

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y

EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS



**Programa de juegos lúdicos para mejorar el comportamiento social en
niños de 4 años de la I.E.I N°022 “COSOMITO”**

Presentada para obtener el Título de Licenciada en educación, especialidad de
Educación Inicial

AUTORA: Bach: Guerra Malaverri, Gianella

ASESORA: Dra. Segura Solano María Elena

LAMBAYEQUE - 27 DE OCTUBRE 2025

Programa de juegos lúdicos para mejorar el comportamiento social en niños de 4 años de la I.E.I N°022 “COSOMITO”

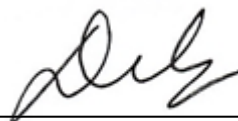


**Guerra Malaverri, Gianella
Investigadora**

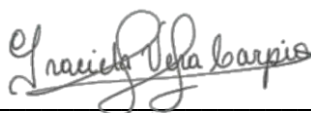
Aprobado por:



**Dra. Sánchez Ramírez Rosa Elena
Presidente del Jurado**



**Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos
Secretario del Jurado**



**Dra. Vera Carpio Graciela
Vocal del jurado**



**Dra. Segura Solano María Elena
Asesora**

Acta de sustentación de tesis



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS **N° 824-2025**

Siendo las 17:00 horas, del día martes 28 de octubre 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/tzy-vnub-ozk> por mandato de la Resolución N° 3922-2025-D-FACHSE de fecha 27 de Octubre del 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 2958-2025-D-FACHSE de fecha 17 de abril de 2024; Jurado Integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a) : **Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez**
Secretario(a) : **Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos**
Vocal : **Dra. Graciela Vera Carpio**
Asesor(es) : **Dra. María Elena Segura Solano**



Con la finalidad de evaluar la(e) Tesis titulada(o): PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL COMPORTAMIENTO SOCIAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N°022 "COSOMITO" Presentada por GUERRA MALAVERRI GIANELLA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

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 17:50 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. Doris Nancy Díaz Vallejos
SECRETARIO(A)

Dra. Graciela Vera Carpio
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 20°, 33°, 46°, 54° a 66° 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 amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Segura Solano María Elena; usuario revisor del documento titulado: PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL COMPORTAMIENTO SOCIAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N°022 “COSOMITO”.

Cuya autora es: Guerra Malaverri, Gianella; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 15%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecida en los protocolos respectivos.

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

Lambayeque, 06 de julio del 2025



SEGURA SOLANO, MARÍA ELENA
ASESORA
DNI:16635450
ASESORA: Dra. María Elena Segura Solano,

Se adjunta:

- *Resumen del Reporte automatizado de similitudes
- *Recibo Digital

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

Programa de juegos lúdicos para mejorar el comportamiento social en niños de 4 años de la I.E.I N°022 "COSOMITO"

INFORME DE ORIGINALIDAD

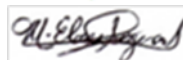
15% INDICE DE SIMILITUD	14% FUENTES DE INTERNET	6% PUBLICACIONES	6% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
2	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	docplayer.es Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1%
8	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1%


Dra. María Elena Segura Solano
ASESORA
DNI:16635450

9	Submitted to uroosevelt Trabajo del estudiante	<1 %
10	habsocialespreescolar.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Fundacion Universitaria Juan de Castellanos Trabajo del estudiante	<1 %
13	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	revistas.uniandes.edu.co Fuente de Internet	<1 %
15	www.yumpu.com Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
17	William Camilo Yauris Polo, Felipe Rafael Valle Díaz, Yudy Pérez Zúñiga. "Experiencia en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de educación secundaria: padre sustituto, provincia Andahuaylas, Perú", Journal of the Academy, 2020 Publicación	<1 %



Dra. María Elena Segura Solano
ASESORA
DNI:16635450

18	www.grade.org.pe Fuente de Internet	<1 %
19	academica-e.unavarra.es Fuente de Internet	<1 %
20	dspace.ueb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
21	Parra Bulla, Rubiela. "Representaciones Sociales Sobre el Juego Análogo y Digital de un Grupo de Docentes Licenciados y Las Relaciones Posibles Con Sus Prácticas Educativas en el Nivel Transición", Universidad Distrital Francisco José de Caldas (Colombia), 2024 Publicación	<1 %
22	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
23	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
24	www.investigarmqr.com Fuente de Internet	<1 %
25	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
26	press.religacion.com Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	revistaconcienciaepg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



