A la vez Moreno (2016) alude, que al practicar el juego van a producir alegría placentera, porque el juego siempre se caracteriza por la diversión que presenta en las personas, nace de manera agradable y espontánea. También el juego se caracteriza porque es desarrollado en un lugar en su tiempo del niño y busca su espacio para ello, en los juegos más graduales forman con anticipación su espacio y lugar para la acción, pero durante el juego libre se pueda dar en diferentes momentos, como, es decir, que los juegos actuales son más jugados por los niños según su realidad y contexto.

De la misma manera menciona, Ampuero y Ventura (2019) el juego a nivel infantil favorece diversas habilidades sociales, desarrollando el trabajo grupal que permite el desarrollo de la autonomía, la autoestima. A través de los juegos veremos distintas formas de expresar, hablar, interactuar con los niños y estar más atentos en el juego. Esto se debe porque siempre se utiliza el juego como una estrategia más en los niños, hoy en día se considera al juego una pieza importante ya que ayuda en el desarrollo integral, que son utilizados en las aulas y en las casas para desarrollar el aprendizaje en los infantes.

2.2.1.4. Importancia de los juegos didácticos

Según Ampuero et al. (2016) el juego de forma didáctica contribuye en el desarrollo de la infancia, suma en sus habilidades motrices, sociales y grupales. Del

mismo modo suma en desarrollo de los sentidos, en la coordinación corporal, en autoconfianza, favorece sus pensamientos y en la creatividad.

Barandita y Tovar (2016) el juego didáctico ayuda a los niños a formarse de manera integrada, lo cual debe ser tratada desde primeras edades según su contexto o realidad, esta estrategia implica un valor que contribuye a la formación educativa en ello se abarca las competencias sociales, matemáticos y comunicativo.

Prior (2020) el juego didáctico es considerado como medio de aprendizaje de forma lúdica y simple, fomentan habilidades que estimulan su capacidad de comprensión, retención e imaginación. Esto suele ser efectivo sus las actividades que realizan y según la edad del niño.

También, UNICEF (2021) estipula, las actividades basadas a través de juegos didácticos brindan la comunicación, incentiva el aprendizaje, refuerza la interacción social, la cooperación, la exploración de su entorno; iniciando por su hogar con la familia. La necesidad que tiene el niño es aprender a través del juego, con esta experiencia se fortalece el camino del niño en su crecimiento y aprendizaje como aspecto complementario.

2.2.1.5. Juegos que desarrollan la socialización

Según Pérez (2020) menciona, durante los juegos que realizan los infantes se pueden dividir en más relevantes como son: motoras, de manera simbólica, con reglas y sociales. Estos juegos son más notables que forma parte de la evolución del infante con lo cual se acompañan en su desarrollo de aprendizaje, motora, intelectual, social y en todo aspecto que necesita aprender durante su crecimiento.

Juegos motores

Lo define Pérez (2020), los infantes desde que nacen, antes que inician el habla inician a jugar con todo lo que se puede tocar y con los individuos que lo acompañan constantemente. Cogen objetos palpan, lo tiran cogen otro y quiere que los den nuevamente, esto es el modo donde inician a jugar. Buscan explorar todo lo hay en su entorno y necesitan encontrar algo interesante que le atrae para que pueda tocar. Por lo cual los intereses de los niños no se comparan con los adultos, los infantes necesitan juegos de interés a su necesidad y ritmo de vida.

El juego simbólico

Según Abad (2017) menciona, “aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes” (p.23). Es el juego de pretender situaciones y personajes como si estuvieran presentes. Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño llega transformar esa realidad por la que se ve continuamente realizando.

De la misma, define Garey (1985), se considera al juego como como un ente social, cuando el niño inicia por su propio interés a socializarse de manera individual formando su carácter y hábitos en las actividades que ocurren en su medio social.

El juego a base de reglas

Según Abad (2017) en la etapa inicial aparece el juego a base de reglas en lo cual los niños imaginan que es un nuevo juego, pero en realidad este juego se forma cuando los mismos jugadores inician a ponerse sus límites y normas para jugar. Tratan de poner reglas que favorece a cada integrante en el juego donde no quieren perder ninguno de ellos, pero durante el juego inician a comprender y aceptar lo que sucede.

Los niños de la etapa inicial resuelven sus problemas a base del juego de reglas, porque con este juego aprenden a respetar las reglas de manera simbólica, por el descubrimiento a base de la experiencia con ello ambos niños que juegan cooperan, colaboran y negocian los conflictos.

Juegos sociales

Se explica según Garvey (1985) los juegos aportan socialmente en la vida del niño porque forma parte del su carácter complementando su desarrollo integral. El juego social nace desde primeras edades del niño, como los juegos base de manos, de los pies, juegos grupales en familia, juegos de escondidas de las rondas, en sí todo está relacionado con el desarrollo social del niño. Los pequeños se conforman con solo jugar y se sienten más queridos y útiles cuando los agradecen por el juego que realiza, es importante involucrar a los padres y cuidadores de la primera infancia.

2.2.1.6. Dimensiones del juego didáctico

Según Aramburo (2018) la práctica de los juegos didácticos en los primeros años de vida favorece en el desarrollo de forma integral en todo aspecto del desarrollo del niño, es considerado como un recurso para poder iniciar relaciones sociales con sus pares. Si el niño juega aprende más y asimila para su vida adulta. Respecto a la dimensión social del juego es cuando donde los niños se integran, se adaptan, conocen la igualdad y conviven.

a). La integración: Aramburo (2018) según que el niño va integrándose se relaciona con los demás es ahí donde aprenden a compartir, a saludar y restan sus reglas.

Según UNICEF (2017) durante primeros años de los niños es primordial el juego donde enseña a una interacción, a ser participativos se integran; también

descubren sus hipótesis realizan competencias a base de su imaginación. Jugando van descubriendo a entenderse entre pares, producen relaciones activas verbales y sociales.

b). La adaptación: Aramburo (2018) permite que se conozcan asimismo, tener autoconocimiento y conocer a su contexto que le rodea y a las personas cercanas que los acompañan y de otras que comparten con ellos. Se adaptan a las circunstancias existentes.

UNICEF (2017) el niño al decidirse a jugar no lo piensa simplemente juegan adaptándose en cualquier contexto, viendo la oportunidad que tiene para jugar; durante el juego desarrollan todas las competencias como cognitiva, social, emocional y física.

c). La igualdad: Aramburo (2018) durante el juego realizan la socialización aprenden a compartir, cooperar, construyen formas para relacionarse, manifiestan sus emociones, sus conductas buenas y malas.

UNICEF (2017) el juego proporciona diferentes aprendizajes en la comunidad, en el hogar, porque pasan más tiempo en gran parte formándose en sus valores interactuando, ejercen influencias experimentando todo aquello que le rodea llegan a conocer la igualdad de vida, de respeto y de oportunidades; los cuidadores suman en el papel de aprendizaje del niño.

d). La convivencia: Aramburo (2018) “el juego permite convivir entre pares, conocer más personas, aprenden a respetar sus normas, incentiva la comunicación, cooperan; en ello favorece todos los procesos de socialización” (p.52).

UNICEF (2017) a través del desarrollo de juegos se observa la convivencia entre niños y la familia, entre compañeros de clases, entre grupos sociales y más, por lo cual se ve la gran esencia del juego en la vida del ser humano. En general el juego

satisface algunas necesidades que presentan los niños como expresar la creatividad, la imaginación y la curiosidad, en ello ayuda a saber enfrentarse en la vida cotidiana.

2.2.2. Variable: Habilidades sociales

2.2.2.1. Definición de habilidades sociales

Según Valles (2019) la humanidad por su naturaleza es sociales, esto se debe porque viven en una sociedad que tienen ya establecidas sus normas y reglas, de la misma él puede crear sus propias normas. En la sociedad que habita se ira relacionando con las personas de su entorno, comunidad; al hacerlo ya están desarrollando formas de socializarse que siempre necesita de del apoyo de la familia, los conocidos, amistades con lo cual siempre necesita comunicarse porque es una necesidad básica del hombre. Cuanto más se relacionan serán más hábiles y colaboradores dentro de su comunidad, tienen relaciones armoniosas, son empatitos entre sus iguales. La socialización es parte del crecimiento personal, emocional y aprendizaje en cada situación.

Según Kelly (2002) llegó a afirmar, que la socialización está basada en comportamientos que son aprendidos en proceso de la vida y al relacionarse con diferentes agentes sociales, en lo cual imitan sus acciones y conductas del individuo. Los niños con conocimientos sociales positivos son los que fueron educados en hogares sanos y en la escuela con buena enseñanza de normas para la convivencia de la vida diaria, pero si los niños se forman en hogares sumergidas a problemas crecerán con resentimiento socialmente y no tendrán habilidades positivas.

De igual manera expone León y Medina (2002) en lo cual desde su punto de vista define que es “la acción o ejecución de los comportamientos aprendidos durante

el transcurso de la vida y que ayudan en los conflictos o situaciones que el momento o exigencias sociales lo demandan” (p. 25). Con ello se comprende de las habilidades aprendidas se irán expresando en diferentes maneras de comportamientos que se aprenden al relacionarse e interactuar con otro individuo, es así que la vida provoca cambios cada día para actuar con habilidad ello dependerá de la misma persona ya sea positivamente o negativamente sus reacciones ante la vida.

Por otro lado, tenemos a Monjas (1992) en que define, “como el conjunto de capacidades o conductas que posee la persona para actuar interpersonalmente. No son hereditarios ya que se adquiere por aprendizaje” (p.28). Se dice, que la socialización es conjunto de habilidades que se aprenden como actitudes que se manifiestan en diferentes estímulos en contexto cultural del sujeto, que proviene de lazos interpersonales que establecen los individuos.

2.2.2.2. Algunas teorías de la socialización

Según Santiago (2005) expone, el individuo desde el momento que nace ya es un ser social, que está destinado a convivir con un mundo social, es por ello que los niños necesitan de otras personas que ayuden a adaptarse a ese contexto social. Se irán formando a la medida que van relacionándose con los demás, la socialización es un proceso continuo, a la vez la socialización es un proceso para el aprendizaje con las siguientes características:

Donde se adquiere el desarrollo de las conductas positivas y negativas del entorno que le rodea.

Donde se aprende a desarrollar las normas y valores que nacen de las conductas adquiridas.

Como también Vygotsky (1896-1935, citado en Teoría sociocultural, 2020) en lo cual dice, que los sujetos van desarrollando sus habilidades sociales según que van interactuando entre dos o más sujetos y a la vez va adquiriendo habilidades para enfrentarse a su estilo de vida.

Del mismo modo Bandura (1987) en su teoría del aprendizaje social, llega a mencionar que todas las personas por naturaleza son observadores, a la vez imitan todo lo que está en su medio social, de igual manera aprenden a desenvolverse con los demás, porque el ser humano tiene un estado mental que le favorece el aprendizaje o le dificulta para desarrollar alguna capacidad.

2.2.2.3. Algunos componentes de habilidades sociales

Según De acuerdo a Paula (2010 que fue citado en Ballena, 2010) donde menciona, las diferentes habilidades que tienen las personas se caracterizan por habilidad para actuar, habilidad para aprender y habilidad de emociones como afecto, con cual los niños se caracterizan para hacer lo que sienten y lo que piensan como sí.

Componentes sociales motores conductuales

También Ballena en (2010) llega a mencionar, que la habilidad conductual se aprende al experimentar diferentes combinaciones de experiencias interpersonales, con el modelo de comportamientos. Mayormente de estas conductas son las destrezas que se llegan a observar en los niños, que son acompañados de movimientos motoras sociales como no verbales de mirar fijamente, hacer gestos, sonreír a los demás, hacer contacto físico y tomar distancia, ser educado; los componentes verbales son acompañantes para estas destrezas que posee el niño, como hablar con tono de voz diferentes, decidir, preguntar las dudas, expresarse directamente con los demás.

Componentes sociales cognitivas

Como menciona Mischel citado en Ballena (2010) en lo cual sugiere que el desarrollo intelectual se da con la con la interacción de varias personas en el espacio esperado, esto se debe llamar como desarrollo en el niño que suma en la formación de su competencia intelectual y en su formación personal complementando sus expectativas, sus valores, estimulando y autorregulando sus emociones. Estas características se reflejan en la vida del niño cuando se enfrentan a momentos desagradables y situaciones, es donde tienen que crear patrones y conductas positivas para enfrentar tal estímulo.

Componentes afectivos y emocionales

Según Ballena (2010) menciona, que los componentes sociales siempre influyen en el desarrollo del ser humano, ya que es, de gran interés porque despierta el desarrollo de afecto y apego emocional en los niños. En la sociedad de hoy es importante estas competencias lo cual influye de forma asertiva en la formación social de los sujetos, en ello suma el desarrollo de empatía, de la socialización, de saber expresar las emociones, sentimientos y reconocer a los demás como es su interés social.

2.2.2.4. Importancia del desarrollo de habilidades sociales

Según Valles (2019) lo cual define, si se habla de la habilidad para comunicarse en la edad infantil es referido estrechamente a las normas, conductas y la forma de actuar que se aprenden cada día, y eso sirve para adaptarse a situaciones diferentes con los comportamientos correctas o adecuados que debe actuar en ese momento o circunstancia. Son junto de comportamientos que permiten a socializarse cuando se relacionan con varias personas; estas habilidades los niños adquieren a la medida que

se relacionan aprenden comunicarse, es una combinación de procesos de aprendizaje y desarrollo.

Por consiguiente, Muñoz (2011) es necesario el proceso de socialización en especial en primeras edades involucrar a la familia, en reuniones, juegos grupales, son quienes aportan en las primeras emociones de afecto y del papel socializador en la infancia. Por lo cual es importante el estudio y la práctica de la socialización desde pequeños durante la etapa de inicial, porque solo así se logra el bienestar exitoso en la formación de los estudiantes para que se integren en la sociedad positivamente y armoniosamente entre pares.

