UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

El juego social como medio de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales, nivel primario, Institución Educativa N° 1101, región Lambayeque, 2023

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, Especialidad de Educación Primaria

Investigadoras: Jimenez Campoverde, Fany
Manay Villegas, Marilu
Asesor: Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo

Lambayeque, 07 de Abril 2025

El juego social como medio de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales, nivel primario, Institución Educativa N° 1101, región Lambayeque, 2023

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, Especialidad de Educación Primaria



Jimenez Campoverde, Fany
Investigadora



Manay Villegas, Marilu
Investigadora

Aprobado por:



Rosa Elena Sánchez Ramírez
Presidente del jurado



Dra. Gloria Betzabeth Puicon Cruzalegui
Secretario



MSc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Vocal



Guevara Servigón, Dante Alfredo
Asesor

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 231-2025

Siendo las 9:00 horas, del día **lunes 07 de abril 2025** en los Ambientes de la FACHSE: Ambiente 03, por mandato de la **Resolución Nº 1272-2025-D-FACHSE** de fecha **04 de abril 2025** que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución Nº 2671-2023-V-D-FACHSE** de fecha **22 de diciembre de 2023**; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: **Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez**
Secretario(a)	: **Dra. Dra. Gloria Betsabe Puicón Cruzalegui**
Vocal	: **M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz**
Asesor(es)	: **Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón**

Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): **EL JUEGO SOCIAL COMO MEDIO DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES, NIVEL PRIMARIO, INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1101, REGIÓN LAMBAYEQUE, 2023** Presentada por **MANAY VILLEGAS MARILU y JIMENEZ CAMPOVERDE FANY** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Primaria.**

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de** 17 **en la escala vigesimal, que equivale a la mención de** Bueno. Siendo las 10.00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez **PRESIDENTE(A)**	Dra. Gloria Betsabe Puicón Cruzalegui **SECRETARIO(A)**	M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz **VOCAL**

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplia el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

YO, DR. **Guevara Servigón, Dante Alfredo** , usuario revisor de Tesis [X]

Trabajo de Suficiencia Profesional [ ] y/o Trabajo Académico [ ]

Titulada : **El juego social como medio de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales, nivel pimario, Institución Educativa N°1101, region Lambayeque,2023**

Cuyo autor (es) son: **Fany Jimenez Campoverde** **; con DNI N° 46964977** y **Marilu Manay Villegas** ; con DNI N° **16623450** ; declaro que la evaluacion realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud **17 %**, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito (a) analizó reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad cientifica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, **07** de **abril** del 2025



Dante Alfredo Guevara Servigón
DNI:16623450
ASESOR

Defina la modalidad con (X)
Adjunta:
Resumen de reporte automatizado de similitudes
Recibo digital

El juego social como medio de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales, nivel primario, Institución Educativa N° 1101, región Lambayeque, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	16%	5%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	10%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
3	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Tecnica De Ambato-Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE Trabajo del estudiante	<1%
7	docplayer.es Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.ug.edu.ec	

Dante Alfredo Guevara Servigón
DNI:16623450
ASESOR

	Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Ana G. Méndez University Trabajo del estudiante	<1%
10	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1%
11	www.guiainfantil.com Fuente de Internet	<1%
12	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
13	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1%
14	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1%
15	Submitted to UNILIBRE Trabajo del estudiante	<1%
16	tesisenred.net Fuente de Internet	<1%
17	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1%
18	www.euroinnova.edu.es Fuente de Internet	<1%
19	1library.co Fuente de Internet	<1%



Dante Alfredo Guevara Servigón
DNI:16623450
ASESOR

20	archive.org Fuente de Internet	<1%
21	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1%
22	www.grafiati.com Fuente de Internet	<1%
23	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		



Dante Alfredo Guevara Servigón
DNI:16623450
ASESOR

turnitin

Recibo digital

Este recibo confirma quesu trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Jimenez Campoverde, Fany Y Manay Villegas, Marilu
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	El juego social como medio de aprendizaje para el desarrollo d...
Nombre del archivo:	Jimenez____CF.pdf
Tamaño del archivo:	2.62M
Total páginas:	97
Total de palabras:	21,074
Total de caracteres:	119,931
Fecha de entrega:	07-sept-2026 05:49p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	3026362834



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

El juego social como medio de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales, nivel primario, Institución Educativa N° 1181, región Lambayeque, 2023

Presentado para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, Especialidad de Educación Primaria

Investigadores: Jimenez Campoverde, Fany
Manay Villegas, Marila
Asesor: Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo

Lambayeque, 07 de Abril 2023

Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.



Dante Alfredo Guevara Servigón
DNI:16623450
ASESOR

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación denominado El juego social como medio de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales, nivel primario, Institución Educativa N° 1101, región Lambayeque, 2023; se plantea como objetivo proponer estrategias de juego social como medio de aprendizaje, a fin de estimular el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 1101, "Señor de los Milagros", del distrito José Leonardo Ortiz, en la provincia Chiclayo, región Lambayeque. Sustenta que las actividades del juego constituyen manifestaciones esenciales del ser humano para desarrollar sus habilidades sociales; y se convierten en una valiosa herramienta que además de educativas es divertida, y una forma satisfactoria de interrelación social con los demás, La población muestral comprende 25 estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 1101. El diseño de la investigación es descriptivo, no experimental con propuesta. Entre las conclusiones se tiene que las emociones son reacciones propias de los estados personales que ayudan a los niños a comunicarse con los demás o reaccionar ante diversas situaciones, por ello la importancia que tiene el fomentar actividades didácticas que favorezca el conocimiento y la expresión de emociones en los estudiantes del segundo grado de primaria.

Palabras clave: Habilidades sociales, juego social, las emociones.

ABSTRACT

In the present research work called "Social game as a means of learning for the development of social skills, primary level, Educational Institution No. 1101, Lambayeque region, 2023" the objective is to propose social game strategies as a means of learning, in order to stimulate the development of social skills in children in the second grade of primary school at Educational Institution No. 1101, “Señor de los Milagros”, in the José Leonardo Ortiz district, in the Chiclayo province, Lambayeque region. It maintains that game activities constitute essential manifestations of human beings to develop their social skills; and they become a valuable tool that, in addition to being educational, is fun, and a satisfactory form of social interaction with others. The sample population includes 25 students in the second grade of the primary level of Educational Institution No. 1101. The research design it is descriptive, not experimental with a proposal. Among the conclusions are that emotions are reactions typical of personal states that help children communicate with others or react to various situations, which is why it is important to promote educational activities that promote knowledge and expression of emotions. In second grade primary school students.

Keywords: Social skills, social play, emotions

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN IX
ABSTRACT X
ÍNDICE GENERAL XI
INDICE DE TABLAS XII
INTRODUCCIÓN 13
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO 16
1.1.-ANTECEDENTES 16
1.2.- BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS 22
1.2.1.- Teoría del juego como escuela de vida de K. Groos 22
1.2.2.- Teoría de la derivación por ficción. 22
1.2.3.- La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura 22
1.2.3.1.- Principios del aprendizaje social 24
1.3.-BASES CONCEPTUALES 24
1.3.1.- El juego 24
1.3.2.- Características del juego 25
1.3.3.- El juego social 26
1.3.4.- El juego en el campo educativo 26
1.3.5.- El juego social desde un enfoque pedagógico 27
1.3.6.- Clasificación del juego social 27
1.3.7.- Estrategias en la utilización del juego. 28
1.3.8.- Las habilidades sociales 29
1.3.9.- Clasificación de las habilidades sociales 30
1.3.10.- Dimensiones de las habilidades sociales 31
1.3.11.- Habilidades y competencia sociales 32
1.3.12.- Problemas de conducta 33
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO 35
2.1.- Diseño de contrastación de hipótesis / procedimiento a seguir en la investigación. 35
2.2.- Población, muestra 36
2.3.-Métodos, técnicas, instrumentos, equipos y materiales. 36
CAPÍTULO III: RESULTADOS 40
3.1.- RESULTADOS 40
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS 45
CAPÍTULO V PROPUESTA DE INTERVENCIÓN 48
CONCLUSIONES 89
RECOMENDACIONES 90
REFERENCIAS 91
ANEXOS 93

INDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Nivel de habilidades sociales	34
Tabla 2. Expresión de sentimientos positivos	36
Tabla 3. Expresión de sentimientos negativos	39

INTRODUCCIÓN

Las habilidades sociales son la base del progreso general de toda persona; Desde el nacimiento, las personas están obligadas a la inclusión a una comunidad social, a comunicarse con la familia, los amigos y el ambiente educativo. La Organización Mundial de la Salud, (2017) define que, durante el proceso de crecimiento de la persona, la etapa del niño, es de vital importancia para su ulterior desarrollo como persona, y constituye la base o elemento clave para el éxito en su comunidad. Clásicos de la psicología mundial como J. Piaget, L. Vygotsky, etc. Demuestran, que las actividades del juego constituyen manifestaciones esenciales del ser humano para desarrollar sus habilidades sociales; y en base a un plan estratégico de lúdicas implementadas en el campo educativo, se convierten en una valiosa herramienta que además de educativas es divertida, y una forma satisfactoria de interrelación social con los demás. Como señala Monjas, (1992) Una tarea de la evolución importante para los niños es formar relaciones apropiadas con sus compañeros y adultos que formen concatenaciones en una relación interpersonal. Para ello necesita aprender, practicar e integrar en sus actitudes un conjunto de habilidades sociales, permitirán adaptarse al entorno inmediato. Como hemos visto, las habilidades sociales difieren de su originalidad ni innata de una persona, sino más bien de su comportamiento. Se adquiere en un entorno, el entorno y la interacción social. En este enfoque, Caballo (1993) argumentó que las habilidades sociales tienen la opción de aprender y/o cambiar al igual que otras conductas. Afirma ningún niño nace amigable, tímido o extrovertido. En el transcurso del proceso de la vida desarrollan conductas que caracterizan un tipo de actitud en función de cómo interactúan con su ambiente en el aspecto social, con la posibilidad experimentar problemas en este ámbito pudiendo ser fortalecidas.

Monjas (1992) señaló que en el ámbito escolar los problemas de habilidades sociales están relacionados con problemas de relaciones sociales. En este contexto, el juego medidor eje socializador es un medio original como propio de que los infantes aprendan, incluida la adquisición de habilidades sociales. Afirma que jugando se aprende a interactuar, comprometerse y cooperar con los demás. Por otro lado, Arhuis, W. (2019) señaló como resultado de un contexto globalizador actual, el sistema social de la familia se ha convertido y la forma de vida también ha cambiado, pues el crecimiento de la comunicación ha abarcado la cercanía familiar relación. Padres e hijos entran en un espacio de diálogo, emociones y placer; los padres son sustituidos por la tecnología del entretenimiento y los niños no tienen orientación, límites ni patrones de comportamiento. En el transcurso del tiempo crecen y confrontan a diferentes actividades en el hogar, en el colegio y

en la calle. Cree que las personas viven en un ambiente que requiere habilidades sociales, ya sea en el hogar, en el trabajo, en el colegio, en la calle, ambientes de entretenimiento, etc., las habilidades sociales están en juego en todo momento; en cierta medida, se trata de actividades violentas que sin duda abarcan a los infantes. De acuerdo, Mendoza (2016) señaló que las interacciones sociales entre estudiantes en la mayoría de las escuelas primarias son principalmente saludos con apelativos, y no se mencionan palabras como "por favor" o "gracias"; resolver conflictos, no compartir recursos con compañeros, no integrarse al trabajo en equipo y permanecer aislado. En nuestro sistema educativo, especialmente en la escuela primaria, según Galarza (2017), la mayoría de los educandos tienen habilidades sociales bajas o medias, lo que hace que estos estudiantes sean propensos a las actitudes violentas y no afronten plenamente sus problemáticas; baja autoestima y relación interpersonal inadecuadas, significa, falta de autoconciencia, empatía o emoción, que les demora alcanzar sus metas o tareas y convertirse así en agentes de cambio social.

En el caso de la I. E. N° 1101, "Señor de los Milagros", del distrito José Leonardo Ortiz, en la provincia Chiclayo, región Lambayeque, se puede observar, que en el aula del segundo grado de primaria "B" del centro educativo tratada anteriormente, existen diversos casos de problemas de convivencia social en la escuela, que van desde el insulto verbal, apodos hasta la agresión física sea en el aula como fuera de ella. Se infiere, que estas acciones son originadas por las limitaciones de las habilidades sociales desarrollados en los estudiantes, los mismos que son causales que en el sector educativo existen fenómenos como inconsistencias de comportamiento y mal clima educativo, los fenómenos más frecuentes son que los educandos no participan en juegos, no asisten a las sesiones, no realizan lúdicas con sus compañeros, son introvertidos e incapaces. Cosa. Habla delante los demás. En otros casos, los educandos evidencian poca cortesía cuando no dan las gracias, no solicitan consejo, no escuchan las órdenes del profesor, no saludan al profesor ni a los compañeros, no siguen las reglas del aula cuando se atacan entre sí. Gritar y golpear con ira puede provocar limitaciones de aprendizaje y de actitudes.

Formulación del problema de investigación

¿Cómo influyen las estrategias del juego social en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del segundo grado de primaria del centro educativo N° 1101, "Señor de los Milagros"?

Hipótesis.

Si se propone el juego social como medio de aprendizaje sustentado en la teoría de la práctica de Groos, en la teoría de la derivación por ficción de Claparéde; y en la teoría cognoscitiva social de Bandura, entonces es posible estimular el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del segundo grado de primaria del centro educativo N° 1101 "Señor de los Milagros", del distrito José Leonardo Ortiz, en la provincia Chiclayo, región Lambayeque

Objetivos

General

Proponer estrategias de juego social como medio de aprendizaje, a fin de estimular el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del segundo grado de primaria del centro educativo N° 1101, "Señor de los Milagros", del distrito José Leonardo Ortiz, en la provincia Chiclayo, región Lambayeque

Específicos

-Desarrollar un diagnóstico situacional a fin de conocer las características en el nivel de habilidades sociales que presentan los niños y niñas del segundo grado de primaria del centro educativo N° 1101, "Señor de los Milagros.

- Elaborar estrategias de juegos sociales a fin de desarrollar el reconocimiento y la expresión de emociones de los niños del 2do de primaria del centro educativo N° 1101.

-Diseñar un plan de actividades para fomentar el desarrollo de las habilidades sociales básicas en su interrelacionados con su contexto social.

- Proponer estrategias para mejorar las habilidades sociales en los niños del 2do de primaria del centro educativo N° 1101.

CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1.-ANTECEDENTES

INTERNACIONALES

Rocha, M. C; Chacc, I; y Gálvez, P. 2017. El juego como estrategia Pedagógica: Una situación de interacción educativa Universidad: Universidad de Chile. Se plantearon como objetivo proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago. El diseño metodológico de la investigación es de tipo mixto, con una primera parte no experimental y una segunda parte experimental. Este tipo de diseño metodológico da forma a dos amplias etapas con características propias "etapa de categorización" y "etapa de propuesta" Entre las conclusiones se tiene que se pretende incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal, considerando las motivaciones, los intereses y las características evolutivas de las y los educandos.

Amaya, M. Y. & Amórtegui, C. 2018. Acciones lúdicas para el fortalecimiento de la habilidad social de resolución de conflictos. Fundación universitaria los Libertadores. Bogotá. Colombia. Las autoras se plantean como objetivo implementar estrategias lúdicas para el desarrollo de la habilidad social- Resolución de conflictos, en estudiantes del grado segundo del colegio Agustiniano Ciudad Salitre de la localidad de Fontibón de la ciudad de Bogotá. Para ello se abordó el modelamiento y la lúdica como elementos transversales del proceso con la intención de integrar a docentes, estudiantes y padres de familia en la identificación de lo que es un conflicto y sus formas de solucionarlos. En este orden de ideas, el dialogo, la mediación, el respeto a la diferencia, el trabajo cooperativo, ponerse en el lugar del otro, el manejo de las emociones y la resolución pacífica puede generar un ambiente de fraternidad, el surgimiento de mediadores naturales (estudiantes mediadores de conflictos) y el desarrollo de la capacidad de liderazgo.

Samper, S. & Muñoz, A. (2019) El juego como dispositivo para las Habilidades sociales: Dado en el contexto institucional nuestra señora de la misericordia en Colombia. Propone el siguiente

objetivo: Identificar la importancia del juego como herramienta para desarrollar y fortalecer habilidades sociales en los niños y niñas dentro de la convivencia escolar. Se llevó a cabo una investigación desarrollada que tiene un enfoque cualitativo, puesto que es una revisión bibliográfica descriptiva (Guirao, 2015). La técnica empleada fue la revisión documental. Esta revisión está enfocada en examinar la relación entre el juego y las habilidades sociales, considerando que la hipótesis planteada apunta a que el juego tiene un impacto positivo en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños y niñas. Para la realización de la misma, se obtuvo información de diversas bases de datos, destacando de los resultados: artículos científicos y monografías. A partir de la intervención se evidencia un impacto favorable en el grupo experimental, al incrementar el nivel de la conducta asertiva y disminuir el de la conducta pasiva. Se observa un cambio gradual en la conducta de los participantes, de no expresar sus puntos de vista, de no responder directamente en las situaciones sociales, de huir o escapar de las situaciones a expresar con facilidad sus puntos de vista, respetar lo que dicen los demás, solicitar ayuda, expresar sentimientos positivos y negativos e integrarse mejor al grupo.