Dra. María Elena Segura Solano
ASESORA
DNI:16635450

Excluir citas
Excluir bibliografía

Activo
Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Recibo Digital



Recibo digital

Este recibo confirma que su 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: Gianella Guerra Malaverri
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Programa de juegos lúdicos para mejorar el comportamiento ...
Nombre del archivo: INFORME_FINAL_-_FACHSE_GIANELLA_GUERRA_2024_1.docx
Tamaño del archivo: 2.1M
Total páginas: 78
Total de palabras: 15,314
Total de caracteres: 89,372
Fecha de entrega: 06-jul-2025 02:41p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2710892617

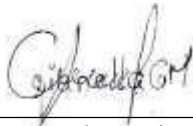


M. Elena Segura Solano
Dra. María Elena Segura Solano
ASESORA
DNI:16635450

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo Bach. Guerra Malaverri, Gianella investigadora principal y Dra. Segura Solano María Elena, asesora del trabajo de investigación denominado “**Programa de juegos lúdicos para mejorar el comportamiento social en niños de 4 años de la I.E.I N°022 “COSOMITO”**”, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso que se demostrará lo contrario, asumo responsabilidad de la revocación de este informe y el consiguiente procedimiento administrativo en caso se demuestre lo contrario. Ello podría dar lugar a la revocación del título que me fue concedido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, Agosto, 2025



Bach. Guerra Malaverri, Gianella
Investigadora



Dra. Segura Solano María Elena
Asesora

Dedicatoria

"Con todo mi amor y cariño, dedico esta tesis a mis queridos padres, Pilar Malaverri Fonseca y Ángel Guerra López, por su sacrificio y esfuerzo para brindarme un futuro brillante. Su fe en mí me inspira a seguir adelante. A mi hermana Jessica del Pilar Guerra Malaverri, gracias por tu apoyo incondicional en cada meta. Y a mi pequeño Matías Santiago Fernández Guerra, mi mayor inspiración para seguir creciendo."

Agradecimiento

Agradezco principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerzas para continuar en este proceso de obtener uno de anhelos más deseados.

A mis padres Pilar y Ángel por su amor y apoyo incondicional en cada una de mis metas.

A mis hermanas Jessica y Claudia por ser un ejemplo en mi vida.

A mi pequeño Matías que llegó a mi vida para darme las fuerzas necesarias para seguir adelante.

Y cada una de las personas que han estado conmigo en este camino de mi vida profesional.

Índice de contenidos

Acta de sustentación de tesis	3
Declaración jurada de originalidad.....	4
Dedicatoria.....	5
Agradecimiento	6
Índice de contenidos	7
Índice de tablas	8
Índice de figuras	9
Resumen	10
Abstract.....	11
Introducción.....	12
CAPÍTULO 1. DISEÑO TEÓRICO	15
1.1 Antecedentes	15
1.2 Bases teóricas.....	17
1.3 Bases conceptuales.....	19
CAPÍTULO 2. DISEÑO METODOLOGICO.....	25
2.1 Diseño de investigación.....	25
2.2 Población y muestra	25
2.3 Técnicas e instrumentos	26
CAPÍTULO 3. RESULTADOS	28
CAPÍTULO 4. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	34
CAPÍTULO 5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	38
CONCLUSIONES	46
RECOMENDACIONES.....	47
REFERENCIAS.....	48

Índice de tablas

Tabla 1.....	24
Operacionalización de variables	24
Tabla 2.....	25
Distribución de la población de estudiantes matriculados.....	25
Tabla 3.....	26
Distribución de la muestra de estudiantes matriculados.....	26
Tabla 4.....	28
Resultados generales del comportamiento social.	28
Tabla 5.....	29
Parámetros estadísticos de la dimensión interacción social.	29
Tabla 6.....	30
Parámetros estadísticos de la dimensión cooperación social.....	30
Tabla 7.....	31
Parámetros estadísticos de la dimensión independencia social.	31
Tabla 8.....	32
Parámetros estadísticos de la dimensión problemas externalizantes.	32
Tabla 9.....	33
Parámetros estadísticos de la dimensión problemas internalizantes.	33