Según Ingles (2003) en estas edades de 3 a 6 años están en formación de proceso de descubrimiento social, como se le denomina etapa pre operacional en lo cual es una característica que les distingue por la forma de actuar, donde les gusta contemplar con bastante frecuencia, se vuelven más activos, más consientes sobre su forma de actuar, provocan sonrisas, elogios; de igual forma provocan rechazos, castigos y pérdida de emociones. Por ello es fundamental el apoyo emocional para que sean fuertes durante el enfrentamiento de la vida social de los niños.

2.2.2.5. Características de las habilidades sociales

Según Ampuero y Ventura (2019) en nivel infantil favorece diversas habilidades sociales, desarrollando el trabajo grupal en donde se desarrolle la autonomía y la autoestima. A través de los juegos veremos distintas formas de expresarse, hablar, interactuar con los niños y con los que se encuentran en ella. En tal sentido se caracteriza en distintas maneras, como:

Técnico-funcionales: aquellas habilidades relacionadas con el desempeño o actividad propiamente dichas de una determinada tarea.

Cognitivas: aquellas habilidades relacionadas con nuestra capacidad de pensar. Por ejemplo: la disposición de análisis y de síntesis, de conceptualizar de atender a la causa y efectos, de la toma de decisiones y más características.

Intrapersonales: aquellas habilidades o adjetivos íntimos relacionadas y personales de un individuo. Por ejemplo, el compromiso y el optimismo.

2.2.2.6. Dimensiones de habilidades sociales

Según Gil y LLinas (2020) cuando los niños crecen buscan la forma de relacionarse con todo aquello que la rodea, inician por el juego, por los amiguitos, por la familia, en la escuela; gracias a la existencia de la interacción social los niños empiezan a socializarse, a lo largo de su desarrollo social. “Los adultos son principales guías para su desarrollo y refuerzo de habilidades sociales en la infancia” (p.20).

Estas habilidades sociales se dividen en dos etapas en el desarrollo de los niños con estas características se reconoce el comportamiento social adecuado a la edad del niño.

a) Habilidades sociales básicas: Según Gil y LLinas (2020) son consideradas como aprendizajes directos por su experiencia de imitación, son denominados las características de: aprender a sonreír, aprender a reírse, a aprender a saludar, a aprenden a decir su nombre y también aprenden a decir disculpa, permiso; como también aprenden a jugar entre dos a más, se integra para jugar.

También alude, Santamaria (2016) es la primera experiencia social que atraviesan los niños junto a la familia, en lo cual se cargan de emociones, de afecto se identifica como miembro de la sociedad, elige a sus compañeros para el juego, tiene facilidades de palabras todo depende de la capacidad de la experiencia social que proporciona la sociedad.

De igual manera expone, Rovira (2020) durante la socialización básica tiene más relación con la familia del niño donde comienza a relacionarse, también generan otras relaciones con personas cercanas todo puede cambiar de acuerdo a su rol y contexto social donde se involucra. Son partes de complemento social como la familia, la institución de aprendizaje y los medios comunicadores. Pero lo más importantes es la relación que se da entre madre, padre e hijos en lo cual le permite seguridad para su experiencia social en la sociedad.

b) Habilidades sociales avanzadas: Según Gil y Llinas (2020) son características que se adquieren al relacionarse con otras personas es donde aprenden a cooperar, a pedir ayuda si necesita algo, empiezan a iniciar una conversación, expresan emociones, defienden a sus amigos, buscan soluciones a los conflictos ya sea en el juego o con los adultos son más educados.

De la misma expone, Santamaria (2016) es conocido como parte secundaria, donde el sujeto ya experimentado socialmente parte a nuevo de emociones y afecto hacia otras personas, descubren que hay otra sociedad afuera de la realidad familiar, como en la escuela, en el parque, en el mercado, es la evolución social que se experimentan a base del descubrimiento social.

También alude, Rovira (2020) es la parte socializadora por el cual el niño inicia a vivenciar conductas agentes, esta parte al iniciar la vida académica, donde la escuela brinda esta oportunidad al relacionarse de manera permanente con los amigos y la docente, demás el niño inicia a diferenciar la socialización de la familia con la escuela. Por otro lado, los medios de comunicación se involucran como ente social, por el cual aprenden a interiorizar comportamientos y conductas imitadoras.

2.3 Relación entre Juegos didácticos y habilidades sociales

Según Jara (2019) al realizar su tesis de: “La aplicación del juego didáctico como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 Tocache, San Martín, 2018. Perú”. Lo cual fue lograr la determinación de la medida de la aplicación de los juegos si como estrategia desarrolla las habilidades sociales de los niños. Así mismo utilizó un diseño pre experimental, teniendo como su muestra a 20 niños, lo hizo a través de la guía de observación. En sus resultados obtuvo en pre tes que el 23,61% de niños obtuvieron las habilidades sociales, luego de aplicar los juegos, posteriormente los resultados mejoraron con la obtención del 80,14% de niños que desarrollaron las habilidades sociales esperadas. En conclusión, mencionó el juego como estrategia desarrollo la mejora de habilidades sociales en los niños de primeras edades.

Según Gil y Llinas (2020) cuando los niños crecen buscan la forma de relacionarse con todo aquello que la rodea, inician por el juego, por los amiguitos, por la familia, en la escuela; gracias a la existencia de la interacción social los niños empiezan a socializarse, a lo largo de su desarrollo social. Los adultos son principales guías para su desarrollo y refuerzo de habilidades sociales en la infancia.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

Hi: El juego didáctico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Ho: El juego didáctico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

3.3.1. Hipótesis específicas:

Hi1: El nivel de habilidades sociales que presentan los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 está en bajo.

HO1: El nivel de habilidades sociales que presentan los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 no está en bajo.

Hi2: La aplicación del juego didáctico mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

HO2: La aplicación del juego didáctico no mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Hi3: El nivel de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 está en alto

HO3: El nivel de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución

educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 no está en alto.

Hi4: Hay diferencia significativa de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 en pre test y post test.

HO4: No hay diferencia significativa de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 en pre test y post test.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la de la investigación

4.1.1. Tipo de investigación

Hernández y Mendoza (2018) según las rutas de investigación es de tipo cuantitativo aquellos estudios que se basan a estudiar datos estadísticos con números que se puedan cuantificar, que busca dar respuesta a los estímulos concretos que fueron encontrados en el estudio, con ello responde a los objetivos.

Por lo tanto, este estudio se desarrolló con el tipo cuantitativo.

4.1.2. Nivel de la investigación

Hernández y Mendoza (2018) un estudio explicativo trata de determinar aquellas causas que se encuentran en los estudios realizados y cuál es su fenómeno, luego busca establecer esa causa entre los conceptos y hechos en su contexto, estableciendo el entendimiento entre el problema encontrado.

Por lo tanto, este estudio desarrolló con el nivel explicativo, donde se explicó los efectos de la variable dependiente.

4.1.3. Diseño de la investigación

Según Hernández y Mendoza (2018) el estudio pre experimental es donde se hace primeramente una pre prueba a un solo grupo antes de aplicar el tratamiento con ello poder ver el nivel de la variable independiente y luego posteriormente a ese mismo grupo se le aplica otra pos prueba.

Se trabajó con el estudio pre experimental porque se contó con un solo grupo de muestra.

Se representa así:

G: O₁ X O₂

Donde:

G = Muestra

O₁ = Aplicación del pre test

X = Aplicar el tratamiento

O₂ = Aplicación de post test

4.2 Población y muestra

4.2.1. Población

Según Zita y Lugo (2014) una población se refiere a la totalidad de las cosas, sujetos o elementos de lo que se hace la investigación, es llamado población por que abarca el total del fenómeno mencionado en la investigación.

Por lo tanto, en la población estuvo conformada por todos los estudiantes de inicial de 3, 4, y 5 años con una totalidad de 40 niños de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022?

Tabla 1

Distribución de población del estudio.

I.E	Edad	Cantidad
N° 469 Pumacahua,	3 años	20
Huamalíes	4 años	9
	5 años	11
Total		40

Fuente: Registro de nómina de matrícula, 2022.

4.2.2 Criterios de inclusión y exclusión

Inclusión: Se tendrá en cuenta solamente el aula de 3 años con los 20 niños matriculados lo cual asistente permanente a la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022, además cumplen con las características

solicitadas.

Exclusión: No se llegará a incluir a los niños de otras edades de 4 y 5 años y otras edades porque no tienen los requisitos que se necesita para la investigación.

4.2.3. Muestra

Según Zita y Lugo (2014) una muestra es una parte de la población que se le denomina como el subconjunto del total del elemento a investigar, con lo cual se representa en la muestra del investigador

La muestra de la investigación estuvo conformada por 20 niños del aula de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 469 Pumacahua - Huánuco- 2022.

Tabla 2

Distribución de la muestra del estudio.

institución educativa inicial	Edad	Varones	Mujeres	Cantidad
N° 469 Pumacahua				
Aula “Rojo”	3 años	10	10	20
Total				20

Fuente: Registro de nómina de matrícula, 2022.

4.2.4 Técnica de muestreo

En el estudio se contó con el muestreo no probabilístico por conveniencia. Como dice Hernández y Mendoza (2018) “se elige según la información que se desea estudiar el que investiga basándose en su propio criterio, en causas relacionadas con las características que hace la muestra” (p.207).

Para este trabajo se consideró el muestreo no probabilístico y por conveniencia, porque el investigador lo selecciona según la necesidad conveniente.

4.3 Definición y operacionalización de la variable e indicadores

4.3.1. Definición operacional

Variable independiente: Juego didáctico:

Aramburo (2018) la práctica de los juegos didácticos en los primeros años de vida favorece en el desarrollo de forma integral en todo aspecto, es considerado como un recurso para poder iniciar relaciones sociales con sus pares. Si el niño juega aprende más y asimila para su vida adulta.

Variable dependiente: Habilidades sociales

Gil y Llinas (2020) es forma de relacionarse con todo aquello que lo rodea, inician por el juego, por los amiguitos, y la familia; gracias a la interacción social los niños empiezan a socializarse. Los adultos son principales guías para su desarrollo y refuerzo de habilidades sociales en la infancia. Estas habilidades sociales se dividen en dos etapas en el desarrollo de los niños, con estas características se reconoce el comportamiento social adecuado a la edad del niño.

4.3.2. Operacionalización de la variable

Tabla 3

Matriz de operacionalización de la variable.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juego didáctico.	Aramburo (2018) la práctica de los juegos didácticos en los primeros años de vida favorece en el desarrollo de forma integral en todo aspecto, es considerado como un recurso para poder iniciar relaciones sociales con sus pares. Si el niño juega aprende más y asimila para su vida adulta.	Realizan actividades con la participación de la familia o más integrantes para el juego, su función principal será proporcionar entretenimiento y diversión en el papel social entre integrantes.	Integración Adaptación Igualdad Convivencia	Habla con los demás en el juego. Se integra con facilidad al juego. Agradece cuando es ayudado por un compañero. Se relaciona con todos.	Ordinal Nivel Bajo (1) Medio (2) Alto (3)
Habilidades sociales	Gil y Llinas (2020) es forma de relacionarse con todo aquello que lo rodea, inician por el juego, por los amiguitos, y la familia; gracias a la interacción social los niños empiezan a socializarse. Los adultos son principales guías para su desarrollo y refuerzo de habilidades sociales en la infancia. Estas habilidades sociales se dividen en dos etapas en el desarrollo de los niños, con estas características se reconoce el comportamiento social adecuado a la edad del niño.	Realizan conjunto de conductas sociales manifestando en situaciones cotidianas con las personas que conviven a diario, como conversan, saludan, opinan y más características.	Habilidades sociales Básicas Habilidades sociales avanzadas.	Presta atención a la persona que le está hablando. Utiliza la persuasión como una forma de comunicarse con otros. Expresa sus ideas dentro del grupo Comparte lo que tiene con los demás	

Fuente: Elaborado por el investigador.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Arias (2020) se considera a las técnicas como recursos que ayuda al investigador, donde el mismo quien investiga dispone la utilización de la técnica que más se acomode a su trabajo o necesita para llevar el cumplimiento de su instrumento quien le permite recoger información.

4.4.1. Técnica de recolección de datos

Se utilizó una técnica de carácter investigador que es la observación. Como expone Mata (2020), consiste en observar y/o analizar a personas, sucesos, hechos, casos, objetos, acciones u otras circunstancias, con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

Observación directa: Según Arias (2020) el investigador es participante en todo el proceso de recolección de información o datos para establecer relación con los sujetos del estudio. Estas informaciones se recogen mediante el instrumento que más se adapte al investigador.

4.4.2. Instrumento de recolección de datos

Según Arias (2020) los instrumentos sirven para recolectar los datos de un trabajo que se va estudiar, donde facilita para registrar adecuadamente los datos que se pueden observar que son representativas a la medición de la variable y del objetivo de la investigación.

Guía de observación: Arias (2020) en este instrumento que permite recoger datos en lo cual es utilizado mayormente en estudios con personas los conocimientos, actitudes niveles de aprendizaje; en animales u objetos en ello las preguntas se representan con más de 3 opciones distintas o enumeradas para poder responder.

En este estudio se enfocó en la utilización del instrumento de la guía de observación porque en ello se pudo colocar más de tres alternativas que permitieron recoger datos para conocer el nivel de habilidades sociales que presentan los niños. Se estructuró con 20 preguntas según las variables y con la escala de Likert considerando como 3 opciones de nivel Bajo (1) Medio (2) Alto (3), para procesar datos se le asignó los baremos.

Nivel	Bajo	Medio	Alto
Baremos	20-33	34-47	48-60

4.4.2.1. Validez del instrumento

Expone Contreras (2015) es para determinar si el instrumento que va medir un evento, de qué manera esta conceptualizado con las teorías y conceptos que tiene la investigación. El instrumento tendrá validez si los ítems tienen concordancia y son pertinentes a las acusas que se va medir.