Monjas, M. I. (2019) estudio realizado en España, señala:

Plantea como objetivos centrales planificar detalladamente los contenidos de los entrenamientos y el modo de implantarlos en cada centro y parte del Programa de Habilidades de Interacción Social (PEHIS). Argumenta que las habilidades sociales no son, como el mismo concepto indica, capacidades innatas con las que una persona viene al mundo. Aunque un cierto componente biológico pudiera favorecer u obstaculizar las relaciones iniciales con los progenitores y otras personas significativas es probable que en la mayoría de las personas el desarrollo de las habilidades sociales dependa principalmente de la maduración y de las experiencias de aprendizaje. Estas experiencias de aprendizaje no siempre conducen a una conducta socialmente adecuada, siendo especialmente importantes durante las épocas de nuestra vida donde la posibilidad de elección del entorno social se encuentra muy restringida, épocas que coinciden con los períodos de un mayor desarrollo físico, cognitivo y social. Sostiene que la puesta en marcha de los entrenamientos no plantea dificultades insuperables para los centros educativos. El Programa constituye un trabajo muy coherente y altamente estructurado para su aplicación en la educación primaria. De acuerdo a la autora las seis áreas y treinta habilidades que engloba el programa abarcan distintas dimensiones del comportamiento social (habilidades personales de autoexpresión, habilidades de interacción con los compañeros, con los adultos, y solución de

problemas interpersonales) que resultan de gran importancia para el desarrollo individual de los alumnos.

Sabalza, P. (2021) El juego como factor de convivencia y desarrollo humano para niñas, niños, Bogotá y Villavicencio" El objetivo planteado es fomentar el juego como: Un factor dinamizador del tejido social. Menciona que el juego es un derecho fundamental que busca reconstruir un nuevo tejido social logrando mejorar la convivencia entre niños, niñas, adolescentes y sus familias, a partir del desarrollo de habilidades socioemocionales y competencias ciudadanas que lograron la interacción entre comunidades. La investigación demostró que, en efecto, el juego si es un factor que favorece la convivencia y por lo tanto contribuye de manera importante con el desarrollo del niño.

NACIONALES

Olivares, S. J. 2017. El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños. La presente investigación tiene: **como** objetivo desarrollar el aspecto social del niño para favorecer su interacción dentro y fuera del aula. El juego es un medio que resulta agradable al niño porque forma parte de su vida; no es una actividad que cause incomodidad; sino que genera alegría, placer y otorga múltiples beneficios que se ven reflejados durante toda la vida. Esta investigación plantea la aplicación de un programa de juegos sociales que favorezca el desarrollo de las habilidades sociales para mejorar la interacción entre los estudiantes propiciando la creación de una adecuada convivencia escolar.

Cóndor, M; & Cóndor, Y. 2018. El comportamiento social de niños de la I.E. se planteó: El propósito de caracterizar el comportamiento social de niños de la I.E. N° 767 Anco-Huancavelica. Comprendió a 15 niños como totalidad de la población que participaron del estudio (66.7% varones y 33,3% mujeres). Fue aplicado el instrumento de la Escala de Comportamiento Preescolar y Jardín Infantil de Reyna y Brussino, Los resultados agregados mostraron nivel alto en el desarrollo de habilidades sociales (interacción, cooperación e independencia social) y niveles medios de problemas de conductas externalizantes e internalizantes. El grupo de 4 años presenta el mejor desarrollo de habilidades sociales. Los varones presentan mejor desarrollo en las

habilidades de interacción social; mientras que, en las habilidades de interacción e independencia sociales, el desarrollo es similar.

Montalvo, M.E. 2019. Habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho: Esta tuvo como propósito determinar los niveles de habilidades sociales en los niños del nivel inicial de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho. Desde el aspecto metodológico, el tipo de investigación es básica, descriptiva, no experimental de corte transversal. Se trabajó con una muestra de 60 niños de cinco años del nivel inicial una escuela estatal de San Juan de Lurigancho. Se utilizó como instrumento el Test de Habilidades de Interacción Social de Shadia Abugattas y Maklouf, es un test que mide las habilidades sociales en niños de tres a cinco años y determina si el niño presenta niveles alto, regular o bajo, en el desarrollo de sus habilidades sociales. Como resultado se determinó que la muestra alcanza el nivel regular en el desarrollo de habilidades sociales. En el análisis por dimensiones, se observa la predominancia del nivel alto en la habilidad de relacionarse; el nivel regular en la autoafirmación del niño y un preocupante nivel bajo en el desarrollo de la expresión de emociones.

Julca, M. 2020. Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en primaria, una revisión teórica. Universidad Señor de Sipán. Lambayeque. La autora se plantea como objetivo principal describir los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo de Habilidades Sociales en niños de Primaria. Responde a la pregunta: ¿Cuáles son las características de las estrategias lúdicas en el desarrollo de Habilidades Sociales en niños de Primaria? La metodología utilizada se enmarca en un estudio del arte descriptivo de casos encontrados, donde se les aplicó una prueba que permitió diagnosticar el nivel de habilidades sociales. Luego de inducir las actividades lúdicas, se estudió el instrumento encontrado en teorías; contrastando y verificando los resultados. La principal conclusión es que está demostrado que la inserción del programa de actividades lúdicas influyó positivamente en el mejoramiento de las habilidades sociales llegando a la escala de bueno en habilidades básicas.

Vásquez, L. 2020. Estado del arte: Desarrollo de habilidades sociales en educación primaria. Universidad Peruana Cayetano Heredia- Lima. La presente investigación: Tiene por objetivo establecer el estado del arte basado en tesis sobre el desarrollo de habilidades sociales de

estudiantes en educación primaria en las investigaciones de los años 2015-2019. La educación de los niños de hoy en día debe ser integral, donde se contribuya al desarrollo cognitivo, comunicativo, físico, psicológico y social en los estudiantes. Con base en ello, en la escuela no solo se debe impartir conocimientos, sino también se hace relevante desarrollar habilidades sociales en los estudiantes para generar espacios acogedores y armónicos en diferentes ambientes escolares para el aprendizaje. Para lo cual, este estado del arte se dirige bajo un enfoque cualitativo, en el que a través de un proceso heurístico y hermenéutico se analiza la información de las fuentes documentales a partir de tres ejes: problemáticas que han motivado a los autores para dicha investigación, estrategias de enseñanza usadas para el desarrollo de habilidades sociales y la tendencia de resultados. Mediante estos tres ejes de análisis, la presente investigación describe los resultados, conclusiones y recomendaciones desde los hallazgos.

LOCALES

Valiente, M. A. y Hernández, B. 2020. Habilidades sociales en niños de nivel primaria en una red educativa rural multigrado. Educare et Comunicare. Revista científica de la Facultad de Humanidades. La investigación tuvo como finalidad proponer un modelo de programa sobre Habilidades Sociales para niños (as) de primaria en una Red Educativa Rural Multigrado de Lambayeque. Por lo que, se empleó un enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo-propositivo y diseño no experimental y transversal. La población que se consideró para el estudio fue de 100 estudiantes a quienes se les aplico el cuestionario de Monja (1995) con la intensión de conocer cómo se dan estas habilidades en una realidad natural. Así también, se diseñó un modelo de programa de habilidades sociales, teniendo como base las teorías; Aprendizaje Social de Bandura (1977), Sociocultural de Vygotsky (1993) y la adaptación del programa de enseñanza de Habilidades de Interacción Social (PEHIS) de Monja (1995). A partir del diagnóstico realizado a través del cuestionario ya mencionado, se obtuvo como resultado que los estudiantes poseen un nivel regular de Habilidades Sociales. Se concluyó que estas habilidades se desarrollan de manera medianamente competente, siendo necesario ejecutar la propuesta de Habilidades Sociales para mejorar el hallazgo, y así conseguir buenas interacciones sociales.

Soplapuco, L. A. 2023. Estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales en niños de 04 años de la institución educativa inicial y primaria N° 10007 – Chongoyape, Chiclayo, 2021. Universidad Católica Los Ángeles, Chimbote. El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar que las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de las habilidades

sociales en los niños de 4 años de edad de la IEIP N° 10007 – Chongoyape. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo, nivel explicativo bajo un diseño pre experimental, la muestra lo conformó 28 estudiantes de 4 años de edad. Para recolectar los datos se utilizó la técnica de la observación y el instrumento ficha de observación, utilizando el estadístico Excel y SPSS versión 22. Los resultados obtenidos muestran que el 71% de los niños se ubicaron en el nivel de logro esperado(A), en el desarrollo de las habilidades sociales, la prueba t -10.6 se da por rechazada la hipótesis nula y se admite la hipótesis alternativa, determinando que existe un alto nivel de significancia al aplicar las estrategias lúdicas. En conclusión, las estrategias lúdicas mejoran significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N° 10007 – Chongoyape.

Pintado, J. M. 2024. Taller de juego de roles para potenciar las habilidades sociales en niños de cinco años en una institución educativa. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. El presente trabajo, se planteó como objetivo diseñar un taller de juego de roles para potenciar las habilidades sociales en niños de cinco años en una institución educativa. En este sentido, se aplicó una guía de observación constituida por 20 ítems divididos en tres dimensiones (habilidades para relacionase, autoafirmación y conversación) a 100 niños de 5 años, de ambos sexos matriculados en tres aulas de dos instituciones educativas de Chiclayo, esta población se seleccionó bajo el método no probabilístico con carácter intencionado. Se obtuvo como resultados que el 51% se encuentra en la escala de inicio, el 45% en proceso y solo un 4% en logro previsto, lo que evidencia que aún los niños carecen de habilidades sociales para relacionarse positivamente. En conclusión, en base al diagnóstico realizado se propone el diseño de la propuesta de taller de juego de roles, la misma que mediante situaciones motivadoras o de conflicto contribuirá a la solución de la problemática identificada.

1.2.- BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS

1.2.1.- Teoría del juego como escuela de vida de K. Groos

Groos (1901) plantea en su teoría que el juego consiste:

> En una preparación para la vida; ya que el niño desarrolla las funciones vitales que sirven como autoafirmación natural. Por lo tanto, el juego actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo de los individuos. Plantea una interrogante central: ¿Qué distingue el juego de un adulto del niño?; son cuestiones que se plantean por primera vez a principios del siglo XX. Concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados, es un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta.

1.2.2.- Teoría de la derivación por ficción.

Claparéde (1932) plantea "que el juego es para el niño un sustituto de la actividad que realiza el adulto. Sostiene que, mediante el juego, el niño afirma su personalidad. En esta teoría el juego suple durante la infancia a las actividades profesionales de la edad adulta". Claparéde (1932) refiere que el "juego persigue fines ficticios para poder vivir las actividades que se realizan en la vida adulta. El niño, desde el momento que empieza a jugar va haciéndolo con juegos o actividades que tienen mucho que ver con la vida adulta. A través del juego se van representando los roles que más tarde desarrollaran como adultos, y de esta manera se preparan para la madurez".

1.2.3.- La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura

La teoría del aprendizaje social de A. Bandura (1987) se basa en la base teórica

> De que los niños aprenden, en entornos sociales por medio de la observación y de la imitación del comportamiento que vieron. También refuerza la idea de que el niño se ve afectado por la influencia de otros. La teoría del aprendizaje social se basa en tres conceptos clave: Que las personas pueden aprender a través de la observación; que el estado mental afecta este proceso de aprendizaje; y que sólo porque se aprendió algo no significa que esto resulte en cambio en el comportamiento de la persona. Bandura (1973) dice que la respuesta conflictiva de un niño va a depender de los hechos de su entorno social, cuando percibe un

ataque colectivo o individual éste va a reaccionar con conductas conflictivas que pueden ser psicológicas o físicas considera la conducta conflictiva como un tipo particular de conducta social que se adquiere y mantiene a través de los mismos procesos que cualquier otra conducta social: el aprendizaje observacional y el refuerzo directo.

El ya clásico experimento de Bandura (1965) Explicar el aprendizaje de comportamiento conflictivo mediante la observación. En el video, los infantes de jardín de infantes ven a los adultos golpeando muñecos de varias maneras.

A los niños se les asignaron 3 condiciones diferentes: en una condición el esquema fue reforzado, en otra condición el modelo fue castigado y en la 3era condición no hubo consecuencias por su comportamiento.

Posteriormente, mediante la observación se estudió que todos los niños, excepto el grupo de niños que fueron castigados por el modelo por comportamiento agresivo, tendían a comportarse con el muñeco de la misma manera que el modelo (y no lo reforzaba directamente). Cuando los niños que observaron el castigo del prototipo fueron reforzados para que mostraran todos los comportamientos del prototipo mediante el recuerdo, evidenciaron el mismo grado de aprendizaje que los demás. Así, los niños de las 03 condiciones aprendieron a comportarse como modelos. La diferencia está en su forma de actuar. Este estudio muestra que el aprendizaje observacional no requiere refuerzo para que se produzca un estudio observacional.

La función del refuerzo directo o indirecto es influir en la capacidad del niño para realizar o no una conducta aprendida mediante observación.

Bandura creía que la conducta aversiva se mantiene y se vuelve habitual si proporciona algún aporte a quien la realiza. En esa perspectiva, indica que los hábitos de agresión consistentemente duran porque sirven a ciertos objetivos, ayudan a disuadir el comportamiento dañino de otros, obtienen la aprobación social de sus pares y, en última instancia, esencialmente refuerzan al agresor.

Bandura reconoció que algunos espacios de nivel interno, como la depresión o la cólera, pueden contribuir a la agresión, no obstante, argumentó que estos estados no son indispensables para el comportamiento agresivo. La activación interna funciona aumentando la opción de que las personas se comporten de manera ambivalente en eventos que sugieren conflicto. Cualquier tipo dinámico requiere producir este resultado, es decir, que cuando hay señales contradictorias, los sujetos tienden a estudiar su dinámica de nivel interno como un signo de un espacio de depresión

o enojo. Bandura explica la peligrosidad si la gente aprendiera sólo de sus propias experiencias, como se pensaba hasta ahora, en lugar de observación a los demás y estudiar de sus prácticas.
Teniendo en cuenta, si un estudiante hace trampa en un examen y es castigado por el maestro, sus compañeros de clase tienen la posibilidad de imitar que este comportamiento es incorrecto al ver los efectos de las acciones de sus compañeros.

1.2.3.1.- Principios del aprendizaje social

Bandura (1987) demostró "que el aprendizaje es social porque involucra a la comunidad. Decía que los alumnos aprenden del comportamiento de sus padres, maestros y compañeros, no sólo del tema expuesto en la clase". Describió el aprendizaje social en cuatro principios:

a.- Atención: Necesitas concentrarte y concentrarte para poder aprender. Especialmente los niños son más propensos a notar si ven algo nuevo o diferente.

b.- Retención: incorpora datos que acabas de aprender y guárdala en tu memoria.

c.- Copiar: copiar información previamente guardada y emplearla si es indispensable, por ejemplo, en un examen.

d.- Motivación: No hay motivación no tiene voluntad en hacer algo. Esta motivación ocurre en la observación de otro individuo tiene una recompensa o es culpada por hacer o no hacer algo que hace que el observador quiera hacer lo mismo o evitar hacer lo mismo.

1.3.-BASES CONCEPTUALES

Variable independiente: Juego social

1.3.1.- El juego

Los juegos son una actividad esencial para los niños, porque a través del juego tienen que aprender, dominar y estudiar todo lo que les rodea, construir actitudes, escapar o superar los problemas creados por el mundo de los adultos, comprenderse a sí mismos y buscar la felicidad.
El juego presenta actividad importante para el crecimiento intelectual, emocional y social de toda persona, básicamente en la niñez, nivel en el desarrollo de habilidades de nivel física y mental que contribuye significativamente al aprendizaje y fortalecimiento de comportamientos, relaciones y patrones sociales. Piaget (1946) sugirió que el juego adopta muchas formas a medida que los niños crecen. Considera esto como una actividad ideológica genuina y los niños utilizan la ficción para

transformar, revivir, resolver, compensar y mejorar la realidad. En los primeros años, el juego suele implicar interactuar con objetos, experimentar y repetir ciertos comportamientos.