Índice de figuras

Figura 1. Modelo esquemático del comportamiento social de (Reyna & Brussino, 2015, 2020). Fuente: Elaboración propia.	19
Figura 2. Esquema del diseño de investigación. Fuente: Elaboración propia	25
Figura 3. Distribución de las puntuaciones del comportamiento social organizado por dimensiones. Fuente: Elaboración propia.....	28
Figura 4. Distribución de las puntuaciones de la dimensión interacción social del comportamiento social.....	29
Figura 5. Distribución de las puntuaciones de la dimensión cooperación social del comportamiento social.....	30
Figura 6. Distribución de las puntuaciones de la dimensión independencia social del comportamiento social. Fuente: Elaboración propia	31
Figura 7. Distribución de las puntuaciones de la dimensión problemas externalizantes social del comportamiento social. Fuente: Elaboración propia	32
Figura 8. Distribución de las puntuaciones de la dimensión problemas internalizantes del comportamiento social. Fuente: Elaboración propia	33
Figura 9. Modelo de propuesta basado en el enfoque de Reyna & Brussino mejoramiento del comportamiento social.....	38

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado Programa de juegos lúdicos para mejorar el comportamiento social en niños de 4 años de la I.E.I N°022 “COSOMITO”, tuvo como problema investigar el comportamiento social entre sus habilidades sociales y problemas de conductas, para luego proponer un programa de juegos lúdicos que permita mejorar el comportamiento social evaluado. Para ello se realizó la técnica observación in situ y el recojo de la información fue por medio del instrumento Comportamiento Preescolar y Jardín Infantil de Cecilia Reyna y Silvina Brussino. Su investigación fue del tipo descriptivo propositivo y de diseño no experimental, cuya muestra fue de 90 estudiantes de 4 años de la IEI 022 “COSOMITO”. Los resultados de la investigación llevaron a la conclusión que la propuesta de juegos lúdicos en estudiantes de 4 años servirá para mejorar su comportamiento social, siendo una propuesta validada por los especialistas considerándola, creativa, innovadora y aplicable en cualquier población con similares características. La presente propuesta se pone a disposición de toda la comunidad docente como una estrategia alternativa eficaz y motivadora, para mejorar las habilidades sociales de interacción, cooperación e independencia social y disminuir los problemas de conducta internalizantes y externalizantes organizadas en las actividades planificadas.

Palabras claves.

Juegos lúdicos, interacción, cooperación, independencia, conducta

Abstract

The present research work titled "Program of Playful Games to Improve Social Behavior in 4-Year-Old Children at I.E.I N°022 'COSOMITO'" aimed to investigate the social behavior concerning their social skills and behavioral problems, and subsequently propose a program of playful games designed to enhance the evaluated social behavior. To achieve this, the technique of on-site observation was employed, and information was gathered using the Preschool Behavior and Nursery Instrument by Cecilia Reyna and Silvina Brussino. This research was descriptive and propositional in nature, with a non-experimental design, and the sample consisted of 90 students aged 4 years from IEI 022 'COSOMITO.' The research results led to the conclusion that the proposed playful games for 4-year-old students would help improve their social behavior, being a proposal validated by specialists who considered it creative, innovative, and applicable to any population with similar characteristics. This proposal is made available to the entire teaching community as an effective and motivating alternative strategy to enhance social interaction, cooperation, and independence skills, while reducing internalizing and externalizing behavioral problems organized within the planned activities.

Keywords:

Playful games, interaction, cooperation, independence, behavior.

Introducción

Para desarrollarse emocionalmente y socialmente, los niños necesitan relacionarse con personas fuera del entorno familiar. Este tipo de relaciones suelen darse con familiares, amigos, vecinos y profesionales que laboran en jardines preescolares, iglesias o parroquias, espacios de entretenimiento, deportivos u otras actividades (Blatt, 2021)

En el contexto de la educación, los juegos lúdicos pueden ser una estrategia efectiva para potenciar su rendimiento, ya que el juego se considera como una actividad esencial en la vida de las personas que contribuye a desarrollar habilidades y destrezas que enriquecen el aprendizaje significativo y el comportamiento social en los niños es un aspecto crucial de su desarrollo y juega un papel vital en su capacidad para interactuar con el mundo que les rodea (Candela Borja & Benavides Bailón, 2020)