La validación se realizó con la guía de observación que fue estructurado con tres opciones de respuesta como niveles: Bajo (1) Medio (2) Alto (3), considerando los 20 preguntas respecto a las habilidades sociales, el cual fue entregado a los expertos de manera física y vía virtual para su revisión correspondiente. En sí, los 3 expertos mencionaran sus opiniones dándole el puntaje o valor requerido.

Tabla 4

Validación de expertos.

Nombres	Titulado	Concordancia de puntaje
Lic. Arquñigo Padilla Jovito Faustino	Educación inicial	20
Mgtr. Chavez Aguilar Oscar Torres	Educación Primaria	20

Lic. Gliceria Rosas	Educación Inicial	20
Huamán		

Fuente: Anexos.

4.4.2.2. Confiabilidad

Según Contreras (2015) confiabilidad es donde se refleja si el instrumento es inherente a las necesidades del que se va investigar, se realiza con el fin de otorgarle la información correcta y necesaria con la exactitud para que pueda efectuar los hallazgos en sus resultados del análisis del estudio.

Se realizó con la prueba piloto con la misma cantidad de muestra para saber el grado de confiabilidad del instrumento.

Tabla 5

Datos del estadístico de confiabilidad.

Alfa de Cronbach	N de preguntas
0.972	20

Fuente. Programa de Excel.

4.5 Plan de análisis

Se aplicó el método estadístico descriptivo que se presentó en tablas y figuras, el resultado inferencial se hizo usando estadísticos no paramétricos de Wilcoxon para las hipótesis; para el procesamiento de análisis de datos recogidos de la muestra de estudio se hizo a través del programa de Excel y SPSS, luego se presentaron a través de tablas de frecuencia y figuras que fueron distribuidas por variable y según los objetivos planificadas. Se dio los resultados para dar respuesta a los objetivos, de igual manera se analizó en la discusión de resultados.

4.5.1. Procedimiento

- Primeramente, te tuvo que pedir permiso al director de la I.E. N° 469 Pumacahua Huamalíes, Huánuco. También a la docente encargada del aula de 3 años para realizar sesiones de juegos con los niños.
- Se acordó para poder aplicar el pre test mediante la observación a cada niño. Se inició 9:00 am llevando el instrumento de pre test con 20 preguntas. Durante una semana se hizo la aplicación del pre test mediante la observación, mientras los niños jugaban de diferentes maneras.
- Se inició a preparar la aplicación del juego de manera libre que los niños podían realizar. Se hizo mediante sesiones basado en juegos teniendo en cuenta la integración, la adaptación al contexto, la igualdad entre individuos y la convivencia entre participantes.
- La duración fue aproximadamente 2 meses. Se hizo los juegos que facilitan la socialización: Primer juego fue baso en funciones, jugamos a la ronda, jugamos a la tiendita, jugamos a la casita, a la carrera, juego de reglas, a las escondidas. Por último, se repitió los mismos juegos para completar las 12 sesiones basadas en juegos.
- Después de aplicar estos juegos se tuvo que llevar el instrumento denominado post test con las mismas 20 ítems para observar las habilidades de socialización de los niños. Así se culminó con la aplicación de los juegos.

4.6 Matriz de consistencia

Tabla 6

Matriz de consistencia.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Problema general: ¿De qué manera el juego didáctico influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022?</p> <p>Específicos: ¿Qué nivel de habilidades sociales presentan los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022?</p> <p>¿De qué manera el juego didáctico desarrolla las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022?</p> <p>¿El juego didáctico mejora las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022?</p> <p>¿Se mejora el nivel de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022?</p>	<p>Objetivo General: Determinar la influencia del juego didáctico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022, según pre test y post test.</p> <p>Específicos: Identificar a través de pre test el nivel de habilidades sociales que presentan los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022</p> <p>Aplicar el juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022</p> <p>Evaluar a través de post test el nivel de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.</p> <p>Comparar el nivel de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 en pre test y post test.</p>	<p>Hipótesis General: Hi: El juego didáctico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022. Ho: El juego didáctico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.</p> <p>.El nivel de habilidades sociales que presentan los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 está en bajo .El nivel de habilidades sociales que presentan los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 no está en bajo.</p> <p>.La aplicación del juego didáctico mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022. .La aplicación del juego didáctico no mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.</p> <p>.El nivel de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 está en alto. .El nivel de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 no está en alto.</p> <p>.Hay diferencia significativa de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 en pre test y post test. .No hay diferencia significativa de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 en pre test y post test.</p>	<p>Tipo: cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>G: $O_1 \quad X \quad O_2$</p> <p>Población: total de 40 niños de nivel inicial.</p> <p>Muestra: 20 niños del aula de 3 años.</p> <p>Muestreo: no probabilístico por conveniencia.</p> <p>Variable</p> <p>Independiente: Juego didáctico</p> <p>Variable dependiente: Habilidades sociales</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p> <p>Análisis de información: Prueba de Wilcoxon Principio ético: Libre participación y consentimiento informado.</p>

Fuente: Elaborado por el mismo investigador.

4.7 Principios éticos

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicó los siguientes principios de acuerdo a la universidad ULADECH (2021).

Protección de las personas: Se protegió sus datos personales y sus documentos; es así, en este estudio se cumplió con este principio porque los datos de los niños no se publicaron en ninguna parte para no afectar su integridad.

Beneficencia y no maleficencia: Se aseguró el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador fue responder al principio, porque no causó daño a nadie porque no hubo posibles efectos adversos y se maximizó los beneficios.

Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad: Durante el desarrollo del estudio no se involucró a las plantas y tampoco a los animales, por lo cual no se causó daño a nuestro medio ambiente que es la naturaleza.

Justicia: Se ejercitó un juicio razonable, ponderable y tomando todas las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no se hizo la práctica de acciones injustas. Se reconoció la participación de las personas con equidad y respetando sus derechos por igual.

Integridad científica: se evaluó y planificó para no causar daños grandes que afectan a las personas, al planeta que participaron en este estudio; en este estudio de igual forma se respeta los derechos de autores que se citaron en campo teórico. Los resultados se entregaron a los encargados de la I.E.

Consentimiento informado

El investigador debe tener en cuenta la exteriorización de la voluntad, informada, asequible, desacierta y pormenorizada, de acuerdo a ello los investigadores o autor de

los datos consienten el uso de la información para los propósitos específicos determinados en el proyecto.

Libre participación y derecho a estar informado:

En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

Luego de tabular los datos referentes a las variables: el juego didáctico y la socialización, se procede a realizar los resultados usando programa de Excel y SSP mostrando en tablas y figuras.

Objetivo 1: Identificar a través de pre test el nivel de habilidades sociales que presentan los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Tabla 7

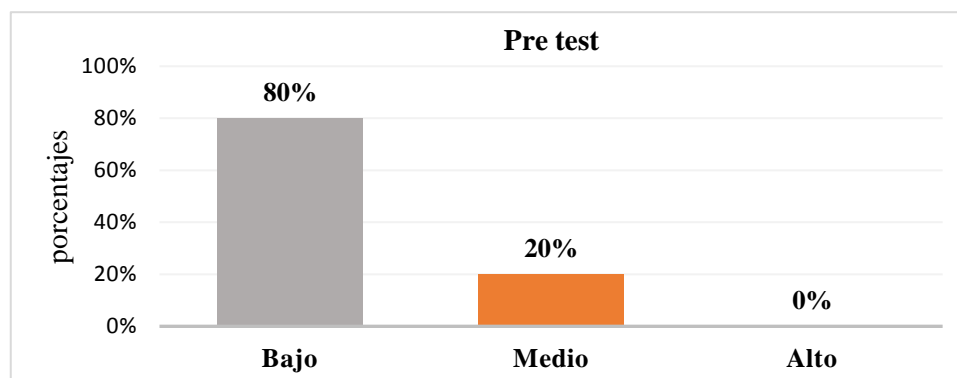
Nivel de habilidades sociales de los niños en pre test.

Nivel	Rangos	fi	%
Bajo	20-33	16	80%
Medio	34-47	4	20%
Alto	48-60	0	0%
Total		20	100%

Nota: Guía de observación aplicado a niños de 3 años, 2022.

Figura 1

Nivel de habilidades sociales de los niños en pre test.



Nota: Muestra datos obtenidos de la tabla 7.

De acuerdo a la tabla 7 y figura 1, se observan los resultados de habilidades sociales que presentan los niños según pre test, como se ve, en nivel bajo hay un 80% que corresponde a 16 niños, en el nivel medio hay un 20% que corresponde a 4 niños y en el nivel alto no hay ningún niño. Entonces, en pre test se evidencia que mayormente los niños se encuentran en el nivel bajo con el desarrollo de habilidades de socialización. Así mismo, se confirmó con el contraste de hipótesis que, dando como su nivel de significancia de 0,000 con ese dato se aceptó que: El nivel de habilidades sociales que presentan los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 está en bajo.

Objetivo 2: Aplicar el juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Tabla 8

Aplicación de juegos didácticos a través de sesiones de aprendizaje.

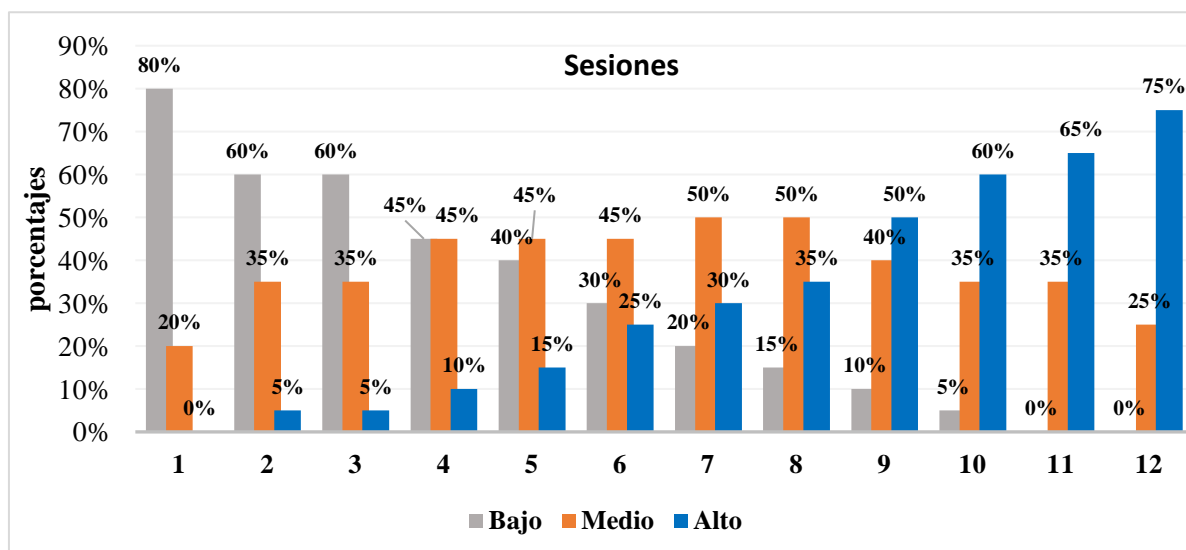
Nivel	Bajo		Medio		Alto		Total	Total
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Sesión 1	16	80%	4	20%	0	0%	20	100%
Sesión 2	12	60%	7	35%	1	5%	20	100%
Sesión 3	12	60%	7	35%	1	5%	20	100%
Sesión 4	9	45%	9	45%	2	10%	20	100%
Sesión 5	8	40%	9	45%	3	15%	20	100%
Sesión 6	6	30%	9	45%	5	25%	20	100%
Sesión 7	4	20%	10	50%	6	30%	20	100%
Sesión 8	3	15%	10	50%	7	35%	20	100%
Sesión 9	2	10%	8	40%	10	50%	20	100%
Sesión 10	1	5%	7	35%	12	60%	20	100%

Sesión 11	0	0%	7	35%	13	65%	20	100%
Sesión 12	0	0%	5	25%	15	75%	20	100%

Nota: Guía de observación aplicado a niños de 3 años, 2022.

Figura 2

Aplicación de juegos didácticos a través de sesiones de aprendizaje.



Nota: Muestra datos obtenidos de la tabla 6.