1.3.2.- Características del juego

De acuerdo a Huizinga (1998, p. 42-51) el juego tiene las siguientes características:

a) Libre: El juego no impone obligaciones; es una actividad que se realiza por elección y no por deber.

b) Placentero: El juego se disfruta, es agradable y satisfactorio para quienes participan en él.

c) Superfluo: El juego no tiene una consecuencia práctica directa; no es necesario para la supervivencia o el funcionamiento esencial de la vida diaria.

d) Determinado en el espacio y en el tiempo: El juego tiene un lugar y un momento específicos donde ocurre. Tiene un marco temporal y físico definido.

e) Orden: Aunque el juego puede parecer caótico, tiene reglas y estructuras que lo gobiernan. Estas reglas pueden variar según el juego, pero son consistentes dentro de él.

f) Tensión y emoción: El juego involucra incertidumbre y emociones. No siempre es claro lo que sucederá a continuación, lo que puede generar anticipación y emoción.

g) Misterio y evasión: El juego ofrece una forma de escapar de la vida cotidiana y sumergirse en un mundo diferente, más imaginativo o emocionante. Puede tener elementos de sorpresa o intriga que lo hacen atractivo para quienes participan en él.

Por otro lado, R Cagigal, J.M (1996) y Caillois. (1958) sugirieron que este juego presenta las características como:

a.-Dinámica placentera que favorece el crecimiento de sentimientos armoniosos, da placer y despierta la motivación por comenzar a jugar.

b.-Permite expresar sentimientos y emociones.

c.-El juego requiere libertad, espontaneidad y completamente voluntario, se inicia por voluntad propia, ejerciendo la libertad de elegir y modificar el juego durante su desarrollo.

d. El juego en sí tiene un propósito, ya sea educativo, creativo o relacional, todo juego tiene un propósito de entretenimiento: el juego en sí • Jugar significa acción

e.-El juego despierta un mundo ficticio.

f.-Dar libertad para explorar el entorno.

g.-Todos los juegos evidencian límites de espacio y tiempo

h.-El juego evidencia en qué etapa de desarrollo se encuentra un niño o una niña

i. Los juegos permiten que un niño o una niña se impongan porque aportan satisfacción individual, equilibrio emocional

j.-Los juegos son buenos para tu mecanismo social porque promueven las relaciones interpersonales, como contigo mismo.

1.3.3.- El juego social

El propósito del encuentro deportivo es la agrupación, el trabajo cooperativo, la responsabilidad del equipo, la voluntad institucional, etc.

Los juegos requieren de la búsqueda de la dinámica en equipo y el compañerismo grupal. Arango (2001) caracteriza la función principal del juego en la fase social, dice que a través del juego el niño toma conciencia del ambiente y entorno cultural.

Los niños aprenden a cooperación y relaciones con los demás, aprenden las normas del juego y saben que pueden ganar o perder.

Arango (2001) argumentó que el juego contribuye al crecimiento integral de los infantes, ya que aumenta la inteligencia a través de la creatividad y la imaginación del niño y fortalece los dominios físicos, psicológicos y sociales.

Partiendo de una filosofía social, a través del juego entras en estudio con tus compañeros, lo que te apoya a conocer a los demás que te rodean, aprender las reglas de actitudes y descubrirte a ti mismo en estas dinámicas. Comenzando un enfoque del desarrollo emocional, los juegos son actividades que proporcionan felicidad, entretenimiento y disfrute de la vida. Permiten a las personas manifestarse libremente, dirigir activamente su energía y liberar emociones tensas.

1.3.4.- El juego en el campo educativo

Los niños aprenden mucho jugando, tanto dentro como fuera de la escuela, y el juego no debe considerarse una actividad redundante.

Por eso, es muy importante que tu hijo sienta en el juego comodidad en el colegio y que está aprendiendo grandes cosas jugando. Viciana (2003, p.32) sugiere que los juegos pueden dirigir los intereses de los participantes hacia áreas relacionadas con actividades recreativas. Los profesores capacitados y motivados inventan juegos que coinciden con motivación, las necesidades,

objetivos, la edad y el ritmo de estudio. Los juegos difíciles los hacen menos divertidos. Por otro lado, Paredes, J. (2012, p.14). 12) Señale que el estudio debe desarrollarse en una dirección que brinde a los niños la oportunidad de participar más activamente en el proceso educativo. Deben promoverse las dinámicas lúdicas como una herramienta de aprendizaje que, junto con otros eventos por ejemplo artística y musical, contribuyan a fortalecer la personalidad creativa indispensable para afrontar los desafíos de la vida.

1.3.5.- El juego social desde un enfoque pedagógico

Desde la pedagogía, Arango (2001) dice que el juego es una actividad con diferentes grados de organización y libertad, así tenemos:

a.- Libre o espontánea: Es el niño quien selecciona y señala el juego. El profesor cumple el rol de ser es un espectador.

b) Orientación: Es la intervención educativa más importante. En esta clase de juegos, el maestro orienta y sugiere, y los alumnos deciden y ejecutan. Analizar la forma en que se organiza el juego orienta el juego que se desarrolla, ya que el maestro es quien lo inicia y lo dirige en un tiempo y lugar específico

1.3.6.- Clasificación del juego social

El juego aporta al niño a adaptarse al contexto que lo rodea y así encajar en el grupo al que pertenece, y también ayuda a eliminar el miedo o la preocupación por la resolución de problemas y limitaciones.

El juego es una buena dinámica de habilidades sociales, no sólo un entretenimiento.

Los juegos ayudan a desarrollar las habilidades de manifestación y diálogo de los niños de una forma divertida.

Por tanto, al divertirte también abordas indirectamente los aspectos individuales con los que tienes más problemas.

Garaigordobils y Fagoaga (2006, p.21) presenta una clasificación los juegos sociales en simbólicos, basados en reglas y cooperativos.

a.-Juego simbólico: El juego simbólico fortalece el diálogo y las relaciones con los demás, pues para proyectar los vínculos de los adultos, estos tienen que comunicar sobre la trama, la asignación de roles y discutir las preguntas que suelen nacer.

El niño en el juego simbólico se construye un nuevo espacio de relación, mediante el juego experimenta diferentes eventos para el desarrollo de emociones, actitudes y conductas. El juego simbólico tiene un efecto beneficioso sobre el proceso y la socialización del niño.

Los juegos promueven el diálogo y el trabajo cooperativo con los compañeros, extienden el conocimiento sobre la sociedad y sobre uno mismo y promueven el desarrollo de la moralidad de los niños.

b.- Juegos basados en reglas: Los juegos guiados contribuyen al desarrollo de habilidades sociales generales promovidas por el juego simbólico, ya que los juegos basados en reglas son un medio para ayudar a los niños a progresar en las estrategias cognitivas de dinámica social.

En este caso, los jugadores tienen el control de la agresión y promueven valores de respeto, buena convivencia

Estas dinámicas formadas de acuerdo con normas objetivas, y las dinámicas de normas son juegos con una combinación de competencia sensoriomotora o intelectual entre sujetos.

c.- Juegos cooperativos: estos juegos facilitan el diálogo, la buena relación y seguridad y se basan en los conceptos de aceptación mutua, cooperación y compartir. Los miembros que integran dan como también participan en la mejora de lograr un objetivo común.

1.3.7.- Estrategias en la utilización del juego.

Existen diferentes estrategias para los juegos de poses y depende mucho de lo que quieras hacer para la selección de la estrategia pertinente. De acuerdo a Dávila (1993), se pueden sugerir diferentes estrategias de uso de los juegos:

Estrategia Cooperativa: Clase de juegos, el proceso es más importante que el resultado. Como estrategia cooperativa, el juego radica en su importancia para unión y vincular grupos. La conexión social, la colaboración y la creatividad preceden a la competencia y los resultados.

Estrategia de Oposición: La competencia no es de ninguna manera una victoria porque no es una finalidad en sí misma, la competencia es un elemento más de la educación. La importancia de la estrategia de oposición es desarrollar la atención, obtener un nuevo esquema de sí mismo ajustada y promover la autoestima.

Para ser educativo, debe facilitar que todos los estudiantes tengan éxito y aprendan a tener éxito y perder, los cuales son parte de la competencia; tienes que aceptar tus limitaciones y las dificultades de los demás.

Estrategias de resolución: Los juegos promueven valores y habilidades en resolver problemas, la toma de decisiones, la autoafirmación, el ingenio y la una forma de pensar divergente. Se prefieren estudiantes con experiencia en toma de decisiones o procedimientos.

Variable dependiente: Habilidades sociales

1.3.8.- Las habilidades sociales

Monjas (1996, p.45) cree que el progreso de habilidades sociales tiene una responsabilidad en la vida de los sujetos porque les brinda posibilidades y opciones para hacer amistades, afrontar diferentes situaciones y cómo afrontar los problemas y adaptación a diferentes entornos., la capacidad de vivir con otros y el crecimiento personal. De acuerdo a Gill (2020) cree que las habilidades sociales integran una variedad de actitudes que progresan desde la apertura de la vida. Todo el mundo integra un grupo social y está constantemente interactuando con todos los individuos de su entorno.

Estas habilidades son muy importantes integran parte del futuro del bebé. Las habilidades relevantes que logran en el desarrollo incluyen la capacidad de empatizar, comprender las emociones y comunicarse bien con los demás. Según Caballo (1986), las habilidades sociales señalan comportamientos sociales que los sujetos utilizamos para crear un vínculo a través del cual expresamos respetuosamente nuestras emociones, deseos, ideas, sin denigrar a los demás, respetando sus derechos y de manera armoniosa

Las habilidades sociales son la facultad de iniciar comportamientos que afectan las relaciones interpersonales mientras optimizan las relaciones positivas dentro de un grupo. Las habilidades sociales no son comportamientos innatos, no obstante aprenden en el transcurso del tiempo y se utilizan en diferentes acciones, por lo que requieren perfeccionarse o repetirse en función de la

influencia social que producen. La habilidad social se apropia a través de una mezcla de progreso social y procesos de aprendizaje educativo. Los infantes en su nacimiento no salen tímidos ni socialmente capacitados; Con el tiempo, aprenden a dinamizar con otros y a reaccionar de manera diferente ante las situaciones que se presentan.

Las habilidades sociales se pueden aprender y aprender y desarrollar adecuadamente, Ballester y Gil (2002) sugieren que se deben considerar los siguientes factores:

a) Unos modelos de modelización adecuados permiten enseñar a la resolución de problemas a través de la comunicación, desarrollar conductas persuasivas, etc.

b) Evaluación continúa de los rasgos positivos del comportamiento humano.

c) Promover el crecimiento del pensamiento divergente, significa que se busca de muchas soluciones al problema planteado.

d) Momentos o acontecimientos que promuevan el desarrollo de habilidades sociales persiguiendo la construcción de un entorno de acción (ficción) con el que sea fácil relacionarse cuando se realizan en una situación real

1.3.9.- Clasificación de las habilidades sociales

Goldstein (1989) propuso una clasificación alternativa, quien identificó hasta seis equipos distintos en las habilidades sociales, cada uno de los cuales progresa en diferentes espacios de la vida de una persona.

a.-Primeras habilidades sociales: centrarse, iniciar una comunicación, mantener un diálogo, hacer preguntas, dar las gracias, presentarse, presentar a los demás, saludar. El primer equipo son las habilidades básicas, ya que deben aprenderse en los primeros años, en la primera etapa del proceso de educación, de las que se basa de la fase elemental de adaptación en la sociedad.

B.-Habilidades sociales avanzadas: pedir apoyar, acompañar a otros, dar instrucciones, seguir orientaciones, discutir, convencer a otros. La segunda categoría promueve el desarrollo confianza, eficaz y apropiado en actividades sociales.

C.-Habilidades relacionadas con las emociones: comprender tus sentimientos, expresar tus sentimientos, comprender las emociones de los demás, afrontar la ira de los demás, expresar sentimientos, lidiar con el miedo, recompensar lo que has hecho. En el tercer equipo se encuentran

las habilidades que facilitan distinguir las emociones de los demás, promueven el autoconocimiento y la comprensión de las propias exigencias e intereses.

d.-Habilidades de resolución de conflictos: Pedir autorización, compartir cosas, ayudar a otros, negociar, controlarse, defender sus derechos, responder chistes, evitar peleas con los demás, prevenir ataques físicos (no pelear) El cuarto equipo que se encuentran De habilidades esenciales, cómo actuación en espacios de estrés, dejar de lado reacciones agresivas y elegir reacciones decisivas como dar respuestas a los problemas.

1.3.10.- Dimensiones de las habilidades sociales

Dimensión 1: Autoafirmación: Gismero (2000), Se afirma que el asertividad "se refiere a la habilidad de hablar abiertamente y sin miedo ante una situación, como el trabajo, en un equipo o al encontrarse con un extraño" (p. 156). Esto quiere decir que cuando un individuo no tiene cercanía con los demás, de habilidades sociales son muy importantes porque según a esto le permitirán interactuar; en el caso de los niños, la autoafirmación les permitirá iniciar y mantener conversaciones. Y aprende a escuchar

Dimensión 2: Expresión de sentimientos positivos: Según Gismero (2000), "

Esta habilidad implica la capacidad de expresar aprecio por los demás al elogiarlos cuando lo merecen, así como aceptar y agradecer los cumplidos que otros te hacen. Expresar cariño y agrado: Significa mostrar afecto y aprecio hacia los demás de manera genuina. Esto puede incluir expresiones verbales y no verbales de cariño, como decir "te quiero" o abrazar a alguien (p. 156)

El informe dice que cuando los alumnos manifiestan emociones positivas, generalmente expresan sus sentimientos, toman iniciativa en diversas actividades o tarea y tratan a sus compañeros con respeto y amabilidad

Dimensión 3: Expresión de sentimientos negativos: Significa buscar formas de resolver diferencias o problemas sin recurrir a confrontaciones directas o conflictos abiertos. Esto puede implicar el uso de la diplomacia, la negociación o la búsqueda de soluciones que sean aceptables para todas las partes involucradas.

Todo el mundo será criticado al menos un par de veces en su vida.

La forma en que aborda estas críticas basadas en la calidad de sus interacciones con los demás. Caballo (1996) decía que cuando a uno le critican, la actitud más acertada como es despojo de la crítica fluya de forma natural sin agregar ningún mensaje.

Cuando termina la crítica, el afectado requiere manifestar lo que quiere. Si se equivoca no haga nada, pero si el criticado tiene razón requiere la defensa posterior a la escucha de forma crítica (p.17). 47). Los procesos de protección implican romper patrones de dinámicas destructivos e injustos y reemplazarlos con una comunicación honesta y respetuosa.

1.3.11.- Habilidades y competencia sociales

Michelson (1987) afirma con relación a las habilidades sociales:

> No sólo son importantes respecto a las relaciones con los pares, sino que también, permiten que el niño y el adolescente asimilen los papeles y las normas sociales. Los niños que no tienen comportamientos sociales apropiados experimentan aislamiento, rechazo y, en conjunto, menos felicidad e insatisfacción personal. Por tanto, la competencia social tiene una gran importancia tanto en el funcionamiento presente, cómo en el futuro del niño. Las habilidades y la competencia sociales son relevantes, no sólo por su dimensión relacional, sino por su influencia en otras áreas de la vida del sujeto.

Al respecto, Lacunza & Contini (2011) afirman que las investigaciones en infantes:

> Ha puesto de manifiesto que la carencia de habilidades sociales asertivas favorece la aparición de comportamientos disfuncionales en el ámbito familiar y escolar. Dicen que los niños que muestran dificultades en relacionarse o en la aceptación por sus compañeros del aula, tienden a presentar problemas a largo plazo vinculados con la deserción escolar, los comportamientos violentos y las perturbaciones psicopatológicas en la vida adulta.

Desde otro enfoque, Benítez (2011) declara que: Aunque los conceptos de habilidades sociales y competencia social a menudo se usan indistintamente, mayormente los especialistas en el área concuerdan que son los términos distintos pero relacionados. Las habilidades sociales son comportamientos específicos que un sujeto requiere demostrar al realizar una tarea específica. La competencia social, por otra parte, es una expresión valorativa basada en conclusiones realizadas por una persona, a partir de las ideas de otros o de la comparación con unos estándares claros

Para Peñafiel & Serrano (2010) Significa que la competencia social implica la capacidad de comportarse de manera apropiada y efectiva según las normas y expectativas sociales en diferentes situaciones y entornos. Juicios de valor: Esto se refiere a la evaluación subjetiva de nuestras acciones sociales y las de los demás. Implica discernir qué comportamientos son considerados adecuados o inapropiados en un contexto dado.

1.3.12.- Problemas de conducta

Achenbach (1983) afirma que un problema de comportamientos es una diversidad de actitudes que, por su fuerza, repetición y duración, perjudican gravemente el procesamiento del progreso individual como del aspecto so. Además de la estabilidad en el espacio, la conducta problemática afecta el vínculo del individuo con el ambiente, pero hay que tener en cuenta la evolución humana, ya que lo que puede ser una enfermedad en una edad puede serlo en otra enfermedad. En la infancia, los problemas de conducta más comunes son el incumplimiento de las normas escolares o familiares, los problemas interpersonales provocados por las habilidades sociales, los trastornos de ansiedad, la impulsividad, la timidez, la agresión entre pares, la violencia en la escuela y los problemas sociales en la familia.

a.- Conductas externalizantes.