Un programa de juegos lúdicos puede ser una herramienta valiosa para fomentar el comportamiento social positivo y el desarrollo emocional en una variedad de contextos. Sin embargo, es importante recordar que la efectividad de tales programas puede variar dependiendo de las necesidades y circunstancias específicas de cada individuo o grupo. (Díaz Fajardo, 2022; González Domínguez et al., 2021)

Se ha observado que los niños y niñas en el inicio de su etapa preescolar pueden experimentar dificultades para socializar entre sus compañeros, mostrando comportamientos inadecuados que afectan la convivencia en el aula. Entre estos tenemos falta de disposición de compartir sus materiales, la falta de esperar turnos para jugar con un juguete, y turno para obtener los juguetes de su interés, dificultad para atender y concentrarse al realizar actividades precisas, incumple las normas de convivencia del aula, a todo esto, se ahonda en la solución de resolver conflictos contribuyendo a un clima tóxico en el aula.

Esta situación se agrava porque las profesoras en muchas ocasiones carecen de estrategias didácticas adecuadas para guiar a sus estudiantes a mejorar el comportamiento deseado.

Se observa en el aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial 022 “COSOMITO” los siguientes comportamientos: Los niños y niñas de cuatro años de edad carecen de

iniciativa para realizar actividades lúdicas, escasa práctica de las normas de convivencia, casi nunca comparten sus cosas con sus compañeros, sólo lo hacen con sus amigos y no pueden hablar frente a sus compañeros.

Por descrito de la situación problemática lo planteamos mediante una pregunta ¿En qué medida el diseño de un programa de juegos lúdicos mejorará el comportamiento de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 022 “COSOMITO”?

Para ello la presente investigación tiene como objetivo general: Proponer un programa de juegos lúdicos para la mejora del comportamiento social en los niños de los 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 022 “COSOMITO” y para poder lograr el objetivo general se desagregan 04 objetivos específicos: 1) Formular estrategias lúdicas orientadas a fortalecer la interacción social en niños de 4 años de la I.E.I N°022 "COSOMITO"., 2) Formular estrategias de juegos cooperativos para desarrollar la cooperación social en niños de 4 años de la I.E.I N°022 "COSOMITO"; 3) Formular estrategias lúdicas para promover la independencia social en niños de 4 años de la I.E.I N°022 "COSOMITO" , 4) Determinar estrategias lúdicas para reducir los problemas externalizantes en niños de 4 años de la I.E.I N°022 "COSOMITO" y 5) Determinar estrategias lúdicas dirigidos a disminuir los problemas internalizantes en niños de 4 años de la I.E.I N°022 "COSOMITO"

La estructura del informe de tesis se encuentra organizado en 05 capítulos: En el Capítulo I se ha tenido en cuenta los precedentes de la investigación, el contexto teórico de los aportes de Freud y Claparede, Bandura y conceptual organizado según las variables objeto de análisis, como los elementos pedagógicos que se incorporan en el juego lúdico inciden en el comportamiento social.

En el capítulo 02 se ha implementado el diseño de la investigación que abarca la estimación de la población y el tamaño muestral, así como la descripción de las técnicas e instrumentos usados para el recojo de información que será procesada para la presentación de resultados

En el capítulo 03 se procede a presentar los resultados encontrados en campo encontrado las evidencias suficientes para poder demostrar el cumplimiento de los objetivos

programadas y la confirmación de la hipótesis de la investigación, realizándolo mediante tablas, gráficos y cuadros estadísticos.

En el capítulo 04 que es la discusión de resultados se realiza una contextualización de estos resultados y se compara con investigaciones previas que se tomaron en cuenta es una sección clave en los trabajos de investigación, como tesis o artículos científicos, donde se interpretan y analizan los resultados obtenidos en el estudio. La discusión de resultados es fundamental para ofrecer una visión completa del impacto y la validez de un estudio, ayudando a otros investigadores y educadores a entender mejor la importancia de los hallazgos.

En el capítulo 05 se describe la propuesta de intervención viene a ser el diseño del programa en función a los resultados encontrados y el sustento teórico y conceptual tenido en cuenta en la investigación del programa de juegos lúdicos es un conjunto planificado de actividades y juegos que tiene como objetivo fomentar habilidades sociales y comportamientos positivos en niños pequeños a través de la interacción y el juego.