De acuerdo a la tabla 8 y figura 2, se ve los resultados de las doce sesiones de juegos didácticos aplicadas en niños de 3 años. En la sesión hay un 80% en nivel bajo que corresponde a 16 niños, en el nivel medio hay un 20% que corresponde a 4 niños y en el nivel alto no hay ningún niño. En la sesión dos hay un 60% con 12 niños, en el nivel medio hay 35% que corresponde a 7 niños y en el nivel alto hay 5% con 1 niño. En la sesión tres hay un 60% en nivel bajo que corresponde a 12 niños, en el nivel medio hay 35% con 7 niños y en el nivel alto hay 5% con 1 niño. En la sesión cuatro hay un 45% en nivel bajo que corresponde a 9 niños, en nivel medio también hay 45% con 9 niños y en el nivel alto hay 10% con 2 niños. En la sesión cinco hay un 45% en nivel medio con 9 niños, en el nivel bajo hay 40% con 8 niños y en el nivel alto un 15% con 3 niños. En la sesión seis hay un 45% en nivel medio que corresponde a 9 niños, en el nivel bajo el 30% con 6 niños y en el nivel alto un 25% con 5 niños. En la

sesión siete hay un 50% con 10 niños, en el nivel alto hay 30% que corresponde a 6 niños y en el nivel bajo un 20% que corresponde a 4 niños. En la sesión ocho hay un 50% que corresponde a 10 niños, en el nivel alto hay 35% que corresponde a 7 niños, y en el nivel bajo un 15% con 3 niños. En la sesión nueve hay un 50% que corresponde a 10 niños en nivel alto, en el nivel medio hay 40% que corresponde a 8 niños y en el nivel bajo hay 10% con 2 niños. En la sesión diez se evidencio hay 60% que corresponde a 12 niños en nivel alto, en el nivel medio hay 35% que corresponde a 7 niños y en el nivel bajo un 5% con 1 niño. En la sesión once hay 65% que corresponde a 13 niños en nivel alto, en el nivel medio hay 35% que corresponde a 7 niños y en el nivel bajo ningún niño. En la sesión doce se evidencio, en nivel alto a 75% que corresponde a 15 niños, en el nivel medio el 25% con 5 niños y en el nivel bajo a ningún niño. Entonces, en la medida que se aplicó los juegos didácticos los resultados de la sesión fueron cambiando, como en la sesión 12 se puede ver que la mayoría de los niños se ubican en nivel alto de su habilidad social. Así mismo, se confirmó con el contraste de hipótesis que, dando como su nivel de significancia de 0,000 con ese dato se aceptó que: La aplicación del juego didáctico mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Objetivo 3: Evaluar a través de post test el nivel de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Tabla 9

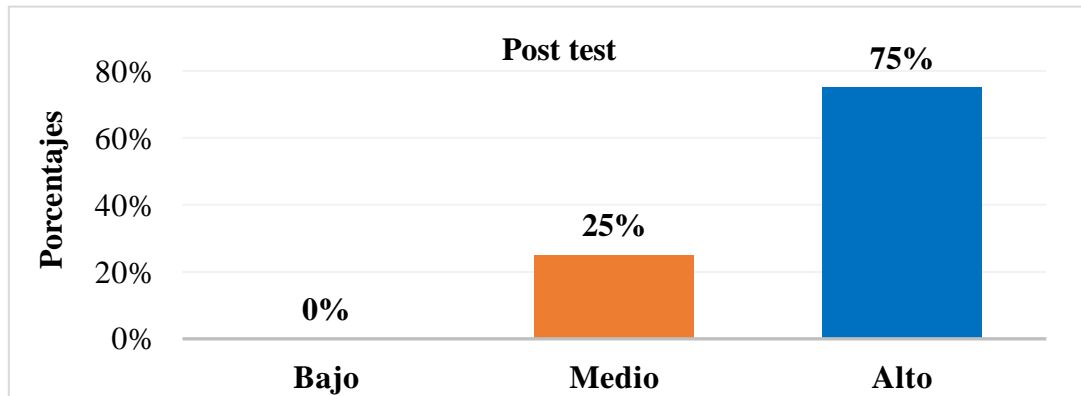
Evaluación el nivel de habilidades sociales a través de post test.

Nivel	Rangos	fi	%
Bajo	20-33	0	0%
Medio	34-47	5	25%
Alto	48-60	15	75%
Total		20	100%

Nota: Guía de observación aplicado a niños de 3 años, 2022.

Figura 3

Evaluación a través de post test la mejora de habilidades sociales.



Nota: Muestra datos obtenidos de la tabla 7.

En la tabla 9 y figura 3, se observan los resultados del nivel de habilidades sociales de niños de 3 años según post test. Es así, en nivel alto se ubicaron un 75% con 15 niños, en el nivel medio se hallaron un 25% que corresponde a 5 niños y en el nivel bajo no se ubicó a ningún niño. Entonces, en post test se evidencia que mayormente los niños se encuentran en el nivel alto con el desarrollo de las habilidades de socialización. Así mismo, se confirmó con el contraste de hipótesis que, dando como su nivel de significancia de 0,000 con ese dato se aceptó que: El nivel de

habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 está en alto.

Objetivo 4: Comparar el nivel de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 en pre test y post test.

Tabla 10

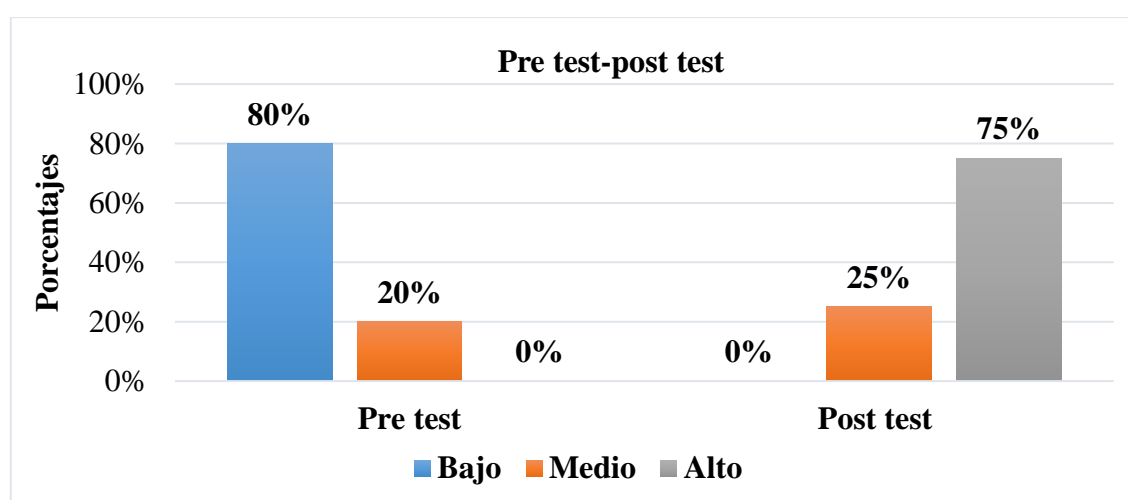
Comparación del nivel de habilidades sociales en pre test y post test.

Nivel	Pre test			Post test	
	Rangos	fi	%	fi	%
Bajo	20-33	16	80%	0	0%
Medio	34-47	4	20%	5	25%
Alto	48-60	0	0%	15	75%
Total		20	100%	20	100%

Nota: Guía de observación aplicado A niños de 3 años, 2022.

Figura 4

Comparación del nivel de habilidades sociales en pre test y post test.



Nota: Muestra datos obtenidos de la tabla 8.

En la tabla 9 y figura 4, se observan la comparación del nivel de habilidades sociales según pre test y según post test. Es así, en pre test se llegaron a ubicar en el nivel bajo con el 80% que corresponde a 16 niños, en el nivel medio están el 20% que corresponde a 4 niños y en el nivel alto no se observó a ningún niño. Referente a post test se ubicaron en nivel alto un 75% con 15 niños, en el nivel medio se hallaron un 25% que corresponde a 5 niños y en el nivel bajo no se ubicó a ningún niño. Por lo cual, en post test se evidencia que mayormente los niños se encuentran en el nivel alto con el desarrollo de las habilidades de socialización, esto se ve después de la realización de los juegos didácticos a través de doce actividades de aprendizaje. Así mismo, se confirmó con el contraste de hipótesis que, dando como su nivel de significancia de 0,000 con ese dato se aceptó que: Hay diferencia significativa de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalés, Huánuco, 2022 en pre test y post test.

Objetivo 5: Determinar la influencia del juego didáctico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalés, Huánuco, 2022, según pre test y post test.

Tabla 11

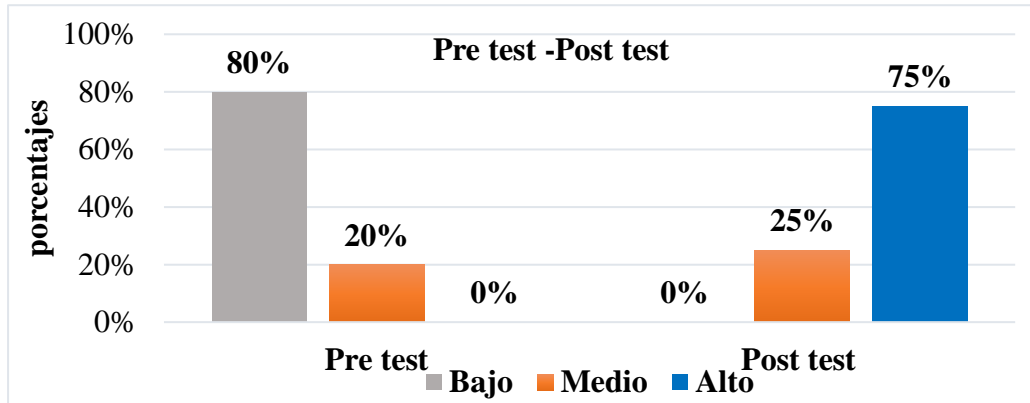
Resultados del desarrollo de habilidades sociales en pre test y post test.

Nivel	Pre test			Post test	
	Rangos	fi	%	fi	%
Bajo	20-33	16	80%	0	0%
Medio	34-47	4	20%	5	25%
Alto	48-60	0	0%	15	75%
Total		20	100%	20	100%

Nota: Guía de observación aplicado a niños de 3 años, 2022.

Figura 5

Resultados del desarrollo de habilidades sociales en pre test y post test.



Nota: Muestra datos obtenidos de la tabla 10.

En la tabla 10 y figura 4, se observan los resultados del desarrollo de habilidades sociales tanto como en primer test y en el segundo test. Es así, que en pre test se llegaron a ubicar en el nivel bajo con el 80% que corresponde a 16 niños, en el nivel medio están el 20% que corresponde a 4 niños y en el nivel alto se observan a ningún niño. En post test se ubicaron en nivel alto a 75% con 15 niños, en el nivel medio se hallaron el 25% que corresponde a 5 niños y en el nivel bajo no se ubicó a ningún niño. Por lo cual, en post test se evidencia que mayormente los niños se encuentran en el nivel alto con el desarrollo de las habilidades de socialización, estos resultados muestran que las habilidades de los niños mejoraron con los juegos didácticos. Así mismo, se confirmó con el contraste de hipótesis que, dando como su nivel de significancia de 0,000 con ese dato se aceptó que: El juego didáctico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

5.1.2 Resultados inferenciales

Elegir la prueba de normalidad

Se plantea para tomar una decisión.

Sí en el resultado da la significancia de p con > 0.05 los datos serán normales y paramétricas.

Sí en el resultado da la significancia de p con < 0.05 los datos no serán normales y a la vez son no paramétricas.

Tabla 12

Desarrollo de la prueba de normalidad.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	,226	20	,008	,776	20	,000
Post test	,157	20	,200*	,936	20	,198

*. Este es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Programa estadístico SPSS v. 24.

Para dar conclusión a la prueba se tomó en consideración al estadístico “Shapiro Wilk” porque se consideró solamente a 20 niños como la muestra, por lo que es menor a 30, por ello se elige al estadístico ya mencionada. De tal forma se llega a mostrar en la tabla los resultados en lo cual dando las diferentes significancias, en uno se ve mayor a 0,05 y el otro se ve menor a 0,05, es así que se define como datos no paramétricos. En conclusión se llegó a definir el uso del estadístico de “Wilcoxon” siendo el no paramétrico para llegar a resolver las hipótesis.

Hipótesis general

Alternativa: H_1 : El juego didáctico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Nula: H_0 : El juego didáctico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Se tuvo en cuenta el nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ para tomar las decisiones, es decir, si su nivel de significancia sea menor a 0.05, se llega a aceptar la hipótesis alternativa.

Tabla 13

Prueba de Wilcoxon sobre hipótesis general.

Estadísticos de contraste ^a	
	Post test – pre test
Z	-3,922 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	0,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Fuente: Programa estadístico SPSS v. 24.

Como se evidencia en la tabla del contraste el nivel de significancia es de 0,000 en lo cual el dato arrojado es menor a 0,05. Entonces, se hace la aceptación de la hipótesis planteada en la alternativa que dice: **H_1 :** El juego didáctico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Hipótesis específicas 1

Alternativa: H_{i1} : El nivel de habilidades sociales que presentan los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 está en bajo.

Nula: H_{o1} : El juego didáctico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Se tendrá en cuenta el nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ para tomar las decisiones, cuando su nivel de significancia sea menor a 0.05, se llega a aceptar a la hipótesis alterna o se rechaza.

Tabla 14

Prueba de Wilcoxon sobre hipótesis específica 1.

Estadísticos de contraste ^a	
	Habilidades sociales - Habilidades sociales
Z	-3,924 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	0,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos positivos.

Fuente: Programa estadístico SPSS v. 24.

Como se evidencia en la tabla del contraste el nivel de significancia es de 0,000 en lo cual el dato arrojado es menor a 0,05. Entonces, se hace la aceptación de la hipótesis planteada como alterna que dice: El nivel de habilidades sociales que presentan los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 está en bajo.

Hipótesis específicas 2

Alternativa: H_{i2} : La aplicación del juego didáctico mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022

Nula: H_{o2} : La aplicación del juego didáctico no mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Se tendrá en cuenta el nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ para tomar las decisiones, cuando su nivel de significancia sea menor a 0,05, se llega a aceptar a la hipótesis alterna o se rechaza.

Tabla 15

Prueba de Wilcoxon sobre hipótesis específica 2.

Estadísticos de contraste ^a	
	Sesión12 - Sesión1
Z	-3,704 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	0,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Fuente: Programa estadístico SPSS v. 24.

Como se evidencia en la tabla del contraste el nivel de significancia es de 0,000 en lo cual el dato arrojado es menor a 0,05. Entonces, se hace la aceptación de la hipótesis planteada como alterna que dice: **H_{i2} :** La aplicación del juego didáctico mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Hipótesis específicas 3

Alternativa: H_{i3} : El nivel de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 está en alto.

Nula: H_{o3} : El nivel de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 está en alto.

Se tendrá en cuenta el nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ para tomar las decisiones, cuando su nivel de significancia sea menor a 0.05, se llega a aceptar a la hipótesis alterna o se rechaza.

Tabla 16

Prueba de Wilcoxon sobre hipótesis específica 3.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post - Pre
Z	-3,922 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Programa estadístico SPSS v. 24.

Como se evidencia en la tabla del contraste el nivel de significancia es de 0,000 en lo cual el dato arrojado es menor a 0,05. Entonces, se hace la aceptación de la hipótesis planteada como alterna que dice: **H_{i3} :** El nivel de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 está en alto.

Hipótesis específicas 4

Alternativa: H_{i4} : Hay diferencia significativa de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 en pre test y post test.

Nula: H_{o4} : No hay diferencia significativa de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 en pre test y post test. Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 en pre test y post test.

Se tendrá en cuenta el nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ para tomar las decisiones, cuando su nivel de significancia sea menor a 0,05, se llega a aceptar a la hipótesis alterna o se rechaza.