Se refiere al comportamiento ambientalmente destructivo expresado y dirigido a otros. (Predecesor. Agresión hacia compañeros y animales). En consiguiente, estas conductas son muy evidentes y se manifiestan como insultos, amenazas, litigios, gritos, ensañamiento, desobediencia, etc. Son causadas por una limitada forma de control de las actitudes, altos niveles de tareas, mal genio, bajos grados de formas de miedo como otros factores de peligro

Los elementales problemas externos de comportamiento son: falta de atención e hiperactividad, personalidad egocéntrica-explosiva y agresividad.

b.- Comportamiento interiorizado.

Señalan a acciones autodirigidas experimentadas y soportadas por el propio individuo.

Es importante que los responsables del niño, ya sean padres, cuidadores o maestros, estén atentos a estos signos y síntomas para poder identificar y abordar las dificultades psicológicas que pueda estar experimentando el niño. La detección temprana y el apoyo adecuado son fundamentales para

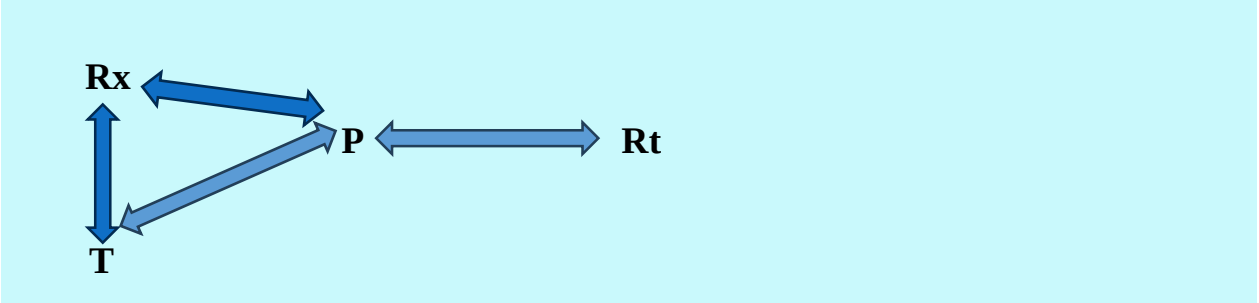
ayudar al niño a superar estas dificultades y desarrollar habilidades para afrontar sus emociones de manera saludable.

La dimensión externalizante incluye las experiencias psicológicamente estresantes que experimenta un niño cuando su angustia está vinculada con una realidad interna que evidencia una gama alta de síntomas y efectos angustiantes que constituirían tristeza, preocupación, depresión y malestar físico, y otros síndromes.

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1.- Diseño de contrastación de hipótesis / procedimiento a seguir en la investigación.

La investigación es de diseño descriptivo, con propuesta. Es descriptiva porque se destacan características del juego social y de las habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I. E. N° 1101, "Señor de los Milagros", distrito José Leonardo Ortiz, provincia Chiclayo, región Lambayeque. La investigación describe las características de las habilidades sociales que presentan los niños y niñas del segundo grado de primaria del centro educativo N° 1101, "Señor de los Milagros. Se establecen 3 métodos para realizar el análisis descriptivo: a.- Métodos observacionales, cualitativos y cuantitativos. Esta labor investigativa es descriptivo motivo que se realizarán observaciones sobre un grupo específico para el estudio de diversos eventos o problemas que se presentan. Es no experimental motivo se no se emplea manipulación de variables, ni la intencionalidad de dar una explicación de proceso causa-efecto; caracterizando lo que se observa, se determina la diversificación de los acontecimientos. Para desarrollar la presente investigación se utilizará o un enfoque cualitativo y cuantitativo, y la técnica a desarrollar es la encuesta.



Leyenda:

Rx: Realidad problemática

T: Marco teórico

P: Propuesta teórica

Rt: Realidad por transformar

2.2.- Población, muestra

Población

Según Hernández (1999), Implica que la población es el grupo sobre el cual se busca obtener información o realizar inferencias. Estas inferencias pueden basarse en datos recopilados a partir de una muestra representativa de la población, y se utilizan para hacer generalizaciones o estimaciones sobre toda la población. En este sentido, se ha considerado como población de interés a los 25 niños del segundo grado de primaria del centro educativo I. E. N° 1101

Muestra:

Tiene una constitución referida el 100% señala que la muestra seleccionada es limitada. Para el presente estudio de la muestra poblacional quedó constituida por los 25 niños del segundo grado de primaria del centro educativo I. E. N° 1101, "Señor de los Milagros", del distrito José Leonardo Ortiz.

2.3.-Métodos, técnicas, instrumentos, equipos y materiales.

Métodos de investigación

En el progreso del estudio investigativo, se emplearon a continuación los métodos de estudio como:

Deductivo e inductivo en la práctica del siguiente estudio se ha tomado al empleo
Del método deductivo de acuerdo Segundo (2022),
Es un método que parte de lo general a lo particular utilizando una forma de
Razonamiento descendente, este método se puede utilizar de manera directa,
Partiendo de una sola premisa o punto de partida de un tema de investigación o teoría
Científica, también se puede emplear de manera indirecta, iniciando de dos puntos de
Partida, uno universal y otro particular.

Por su parte, Pérez & León (2022) señalan la En el método deductivo, se elaboran afirmaciones o premisas más específicas a partir de la verdad mayor o universal. Estas afirmaciones se utilizan para llegar a una conclusión lógica que se deriva de las premisas anteriores.

Descripción del trabajo de campo.

a.- Las actividades que se realizarán durante la labor del ejercicio campo actuarán en la guía del 1er objetivo de estudio de análisis el cual es: Diagnosticar el estado de la realidad del desarrollo de las competencias sociales de los educandos del 2do de primaria de la Institución Educativa I. E. N° 1101, "Señor de los Milagros, del distrito José Leonardo Ortiz", en la provincia Chiclayo, región Lambayeque

b.- Previamente se coordina con la autoridad de la Institución Educativa I. E. N° 1101, "Señor de los Milagros", del distrito José Leonardo Ortiz, en la provincia Chiclayo, y la profesora del aula del segundo grado "B", el empleo de los instrumentos será en el local del centro educativo.

Se cumplirán las siguientes actividades:

c.-Motivar a los educandos a participar en las actividades planificadas.

D.-Observación en profundidad del desarrollo de las habilidades sociales de los niños dentro y fuera del aula, registrada en c/instrumento.

Técnicas

La observación: La técnica de la observación,

Se considera el método más adecuado para la obtención de contenidos que respondan a la pregunta de investigación.

La observación como un proceso de variedades técnicas que facilita percibir directamente los hechos de la realidad objetiva sin intermediario.

Las observaciones se pueden clasificar de varias formas diferentes, y para esta investigación se consideró conveniente realizar observaciones desde dos aspectos:

a.-Según la posición que ocupa el objeto durante la observación

1. Observación participante: señala a una forma de comprender los objetos desde su interior.

Esto puede ser natural, en el cual el espectador constituye en la sociedad que está siendo observado, o artificial, donde el que analiza se une a la sociedad en la accesibilidad de recopilación de datos.

2.-Observación sin participante: el investigador no sabe nada de lo que observa.

Aquí el investigador analiza al equipo y en estabilidad distingue de lo observado

En esta investigación se utilizó la observación participante debido a que el maestro integra parte del mundo de la educación y es una persona que día a día pasa por diferentes eventos y el objeto de observación son los educandos y así logra la obtención de datos necesaria al respecto a su labor de investigación.

b.-Según el instrumento utilizado por el individuo durante la observación

1.- Observación sistemática: debe utilizarse para diagnosticar y clasificar situaciones en función de determinados criterios, lo que hace que el registro sea menos flexible.

2. Observación no sistemática: analizar el contexto sin conceptos a priori que limiten los resultados y conclusiones lleva mucho tiempo y los registros de observaciones son muy extensos.

Este estudio pretendió a emplear la observación sistemática porque el observador, es decir, el profesor, empleará la observación mediante un sistema guiado por diversas fases o estándares y utilizará una lista de verificación como ayuda para facilitar la comprensión de lo particular seguimiento de contenidos. Comportamiento del Estudiante

Instrumentos de la observación

a.-La escala de actitudes

La escala de actitud es una herramienta de evaluación propuesta por Likert (1984) que puede medir el grado de una determinada actitud de las personas investigadas. Likert afirma que esta técnica se basa en una paulatina declaración en las que los destinatarios pueden indicar su acuerdo o desaprobación, o señalar el nivel de aceptación.

Se proponen escalas de actitud para evaluar el comportamiento de niños con la intención de revelar qué formas de comportamiento son las más difíciles de aprender para los educandos.

La herramienta se utilizó en dos fases, primero al inicio del estudio para el nivel de estado de inicio que comienzan, es decir. Qué habilidades sociales tenía el estudiante y qué habilidades sociales necesitaban desarrollarse.

Las clasificaciones de la herramienta varían entre: siempre, “casi siempre, a veces y nunca”.

B.-Lista de cotejo

Algunos puntos que deberías considerar utilizar en tu checklist son: a) - Presta atención mediante que los integrantes en el salón de aula; comparte tus materiales con tus compañeros de clase; participar dinámicamente en las lecciones y expresar opiniones: estos ítems proyectan el comportamiento de los niños para ver si tienen habilidades sociales o no, y cada punto está relacionado con las habilidades sociales que los niños y niñas carecen en segundo grado escuela primaria I. E. N° 1101, "Señor de los Milagros". Es importante señalar que, si bien estos síntomas pueden estar relacionados con la capacidad de comunicación y las habilidades sociales de un niño, la relación no es necesariamente directa ni exhaustiva. Sin embargo, es cierto que los problemas de internalización pueden influir en estas habilidades.

Plan de acción específico.

El propósito del plan de acción es proporcionar información detallada sobre el plan global de trabajo. Cada elemento de consideración se basará en los objetivos a llegar y describirá los eventos que se llevarán a cabo para alcanzar los objetivos. Así tenemos:

-Objetivo Específico 1: Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños y niñas del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 1101, "Señor de los Milagros"

-Objetivo Específico 2: Organizar un plan de actividades fundamentado en los juegos sociales cooperativos que favorezcan el desarrollo de las habilidades sociales y la interacción social dentro del aula.

-Objetivo Específico 3: Organizar un plan de trabajo que favorezca el desarrollo de las habilidades sociales básicas y mejore la convivencia en el aula

Objetivo Específico 4: Validar por grupo de expertos la pertinencia de los juegos sociales cooperativos para lograr el desarrollo de habilidades sociales.

Análisis estadístico de los datos

El investigador describirá los datos con base en los datos recopilados mediante el instrumento y los datos obtenidos se organizarán y resumirá mediante estadísticas descriptivas representadas en gráficos circulares de acuerdo con los objetivos del estudio.

Estadísticas descriptivas. Se utilizarán estudio de frecuencia, tablas estadísticas y media aritmética.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1.- RESULTADOS

Objetivo específico 01: Desarrollar un diagnóstico situacional a fin de conocer las características en el nivel de habilidades sociales que presentan los niños y niñas del segundo grado de primaria del centro educativo N° 1101, "Señor de los Milagros

Tabla N° 01

Dimensión de autoafirmación

Personal	SI		A VECES		NO		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
1-A veces evito hacer preguntas por miedo a parecer tonto (a)	11	44	06	24	08	32	25	100
2- cuando en una tienda atienden antes a alguien que entro después de mi me callo.	07	28	12	48	06	24	25	100
3-Me cuesta decir no, cuando no quiero algo	06	24	16	64	03	12	25	100
4- A veces me resulta difícil pedir que me devuelvan algo	15	60	03	12	07	28	25	100
5- si una comida no me gusta, me callo y no digo nada.	12	48	09	36	04	36	25	100
6- A veces, no me llevo bien con otros niños	07	28	12	48	06	24	25	100
7-Tiendo a guardar mis opiniones por mí mismo (a)	07	28	12	48	06	24	25	100
8-A veces evito ciertas reuniones sociales por miedo a hacer o decir alguna tontería.	11	44	06	24	08	32	25	100
9- Cuando veo algo que está mal no digo nada	14	56	07	28	04	16	25	100

***Nota**: Elaborado en base a la encuesta aplicada en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa de primaria N° 1101, "Señor de los Milagros", del distrito José Leonardo Ortiz, en la provincia Chiclayo, Región Lambayeque.*

Interpretación:

En la tabla 01 sobre la dimensión de la autoafirmación, se tiene que "el 44% de encuestados manifiestan que sí evita hacer preguntas por miedo a parecer tonto (a). Por otra parte, el 48% dice que cuando en una tienda atienden antes a alguien que entró después de mí, a veces me callo"; por otra parte, el 64% manifiesta que a veces le cuesta decir no cuando no quiero algo. Así mismo, el 60% responde que siempre le resulta difícil pedir que le devuelvan algo que di prestado. Estas respuestas son corroboradas con el 48% que dice que, si una comida no le gusta, siempre se calla y no dice nada. Por otra parte, el 48% manifiesta que a veces no se lleva bien con los otros niños, incluso el 48% refiere que a veces tiende a guardar sus opiniones para sí mismo (a). Podemos inferir de éstos y de los otros resultados las desventajas de los educandos, rasgos que se vinculan con la ausencia de independencia, y la ausencia de autoafirmación en los estudiantes, como dice Gismero (2000, p.156) la autoafirmación es la capacidad de pronunciase de forma abierta y sin ansiedad ante un tipo de situación ya sea laboral, en el grupo o una reunión en el cual se presentan situaciones con individuos desconocidos

Tabla 2

Expresión de sentimientos positivos

PERSONAL	Si		AVECES		NO		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
10-Cuando algun amigo expresa una opinion con la que estoy muy en desacuerdo,prefiero callarme a manifestar abiertamente lo que yo pienso.	11	44	06	24	08	32	25	100
11- Hay determinadas cosas que me disgusta prestar ,pero si me las piden ,no se como negarme	04	16	07	28	14	56	25	100
12-Cunado algo me gusta no me es facil pedirlo	08	32	12	48	05	20	25	100
13- Me es dificil conversar con algunos niños	09	36	04	16	12	48	25	100
14-Me cuesta epresar mis sentimientos a los demas	12	48	09	36	04	36	25	100
15- Ayudo cuando algun niño lo necesita	07	28	12	48	06	24	25	100
16- yo acepto lo que me dan	09	36	05	20	11	44	25	100

Nota: *Elaborado en base a la encuesta aplicada en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución educativa de primaria N° 1101, "Señor de los Milagros", del distrito José Leonardo Ortiz, en la provincia Chiclayo, región Lambayeque*

Interpretación:

Referente a la tabla 02 sobre la dimensión expresión de sentimientos positivos, se tiene que el 44% de los estudiantes encuestados del segundo grado de primaria de la Institución educativa de primaria N° 1101, "Señor de los Milagros, admitieron que, cuando algún amigo expresa una opinión con la que están muy en desacuerdo, prefieren mantenerse callados en lugar de manifestar abiertamente lo que piensan. Esta afirmación sugiere que una proporción considerable de los estudiantes tiende a evitar el conflicto o la confrontación al no expresar abiertamente sus opiniones en situaciones de desacuerdo con sus amigos; por otra parte, el 56% de los estudiantes encuestados manifiesta que hay determinadas cosas que le disgusta prestar, pero si me las piden, responde, no sé cómo negarme. Por otra parte, el 48% opina que cuando algo le gusta a veces no le es fácil pedirlo. Desde otra perspectiva, existe en los estudiantes una tendencia hacia la socialización, pues el 48% manifiesta que no le es difícil conversar con algunos niños, aunque si le cuesta expresar sus sentimientos a los demás (48%).