Tabla 17

Prueba de Wilcoxon sobre hipótesis específica 4.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post test – Pre test
Z	-3,922 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Programa estadístico SPSS v. 24.

Como se evidencia en la tabla del contraste el nivel de significancia es de 0,000 en lo cual el dato arrojado es menor a 0,05. Entonces, se hace la aceptación de la hipótesis planteada como alterna que dice: **H_{i4} :** Hay diferencia significativa de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022 en pre test y post test.

5.2 Análisis de resultados

Respecto a la determinación del desarrollo de las habilidades sociales, en pre test se mostró en el nivel alto a ningún niño y en nivel bajo a 80% (16) niños, pero según post test en nivel alto hubo el 75% (15) niños y en nivel bajo ningún niño. Se ve diferencia máxima en el desarrollo de habilidades sociales al aplicar el juego como estrategia. El resultado discrepa con trabajo de León (2018) quien realizó un trabajo basado en juegos para lograr mejorar la socialización de niños de 5 años. Trabajando con 20 en su muestra. Se compara con sus resultados donde encontró según el pre test en una categoría malo a 45% y en la categoría bueno un 23%, después de aplicar su programa de juegos hubo un cambio positivo como en su resultado de post test dando un 80% en categoría buena y en la categoría mala solo un 20%. Se puede decir, cuyos datos arrojados en ambos trabajos coinciden de manera eficaz y positiva sobre el avance del desarrollo social, este logro se pudo dar porque ambos trabajos aplicaron el juego como una estrategia para desarrollar una socialización en los niños. Al respecto dice Valles (2019), cuando se alude sobre el desarrollo de habilidades sociales, en los niños se refiere a las normas, conductas y la forma de actuar que se aprenden a través del juego, de la integración entre dos o más, y eso sirven para adaptarse a situaciones diferentes con los comportamientos correctas o adecuados que debe actuar en ese momento o circunstancia. Son junto de comportamientos que permiten a socializarse cuando se relacionan con varias personas; estas habilidades los niños adquieren a la medida que se relacionan aprenden comunicarse, es una combinación en el aspecto de aprendizaje y desarrollo.

Respecto a la identificación del desarrollo de las habilidades sociales se obtuvo través del pre test en el nivel bajo a 80% (16) niños, en cambio en el nivel medio a

20% (4) niños y en nivel alto no hubo ningún niño, Se ve que en pre test la mayoría de los niños estuvieron en nivel bajo. Este resultado es similar al estudio Laura y Arenas (2018) realizó tesis titulada: “Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto La Punta, Mollendo, Arequipa – 2017”, trabajó también con 20 niños. Se compara con sus resultados donde al llegar a aplicar su pre test encontró un 64% que presentaron en nivel bajo de socialización, después en su post test en un 100% se encontraron en nivel alto. Se concluye que en ambos estudios se ve los resultados sobre pre test en nivel bajo con mayoría de estudiantes, esta concordancia se da porque los niños de estas edades aun no tienen nociones de interacción. Al respecto menciona Muñoz (2011) es necesario el proceso de socialización en especial en primeras edades involucrar a la familia, en reuniones, juegos grupales, son quienes aportan en las primeras emociones de afecto y del papel socializador en la infancia. Por lo cual es importante el estudio y la práctica de la socialización desde pequeños durante la etapa de inicial, porque solo así se logra el bienestar exitoso en la formación de los estudiantes para que se integren en la sociedad positivamente y armoniosamente entre pares.

Se obtuvo los resultados de la aplicación didácticos para el desarrollo de las habilidades sociales con las 12 sesiones, aquí se consideró lo más relevante del resultado de las sesiones, en sesión 1 la gran mayoría estuvo en 80% (16) de nivel bajo, en nivel medio estuvieron con 20% (4) y como nivel alto no hubo ningún niño; en cambio en la sesión 12 hubo cambio satisfactorio, donde el 75% (15) estuvieron en nivel Alto, sobre el nivel medio un 25% (5) y en nivel bajo no hubo ningún niño. Se discrepa con Jara (2019) porque realizó un trabajo sobre: “La aplicación del juego

como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo” en Tocache el 2018. En lo cual trabajó con 20 niños. Llegando a sus resultados obtuvo en pre test que un 23,61% de niños obtuvieron en un nivel bajo las habilidades sociales, luego aplicó unos 15 sesiones relacionada a los juegos, posteriormente en los resultados de post test obtuvieron el 80,14% de niños en nivel alto que desarrollaron las habilidades sociales. Como se observa en estos estudios se comparan porque desarrollaron sesiones de aprendizaje la mayor cantidad para tener buenos resultados. Por lo que se concluye, que los juegos como estrategia desarrolla la mejora de habilidades sociales en los niños de primeras edades. Se define según Aramburo (2018) la práctica de los juegos en los primeros años de vida favorece en el desarrollo de forma integral en todo aspecto del desarrollo del niño, es considerado como un recurso para poder iniciar relaciones sociales con sus pares. Si el niño juega aprende más y asimila para su vida adulta.

Se obtuvo los resultados de la mejora de las habilidades sociales a través del post test donde el 75% (15) niños estuvieron en nivel alto, en cambio el nivel medio sólo un 25% (5) niños, y en nivel bajo a ningún niño. Se compara con Ochoa (2019) con su trabajo de los juegos cooperativos en el desarrollo de socialización, para lo cual contó con 18 estudiantes en su muestra. Llegando a su resultado mencionó que respecto a su pre test hubo una cantidad de 18% con habilidad de socialización en bajo, después de ejecutar los juegos realizó un post test en ello hubo un aumento de 71% que incrementaron sus habilidades para llegar a socializarse. Los estudios coinciden porque sus resultados son parecidos, respecto a la aplicación del post test, entonces este logro es evidente en la mejora del desarrollo de socialización en las

primeras edades a través del juego. Lo cual menciona Gil y Llinas (2020) cuando los niños crecen buscan la forma de relacionarse con todo aquello que la rodea, inician por el juego, por los amiguitos, por la familia, en la escuela; gracias a la existencia de la interacción social los niños empiezan a socializarse a lo largo de su desarrollo social.

Se obtuvo los resultados de la comparación entre pre test y post test de las habilidades sociales, lo cual se resaltó en pre test con 80% con el nivel bajo haciendo de (16) niños, y en pos test un 75% de (15) niños estuvieron en el nivel alto. Los resultados llegan a concordar con Figueredo (2018) quien se enfocó en realizar un trabajo sobre juegos didácticos para el desarrollo de socialización. En su resultado respect a la comparación que hizo, encontró en pre test un 28, 35% de los niños y niñas obtuvieron un desarrollo social bajo, y en post test encontró cambio relevante de 69, 82% de los niños que obtuvieron un desarrollo de socialización alto. Los estudios coinciden porque sus resultados son parecidos, respecto a la comparación de su pre test y el post test, entonces este logro es evidente en la mejora del desarrollo de socialización en las primeras edades a través del juego. Al respecto menciona Aramburo (2018) “el juego permite convivir entre pares, conocer más personas, aprenden a respetar sus normas, incentiva la comunicación, cooperan; en ello favorece todos los procesos de socialización” (p.52).

VI. CONCLUSIONES

Al llegar a determinar la influencia del juego didáctico en el desarrollo de las habilidades sociales se encontró en pre test con mayor porcentaje en nivel bajo, y en pos test se encontró con mayor porcentaje en nivel alto. Además, con la contrastación de hipótesis dando la significancia de “Wilcoxon” aceptable. Lo cual indica que a través de los juegos los niños se integran con facilidad, se relacionan con los demás, hablan sin miedo y ayudan a sus compañeros.

Al identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales se encontró en pres test que la mayoría de los niños se ubicaron en nivel bajo. Lo cual indica que los niños no practicaban sus habilidades de conversar, de saludar, de relacionarse con otros y no tienen la facilidad de integrarse.

Al aplicar los juegos didácticos para desarrollar las habilidades sociales se logró obtener cambios relevantes en cada resultado de sesiones de aprendizaje, lo cual indicó que con la aplicación de juegos se llega a mejorar de manera progresiva en los niños sus habilidades sociales. Porque saben comunicarse, se saludan, dicen lo que piensan y se relacionan con sus pares.

Al evaluar el desarrollo de habilidades sociales se encontró en post test que la mayoría de los niños se ubicaron en el nivel alto. Lo cual indica que a través de los juegos didácticos lograron ser más empáticos, ayudan a sus compañeros, se integran con facilidad y dicen lo que sienten al expresarse.

Al llegar a comparar el nivel de las habilidades sociales de los niños se encontró en pre test con mayor porcentaje en nivel bajo, y en pos test se encontró con mayor porcentaje en nivel alto. Lo cual indica que los niños a través del juego son más participativos, agradecen, saben saludar, hablan sin miedo y expresa sus ideas.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Los docentes, que incentiven los juegos didácticos en todo momento para que ayuden a los niños en su aprendizaje integrado, porque a través del juego se relacionan, comunican sus emociones, comparten sus valores y más que todo se socializan, porque los juegos contribuyen en su desarrollo social.

Los acompañantes, deben estar en permanente observación hacia los niños para ver que dificultades presentan, si están desarrollando su formación integrada, si no es así, al contrario, se debe buscar reforzar con alguna estrategia del juego didáctico alguna dificultad de socialización.

Los padres de familia, deben jugar con los niños y dedicar su tiempo para jugar con ellos, porque los niños necesitan la ayuda de la familia para desarrollar sus habilidades sociales de manera positiva.

La universidad debe capacitar a los docentes de investigación para que tengan paciencia y concuerdan respecto a la metodología de enseñanza que brindan hacia los futuros investigadores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, L. (2017). Beneficios que aportan los juegos de reglas a los niños. *Centro de desarrollo cognitivo ISO 9001* <https://www.redcenit.com/beneficios-juegos-de-reglas>
- Ampuero, G., y Venturo, R. (2019). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural*. Ministerio de educación. Qhapaqñan.
- Aramburu, F. (2018). Las dimensiones del juego en la infancia. *El juego. Debates y aportes desde la didáctica*. Ediciones novedades educativas. Buenos Aires, Argentina.
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Primera edición digital, Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2021-00068- ISBN: 978-612-48444-0-9 Libro electrónico. www.cienciaysociedad.org
- Arroyave, C. (2016). *Desarrollo de las habilidades sociales a través de la convivencia escolar y la solución de conflictos en niños de 4 años*. Tesis de maestría. Repositorio: Universidad Católica de Manizales, Colombia.
- Álvarez, R. (2017). *Taller “Pequiclown” y habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEE “Sagrado Corazón de Jesús” N°465-Huancayo*. Tesis para optar título profesional. Repositorio Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y acción: Fundamentos sociales*. Barcelona: Martínez Roca.
- Ballena, A. (2010). *Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la RED N° 4 del distrito Callao*. Lima-Perú: Universidad San ignacio de Loyola.

- Barandita, S. y Tovar, D. (2016). Los juegos tradicionales, una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento lógico. Universidad de la Costa.
- Campos, P. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para desarrollar una situación de interacción social en niños de primera infancia bolivianas*. Tesis optar al grado de doctor Universidad Complutense de Madrid.
- García, M. y LLull, M. (2009). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Contreras, M. (2015). *Validez de los instrumentos (ejemplos). Técnicas*. Educapuntos <https://educapuntos.blogspot.com/2015/03/validez-y-confiabilidad-ejemplos.html>
- Figueredo, F. (2018). *Aplicación del juego didáctico para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la institución Educativa De Inicial N° 33241 de San Pedro De Macha, Huánuco, 2018*. (Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote). <https://hdl.handle.net/20.500.13032/21016>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2017). *Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Sección de Educación, División de Programas 3 United Nations Plaza New York, NY 10017
- Fundación Lego (2018). *La importancia de jugar en familia*. Robotix. <https://www.robotix.es/blog/importancia-jugar-familia/>
- Gallardo, R. (2018). *Teorías del juego relacionado a la infancia*. Madrid: Ediciones Morata.

- García, R. (2020). Juegos del mundo: los más populares. Juego en niños. *Artículo Rincón de la calma*. <https://www.libre/articulo/juegos-tradicionales-del-mundo-los-mas-populares>.
- García, A. y Llull (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editorial San Marcos.
- García, M. y LLull, M. (2009). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A.
- Guevara, A. (2017). *Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 03, 04 y 05 años de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto, 2016. Cajamarca, Perú*. (Tesis de maestría en ciencias mención: gestión de la educación). Repositorio: Universidad Nacional De Cajamarca.
- Gil, S. y Llinas, A. (2020). *Habilidades sociales: Grandes herramientas para pequeños guerreros*. Editorial. Flamboyante 978-54-17742-774
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. Editorial Mexicana. ISBN: 978-1-4562-60-5
- Huertas, M. (2017) *Habilidades sociales y hábitos de estudio en estudiantes de 5° año de secundaria de una institución educativa pública de Chosica – Lima*. Tesis para optar el Grado de Maestría en Psicología de la Universidad Peruana Unión.
- Inglés, C. (2003). *Enseñanza de las habilidades interpersonales para adolescentes*. Madrid:
- Jara, F. (2019). *La aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 280 De Montecristo, Tocache, San Martín,*

2018. (Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial)
Repositorio UADECH. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13612>
- Kelly, J. (2000). *Entrenamiento de las habilidades sociales. Guía práctica para intervenciones*. (7ma ed.). Bilbao, España: Desclée de Brouwer.
- Laura, C., y Arenas, L. (2018). *Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años*. (Tesis para obtener el grado académico de bachiller).
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6402/EDClaarcy2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- León, S. (2018). *El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesús Sabiduría, Castillo Grande, 2018*. Tesis para optar licenciado en educación inicial. Repositorio Universidad de Huánuco.
- León, J., y Medida, I. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- León, S. (2018). *El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesús Sabiduría, Castillo Grande, 2018*. Tesis para optar licenciado en educación inicial. Repositorio Universidad de Huánuco.
- Lozano, L. (2021). *Estrategia didáctica para estimular el esquema corporal y lateralidad, a partir de algunos juegos tradicionales en los niños del curso 301 de la IED Nueva Constitución” Bogota*. Universidad Libre de Colombia Facultad Ciencias de la Educación Proyecto de grado Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19392/Tesis.pdf?sequence=1>

- Matson, J. (2009). *Social Behavior and Skills in Children*. Louisiana: Springer
- Ministerio de Educación (2016). *Programa curricular de Educación Inicial, Educación básica regular*. Primera edición: marzo 2017.
- Ministerio de Educación (2009). *Currículo nacional Educación básica regular*. Primera edición.
- Monjas, I. (1992). *Programa de enseñanza de Interacción social*. Madrid: CEPE.
- Moreno, J. (2016). *Juegos y características en la infancia*. Colombia: Fondo Medellín, Editorial Universidad EAFIT.
- Montalvan, J. (2018). *Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular "Jardín Real" Urb. Bancaria Piura, 2015*. Perú. (Tesis para optar el título de licenciado en educación). Repositorio: Universidad Nacional de Piura Facultad de Ciencias Sociales Y Educación.
- Muñoz, R. (2011). *La importancia de jugar*. <http://mamikanguro.com/blog/esto-no-es-juego-la-importancia-de-jugar-connuestroshijos/>
- Narváez, E. (2021). *Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe*. © UNICEF/UNI264595/Meddeb
- Ochoa, L. (2019). *Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fortalecer la socialización de los niños de 4 a 5 años de edad de la escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo, de la ciudad de Loja, período académico 2018-2019*". (tesis de: Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia).

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/22286/1/Kelin%20Ochoa.pdf>

- Paredes, M. (2021). *La aplicación del juego didáctico para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 008 Gabriel Aguilar Nalvarte, San Francisco de Cayran, Huanuco-2021*. (Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial). <https://hdl.handle.net/20.500.13032/22988Colecciones>
- Prior, O. (2020). La importancia de los juegos educativos y didácticos infantiles. Empoderamiento de la mujer en África. <https://www.afrikable.org/la-importancia-de-los-juegos-educativos-y-didacticos-infantiles>
- Pérez, C. (2020). Juegos infantiles: cómo jugar a la rayuela: reglas básicas y variaciones. *Artículo ser padres* <https://www.serpadres.es/3-6-anos/ocio-infantil/articulo/como-jugar-a-la-rayuela-reglas-basicas>.
- Reira, K. (2021). *El juego didáctico en el desarrollo del esquema corporal de los niños del subnivel ii, de la unidad educativa quislag, de la comunidad Quislag, Parroquia Tixán, Provincia de Chimborazo, Período Octubre 2020 – Marzo 2021*”, Proyecto de grado Licenciatura en Educación carrera de educación parvularia e inicial. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7791/1/unach-ec-fceht-e.parv-2021-000011.pdf>
- Riquero, R. (2017). *Juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de educación inicial-Huánuco*. Tesis para optar título profesional. Repositorio Universidad privada de Huánuco.

- Rovira, I. (2020). Socialización primaria y secundaria: sus agentes y efectos. *Psicología y mente*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/socializacion-primaria-secundaria>.
- Santamaria, S. (2016). La socialización y su concepto. *Monografía*. <https://www.monografias.com/trabajos12/social/social.shtml>
- Santiago, Y. (2005). Capítulo XXIV Socialización y aprendizaje social. [Artículo: *Psicología Social, Cultura y Educación*]
- Teoría sociocultural (2020). En: *Significados.com*. Disponible en: <https://www.significados.com/teoria-sociocultural-Consultado: 2 de diciembre de 2020, 09:03 am>.
- UNICEF (2021). *Crecer y aprender a través del juego Cuatro claves de la implementación del Cuidado para el Desarrollo Infantil en Latinoamérica y el Caribe*. UNICEF/UN0477713/Serra <https://www.unicef.org/lac/historias/crecer-y-aprender-trav%C3%A9s-del-juego>
- Valles, E. (2019). Cómo trabajar las habilidades sociales en niños. *Artículo: Educación infantil*. <https://elisabetvalls.com/como-trabajar-las-habilidades-sociales-en-ninos/>
- Vygotsky, L. (1999). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo Veintiuno.
- Vygotsky, L. (1998) *Bosquejo de una teoría biológica del juego infantil*. Editorial Calpe, Madrid, España.
- Vygotsky, L. (1989). *¿Jugamos?: El juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea.

Zita, A. y Lugo, Z. (2014). Diferenciación Población y muestra. Diferenciador. *La Universidad Católica Santa Rosa*. <https://www.diferenciador.com/poblacion-y-muestra>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento



Guía de observación

Institución Educativa Inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022

Código de estudiante:

Guía de observación para el niño

Las preguntas se aplica con la finalidad de conocer el nivel de socialización de los niños y niñas de 3 años, en lo cual se marcará según las acciones que realizan con las alternativas de respuesta, como:

Bajo (1) Medio (2) Alto (3)

Niño.....

N°		Ítems	Niveles			
			1	2	3	
		Socialización básica				
1	Habilidades sociales	Jugando se integran entre dos o más.				
2		Busca un lugar adecuado para jugar.				
3		Conversa para ponerse de acuerdo en el juego.				
4		Pregunta sobre el juego que quiere realizar.				
5		Pide el material que le gusta para jugar.				
6		Participa durante el juego.				
7		Opina con los demás durante el juego.				
8		Habla en voz alta al imitar en el juego.				
8		Busca a alguien que le acompañe a jugar.				
10		Saluda a los demás para iniciar el juego				
			Socialización avanzada			
11		Habla sin miedo con los demás.				
12		Agradece cuando es ayudado por alguien.				
13		Presta atención a la persona que le está hablando.				
14		Utiliza la persuasión para conversar con los demás.				
15		Expresa sus ideas dentro del grupo del juego.				
16		Comparte lo que tiene con los demás.				
17		Soluciona los conflictos con los demás durante el juego.				
18		Acepta órdenes de los demás durante el juego.				
19		Se integra facilidad para iniciar una actividad o para jugar.				
20	Demuestra lo que siente por su familia					

Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTÉ**

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno (5puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia. Título del Proyecto: El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento a través de informes y resultados. A los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR R	MEJORAR O REEMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los Ítems	5		
Contenido	5		
Congruencia de Ítems	5		
Pertinencia	5		
TOTAL	20		

Huamalíes, 20 de agosto 2022

Evaluado por: Docente
 Nombre y Apellido: Licenciado.
 Jovito Faustino Arquínigo Padilla
 Titulado en: En educación primaria.
 Firma del experto:






UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHICLAYO

FICHA DE EVALUACION JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno (5 puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia. Título del Proyecto: El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento a través de informes y resultados. A los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los Ítems	5		
Contenido	5		
Congruencia de Ítems	5		
Pertinencia	5		
TOTAL	20		

Huamalíes, 20 de agosto 2022

Evaluado por: Licenciada Glicería Rosas Huamán
Con licenciatura en educación inicial.
Titulada/o en: 2020
Firma del experto:

FICHA DE EVALUACION JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno (5 puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia. Título del Proyecto: El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huámalies, Huánuco, 2022

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento a través de informes y resultados. A los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los ítems	5		
Contenido	5		
Congruencia de ítems	5		
Pertinencia	5		
TOTAL	20		

Huámalies, 20 de agosto 2022

Evaluado por: Director

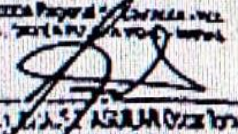
Nombre y Apellido: Mgtr. Chavez Aguilar Oscar Torres

Titulada/o en: 2001

Firma del experto:

Mgtr. Chavez Aguilar Oscar Torres



Dirección Regional - Huánuco
 C.A. Huámalies

OSCAR AGUILAR OSCAR TORRES
DIRECTOR
 DNI: 31865555

Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos

Carta de presentación



Huamalés 9 de agosto de 2022.

CARTA N° 01- 2019-01 -D-EPE-ULADECH CATÓLICA

Señor:

Director. Docente de la Institución Educativa I.E.I. N° 469 Pumacahua, Huamalés.

Presente.

Asunto: Permiso para aplicación de Instrumento

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole mi cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que como estudiante de la carrera de Educación Inicial me encuentro realizando la investigación, titulada: **El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalés, Huánuco, 2022.**

El objetivo es: **Determinar la influencia del juego didáctico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalés, Huánuco, 2022, según pre test y post test.**

Por lo expuesto solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso para aplicar el instrumento a estudiantes de 5 años de la dicha institución.

Los resultados de la investigación realizada podrán ser publicados y/o presentados en eventos científicos.

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de mi formación profesional, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

**Estudiante investigador:
Norfila Rojas Oilvas
Código: 4807171031**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Norfila Rojas Oilvas', written over a horizontal line.

Constancia del director



PERÚ

Ministerio de
Educación

Dirección Regional de
Educación de Huánuco

UGEL 305
HUAMALIES

I.E.I N° 469
PUMACAHUA

"Año de fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONSTANCIA

El Director de la Institución Educativa Inicial N° 469 del distrito de Pumacahua, provincia de Huamalíes del departamento de Huánuco, que al final suscribe;

HACE CONSTATAR:

Que, la señora NORFILA ROJAS OLIVAS, estudiante de la Carrera Profesional de Educación Inicial de La Universidad La Católica Los Ángeles de Chimbote (ULADECH), ha aplicado su TESIS titulado "El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022" durante el mes de agosto del año 2022.

Así mismo, durante su permanencia en la institución ha demostrado eficiencia, responsabilidad, puntualidad y vocación de servicio.

Se expide la presente, a solicitud de la parte interesada para fines que estime conveniente.

Pumacahua, 24 de agosto del 2022.

Atentamente



Institución Educativa: N° 469 "Pumacahua"
Director(a): Jovito Faustino Archiñigo Padilla

Anexo 4: Consentimiento informado.



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalés, Huánuco, 2022

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalés, Huánuco, 2022. Con el Objetivo general: Determinar la influencia del juego didáctico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalés, Huánuco, 2022, según pre test y post test.

. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio, se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 12 actividades de juegos para desarrollar la socialización
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área personal social.

Costos y/o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

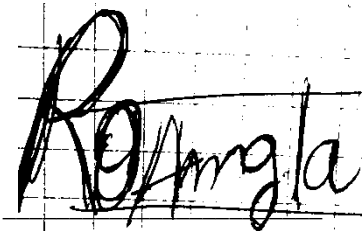
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 987412997

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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



Nombres y Apellidos:
Rosa Ángela Espinoza Pérez

Participante

22-08-2022

Fecha y Hora



Nombres y Apellidos
Investigador:
Rojas Olivas Norfila
Código: 4807171031

22-08-2022

Fecha y Hora

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalés, Huánuco, 2022

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalés, Huánuco, 2022. Con el Objetivo general: Determinar la influencia del juego didáctico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalés, Huánuco, 2022, según pre test y post test.

. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio, se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará un pre prueba al inicio del estudio.
2. Se desarrollarán 12 actividades de juegos para desarrollar la socialización.
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área personal social.

Costos y/ o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 987412997

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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



Nombres y Apellidos: Margarita Sosa Celis

Participante

22-08-2022

Fecha y Hora



Nombres y Apellidos
Investigador:
Rojas Olivas Norfila
Código: 4807171031

22-08-2022

Fecha y Hora



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio: El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalés, Huánuco, 2022

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalés, Huánuco, 2022. Con el Objetivo general: Determinar la influencia del juego didáctico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalés, Huánuco, 2022, según pre test y post test.

. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio, se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará un pre prueba al inicio del estudio.
2. Se desarrollarán 12 actividades de juegos para desarrollar la socialización
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área personal social.

Costos y/ o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

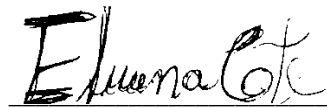
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 987412997

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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



Nombres y Apellidos: Elena María Clemente Rojas
Participante

22-08-2022

Fecha y Hora



Nombres y Apellidos
Investigador:
Rojas Olivas Norfila
Código: 4807171031

22-08-2022

Fecha y Hora

Anexo 5: Pantallazos de la tabulación de los datos

Tabulación de pre test

VARIABLE INDEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIALES																					TOTAL	D1	D2
D 1: SOCIALIZACIÓN BÁSICA										D 2: SOCIALIZACIÓN AVANZADA.													
No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	10	10
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	10	10
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	20	20
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	21	10	11
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	10	10
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	20	20
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	10	10
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	10	10
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	20	20
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	10	10
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	20	20
12	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	25	12	13
13	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	11	10
14	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	12	10
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	11	20
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	30	19	11
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	22	10	12
18	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	26	15	11
19	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	23	11	12
20	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	30	19	11
Bajo	14	12	13	13	13	13	12	14	13	13	14	14	14	15	13	14	14	13	14	14			
Medio	6	8	7	7	7	7	8	6	7	7	6	6	6	5	7	6	6	7	6	6			
Alto	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20			

BAREMOS			
Nivel	Bajo	Medio	Alto
Variable (20-33)	(34-47)	(48-60)	
D1	(10-17)	(18-24)	(25-30)
D2	(10-17)	(18-24)	(25-30)

Tabulación de post test

VARIABLE INDEPENDINTE: HABILIDADES SOCIALES																							
No	D 1: SOCIALIZACIÓN BÁSICA										D 2: SOCIALIZACIÓN AVANZADA.										TOTAL	D1	D2
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20			
1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	51	23	28	
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	30	30
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	30	30
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	41	20	21	
5	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	54	26	28	
6	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	48	24	24	
7	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	24	20	
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	58	30	28	
9	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	52	27	25	
10	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	51	24	27	
11	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	52	26	26	
12	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	51	22	29	
13	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	43	23	20	
14	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	43	23	20	
15	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42	22	20	
16	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	50	26	24	
17	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	58	29	29	
18	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	54	27	27	
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	51	30	21	
20	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55	25	30	
Medio	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
Alto	7	8	8	7	11	10	11	12	6	9	8	12	9	9	9	9	12	9	9	7			
TOTAL	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20				