Tabla 3

Expresión de sentimientos negativos

Ítems	SI		AVECES		NO		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
17-Nunca se cómo "cortar a un amigo que habla mucho.	06	24	08	32	11	44	25	100
18-Cuando decido que no quiero volver a salir con una persona, me cuesta mucho comunicarle mi decisión.	06	24	07	28	12	48	25	100
19-Si un amigo (a) al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado se lo recuerdo.	07	28	14	56	04	16	25	100
20- Me suele costar mucho pedir a un amigo que me haga un favor.	12	48	04	16	09	36	25	100
21- No me gusta pedir ayuda a los demás.	04	16	06	24	15	60	25	100
22- Cuando hablan bien de mi me siento incomodo	04	16	12	48	09	36	25	100
23- Me cuesta expresar mi opinión en grupos(en clase, en reuniones, etc.,)	07	28	12	48	06	24	25	100
24-Cuando me gritan me siento muy mal.	08	32	05	20	12	48	25	100
25- Me cuesta mucho expresar agresividad o enfado hacia el otro sexo, aunque tenga motivos justificados.	06	24	08	32	11	44	25	100
26-Muchas veces prefiero ceder, callarme o quitarme de en medio para evitar problemas con otras personas	12	48	04	16	09	36	25	100
27- Hay veces que no se negarme a salir con alguien que no me gusta pero que me ha llamado varias veces.	06	24	08	32	11	44	25	100

***Nota**: Elaborado en base a la encuesta aplicada en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución educativa de primaria N° 1101, "Señor de los Milagros", del distrito José Leonardo Ortiz, en la provincia Chiclayo, región Lambayeque*

Interpretación:

En la presente tabla 03, referente a la habilidad social de la expresión de sentimientos negativos, se tiene que el 44% de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución educativa de primaria N° 1101, “Señor de los Milagros, indica que nunca sabe cómo poner fin a una conversación con un amigo que habla mucho. Esto puede sugerir una falta de habilidades para establecer límites en las interacciones sociales o una preocupación por herir los sentimientos del amigo. Dificultad para comunicar la decisión de no querer volver a salir con alguien: El 48% menciona que le resulta difícil comunicar su decisión de no querer volver a salir con una persona. Esto puede indicar una falta de habilidades para manejar situaciones de rechazo o confrontación interpersonal. Tendencia a recordarle a un amigo que ha olvidado una deuda: El 56% refiere que a veces recuerda a un amigo que ha olvidado devolver dinero prestado. Esto sugiere una preocupación por mantener la equidad en las relaciones financieras, aunque puede indicar cierta incomodidad al abordar el tema directamente. Dificultad para pedir favores a un amigo: El 48% menciona que siempre le cuesta pedir un favor a un amigo. Esto sugiere una falta de confianza o comodidad para solicitar ayuda a otros, lo que puede estar relacionado con la autoestima o la preocupación por molestar a los demás.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el presente estudio denominado "El juego social como medio de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales, nivel primario, Institución Educativa N° 1101, región Lambayeque, 2023" las autoras asumen que, existe una simbiosis entre el juego y el desarrollo de las habilidades sociales; una depende de la otra, tal como señala Monjas, (1992) para ello se necesita aprender, practicar e integrar en sus actitudes un conjunto de habilidades sociales, las mismas que permitirán adaptarse al estudiante al entorno inmediato; cómo podemos inferir, las habilidades sociales se adquieren en relación con un entorno e interacción social. De acuerdo a los resultados de la tabla 01 sobre la dimensión de la autoafirmación, el 44% de encuestados manifiestan que sí evita hacer preguntas por miedo a parecer tonto (a); el 48% dice que cuando en una tienda atienden antes a alguien que entró después de mí, a veces me callo"; por otra parte, el 64% manifiesta que a veces le cuesta decir no cuando no quiero algo. Así mismo, el 60% responde que siempre le resulta difícil pedir que le devuelvan algo que di prestado. Podemos inferir de éstos y de los otros resultados las desventajas de los educandos, rasgos que se vinculan con la ausencia de independencia, y la ausencia de autoafirmación en los estudiantes; aspectos que se contraponen con lo planteado por Gismero (2000), al referir que la autoafirmación es la capacidad de pronunciase de forma abierta y sin ansiedad ante un tipo de situación ya sea laboral, en el grupo o una reunión en el cual se presentan situaciones con individuos desconocidos. Por otra parte, Samper, S. & Muñoz, A. (2019) en su investigación resaltan que frente a la falta de expresión y de los sentimientos del niño; el juego como dispositivo cumple un rol importante para el desarrollo de las habilidades sociales, sobre todo en la comunicación interpersonal dentro de la convivencia escolar que permite incrementar el nivel de la conducta asertiva y disminuir el de la conducta pasiva.

En la tabla 02 sobre la dimensión expresión de sentimientos positivos, el 44% de los estudiantes encuestados del segundo grado de primaria de la Institución educativa de primaria N° 1101, "Señor de los Milagros, admitieron que, cuando algún amigo expresa una opinión con la que están muy en desacuerdo, prefieren mantenerse callados en lugar de manifestar abiertamente lo que piensan. Esta afirmación sugiere que una proporción considerable de los estudiantes tiende a evitar el conflicto o la confrontación al no expresar abiertamente sus opiniones en situaciones de desacuerdo con sus amigos; por otra parte, el 56% de los estudiantes encuestados manifiesta que hay determinadas cosas que le disgusta prestar, pero si me las piden, responde, no sé cómo negarme. Al respecto, Shadia Abugattas y Maklouf, (2016) señalan la importancia que tiene la

autoafirmación del niño en el desarrollo de la expresión de emociones, es de fundamental importancia el desarrollo de las expresiones de sentimiento positivos en los niños, manifiestan que estas habilidades implican la capacidad de expresar aprecio por los demás al elogiarlos cuando lo merecen, así como aceptar y agradecer los cumplidos que otros te hacen. Por otra parte, Gismero (2000), manifiesta que las habilidades sociales positivas conllevan a potencias las habilidades de expresión de cariño y afecto; esto puede incluir expresiones verbales y no verbales de cariño, como decir "te quiero" o abrazar a alguien. Al respecto, Caballo (1993) manifiesta que ningún niño nace amigable, tímido o extrovertido; pues en el transcurso del proceso de la vida desarrollan conductas que caracterizan un tipo de actitud en función de cómo interactúan con su ambiente en el aspecto social, con la posibilidad experimentar problemas en este ámbito pudiendo ser fortalecidas; a su vez, Monjas (1992) señala que en el ámbito escolar los problemas de habilidades sociales están relacionados con los problemas de relaciones sociales, pues afirma que jugando se aprende a interactuar, comprometerse y cooperar con los demás.

En la tabla 03, referente a la habilidad social de la expresión de sentimientos negativos, se tiene que el 44% de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución educativa de primaria N° 1101, “Señor de los Milagros, indica que nunca sabe cómo poner fin a una conversación con un amigo que habla mucho. Esto puede sugerir una falta de habilidades para establecer límites en las interacciones sociales o una preocupación por herir los sentimientos del amigo. Dificultad para comunicar la decisión de no querer volver a salir con alguien: El 48% menciona que le resulta difícil comunicar su decisión de no querer volver a salir con una persona. Esto puede indicar una falta de habilidades para manejar situaciones de rechazo o confrontación interpersonal. Tendencia a recordarle a un amigo que ha olvidado una deuda: El 56% refiere que a veces recuerda a un amigo que ha olvidado devolver dinero prestado. Esto sugiere una preocupación por mantener la equidad en las relaciones financieras, aunque puede indicar cierta incomodidad al abordar el tema directamente. Dificultad para pedir favores a un amigo: El 48% menciona que siempre le cuesta pedir un favor a un amigo. Esto sugiere una falta de confianza o comodidad para solicitar ayuda a otros, lo que puede estar relacionado con la autoestima o la preocupación por molestar a los demás. Los resultados se contraponen con planteamientos teóricos como Caballo (1996) que sostiene que la expresión de sentimientos negativos significa buscar formas de resolver diferencias o problemas sin recurrir a confrontaciones directas o conflictos abiertos. Esto puede implicar el uso de la diplomacia, la negociación o la búsqueda de soluciones que sean aceptables para todas las partes involucradas. Dice que todo el mundo será criticado al menos un par de veces en su vida. Caballo

(1996) dice que cuando a uno le critican, la actitud más acertada es el despojo de la crítica, es decir que fluya de forma natural sin agregar ningún mensaje. Cuando termina la crítica, el afectado requiere manifestar lo que quiere. Si se equivoca no haga nada, pero si el criticado tiene razón requiere la defensa posterior a la escucha de forma crítica. Los procesos de protección implican romper patrones de dinámicas destructivos e injustos y reemplazarlos con una comunicación honesta y respetuosa.

CAPÍTULO V PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Denominación: El juego social como medio de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales, nivel primario, Institución Educativa N° 1101, "Señor de los Milagros", del distrito José Leonardo Ortiz, en la provincia Chiclayo, región Lambayeque

I.- Presentación

En el presente trabajo de investigación denominado "El juego social como medio de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales, nivel primario, Institución Educativa N° 1101, "Señor de los Milagros", del distrito José Leonardo Ortiz, en la provincia Chiclayo, región Lambayeque, se aborda la problemática existente en los estudiantes del segundo grado de primaria "B" del centro educativo N° 1101, "Señor de los Milagros", del distrito José Leonardo Ortiz, en el cual, los problemas de convivencia social se traduce desde el insulto verbal, apodos hasta la agresión física sea en el aula como fuera de ella. Se infiere, que estas acciones son originadas por las limitaciones de las habilidades sociales desarrollados en los estudiantes. En ese sentido, J. Piaget, L. Vygotsky, etc. demuestran, que las actividades del juego constituyen manifestaciones esenciales del ser humano para desarrollar sus habilidades sociales; y en base a estrategias lúdicas implementadas en el campo educativo, se convierten en una valiosa herramienta que además de educativas es divertida, y una forma satisfactoria de interrelación social con los demás. En ese sentido, el presente trabajo de investigación pretende contribuir con estrategias del juego social para la mejora de las habilidades sociales, de los estudiantes del segundo grado de primaria "B" de la Institución Educativa N° 1101, "Señor de los Milagros", del distrito José Leonardo Ortiz, en la provincia Chiclayo, región Lambayeque

II.- Fundamentación

Groos (1901) argumentó que el juego "implica preparación en el quehacer cotidiano; motivo que el infante desarrolla una función importante como autoafirmación de naturalidad. Considera el juego un mecanismo para estimular el aprendizaje y el desarrollo personal". Groos (1901) "consideraba el juego como una forma de ejercitar o ensayar los instintos previamente que se complete desarrollados; es una dinámica de preparación para el progreso funcional necesario en la edad adulta. Por otro lado, Clapared (1932) afirmó que para los niños el juego es una alternativa de las actividades de los adultos. Cree que los niños pueden expresar su personalidad a través del

juego. En la infancia, el juego sustituye a las dinámicas profesionales en la edad adulta." Claparede (1932) “se refiere a juegos que tienen el fin imaginario de experimentar actividades realizadas en la edad adulta. Dijo que el lugar en que un niño comienza a jugar, comienza a realizar dinámicas que son de gran importancia en la edad adulta. Mediante del juego asumen los roles que desarrollarán cuando sean adultos y de esta forma se inicia la preparación en la madurez. "Teoría del aprendizaje social de A. Bandura (1987) se basa en la idea de que los niños aprenden en contextos sociales observando e imitando el comportamiento que ven. Además se potencia en la concepción de que los niños están influenciados por otras personas". Bandura (1973) "dijo que las reacciones conflictivas de un niño dependerán de los acontecimientos de su espacio social; cuando perciba un ataque grupal o individual, responderá con una conducta conflictiva psicológica o física".. Bandura (1973) señala a la conducta conflictiva como un tipo particular de conducta social que se adquiere y mantiene a través de los mismos procesos que cualquier otra conducta social: el aprendizaje observacional y el refuerzo directo de las conductas conflictivas se mantienen y llegan a constituirse en hábitos cuando proporcionan algún tipo de beneficio a quien las lleva a cabo. En este sentido, afirma que los hábitos agresivos a menudo persisten porque resultan instrumentales para el logro de determinadas metas, son útiles para parar las conductas dañinas de otros, son socialmente aprobadas por los pares y, por último, intrínsecamente reforzantes para el agresor.

III.- Justificación

Esta investigación es un aporte a la formación teórica ya que pretende apoyar a todos los responsables de orientar y liderar a los educandos desde sus primeros años, docentes, representantes y sociedad en general. Los profesionales deben actuar teóricamente, teniendo en cuenta que el entorno se transforma en una situación definida por una diversidad de estímulos a favor y desfavorables, obligándolos a generar aprendizajes y habilidades. Los docentes tienen la responsabilidad social de actuar con base en la teoría, considerando que el entorno social se transforma en una situación determinada por una diversidad de incentivos favorables y desfavorables, que los obligan a construcción de aprendizajes y habilidades a fin de que brinden un proceso de enseñanza-aprendizaje coherente con las expectativas de los niños. Desde la perspectiva pedagógica, esta investigación pretende contribuir mediante estrategias de juego social a promover las habilidades sociales en los estudiantes del centro educativo I. E. N° 1101, “Señor de los Milagros”, del distrito José Leonardo Ortiz.

IIII- Plan de Intervención

Estrategias del juego social para mejorar el desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes del segundo grado del nivel primario

Procesos pedagógicos a nivel de plan de Intervención

SESIÓN DE APRENDIZAJE 1

I- Datos informativos:

TÍTULO : "**Estoy Contento**"
GRADO : Segundo Grado
DOCENTES : Marilu Manay Villegas
Fany Jimenez Campoverde

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	Evidencias del aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Construye su identidad **Autorregula sus emociones**	Reconoce y expresa sus emociones y las regula a partir de la interacción con sus compañeros y docente, y de las normas establecidas de manera conjunta. Explica con razones sencillas por qué algunas acciones cotidianas causan malestar a él o a los demás, y por qué otras producen bienestar a todos.	Trabajarán las emociones básicas como son: La alegría, la tristeza y el enfado. Se dedicará una semana al desarrollo de actividades por cada emoción	Lista de cotejo

II- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

¿Qué hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
• Observan el video enviado • Observan la ficha de las emociones	Fichas impresas., cinta masking tape Ampliaciones. Limpia tipo, plumones

III- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS
Inicio	**Tiempo aproximado: 10´minutos** • El docente saluda y recuerda a los estudiantes el cumplimiento de las normas de convivencia. En la motivación, el docente pega en la pizarra una imagen.  Normas de convivencia: ✓ Respetar la opinión de mi compañero. ✓ Cuidar mis materiales de clase. ✓ Levantar la mano para participar. • Pregunta: ¿Qué están observando en la pizarra? ¿Qué mensaje nos trasmite la imagen? • En los saberes previos, el docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes: ✓ ¿Cómo se sienten? ✓ ¿Cómo Feliz /alegre Cuando estoy contento? ✓ ¿Cuándo me sentí triste? ✓ ¿Cuándo estoy enojado? • El docente anota las respuestas de los estudiantes en la pizarra. • En el conflicto cognitivo el docente formula las siguientes preguntas: ✓ ¿Alguna vez te has sentido contento? ✓ ¿Qué reacciones has tenido? El docente manifiesta el propósito de la sesión Hoy los estudiantes expresan y comprenden la emoción de la alegría y de sentir aprecio **Se les dará a conocer los criterios de evaluación:** - Propiciar lluvias de ideas - Participan libremente los estudiantes - Comprenden el tema dado en clase

<table>
<tr><td>DESARROLLO</td><td>Tiempo aproximado: 70´ minutos

I PROBLEMATIZACION
• El docente pide que los estudiantes que observen el video https://www.youtube.com/watch?v=5rkqF8CBiBI y comparen con la lámina que se ha colocado en la pizarra:

ANALISIS DE LA INFORMACION
• Se realizará una asamblea con todos los alumnos, con la finalidad de desa
rrollar la técnica de la “lluvia de ideas” sobre lo que significa estar contento o alegre.
• Los alumnos podrán participar libremente contando experiencias y el maestro irá guiando la asamblea de manera que todos participen en ella. Lo importante es escuchar a los demás, sin burla y con respeto.
• Tras realizar la asamblea, se proyectará en la pizarra digital diversas imágenes de personas que están contentas y los alumnos deberán imitar estas expresiones.
TOMA DE DECISIONES
• Por último, cada alumno realizará un dibujo de una persona que esté contenta y lo decorará posteriormente con el material que elija (ceras, rotuladores, plastilina, etc.).
• El docente utiliza una Lista de Cotejo para valorar lo trabajado en relación con lo previsto en los aprendizajes esperados.
• El docente retoma la pregunta de la situación inicial: ¿Alguna vez te has sentido triste? ¿Qué reacciones has tenido?</td></tr>
<tr><td>CIERRE</td><td>Tiempo aproximado: 10´ minutos
• El docente consolida el tema mencionando la importancia de las emociones como son alegría, Serán las mismas que aparecerán en nuestras siguientes etapas de desarrollo, pero es importante que sepamos identificarlas.
• Los estudiantes responden: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo lograron? ¿Qué parte me resultó más fácil o difícil? ¿Para qué me sirve este aprendizaje?</td></tr>
</table>

V- REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?	¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?	**¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?**

EVALUACIÓN
El docente utiliza una Lista de Cotejo para valorar lo trabajado en relación con lo previsto en los aprendizajes esperados.

TAREA PARA TRABAJAR EN CASA
• Desarrolla la ficha de ejercicios del Anexo 1.