BAREMOS			
Nivel	Bajo	Medio	Alto
Variable	(20-33)	(34-47)	48-60
D1	(10-17)	(18-24)	(25-30)
D2	(10-17)	(18-24)	(25-30)

Confiabilidad

Habilidades sociales																						
R.	Edad	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
3	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
4	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	21
5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
6	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
7	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
8		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
9		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
10	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
11	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
12	5	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	25
13	5	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
14	5	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
15	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31
16	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	30
17	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	22
18	5	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	26
19	5	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	23
20	5	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	30
VARIANZA		0.221	0.253	0.239	0.239	0.239	0.239	0.253	0.221	0.239	0.239	0.221	0.221	0.221	0.197	0.239	0.221	0.221	0.239	0.221	0.221	
VARIANZA INDIVIDUAL		4.608																				
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS		60.155																				

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum s^2}{S_T^2} \right]$$

DONDE:

K: El número de ítems	20
Σ S2: Sumatoria de Varianza	4.608
ST2: Varianza de la suma de	60.155
	Sección 1
	1.053
	Sección 2
	0.923
	Absoluto S2
	0.923
Coefficiente de Alfa de Cronbach	0.972

RANGOS				
Muy baja	Baja	moder.	Buena	Alta
0	0.2	0.4	0.6	0.8
				1

Anexo 6: Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.I: N° 469 Pumacahua, Huamalfés Pollitos
 1.2.- EDAD: 3 años N° de niños: 20
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-PROFESORA: Norfila Rojas Olivas
 1.6.- NOMBRE DE LA SESIÓN: **Realizamos los juegos funcionales**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	Habla con los demás. Se integra con facilidad al juego. Agradece cuando es ayudado por un compañero. Presta atención a la persona que le está hablando. Utiliza la persuasión como una forma de comunicarse con otros. Expresa sus ideas dentro del grupo. Comparte lo que tiene con los demás.	Juegan con sus compañeros. Se integran. Socializan.
	Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. 		
Enfoque transversal		Enfoque Orientación al bien común.		
Estándares de aprendizaje:		Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa.		
Instrumento		Guía de observación - Técnica la observación.		

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias	Material es
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> Saludo Oración Recordamos normas o acuerdos. Se les invita al patio del salón a los niños acompañados de sus padres o hermanos a formar un círculo y conversamos sobre el juego. Se les da pautas y reglas para que juegan. Cantamos una canción (sí tú tienes muchas ganas de jugar).	Una radió
Desarrollo	Organización	Se organizan en un lugar adecuado en el patio del salón y se forman en grupos. Los niños sacan sus juguetes que tienen en el organizador.	Alcohol

	Ejecución	<p>Iniciamos con la integración de los niños y niñas hermanos o padres. Ala medida que juegan se observa si los niños se adaptan al juego junto a otros niños y a sus padres.</p> <p>La docente está en constante observación si comparten sus materiales por igual, a la vez se observa si conviven pacíficamente y buscan solucionar sus conflictos.</p> <p>La docente va observando cada acción movimiento de los niños y registra en su cuaderno.</p>	<p>Mascarilla. Hojas Plumones Colchones.</p>
Cierre	Socialización	<p>Al terminar el tiempo del juego: se les invita a opinar sobre lo que hicieron.</p> <p>Se realiza preguntas de: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a otros niños? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando?</p>	
	Representación	Dibujan lo que les gusto del juego y seguimos practicando en casa.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.I: N° 469 Pumacahua, Huamalés Pollitos
 1.2.-SECCIÓN: Pollitos
 1.3.- EDAD: 3 años N. ° de niños: 20
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-PROFESORA: Norfila Rojas Olivas
 1.6.- NOMBRE DE LA SESIÓN: **Jugamos a la ronda**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. • Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. • Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	<p>Habla con los demás.</p> <p>Se integra con facilidad al juego.</p> <p>Agradece cuando es ayudado por un compañero.</p> <p>Presta atención a la persona que le está hablando.</p> <p>Utiliza la persuasión como una forma de comunicarse con otros.</p> <p>Expresa sus ideas dentro del grupo.</p> <p>Comparte lo que tiene con los demás.</p>	<p>Juegan con sus hermanos, mamá o papá.</p> <p>Se integran. Socializan.</p>
	Enfoque transversal	Enfoque Orientación al bien común.		
Estándares de aprendizaje:	Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa.			
Instrumento	Guía de observación - Técnica la observación.			

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias	Material es
		<ul style="list-style-type: none"> • Saludo 	

Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> Oración Recordamos normas o acuerdos. <p>Se les invita al patio de la casa a los niños acompañados de sus padres o hermanos a formar un círculo y conversamos sobre el juego. Se les da pautas y reglas para que juegan. Cantamos una canción (sí tú tienes muchas ganas de jugar).</p>	Una radió
	Organización	Se organizan en un lugar adecuado en el patio de la casa. Se forman para el juego de las rondas (cantamos la canción a la ronda).	
Desarrollo	Ejecución	<p>Iniciamos con la integración de los padres, hermanos y niños en el juego de las rondas. A la medida que juegan se observa si los niños se adaptan al juego junto a sus padres y hermanos. La docente está en constante observación si comparten sus materiales por igual, a la vez se observa si conviven pacíficamente y buscan solucionar sus conflictos. La docente va observando cada acción movimiento de los niños y registra en su cuaderno.</p>	Alcohol Mascarilla Hojas Plumones Colchones
	Socialización	<p>Al terminar el tiempo del juego: se les invita a opinar sobre lo que hicieron. Se realiza preguntas de: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a su familia? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando?</p>	
Cierre	Representación	Dibujan lo que les gusto del juego y a su familia.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.I: N° 469 Pumacahua, Huamalés Pollitos
 1.2.-SECCIÓN: Pollitos
 1.3.- EDAD: 3 años N. ° de niños: 20
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-PROFESORA: Norfila Rojas Olivas
 1.6.- NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos a la tiendita

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	<p>Habla con los demás.</p> <p>Se integra con facilidad al juego.</p> <p>Agradece cuando es ayudado por un compañero.</p> <p>Presta atención a la persona que le está hablando.</p> <p>Utiliza la persuasión como una forma de comunicarse con otros.</p> <p>Expresa sus ideas dentro del grupo.</p> <p>Comparte lo que tiene con los demás.</p>	<p>Juegan con sus hermanos, mamá o papá.</p> <p>Se integran.</p> <p>Socializan.</p>

Enfoque transversal	Enfoque Orientación al bien común.
Estándares de aprendizaje:	Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa.
Instrumento	Guía de observación - Técnica la observación.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Recordamos normas o acuerdos. <p>Se les invita al patio de la casa a los niños acompañados de sus padres o hermanos a formar un círculo y conversamos sobre el juego. Se les da pautas y reglas para que juegan. Cantamos una canción (sí tú tienes muchas ganas de jugar).</p>	Una radió
Desarrollo	Organización	Se organizan en un lugar adecuado en el patio de la casa. Se forman grupos. Los niños sacan sus juguetes y materiales que tienen en la casa.	Alcohol Mascarilla.
	Ejecución	<p>Iniciamos con la integración de los padres, hermanos y niños para jugar a la tienda. Ala medida que juegan se observa si los niños se adaptan al juego junto a sus padres y hermanos. La docente está en constante observación si comparten sus materiales por igual, a la vez se observa si conviven pacíficamente y buscan solucionar sus conflictos. La docente va observando cada acción movimiento de los niños y registra en su cuaderno.</p>	Hojas Plumones Cuaderno.
Cierre	Socialización	<p>Al terminar el tiempo del juego: se les invita a opinar sobre lo que hicieron. Se realiza preguntas de: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a su familia? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando?</p>	
	Representación	Dibujan lo que les gusto del juego y a su familia.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.I: N° 469 Pumacahua, Huamalés Pollitos
 1.2.-SECCIÓN: Pollitos
 1.3.- EDAD: 3 años N° de niños: 20
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-PROFESORA: Norfila Rojas Olivas
 1.6.- NOMBRE DE LA SESIÓN: **Jugamos a la casita**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia

PERSONAL SOCIAL	<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. • Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. • Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	<p>Habla con los demás.</p> <p>Se integra con facilidad al juego.</p> <p>Agradece cuando es ayudado por un compañero.</p> <p>Presta atención a la persona que le está hablando.</p> <p>Utiliza la persuasión como una forma de comunicarse con otros.</p> <p>Expresa sus ideas dentro del grupo.</p> <p>Comparte lo que tiene con los demás.</p>	<p>Juegan con sus hermanos, mamá o papá.</p> <p>Se integran.</p> <p>Socializan.</p>
	Enfoque transversal	Enfoque Orientación al bien común.		
	Estándares de aprendizaje:	Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Manifiesta a través de movimientos, gestos o palabras las situaciones que le agradan o le incomodan		
	Instrumento	Guía de observación - Técnica la observación.		

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Recordamos normas o acuerdos. <p>Se le invita al patio de la casa a los niños acompañados de sus padres o hermanos a formar un círculo y conversamos sobre el juego.</p> <p>Se les da pautas y reglas para que juegan.</p> <p>Cantamos una canción (sí tú tienes muchas ganas de jugar).</p>	<p>Una radió</p> <p>Alcohol</p> <p>Mascarilla.</p> <p>Hojas</p> <p>Plumones</p> <p>Cuaderno.</p>
		<p>Se organizan en un lugar adecuado en el patio de la casa. Se forman grupos. Los niños sacan sus juguetes que tienen en la casa.</p>	
Desarrollo	Organización	<p>Iniciamos con la integración de los padres, hermanos y niños. Ala medida que juegan se observa si los niños se adaptan al juego junto a sus padres y hermanos.</p> <p>La docente está en constante observación si comparten sus materiales por igual, a la vez se observa si conviven pacíficamente y buscan solucionar sus conflictos.</p> <p>La docente va observando cada acción movimiento de los niños y registra en su cuaderno.</p>	
	Ejecución		
Cierre	Socialización	<p>Al terminar el tiempo del juego: se les invita a opinar sobre lo que hicieron.</p> <p>Se realiza preguntas de:</p> <p>¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a su familia? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando?</p>	
	Representación	Dibujan lo que les gusto del juego.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.I: N° 469 Pumacahua, Huamaléfes Pollitos
 1.2.-SECCIÓN: Pollitos
 1.3.- EDAD: 3 años N° de niños: 20
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-PROFESORA: Norfila Rojas Olivas
 1.6.- NOMBRE DE LA SESIÓN: **Jugamos a la carrera**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN” Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. • Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. • Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	Habla con los demás. Se integra con facilidad al juego. Agradece cuando es ayudado por un compañero. Presta atención a la persona que le está hablando. Utiliza la persuasión como una forma de comunicarse con otros. Expresa sus ideas dentro del grupo. Comparte lo que tiene con los demás.	Juegan con sus hermanos, mamá o papá. Se integran. Socializan.
	Enfoque transversal	Enfoque Orientación al bien común.		
	Estándares de aprendizaje:	Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Manifiesta a través de movimientos, gestos o palabras las situaciones que le agradan o le incomodan.		
	Instrumento	Guía de observación - Técnica la observación.		

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Recordamos normas o acuerdos. Se les invita al patio de la casa a los niños acompañados de sus padres o hermanos a formar un círculo y conversamos sobre el juego. Se les da pautas y reglas para que juegan. Cantamos una canción (sí tú tienes muchas ganas de jugar).	Una radió
		Se organizan en un lugar adecuado en el patio de la casa. Se forman grupos. Los niños sacan sus juguetes que tienen en la casa.	
Desarrollo	Organización	Iniciamos con la integración de los padres, hermanos y niños. Ala medida que juegan se observa si los niños se adaptan al juego junto a sus padres y hermanos. La docente está en constante observación si comparten sus materiales por igual, a la vez se observa si conviven pacíficamente y buscan solucionar sus conflictos. La docente va observando cada acción movimiento de los niños y registra en su cuaderno.	Alcohol
	Ejecución		Mascarilla. Hojas Plumones Colchones.

Cierre	Socialización	Al terminar el tiempo del juego: se les invita a opinar sobre lo que hicieron. Se realiza preguntas de: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a su familia? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando?	
	Representación	Dibujan lo que les gusto del juego y a su familia.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.I: N° 469 Pumacahua, Huamaléfes Pollitos
 1.2.-SECCIÓN: Pollitos
 1.3.- EDAD: 3 años N° de niños: 20
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-PROFESORA: Norfila Rojas Olivas
 1.6.- Nombre de la Sesión: Jugamos a base reglar

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	“convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” Capacidades •Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. •Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. • Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	Habla con los demás. Se integra con facilidad al juego. Agradece cuando es ayudado por un compañero. Presta atención a la persona que le está hablando. Utiliza la persuasión como una forma de comunicarse con otros. Expresa sus ideas dentro del grupo. Comparte lo que tiene con los demás.	Juegan con sus compañeros Se integran. Socializan.
	Enfoque transversal	Enfoque Orientación al bien común.		
	Estándares de aprendizaje:	Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Manifiesta a través de movimientos, gestos o palabras las situaciones que le agradan o le incomodan		
	Instrumento	Guía de observación - Técnica la observación.		