ANEXO 1

ACTIVIDADES DE APLICACIÓN

1. Escribe algunas emociones que hayas tenido en diferentes situaciones.

a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e _____

f. _____

g. _____

h. _____

ANEXO **LISTA DE COTEJO**

ÁREA : Personal social

TITULO : Estoy contento

Apellidos y nombres	**Competencia**	Construye su identidad			
	Capacidad	Autorregula sus emociones.			
	Indicador	Reconoce y expresa sus emociones y las regula a partir de la interacción con sus compañeros y docente, y de las normas establecidas de manera conjunta.		Explica con razones sencillas por qué algunas acciones cotidianas causan malestar a él o a los demás, y por qué otras producen bienestar a todos.	
		Sí	No	Sí	No
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					

Estrategias del juego social para mejorar el desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes del segundo grado del nivel primario

Procesos pedagógicos a nivel de plan de Intervención

SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

I- Datos informativos

TÍTULO **:** "**Cuando me pongo Contento**"
GRADO : Segundo Grado
DOCENTES : Marilu Manay Villegas
Fany Jimenez Campoverde

II- PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	Evidencias del aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito.	• Obtiene información explícita que se encuentra en lugares evidentes del texto y que es claramente distinguible de otra, en los textos: Familia de Juan y Familia de Mercedes. • Infiere información anticipando el contenido del texto a partir de algunos indicios como ilustraciones, relacionadas al texto. • Reflexiona sobre los textos que lee, opinando acerca de personajes y hechos.	Escriben un cuaderno elaborado por el maestro	Lista de cotejo

III- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

¿Qué hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
• Observan el video enviado • Observan la ficha de las emociones	Fichas impresas., cinta masking tape Ampliaciones. Limpia tipo, plumones

IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS
Inicio	**Tiempo aproximado: 10´minutos** • El docente saluda y recuerda a los estudiantes el cumplimiento de las normas de convivencia. En la motivación, el docente pega en la pizarra una imagen  Normas de convivencia ✓ **Escuchar atentamente la clase .** ✓ **Respetar las opiniones de los compañeros**. ✓ **No fomentar el desorden en hora de clase .** • Pregunta: ¿Qué están observando en la pizarra? ¿Qué mensaje nos trasmite la imagen? • En los saberes previos, el docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes: ✓ ¿Cómo se sienten? ✓ ¿Cómo Feliz /alegre Cuando estoy feliz? ✓ ¿Cuándo me sentí triste? ✓ ¿Cuándo estoy contento? • El docente anota las respuestas de los estudiantes en la pizarra. • En el conflicto cognitivo el docente formula las siguientes preguntas: ✓ ¿Alguna vez te has sentido contento cuando te regalan algo? ✓ ¿Qué reacciones has tenido? El docente manifiesta el propósito de la sesión Hoy analizaremos situaciones en las que una persona se pone contenta, identificando Los motivos que causan esta emoción. Criterios de evaluación : ✓ Analizan situaciones de. Estar contentos ✓ Dibujan dos situaciones que les han puesto contentos en casa y escribir una palabra que describa dicha situación. ✓ Identifican los motivos que causan esta emoción

DESARROLLO	**Tiempo aproximado: 70´ minutos** **Problematización** • **El docente pide que los estudiantes que observen el video https://www.youtube.com/watch?v=ElWjYTdMyJI** y comparen con la lámina que se ha colocado en la pizarra:  **Analisis de la informacion** • Para esta actividad, los alumnos dispondrán de un cuaderno elaborado por el maestro. • En el cuaderno deben dibujar dos situaciones que les han puesto contentos en casa y escribir una palabra que describa dicha situación. • Para esta actividad, se requerirá de la colaboración de los padres, deberán hablar con sus hijos acerca de lo que ha pasado para así poder reflexionar juntos sobre la situación que ha provocado esta emoción. **Toma de decisiones** • Los alumnos llevarán sus cuadernos a clase y en asamblea contarán sus experiencias explicando la situación a sus compañeros, los cuales podrán hacer preguntas sobre lo que están escuchando.
CIERRE	**Tiempo aproximado: 10´ minutos** El docente consolida el tema mencionando la importancia de situaciones en las que una persona se pone contenta, identificando Los motivos que causan esta emoción. Los estudiantes responden: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo lograron? ¿Qué parte me resultó más fácil o difícil? ¿Para qué me sirve este aprendizaje?

V- REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?	**¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?**
¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?	**¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?**

EVALUACIÓN
El docente utiliza una Lista de Cotejo para valorar lo trabajado en relación con lo previsto en los aprendizajes esperados.

TAREA PARA TRABAJAR EN CASA
• Desarrolla la ficha de ejercicios del Anexo 1.

ANEXO 1

ACTIVIDADES DE APLICACIÓN

2. Dibujan algunas emociones que hayas tenido en diferentes situaciones.

a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e _____

f. _____

g. _____

h. _____

LISTA DE COTEJO

ÁREA : Comunicación

TITULO : "Cuando Me Pongo Contento"

Apellidos y nombres	**Competencia**	**Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna**			
	Capacidad	• Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito.			
	Indicador	• Analizan situaciones de. Estar contentos • Dibujan dos situaciones que les han puesto contentos en casa y escribir una palabra que describa dicha situación. • Identifican los motivos que causan esta emoción.			
		Sí	No	Sí	No
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					

Estrategias del juego social para mejorar el desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes del segundo grado del nivel primario

Diseños didácticos a nivel de plan de Intervención

Expresión de sentimientos negativos

SESIÓN DE APRENDIZAJE 3

"¡Siento Enojo!"

I- Datos informativos

ÀREA : TUTORÍA
TÍTULO : **Siento Enojo**
GRADO : Segundo Grado
DOCENTES : Marilu Manay Villegas
Fany Jimenez Campoverde

¿QUÉ APRENDIZAJES ESPERAMOS PROMOVER?

Los estudiantes reconocerán sus emociones de alegría y enojo y conocerá estrategias para regularlas.

¿QUÉ VAMOS A NECESITAR?

- Portafolio
- Ficha de la actividad N° 2
- Lápiz, borrador, etc.
- Celular, laptop, computadora.

II- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Construye su identidad. • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. • Reflexiona y argumenta éticamente.	• Describe sus emociones en situaciones cotidianas; reconoce sus causas y consecuencias. Aplica estrategias de autorregulación	Identifica las emociones que siente y conoce estrategias para regular sus emociones.	Lista de cotejo.

• Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez.	(ponerse en el lugar del otro, respiración y relajación).		
RETO DE LA SEMANA	Aprenderé a identificar las prácticas saludables que realizan las familias y su relación con el estado de salud integral, también a identificar las expresiones artísticas que ayudan al bienestar físico, social y emocional de la familia.		

INICIO

Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes menciono :

Propósito de la actividad:

Hoy aprenderemos a identificar cuándo me siento enojo, y conoceré estrategias para regular mis emociones.

Comunicamos los criterios de evaluación:

- Identificar las emociones.
- Conocer estrategias para regular las emociones.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

¡Descubro mis emociones!

Te invitamos a recorrer el camino de tus emociones.

• Recorre el camino y responde las preguntas que se formulan en cada parada para descubrir más sobre tus emociones.

• Luego, puedes pedirle a un familiar que haga el mismo recorrido.

Sigue descubriendo más sobre el enojo

Presta atención a lo que les pasó a Rebeca y José. Toma en cuenta cómo expresan su emoción con su rostro y cuerpo.



De acuerdo con lo ocurrido a Rebeca y José, completa las siguientes oraciones (puedes responder de manera oral o escrita):

Rebeca se sintió _____cuando _____ .

Entonces dijo_____ y lo expresó _____ .

José sintió_____cuando_____ .

Entonces pensó_____ y lo expresó _____ .

Si te hubiera ocurrido algo parecido a lo de Rebeca y José:

- ¿Qué pensamientos tendrías?
- ¿Cómo expresarías tu emoción?



Responde de la manera que prefieras: dibujando, escribiendo, bailando, dramatizando, etc.

Puedes comentarle a algún familiar de tu confianza tus respuestas.

Estrategia del semáforo

- Recuerda algún momento en el que te sentiste enojada o enojado.
- Luego, con ayuda de un familiar, pon en práctica el semáforo de las emociones.

1- Me detengo. Respiro lenta y profundamente.

2- Pienso qué es lo que puedo hacer o cómo

3- Pongo en práctica la solución.



CRITERIOS	Lo logré	Estoy avanzando	¿Qué necesito hacer para mejorar?
Identifiqué cuando me siento alegre y cuando me enojo.			
Regule mis emociones con la estrategia "El semáforo de las emociones"			

CIERRE

Practícalo con ayuda de tu familiar cada vez que lo necesites.

Podemos aprender a regular nuestras emociones para expresarlas de manera adecuada, sin dañarnos ni dañar nuestras relaciones con las demás personas

Compartimos en familia

Invita a tu familia a jugar **el semáforo de las emociones**. Pueden hacer fichas o tarjetas con los colores del semáforo. Luego, cada integrante recuerda una situación en la que se enojó mucho y pone en práctica los pasos del semáforo de las emociones. Como ayuda, otra u otro integrante va mostrando las tarjetas con los distintos colores: rojo "alto", amarillo "pienso" y verde "actúo". En familia, se divierten y aprenden a regular sus emociones.

VI- REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?	¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?	**¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?**

ÀREA **:** Tutoría
COMPETENCIA **:** Construye su identidad**.**

TÍTULO **:** Siento Enojo

.LISTA DE COTEJO

	APELLIDOS Y NOMBRES	Identifica sus emociones alegría y enojo.		Regule mis emociones con la estrategia "El semáforo de las emociones"		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

Estrategias del juego social para mejorar el desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes del segundo grado del nivel primario

Diseños didácticos a nivel de plan de Intervención

Expresión de sentimientos positivos

Sesión de aprendizaje 4

I- Datos informativos:

TÍTULO	**: "APRENDO A ESCUCHAR"**
GRADO	: Segundo Grado
DOCENTES	: Marilu Manay Villegas
	Fany Jimenez Campoverde

SECUENCIA DIDÁCTICA
Inicio

- **El docente saluda y recuerda a los estudiantes el cumplimiento de las normas de convivencia. En la motivación, el docente pega en la pizarra una imagen**



Normas de convivencia:

- **Levanto la mano para participar**
- **Respeto los materiales de mis compañeros**
- **Escucho atentamente al docente.**

- **Pregunta: ¿Qué están observando en la pizarra? ¿Qué mensaje nos trasmite las imágenes?**

- **En los saberes previos, el docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes:**
  - ✓ **¿Cómo se sienten?**
  - ✓ **¿Escuchar será importante?**
  - ✓
- **El docente anota las respuestas de los estudiantes en la pizarra.**
- **En el conflicto cognitivo el docente formula las siguientes preguntas:**
  - ✓ **¿Alguna vez escuchaste una historia?**
  - ✓ **¿Qué reacciones has tenido?**

El docente manifiesta el propósito de la sesión

Hoy los estudiantes aprenderán a escuchar a los demás, resaltando la importancia para Una buena Comunicación con sus pares.

Criterios de evaluación :

- ✓ **Crear en los y las participante habilidades elementales que les permitan aprender a escuchar a los demás. Resaltar la importancia de saber escuchar para una buena comunicación**

Desarrollo

Problematización

- **El docente pide que los estudiantes que observen el video https://www.youtube.com/watch?v=Qsginkgzy0M** y comparen con la lámina que se ha colocado en la pizarra:



- Los estudiantes se organizan para la socialización.

Análisis de la información

- Para esta actividad se realizarán grupos de 5 alumnos.
- El maestro explicará la actividad poniendo un ejemplo con uno de los grupos: empezará a contar una historia sencilla y por turnos (previamente establecidos), los demás deberán continuar esta historia.
- El tiempo de participación debe ser muy corto, teniendo en cuenta la edad de los alumnos. El objetivo que se pretende conseguir es que los alumnos estén escuchando de forma activa a los compañeros que están hablando para así poder seguir la historia.
- Para ello, el maestro explicará cómo se deben comportar para poder escuchar a los demás:
- Es importante mirar a la persona que está hablando.
- Para escuchar "hay que abrir muy bien las orejas", se puede utilizar esta expresión para motivar a los alumnos a que escuchen. El maestro irá pasando por los diferentes grupos para evaluar mediante la observación directa la participación de los alumnos en la actividad

Toma de decisiones

Los estudiantes reflexionan acerca de la importancia de escuchar

- El docente utiliza una Lista de Cotejo para valorar lo trabajado en relación con lo previsto en los aprendizajes esperados.
- El docente retoma la pregunta de la situación inicial: ¿Cómo te has sentido al escuchar esta historia? ¿Qué reacciones has tenido?

Los estudiantes responden y demuestran lo aprendido.

CRITERIOS	LO LOGRE	LO ESTOY LOGRANDO	NECESITO APOYO
Utilice mis Habilidades elementales que me permitan aprender a escuchar a los demás.			
Resalte la importancia de saber escuchar para una buena comunicación			
Identifique como mi cuerpo expreso las emociones			

CIERRE (15 minutos)

- **El docente consolida el tema mencionando. La importancia de saber escuchar y la aplicación de estas en nuestras vidas.**
- **Los estudiantes responden: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo lograron? ¿Qué parte me resultó más fácil o difícil? ¿Para qué me sirve este aprendizaje?**

EVALUACIÓN

El docente utiliza una Lista de Cotejo para valorar lo trabajado en relación con lo previsto en los aprendizajes esperados.

TAREA PARA TRABAJAR EN CASA

Desarrolla la ficha de ejercicios del Anexo 1.

ANEXO 1

Área : Personal Social

Titilo : "APRENDO A ESCUCHAR"

ACTIVIDADES DE APLICACIÓN

3. Escribe una historia que hayas tenido en diferentes situaciones.

a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e _____

Área : Personal Social

Titilo : "APRENDO A ESCUCHAR"

Lista de cotejo

Apellidos y nombres	**Competencia**	Construye su identidad			
	Capacidad	Autorregula sus emociones.			
	Indicador	Reconoce y expresa sus emociones y las regula a partir de la interacción con sus compañeros y docente, y de las normas establecidas de manera conjunta.		Explica con razones sencillas por qué algunas acciones cotidianas causan malestar a él o a los demás, y por qué otras producen bienestar a todos.	
		Sí	No	Sí	No
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

Estrategias del juego social para mejorar el desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes del segundo grado del nivel primario

Diseños didácticos a nivel de plan de Intervención

Sesión 5

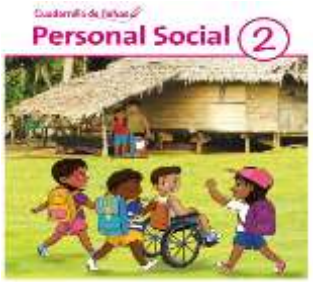
I- Datos informativos :

TÍTULO	**: Escribimos nuestros Normas de cortesía"**
GRADO	: Segundo Grado
DOCENTES	: Marilu Manay Villegas Fany Jimenez Campoverde

SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio

- Invito a los niños y niñas a observar y leer una situación en su Cuadernillo de fichas de Personal Social 2 (Págs. 43) Dialogamos en base a las siguientes preguntas: ¿Dónde se encuentran los niños?, ¿Qué hacen?, ¿Todos se tratan con amabilidad? ¿Qué deben hacer los niños y niñas para tratar con respeto a los demás?



- **Comunico el propósito de la sesión**:
  HOY APRENDERÁS A RECONOCER CÓMO SE SIENTEN TUS COMPAÑEROS Y COMPAÑERAS AL RECIBIR BUEN TRATO Y RESPETAR SUS DIFERENCIAS FÍSICAS Y CULTURALES
- Indico que en esta sesión pondrán en práctica las normas de cortesía relacionadas con el respeto a la opinión de los demás y el saber escuchar

Normas de Cortesía:

- Levanto la mano para participar
- Respeto los materiales de mis compañeros
- Escucho atentamente al docente**.**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- ✓ Comparte actividades con sus compañeros respetando sus diferencias y tratándolos con Amabilidad y respeto.
- ✓ Cumple con sus deberes en el aula, para beneficio de todos y de acuerdo a su edad.

¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIA DE APRENDIZAJE?

Escriben un compromiso sobre lo que harán para dar un buen trato a sus compañeros y cumplirlas.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÖN	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	**¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?**
• Revisar el Cuadernillo de fichas de Personal Social 2 • (Págs. 43- 46) • Elaborar la lista de cotejo.	• Cuadernillo de fichas de Personal Social 2. • Imprimir la lista de cotejo • Cuadernos de Personal Social

Desarrollo

PROBLEMATIZACIÓN

- Inicio la sesión con el análisis del caso de la página 44, leen detenidamente con ayuda de la docente generando la comprensión
- Pregunto: ¿Cómo crees que se siente Rafael ante tal situación?, ¿Cómo te sentirías en el lugar de Rafael? ¿Qué opinan de lo que hace Néstor? Anoto sus respuestas.
- Describen de manera individual cómo se siente una niña o niño que recibe buen trato. (Pág. 44)
  Invito a dialogar en equipos de trabajo sobre sus respuestas.

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

En grupo clase

- Invito nuevamente a observar la página 45 ,analizamos cada imagen y brindan su opinión

Pregunto: ¿Qué sucede en cada escena?, ¿Qué diferencia hay en cada una de ellas?, ¿explica por qué debemos brindar buen trato a las personas?, ¿cómo ayuda a cada uno de nosotros el buen trato?, ¿Qué acciones realizarías para mantenerte un buen diálogo y trato amable con los demás?, ¿alguna vez has sufrido una situación, en la escuela o en la calle?, ¿cómo sucedió?, ¿qué podemos hacer para que no se repita?,

- Se conversa con los niños situaciones diarias dadas en la escuela donde se evidencie el trato amable y también situaciones donde los niños se ven afectados por acciones negativas?
- Realizan el juego "LA CAJA DE LOS BUENOS TRATOS"
- Responden a la siguiente pregunta: ¿Cómo te sentiste al escuchar la frase escrita por tu compañero o compañera?