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias	Material es
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Recordamos normas o acuerdos. <p>Se le invita al patio de la casa a los niños acompañados de sus padres o hermanos a formar un círculo y conversamos sobre el juego. Se les da pautas y reglas para que juegan. Cantamos una canción (sí tú tienes muchas ganas de jugar).</p>	Una radió
Desarrollo	Organización	Se organizan en un lugar adecuado en el patio de la casa. Se forman grupos. Los niños sacan sus juguetes que tienen en la casa.	Alcohol

	Ejecución	<p>Iniciamos con la integración de los padres, hermanos y niños. Ala medida que juegan se observa si los niños se adaptan al juego junto a sus padres y hermanos. La docente está en constante observación si comparten sus materiales por igual, a la vez se observa si conviven pacíficamente y buscan solucionar sus conflictos. La docente va observando cada acción movimiento de los niños y registra en su cuaderno.</p>	Mascarilla. Hojas Plumones Cuaderno.
Cierre	Socialización	<p>Al terminar el tiempo del juego: se les invita a opinar sobre lo que hicieron. Se realiza preguntas de: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a su familia? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando?</p>	
	Representación	Dibujan lo que les gusto del juego y a su familia.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.I: N° 469 Pumacahua, Huamalés Pollitos
1.2.-SECCIÓN: Pollitos
1.3.- EDAD: 3 años N.º de niños: 20
1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
1.5.-PROFESORA: Norfila Rojas Olivas
1.6.- NOMBRE DE LA SESIÓN: **Jugamos a las escondidas**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. • Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. • Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	<p>Habla con los demás. Se integra con facilidad al juego. Agradece cuando es ayudado por un compañero.</p> <p>Presta atención a la persona que le está hablando. Utiliza la persuasión como una forma de comunicarse con otros.</p> <p>Expresa sus ideas dentro del grupo. Comparte lo que tiene con los demás.</p>	<p>Juegan con sus compañeros.</p> <p>Se integran. Socializan.</p>
	Enfoque transversal	Enfoque Orientación al bien común.		
Estándares de aprendizaje:	Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Manifiesta a través de movimientos, gestos o palabras las situaciones que le agradan o le incomodan			
Instrumento	Guía de observación - Técnica la observación.			

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
----------	-------	-------------	------------

Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Recordamos normas o acuerdos. <p>Se les invita al patio de la casa a los niños acompañados de sus padres o hermanos a formar un círculo y conversamos sobre el juego. Se les da pautas y reglas para que juegan. Cantamos una canción (sí tú tienes muchas ganas de jugar).</p>	Una radió
	Organización	Se organizan en un lugar adecuado en el patio de la casa. Se forman grupos. Los niños sacan sus juguetes que tienen en la casa.	Alcohol
Desarrollo	Ejecución	<p>Iniciamos con la integración de los padres, hermanos y niños. A la medida que juegan se observa si los niños se adaptan al juego junto a sus padres y hermanos. La docente está en constante observación si comparten sus materiales por igual, a la vez se observa si conviven pacíficamente y buscan solucionar sus conflictos. La docente va observando cada acción movimiento de los niños y registra en su cuaderno.</p>	Mascarilla. Hojas Plumones
	Socialización	Al terminar el tiempo del juego: se les invita a opinar sobre lo que hicieron. Se realiza preguntas de: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a su familia? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando?	Cuaderno.
Cierre	Representación	Dibujan lo que les gusto del juego y a su familia.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.I: N° 469 Pumacahua, Huamalés Pollitos
 1.2.-SECCIÓN: Pollitos
 1.3.- EDAD: 3 años N° de niños: 20
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-PROFESORA: Norfila Rojas Olivas
 1.6.- NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos a la ronda

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN” Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. •Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. • Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	<p>Habla con los demás.</p> <p>Se integra con facilidad al juego.</p> <p>Agradece cuando es ayudado por un compañero.</p> <p>Presta atención a la persona que le está hablando.</p> <p>Utiliza la persuasión como una forma de comunicarse con otros.</p> <p>Expresa sus ideas dentro del grupo.</p> <p>Comparte lo que tiene con los demás.</p>	<p>Juegan con sus compañeros.</p> <p>Se integran.</p> <p>Socializan.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> •Interactúa con todas las personas. •Construye normas, y asume acuerdos y leyes. •Participa en acciones que promueven el bienestar común. 			

Enfoque transversal	Enfoque Orientación al bien común.
Estándares de aprendizaje:	Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Manifiesta a través de movimientos, gestos o palabras las situaciones que le agradan o le incomodan.
Instrumento	Guía de observación - Técnica la observación.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Recordamos normas o acuerdos. <p>Se les invita al patio de la casa a los niños acompañados de sus padres o hermanos a formar un círculo y conversamos sobre el juego. Se les da pautas y reglas para que juegan. Cantamos una canción (sí tú tienes muchas ganas de jugar).</p>	Una radió
		<p>Se organizan en un lugar adecuado en el patio de la casa. Se forman grupos. Los niños sacan sus juguetes que tienen en la casa.</p>	
Desarrollo	Organización	<p>Iniciamos con la integración de los padres, hermanos y niños. A la medida que juegan se observa si los niños se adaptan al juego junto a sus padres y hermanos.</p>	Alcohol Mascarilla. Hojas Plumones
	Ejecución	<p>La docente está en constante observación si comparten sus materiales por igual, a la vez se observa si conviven pacíficamente y buscan solucionar sus conflictos. La docente va observando cada acción movimiento de los niños y registra en su cuaderno.</p>	
Cierre	Socialización	<p>Al terminar el tiempo del juego: se les invita a opinar sobre lo que hicieron. Se realiza preguntas de: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a su familia? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando?</p>	Colchones.
	Representación	Dibujan lo que les gusto del juego y a su familia.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.I: N° 469 Pumacahua, Huamalés Pollitos
 1.2.-SECCIÓN: Pollitos
 1.3.- EDAD: 3 años N.º de niños: 20
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-PROFESORA: Norfila Rojas Olivas
 1.6.- NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos a base de reglas.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
------	-------------	-----------	-------------	-----------

PERSONAL SOCIAL	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN” Capacidades •Interactúa con todas las personas. •Construye normas, y asume acuerdos y leyes. •Participa en acciones que promueven el bienestar común.	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. •Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. • Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	Habla con los demás. Se integra con facilidad al juego. Agradece cuando es ayudado por un compañero. Presta atención a la persona que le está hablando. Utiliza la persuasión como una forma de comunicarse con otros. Expresa sus ideas dentro del grupo. Comparte lo que tiene con los demás.	Juegan con sus hermanos, mamá o papá. Se integran. Socializan.
	Enfoque transversal	Enfoque Orientación al bien común.		
	Estándares de aprendizaje:	Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Manifiesta a través de movimientos, gestos o palabras las situaciones que le agradan o le incomodan		
	Instrumento	Guía de observación - Técnica la observación.		

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Recordamos normas o acuerdos. <p>Se les invita al patio de la casa a los niños acompañados de sus padres o hermanos a formar un círculo y conversamos sobre el juego. Se les da pautas y reglas para que juegan. Cantamos una canción (sí tú tienes muchas ganas de jugar).</p>	Una radió
Desarrollo	Organización	Se organizan en un lugar adecuado en el patio de la casa. Se forman grupos. Los niños sacan sus juguetes que tienen en la casa.	Alcohol Mascarilla.
	Ejecución	<p>Iniciamos con la integración de los padres, hermanos y niños. A la medida que juegan se observa si los niños se adaptan al juego junto a sus padres y hermanos.</p> <p>La docente está en constante observación si comparten sus materiales por igual, a la vez se observa si conviven pacíficamente y buscan solucionar sus conflictos.</p> <p>La docente va observando cada acción movimiento de los niños y registra en su cuaderno.</p>	Hojas Plumones Cuaderno.
Cierre	Socialización	<p>Al terminar el tiempo del juego: se les invita a opinar sobre lo que hicieron.</p> <p>Se realiza preguntas de: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a su familia? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando?</p>	
	Representación	Dibujan lo que les gusto del juego y a su familia.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.I: N° 469 Pumacahua, Huamaléfes Pollitos
 1.2.-SECCIÓN: Pollitos
 1.3.- EDAD: 3 años N.º de niños: 20
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-PROFESORA: Norfila Rojas Olivas
 1.6.- NOMBRE DE LA SESIÓN: **Jugamos a la casita**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN” Capacidades •Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. •Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. • Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	Habla con los demás. Se integra con facilidad al juego. Agradece cuando es ayudado por un compañero. Presta atención a la persona que le está hablando. Utiliza la persuasión como una forma de comunicarse con otros. Expresa sus ideas dentro del grupo. Comparte lo que tiene con los demás.	Juegan con sus hermanos, mamá o papá. Se integran. Socializan.
	Enfoque transversal	Enfoque Orientación al bien común.		
	Estándares de aprendizaje:	Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Manifiesta a través de movimientos, gestos o palabras las situaciones que le agradan o le incomodan		
	Instrumento	Guía de observación - Técnica la observación.		

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Recordamos normas o acuerdos. <p>Se les invita al patio de la casa a los niños acompañados de sus padres o hermanos a formar un círculo y conversamos sobre el juego. Se les da pautas y reglas para que juegan. Cantamos una canción (sí tú tienes muchas ganas de jugar).</p>	Una radió Alcohol
		Organización	

	Ejecución	<p>Iniciamos con la integración de los padres, hermanos y niños.</p> <p>Ala medida que juegan se observa si los niños se adaptan al juego junto a sus padres y hermanos.</p> <p>La docente está en constante observación si comparten sus materiales por igual, a la vez se observa si conviven pacíficamente y buscan solucionar sus conflictos.</p> <p>La docente va observando cada acción movimiento de los niños y registra en su cuaderno.</p>	Plumones Colchones.
Cierre	Socialización	<p>Al terminar el tiempo del juego: se les invita a opinar sobre lo que hicieron.</p> <p>Se realiza preguntas de:</p> <p>¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a su familia? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando?</p>	
	Representación	Dibujan lo que les gusto del juego y a su familia.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.I: N° 469 Pumacahua, Huamalíes Pollitos
- 1.2.-SECCIÓN: Pollitos
- 1.3.- EDAD: 3 años N° de niños: 20
- 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
- 1.5.-PROFESORA: Norfila Rojas Olivas
- 1.6.- Nombre de la Sesión: **Jugamos a la tienda**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
PERSONAL SOCIAL	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN” Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. •Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. • Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	<p>Habla con los demás.</p> <p>Se integra con facilidad al juego.</p> <p>Agradece cuando es ayudado por un compañero. Presta atención a la persona que le está hablando.</p> <p>Utiliza la persuasión como una forma de comunicarse con otros.</p> <p>Expresa sus ideas dentro del grupo.</p> <p>Comparte lo que tiene con los demás.</p>	<p>Juegan con sus hermanos, mamá o papá.</p> <p>Se integran.</p> <p>Socializan.</p>
	Enfoque transversal	Enfoque Orientación al bien común.		
	Estándares de aprendizaje:	Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Manifiesta a través de movimientos, gestos o palabras las situaciones que le agradan o le incomodan		
	Instrumento	Guía de observación - Técnica la observación.		

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio		<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración 	

	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> Recordamos normas o acuerdos. <p>Se les invita al patio de la casa a los niños acompañados de sus padres o hermanos a formar un círculo y conversamos sobre el juego. Se les da pautas y reglas para que juegan. Cantamos una canción (sí tú tienes muchas ganas de jugar).</p>	Una radió Alcohol
Desarrollo	Organización	Se organizan en un lugar adecuado en el patio de la casa. Se forman grupos. Los niños sacan sus juguetes que tienen en la casa.	Mascarilla.
	Ejecución	<p>Iniciamos con la integración de los padres, hermanos y niños.</p> <p>Ala medida que juegan se observa si los niños se adaptan al juego junto a sus padres y hermanos.</p> <p>La docente está en constante observación si comparten sus materiales por igual, a la vez se observa si conviven pacíficamente y buscan solucionar sus conflictos.</p> <p>La docente va observando cada acción movimiento de los niños y registra en su cuaderno.</p>	Hojas Plumones Cuaderno.
Cierre	Socialización	<p>Al terminar el tiempo del juego: se les invita a opinar sobre lo que hicieron.</p> <p>Se realiza preguntas de: ¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a su familia? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando?</p>	
	Representación	Dibujan lo que les gusto del juego y a su familia.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.I: N° 469 Pumacahua, Huamalíes Pollitos
 1.2.- EDAD: 3 años N° de niños: 20
 1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos
 1.5.-PROFESORA: Norfila Rojas Olivas
 1.6.- Nombre de la Sesión: **Jugamos con nuestros amigos**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores	Evidencia
------	-------------	-----------	-------------	-----------

PERSONAL SOCIAL	<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre. • Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. • Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos. 	<p>Habla con los demás.</p> <p>Se integra con facilidad al juego.</p> <p>Agradece cuando es ayudado por un compañero.</p> <p>Presta atención a la persona que le está hablando. Utiliza la persuasión como una forma de comunicarse con otros.</p> <p>Expresa sus ideas dentro del grupo.</p> <p>Comparte lo que tiene con los demás.</p>	<p>Juegan con sus hermanos, mamá o papá.</p> <p>Se integran. Socializan.</p>
	Enfoque transversal	Enfoque Orientación al bien común.		
	Estándares de aprendizaje:	Convive y participa cuando se relaciona con niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Manifiesta a través de movimientos, gestos o palabras las situaciones que le agradan o le incomodan.		
	Instrumento	Guía de observación - Técnica la observación.		

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales
Inicio	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Recordamos normas o acuerdos. <p>Se les invita al patio del salón a los niños a formar un círculo y conversamos sobre el juego.</p> <p>Se les da pautas y reglas para que juegan.</p> <p>Cantamos una canción (si tú tienes muchas ganas de jugar).</p>	Una radió
	Organización	Se organizan en un lugar adecuado en el patio de del salón, luego se forman en varios grupos. Los niños sacan sus juguetes que tienen en los organizadores.	Alcohol
	Ejecución	<p>Iniciamos con la integración de los niños y niñas.</p> <p>A la medida que juegan se observa si los niños se adaptan al juego junto a otros niños.</p> <p>La docente está en constante observación si comparten sus materiales por igual, a la vez se observa si conviven pacíficamente y buscan solucionar sus conflictos.</p> <p>La docente va observando cada acción movimiento de los niños y registra en su cuaderno.</p>	Mascarilla. Hojas Plumones Colchones
	Socialización	<p>Al terminar el tiempo del juego se les invita a opinar sobre lo que hicieron.</p> <p>Se realiza preguntas de:</p> <p>¿Qué les pareció este juego y como se sienten jugando junto a otros niños? ¿Qué es lo que le molestó en el juego? ¿Quieren seguir jugando?</p>	
Cierre	Representación	Dibujan lo que les gusto del juego.	