CIERRE (15 minutos)

TOMA DE DECISIONES – REFLEXIÓN

En grupo de clase

- Asumen la responsabilidad de preparar tratar amablemente a los demás, aplican lo aprendido ordenando una oración(pag.46)
- Reflexionan respondiendo a las siguientes preguntas:
-

a. ¿Cómo debemos tratar a los demás? ¿Por qué?
b. Escriben un compromiso sobre lo que harán para dar buen tarto a los demás?

Individualmente • **Elaboran un corazón creativamente dónde escriben su compromiso y los colocan en el árbol de valores en el aula**

EVALUACIÓN
El docente utiliza una Lista de Cotejo para valorar lo trabajado en relación con lo previsto en los aprendizajes esperados.
TAREA PARA TRABAJAR EN CASA
Desarrolla la ficha de ejercicios del Anexo 1.

ANEXO 1

ACTIVIDADES DE APLICACIÓN

Escriben un compromiso sobre lo que harán para dar un buen trato a sus compañeros y cumplirlas.

a. _____

b. _____

Área : Personal Social

Titilo : "Escribimos nuestros Normas de cortesía"

Lista de cotejo

Apellidos y nombres	Competencia	Convive Y Participa Democráticamente En La Búsqueda Del Bien Común"			
	Capacidad	Interactúa con todas las personas.			
	Indicador	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y las cumple.			
		Sí	No	Sí	No
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					

Estrategias del juego social para mejorar el desarrollo de habilidades sociales,

En estudiantes del segundo grado del nivel primario

Procesos pedagógicos a nivel de plan de Intervención

SESIÓN DE APRENDIZAJE 6

I- Datos informativos

TÍTULO : "**Respiro y me calmo"**

GRADO : Segundo Grado

DOCENTES : Marilu Manay Villegas
Fany Jimenez Campoverde

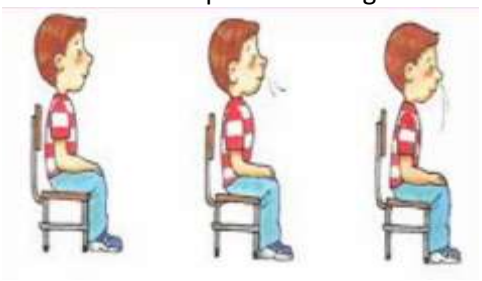
II- PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	CRITERIO	Evidencias del aprendizaje	Instrumento de evaluación
Construye su identidad. -Autorregula sus emociones. -Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. -Interactúa con todas las personas.	• Autorregula sus emociones en interacción con sus compañeros(as), con apoyo del(a) docente al aplicar estrategias básicas de autorregulación (respiración).	Aplica estrategias de autorregulación	Dialoga para proponer algunas normas básicas como límite que le brinden seguridad y pone en práctica la regulación de sus emociones, con apoyo del(a) docente	Lista de cotejo

III- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

¿Qué hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
• Observan una imagen • observen la imagen de la página 16, actividad 6 del Cuadernillo de Fichas de Personal Social	Fichas impresas., cinta masking tape Ampliaciones. Limpia tipo, plumones

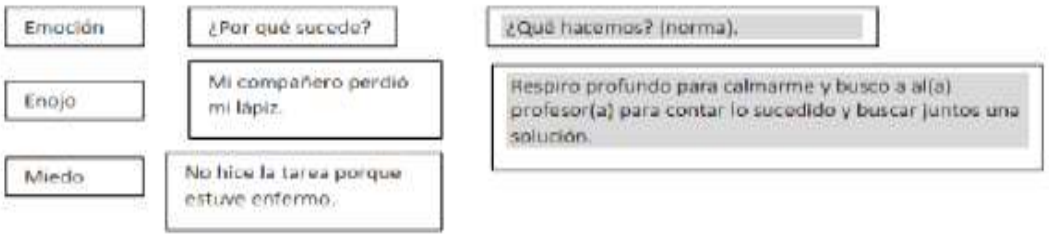
IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS
Inicio	**Tiempo aproximado: 10´minutos** Saluda amablemente a los estudiantes se presenta la siguiente imagen  **Problematiza** a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué observan en la imagen? por qué se presentan determinadas emociones en el aula?, ¿Qué podemos hacer para calmarnos (tranquilizarnos)?,¿Qué sucede cuando no calmamos nuestras emociones?, sabemos calmar nuestras emociones? Descubriremos las respuestas a estas interrogantes durante el desarrollo de la sesión. **Se Comunica el propósito de la sesión:** "Hoy aprenderemos juntos una estrategia de respiración para calmarnos, y estableceremos una norma que nos permita tener seguridad y confianza en nosotros(as) mismos y en nuestros compañeros(as)". Selecciona con los(as) estudiantes aquellas **normas de convivencia** que son oportunas para el desarrollo de esta sesión.
DESARROLLO	**Tiempo aproximado: 70´ minuto** **ANALISIS DE LA INFORMACION** Solicita que observen la imagen de la página 16, actividad 6, del Cuadernillo de Fichas de Personal Social 2, y pregunta: ¿Qué emoción expresa Carlos?, ¿Como sabemos que esto· molesto o enfadado?, por qué expresa esta emoción?; situaciones como esta suceden en el aula? ♣ Comenta qué situaciones, como el caso de Carlos, se convierten en un problema mayor cuando no las hablamos; por ello, hablaremos de las emociones que sentimos en el aula y por qué suceden. ♣ Dialogaremos teniendo en cuenta las siguientes preguntas: ⎪ como sabemos que nuestro compañero(a) esté· enojado? ⎪ ¿Por qué se presenta esta emoción en el aula? ♣ Indica que después de lo dialogado representen, en un dibujo, como se presenta la emoción y por qué sucede. ♣ Monitoreo y acompaño el trabajo de los(as) estudiantes, ayúdales a darse cuenta como se presenta la emoción en ellos; por ejemplo, podrías decir: "Cuando tengo miedo, sudor frío y tiemblo". ♣ Solicita que se ubiquen en semicírculo, y presenten su gráfico y explicación al grupo clase. ♣ Sistematiza en tarjetas las emociones y las causas que generan estas emociones.

<table>
<tr>
<td></td>
<td>


TOMA DE DECISIONES

♣Después de las presentaciones, reviso con los estudiantes las tarjetas colocadas en la pizarra y les ayudo a relacionar el enojo con la causa de este: ⎪ Las emociones tienen un porqué. ⎪ Cuando no
sabemos calmarnos o tranquilizarnos y nos dejamos llevar por la emoción del momento, podemos Lastimarnos a nosotros(as) mismos o a los demás.
♣ Utilizaremos el molinito que elaboró en casa con apoyo de sus padres o familiar, para la Estrategia de respiración.
♣ Guío la estrategia de respiración para calmar las emociones, teniendo en cuenta las siguientes Instrucciones: ⎪ Que se coloquen de pie y sostengan el molinito en la mano derecha. ⎪ Que coloquen
El molinito a la altura de su boca. ⎪ Que inhalen aire lenta y profundamente por la nariz, y lo retengan
Con la boca cerrada. ⎪ Exhalen lentamente por la boca en dirección al molinito y este se moverá.
♣ Repite la estrategia una vez más, si lo consideras necesario.
♣ Pregunto: ¿cómo se sienten después de esta estrategia de respiración?
♣ Escucha sus respuestas y explica que la respiración es una buena estrategia cuando estamos Enojados(as), con miedo o tristeza, pues nos permite relajar el cuerpo y tranquilizarnos. Si estamos Tranquilos(as) podremos pensar bien antes de actuar. Toma de decisiones En grupos
♣Después de dialogar sobre las emociones que se presentan en el aula, acordaremos
Algunas normas que nos permitan actuar con calma.
♣Indico que observen las tarjetas de las emociones que identificamos en el aula y por qué sucede; luego, agrega una tarjeta más, como en el siguiente ejemplo:



Solicito sus aportes con relación al qué hacemos, a manera de lluvia de ideas. Selecciona con apoyo de los(as) estudiantes una norma que sea oportuna de acuerdo al grado.
♣ Pregunta: ¿para qué hemos elaborado esta norma?
♣ Escucha sus respuestas y refuerza lo siguiente: ⎪ Cuando usamos alguna de estas formas para calmar nuestras emociones, podremos relajarnos y buscar una solución al problema que se presente.
</td>
</tr>
<tr>
<td>CIERRE</td>
<td>
Tiempo aproximado: 10´ minutos

Converso con los(as) estudiantes sobre cómo se sintieron en esta sesión y qué

aprendieron. Escucha sus respuestas y pregunta: ¿Para qué nos sirve aprender a
</td>
</tr>
</table>

	calmarnos cuando estamos muy enojados, cuando sentimos miedo u otra emoción?, ¿Podemos aplicar la estrategia aprendida en otras situaciones?, nos hemos respetado entre compañeros(as) durante la sesión? ♣ Comento que expresar nuestras emociones no es malo, pero debemos aprender a calmarnos para evitar lastimarnos a nosotros(as) mismos o a los(as) demás. ♣ Destaca las actitudes de respeto entre compañeros(as) y, si no fuera el caso, conversen sobre lo que pueden hacer para mejorar. ♣ Cierra la sesión cantando con los(as) estudiantes la canción "Si me tranquilizo", Anexo 1. Tarea: ♣ Solicita a los(as) estudiantes que dibujen en su cuaderno una emoción y por qué sucedió; luego, con el apoyo de sus padres o familiares, escriba una estrategia para calmarse en dicha situación

V- REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?	¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?	**¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?**

ANEXO 1

Actividades de aplicación canción

Anexo 1
Si me tranquilizo
Respiro muy deprisa
cuando me enfado
Si me tranquilizo respiro más despacio
Hablo muy deprisa cuando me enfado
Si me tranquilizo hablo más despacio.
Y cuando me enfado 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Yo me tranquilizo.
Si vuelvo a enfadarme 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Sé tranquilizarme. Ando muy de prisa cuando me enfado
Si me tranquilizo ando más despacio
Me duele la cabeza cuando me enfado
Si me tranquilizo se me pasa.
Y cuando me enfado 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Yo me tranquilizo.
Si vuelvo a enfadarme 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Sé tranquilizarme.
Pierdo los papeles cuando me enfado
Si me tranquilizo los voy encontrando
Salen mal las cosas cuando me enfado
Si me tranquilizo mejora el resultado.
Y cuando me enfado 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Yo me tranquilizo. Si vuelvo a enfadarme 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Sé tranquilizarme. Si me tranquilizo respiro más despacio
Si me tranquilizo hablo más despacio
Si me tranquilizo ando más despacio
Si me tranquilizo mejora el resultado
https://www.youtube.com/watch?v=aixHCo0HIP4

LISTA DE COTEJO

ÁREA : Personal Social

TITULO : "Respiro y me calmo"

Apellidos y nombres	**Competencia**	Construye su identidad			
	Capacidad	Autorregula sus emociones. -Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. -Interactúa con todas las personas.			
	Indicador	• Aplica estrategias de autorregulación.		• Autorregula .sus emociones	
		Sí	No	Sí	No
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					

Estrategias del juego social para mejorar el desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes del segundo grado del nivel primario

Procesos pedagógicos a nivel de plan de Intervención

SESIÓN DE APRENDIZAJE 7

I- Datos informativos

TÍTULO : **"Conocemos y expresamos nuestras emociones."**

GRADO : Segundo Grado

DOCENTES : Marilu Manay Villegas
Fany Jimenez Campoverde

II- PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	Evidencias del aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Construye su identidad • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. • Reflexiona y argumenta éticamente. • Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez.	• Describe sus emociones en situaciones cotidianas; reconoce sus causas y consecuencias. Aplica estrategias de autorregulación (ponerse en el lugar del otro, respiración y relajación). • Relaciona sus diversas emociones con su comportamiento y el de sus compañeros; menciona las causas y consecuencias de estas y las regula mediante el uso de diferentes estrategias de autorregulación (ponerse en el lugar del otro, respiración y relajación)..	Resuelve la ficha de aplicación acerca de las emociones	Lista de cotejo

III- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

¿Qué hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
Elaborar la sesión Fichas de aprendizaje y ficha de evaluación Papelógrafo con ejemplo de actividad.	- Papelógrafo, Plumones y limpia tipo - Ficha informativa - Imágenes - domino de emociones

IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS
Inicio	**Tiempo aproximado: 10´minutos** **Actividad permanente**: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. **Motivación**: Iniciamos la sesión proponiéndoles el juego del domino de las emociones, para ello se entrega la materia de forma grupal. Se les da un tiempo prudencial, el primer grupo que culmine es el ganador. ANEXO I **Recojo de saberes previos**: Rescatando partes del juego: - ¿Qué emociones encontramos en el juego? - ¿fue fácil construir el domino? ¿Qué fue lo más difícil? - ¿Por qué será importante conocer nuestras emociones? **Conflicto cognitivo** - ¿Qué podemos hacer para expresar nuestras emociones de manera adecuada? **Comunicamos el propósito de la sesión a trabajar:** El propósito de hoy es: Hoy aprenderemos a expresar nuestras emociones y autorregularlos mediante el uso de estrategias para lograr relacionarnos de manera efectiva con los demás. **Criterios de evaluación** -Describe las emociones que siente en este retorno a clases, así como las causas que lo generan. - Menciona las consecuencias de las emociones que tiene en diversas situaciones. - Explica la importancia de autorregular sus emociones. **Acuerdo con los niños las normas de convivencia** del día para el desarrollo de la sesión recurriendo a ellas las veces que sea necesario para mantener el orden y el buen trato entre el grupo clase. Propongo los acuerdos de convivencia como: - Respetar las opiniones. - Levantar la mano para participar.
DESARROLLO	**Tiempo aproximado: 70´ minutos** **Problematización** Menciono lo siguiente y planteo la pregunta problematizadora: Camila es una estudiante muy alegre y participativa en el aula. Sin embargo, ante la muerte de su padre, ha tenido cambio muy radical que ha sido punto de preocupación para las personas que la quieren. Últimamente, sueles encontrarla llorando en cualquier lugar, se irrita fácilmente contestando de manera grotesca a las personas que intentan acercarse a ella. Su madre piensa que se encuentra así porque se siente

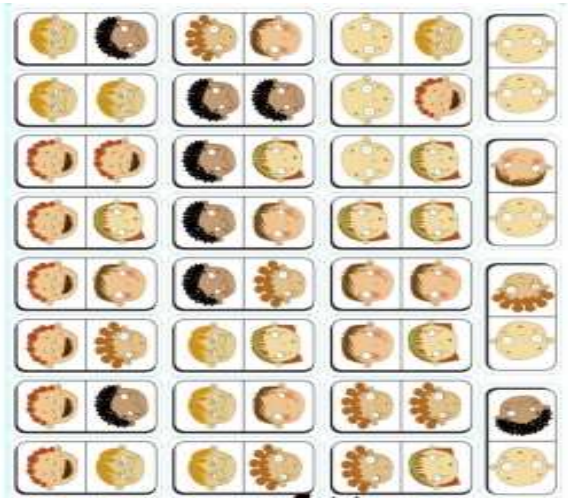
	culpable por lo que le paso a su padre, ya que falleció al salvar a su hija de un accidente automovilístico. Ante esto responde: ¿Qué emociones crees que tiene Camila? ¿Su nueva forma de expresar sus emociones será la correcta? ¿Por qué? **Análisis De La Información** Pido a los estudiantes que formen 4 grupos para analizar información. Una vez agrupados, asignamos las fuentes de información que van a leer para conocer acerca de cómo conocer, expresar y autorregular nuestras emociones en nuestro día a día. A cada grupo le entrego el Anexo II.  Luego de leer y analizar la información, responden las siguientes preguntas principales las cuales serán comentadas en el aula **Organización De La Información** Les entrego un papelógrafo y se les menciona que deben sintetizar la información en un organizador visual. Deben tener en cuenta que el esquema debe responder a las preguntas problematizadoras: • **¿Qué son las emociones? ¿Qué tipos de emociones encontramos en nuestro día a día?** • **¿A dónde nos puede llevar expresar nuestras emociones?** • **¿Cuáles son las estrategias que nos permite controlar nuestras emociones?** Trabajo grupal todos los integrantes saldrán a exponer. Los demás estudiantes de los otros grupos pueden participar preguntando o comentando después que cada grupo socialice su trabajo. Se les invita a los niños y niñas a reflexionar sobre las siguientes preguntas: - ¿Cuál es la importancia de estas estrategias para manejar nuestras emociones? - ¿Cómo se puede expresar mejor nuestras emociones? - ¿Qué mensaje rescatas del texto leído? Socializamos sus respuestas
CIERRE	**Tiempo aproximado:** **10´ minutos** Finalmente resuelven una ficha de aplicación. Para finalizar realizo las siguientes preguntas: - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Cómo te sentiste al realizarlo? - ¿Qué utilizamos para hacerlo? - ¿Qué sugerencias tienen para sus compañeros?

V- REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?	¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?	**¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?**

EVALUACIÓN
El docente utiliza una Lista de Cotejo para valorar lo trabajado en relación con lo previsto en los aprendizajes esperados.

ANEXO 1



ANEXO 2



CONOCEMOS Y EXPRESAMOS NUESTRAS EMOCIONES

Todas las personas sentimos y expresamos emociones de diferente manera. Las expresamos con nuestros gestos, cuerpo y palabras.

Es importante conocer lo que estamos sintiendo y que los demás lo sepan. Expresar lo que sentimos nos ayudará a pensar y actuar de manera adecuada, y, también, a que otros nos puedan ayudar cuando lo necesitamos. Por ejemplo, si estamos molestos o tristes porque algo no nos salió bien, las personas cercanas a nosotros pueden ayudarnos a hacerlo mejor.

No siempre es fácil comunicar lo que sentimos. Podemos expresar lo que sentimos, pero de forma adecuada para no dañar a los demás ni a nosotras o nosotros mismos.

Las emociones tienen un poder increíble, para bien... o para mal. Una emoción puede llevarte a ganar, o a perder... a enfocar la vida con optimismo o a verlo todo opaco. De ahí la importancia de enseñar a los niños, desde pequeños, a reconocerlas y vivir con ellas.

Las emociones son estados personales que aparecen por medio de pensamientos, sensaciones, reacciones físicas o actitudes. Son reacciones propias de los seres humanos, que les ayudan a comunicarse con los demás o reaccionar ante diversas situaciones.

¿Qué emociones existen?

Las emociones positivas que guardan relación con los valores, nos ayudan a sentirnos mejor con nosotros mismos (y con los demás): la sensación de amabilidad, de solidaridad, de ayudar a otra persona, transmite amor, y por supuesto, felicidad. Por eso, valores como la gratitud, la empatía o la compasión, implican emociones muy positivas.

Las emociones también pueden ser negativas. Son aquellas que nos bloquean, que nos impiden aprender, avanzar y conseguir objetivos. Aunque en todas estas casas, siempre pueden transformarse en emociones positivas, por ejemplo: el miedo puede ser una emoción negativa si nos bloquea y nos lleva al pánico o el terror. Pero el miedo puede ser positivo si nos lleva a la prudencia.

Otras emociones negativas nos hacen daño a nosotros mismos, ya que nos lleva a la infelicidad, como son los celos, la envidia, la soberbia... Si no conseguimos transformar estas emociones en alguna positiva, son realmente destructivas con la autoestima y la confianza en sí mismo del niño.

LISTA DE COTEJO

ÁREA : Personal Social

TITULO : "Conocemos y expresamos nuestras emociones."

Apellidos y nombres	**Competencia**	Construye su identidad			
	Capacidad	Autorregula sus emociones.			
	Indicador	-Describe las emociones que siente en este retorno a clases, así como las causas que lo generan..		- Menciona las consecuencias de las emociones que tiene en diversas situaciones.	
		Sí	No	Sí	No
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					

Estrategias del juego social para mejorar el desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes del segundo grado del nivel primario

Procesos pedagógicos a nivel de plan de Intervención

SESIÓN DE APRENDIZAJE 8

I- Datos informativos

TÍTULO : **¿Cómo expreso y regulo mis emociones**?
GRADO : Segundo Grado
DOCENTES : Marilu Manay Villegas
Fany Jimenez Campoverde

II- PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	Evidencias del aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Construye su identidad •Se valora a sí mismo. •Autorregula sus emociones •Reflexiona y argumenta éticamente. •Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez	Explica las causas y consecuencias de sus emociones y sentimientos, en sí mismo y en los demás, en situaciones reales e hipotéticas. Utiliza estrategias de autorregulación (respiración, distanciamiento, relajación y visualización) de acuerdo a la situación que se presenta.	Los estudiantes realizan diferentes estrategias de controlar las emociones.	Lista de cotejo

III- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

¿Qué hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
Elaborar la sesión Fichas de aprendizaje y ficha de evaluación Papelógrafo con ejemplo de actividad.	-• Fichas adaptadas de la actividad. • Cuaderno de trabajo Tutoría • Cuaderno, lapicero, lápiz, colores, etc.

IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS
Inicio	**Tiempo aproximado: 10´minutos** Saludo a los estudiantes de forma afectiva e iniciamos el diálogo mediante la siguiente pregunta ¿Cómo se han sentido al desarrollar

	cada una de las actividades de aprendizaje? ¿Qué emociones han generado en cada uno de ustedes? Los felicito por su participación. -Establecemos algunos **acuerdos para el desarrollo de la actividad.** ¬ Escuchar con atención. ¬ Respetar el turno de participación. ¬ Mantener la cámara encendida. **Doy a conocer el propósito de la actividad:** Hoy aprenderemos a regular mis emociones y expresarlas de manera asertiva. Se le comunica **los criterios de Evaluación**. Expresa sus emociones con los demás. Utiliza estrategias de autorregulación para controlar sus emociones.
DESARROLLO	**Tiempo aproximado: 70´ minutos** Problematización *Mencionó a los estudiantes que hoy continuarás descubriendo e identificarán las emociones y cómo las expresas a los demás; asimismo, aprenderás formas para regularlas. • Para empezar, invitamos a los estudiantes a leer la siguiente historia: Yuri está buscando un objeto muy preciado para él. Es un regalo que le hizo su abuelito. Busca entre sus cosas, pero no lo encuentra. Busca por otros lugares de la casa, pero tampoco lo encuentra. Recordó que ayer su hermano menor se lo pidió, pero él le dijo que no. De pronto ve una caja y envolturas de regalo sobre la cama de su hermano. Yuri se enoja muchísimo, su cara se pone roja, le late el corazón muy rápido, parece que le va a explotar. Así se acerca a su hermano que tiene el regalo en sus manos y le reclama gritándole. Su hermano se asusta y de pronto el regalo sale disparado y cae al piso quebrándose. — ¿Qué estaba buscando Yuri? ¿Por qué se molestó? — ¿Cómo fue su reacción? ¿Cómo lo hubieras resuelto tú? **Análisis De La Información** Conozco formas de comunicarnos. Existen tres formas diferentes de comunicarnos: -De manera pasiva. Cuando callamos por temor a lo que puedan decir o pensar de nosotras o nosotros - De manera agresiva. Cuando respondemos gritando, amenazando, insultando. -De manera asertiva. Cuando decimos lo que pensamos o sentimos sin dañarnos o sin dañar a otras personas.

¿Cuál de las formas de comunicarnos creo que utilizo con mayor frecuencia? ----------

---

- Leo las siguientes historias

Teresa está comentando sobre cómo le fue en el desarrollo de su tarea

Rosina quiere leer un cuento que le agrada, pero Jorge su primo pequeño quiere jugar

Leo no quería ordenar su cuarto, que era su responsabilidad; y le

Identifico qué manera de comunicarse utilizó cada personaje y escribe porque lo creo

Historia de…	Lo que dijo o hizo	Manera de comunicarse
Teresa		Se comunicó de manera agresiva porque _____
Rosina		Se comunicó de manera ___ porque _____
Leo le ordeno		se comunicó de manera ____ porque _____

Toma de decisiones

Leo la situación y **respondo**

Situación	Si fuera Juan, ¿qué haría para calmarme y responder de manera asertiva?
La hermana de Juan le dice que sus dibujos están feos, que los haga otra vez.	

Conozco estrategias para regular mis emociones.

Reconozco mi emoción, es decir, lo que siento en ese momento.
Respiro profundamente.
Cierro los ojos.
Me tranquilizo.
Cuento hasta 10.
Pienso en otro asunto.
Hablo con alguna persona de mi confianza y le cuento cómo me siento.



- **Elijo** la estrategia o las estrategias que me ayudan a regular mis emociones y las **pongo en**

<table>
<tr><td></td><td>práctica.

<table>
<tr><th>Criterios</th><th>Lo logré</th><th>Lo estoy intentando</th><th>Necesito apoyo</th></tr>
<tr><td>Expresé mis emociones con los demás.</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Utilicé estrategias de autorregulación para controlar sus emociones.</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Reconocí cómo influyen mis emociones en los demás en diferentes situaciones de la vida diaria</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>CIERRE</td><td>Tiempo aproximado: 10´ minutos
Invita a tu familia a practicar el ejercicio del video “Espacio de conexión”. Juntos podrán conocer más su cuerpo y sus emociones
Finalmente resuelven una ficha de aplicación. Para finalizar realizo las siguientes preguntas: - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Cómo te sentiste al realizarlo? - ¿Qué utilizamos para hacerlo? - ¿Qué sugerencias tienen para sus compañeros?</td></tr>
</table>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?	¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?	**¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?**

LISTA DE COTEJO

ÁREA : Personal Social

TITULO : ¿Cómo expreso y regulo mis emociones?

COMPETENCIA **Construye su identidad.**										
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		**Expresé** mis emociones con los demás.			**Utilicé estrategias de autorregulación** para controlar sus emociones.			**Reconocí** como influyen mis emociones en los demás en diferentes situaciones de la vida diaria		
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Lo logró	Lo está intentando	Necesita ayuda	Lo logró	Lo está intentando	Necesita ayuda	Lo logró	Lo está intentando	Necesita ayuda
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										

CONCLUSIONES

En el caso de la I. E. N° 1101, “Señor de los Milagros”, del distrito José Leonardo Ortiz, en la provincia Chiclayo, región Lambayeque, se puede observar, que en el aula del segundo grado de primaria “B” del centro educativo existen diversos casos de problemas de convivencia social en la escuela, que van desde el insulto verbal, apodos hasta la agresión física sea en el aula como fuera de ella; y entre los problemas más frecuentes se tiene que los educandos no participan en juegos, no asisten a las sesiones, no realizan lúdicas con sus compañeros, son introvertidos e incapaces; los educandos evidencian poca cortesía cuando no dan las gracias, no solicitan consejo, no escuchan las órdenes del profesor, no saludan al profesor ni a los compañeros, no siguen las reglas del aula cuando se atacan entre sí.

-El juego social como medio de aprendizaje contribuye al desarrollo de las habilidades sociales de la autoafirmación, de reconocer y expresar las emociones a partir de la interacción con sus compañeros y docente, así como de las normas establecidas de manera conjunta.

-El juego social como medio de aprendizaje fomenta la expresión de sentimientos positivos, identificando los motivos que le causan la emoción de estar contentos

-El juego social como medio de aprendizaje contribuye a buscar formas de resolver diferencias o problemas sin que haya necesidad de confrontación directa o conflictos abiertos, aprendiendo a reconocer y expresar sus emociones, regulando sus actitudes a partir de la interacción con sus compañeros y docente, y de las normas establecidas de manera conjunta.

-

RECOMENDACIONES

Se sugiere que la dirección de la Institución Educativa N° 1101, “Señor de los Milagros”, del distrito José Leonardo Ortiz, en la provincia Chiclayo, región Lambayeque, propicie e implemente el desarrollo de talleres sobre el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes, considerando su importancia en la mejora de las relaciones humanas y la convivencia social, así como el fomento de la defensa de sus derechos y cumplimiento de sus deberes para con su familia, su comunidad educativa y por ende su sociedad.

Se sugiere que los docentes aprendan y fomenten en el ejercicio del proceso de enseñanza-aprendizaje el desarrollo de estrategias de habilidades sociales, dado que son muchas los beneficios que se obtienen con estas estrategias, tanto en la mejora de la autoafirmación de los estudiantes, como en su interrelación en su contexto social.

Se sugiere que los padres de familia apoyen y contribuyan al desarrollo del juego social como medio de aprendizaje, dado los múltiples beneficios que traen consigo para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños

REFERENCIAS

Bandura, A. 1987. Teoría del aprendizaje social. Espasa. Calpe.

Caballo, V. (2002). Manual de técnicas de terapia y modificación de la conducta. Siglo XXI.

Brunsteins, P. (2022). Empatía: un debate filosófico. 1. Editorial Brujas. https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/219973

Business, H. & Merino, B. (2018). Empatía. Editorial Reverté. https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/128587 118

Cruz, T. & Rodríguez, T. (2019). Teatro infantil para mejorar las habilidades sociales del niño/a de 3 años del C.E.E. Rafael Narváez Cadenillas. https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/17176/CRZ%20SANTOS RODRIGUEZ%20ROSADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fresquet, J. (2010) Entrenamiento en habilidades sociales en niños de edad escolar de una escuela urbano- marginal. Universidad de Aconcagua

Galarza (2012) Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la I.E.N Fe y Alegría 11, Comas. Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Gismero E. (2000). EHS Escala de habilidades sociales. TEA Publicaciones de Psicología Aplicada

Jaquez, R. (2017). La lúdica una estrategia pedagógica. Editorial médica Panamericana.

Llanos, C. (2006). Efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales. España: Universidad de Granada.

Marquina, M. (2020). La dramatización en educación infantil. Universidad Complutense de Madrid. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/41289/TFGB.%201420.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mendoza (2016) Las habilidades sociales en el desarrollo del niño. TEA Publicaciones de Psicología Aplicada

Miller, S. A. (2019). Desarrollo de las habilidades sociales en los más pequeños. Narcea Ediciones. https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/123544

Ortiz, B. (Coord.), Bianchi, M. & Canosa, C. (2018). Lenguajes artístico-expresivos en diálogo: literatura, cine, teatro y títeres. Homo Sapiens Ediciones. https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/129649

Puga, R. (Coord.). (2019). El Teatro como herramienta de cambio. Edit. Dykinson. https://elibro.net/es/lc/uguayaquil/titulos/113317

Samper Sabalza, A & Muñoz Adarraga, D. (2019). El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica. Universidad de la Costa.

Sabalza Pájaro, I. d. (2021). El juego como factor de convivencia y desarrollo humano para niñas, niños y adolescentes en contextos comunitarios. Universidad de la Salle Bogotá.

Vygotsky, L. S. (1984). El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño. Revista Cuestiones de Psicología.

ANEXOS

Anexo 01

Ficha de observación de habilidades sociales

Objetivo: El presente instrumento tiene como propósito recoger información

Sobre las habilidades sociales de los estudiantes del segundo grado del nivel

Primario, de la institución educativa N° 1101, de la región Lambayeque.

Instrucciones: Describe tu percepción acerca de las habilidades sociales de los demás Niños. Para cada ítem elija una de las tres alternativas, la que mejor lo describa poniendo una cruz en el casillero que corresponda.

1=Muy bueno 2=Bueno 3=Regular 4=Deficiente

Dimensión de la autoafirmación

PERSONAL	Siempre		A veces		Nunca		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%
1- A veces evito hacer preguntas por miedo a parecer tonto (a)								
2- Siento temor cuando voy a comprar a una tienda.								
3- Me cuesta decir que no cuando no quiero algo.								
4- A veces me resulta difícil pedir que me devuelvan algo.								
5- Si una comida no me gusta, me callo y no digo nada.								
6-A veces, no me llevo bien con otros niños.								
7-Tiendo a guardar mis opiniones para mí mismo(a).								
8-A veces evito ciertas reuniones sociales por miedo a hacer o decir alguna tontería.								
9- Cuando veo algo que está mal, no digo nada.								

Dimensión de la expresión de sentimientos positivos

	Si		AVECES		NO		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
10-Cuando algún amigo expresa una opinión con la que estoy muy en desacuerdo, prefiero callarme a manifestar abiertamente lo que yo pienso.								
11- Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme.								
12-cuando algo me gusta no me es fácil pedirlo.								
13- Me es difícil conversar con algunos niños.								
14- No sé expresar mis sentimientos a los demás.								
15- Ayudo cuando algún niño lo necesita.								
16- Yo acepto lo que me dan.								

Dimensión De Expresión De Sentimientos Negativos

Ítems	Si		AVECES		NO		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
17-Nunca se cómo expresar lo que yo pienso.								
18-Cuando decido que no quiero volver a salir con una persona, me cuesta mucho comunicarle mi decisión.								
19-Si un amigo (a) al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado se lo recuerdo.								
20- Me suele costar mucho pedir a un amigo que me haga un favor.								
21- No me gusta pedir ayuda a los demás.								
22- Cuando hablan bien de mí, siento un poco de incomodidad								
23- Me cuesta expresar mi opinión en grupo en clase, en reuniones, etc.,)								
24-Cuando me gritan me siento muy mal.								
25- Me cuesta mucho expresar agresividad o enfado hacia el otro sexo, aunque tenga motivos justificados.								
26-Muchas veces prefiero ceder, callarme o quitarme de en medio para evitar problemas con otras personas								
27- Hay veces que no sé negarme a salir con alguien que no me gusta, pero que me ha llamado varias veces.								

Fotografías como evidencias de la aplicación de las guías de observación