Las conclusiones, se sintetiza la información más relevante obtenida a lo largo de la investigación, destacando los hallazgos claves Se ofrece un cierre reflexivo sobre la investigación en su totalidad, integrando los aspectos analizados y su importancia.

Por último, viene la sección de las recomendaciones o sugerencias estas se presentan como consejos y medidas que pueden ser implementadas por profesionales en el área de estudio. Así como las referencias y anexos.

CAPÍTULO 1. DISEÑO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

Antecedentes internacionales.

Villafuerte de Lourdes y Delgado-Gonzembach (2022). Este autor llega a las siguientes conclusiones: En lo general se destaca la importancia colaborativa entre profesores y padres de familia para favorecer el aprendizaje significativo de los estudiantes, además se indica que en la educación virtual a pesar de haberse desarrollado las actividades educativas programadas, los estudiantes no han logrado que se desarrollase óptimamente sus habilidades sociales, y por último se concluye que la estrategia lúdica implementada fue exitosa, no solo para el proceso de enseñanza aprendizaje, sino también en la percepción de los padres de familia que notaron cambios en su comportamiento de sus hijos.

Brito P. (2021) El investigador concluye precisando que las estrategias lúdicas desempeñan un papel importante en el fortalecimiento de las habilidades sociales y personales de los estudiantes, Además para evaluar la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de las habilidades sociales se utilizó el cuestionario denominado Escala De Comportamiento Preescolar Y Jardín Infantil, la cual emplea la escala de Likert para evaluar aspectos claves como la autoestima, la regulación emocional, las relaciones interpersonales, la empatía y convivencia, Asimismo resalta que un diseño adecuado de propuestas lúdicas favorece significativamente el desarrollo social de los estudiantes

Antecedentes nacionales.

Mendoza L. (2021) En su investigación se concluye que existe una correlación significativa entre los juegos lúdicos y las habilidades sociales. Los resultados estadísticos respaldan esta asociación mostrando una correlación lineal, directa y moderada entre con un coeficiente de correlación de Spearman de 0.367 lo que indica una correlación positiva baja. Además, también se evidencian que los juegos lúdicos están relacionados directamente con el fortalecimiento personal, convivencia democrática y resolución de conflictos

Preciado et al., (2022), Este investigador concluye que en cuanto a las habilidades sociales tenemos el 96% de los estudiantes lo percibe como en el nivel medio. Esto se debe a que los estudiantes logran relacionarse con los demás mediante técnicas comunicativas que les permite cooperar de manera amable y respetuosa, fomentando el intercambio de ideas y la búsqueda conjunta de soluciones, así también las demás dimensiones evaluadas que conforman esta variable se ubican en el nivel medio (comunicación afectiva, interacción social, desarrollo de sentimientos-emociones, resolución de conflictos y relaciones interpersonales).

Antecedentes locales

Chapoñan, (2023). Se concluye que la implementación de estrategias lúdicas favorece la socialización beneficiara impactara de manera significativa en los niños del nivel inicial desde un enfoque del juego y vivencial. Gracias a estas estrategias, han logrado fortalecer sus relaciones interpersonales, ampliando su conocimiento y desarrollando sus capacidades para interactuar con otros niños de su misma edad. En cuanto a la interacción social se determinó que las dimensiones de autoafirmación y expresión de emociones se situó en un nivel promedio mientras que las habilidades para socializar se mostraron en un nivel bajo. El programa Projuegos Lud emplea una metodología constructivista a través de talleres lúdicos que fomentan la participación de los niños y sus familias mediante juegos tradicionales, de roles y cooperativos, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales, la expresión emocional y la autoafirmación.

Berru Ambulay, (2023). Se concluye que la implementación de estrategias lúdicas fortalece la socialización y tiene un impacto significativo en los niños de nivel inicial, permitiéndoles mejorar sus relaciones interpersonales, ampliar sus conocimientos y desarrollar sus habilidades para interactuar con otros niños de su edad. La identificación del nivel de socialización de los niños facilitó la elaboración de un plan de acción orientado a diseñar estrategias lúdicas que abordaran sus dificultades en este aspecto. Además, conocer previamente sus características es fundamental para diseñar estrategias efectivas y enfocarse en los aspectos más relevantes de su desarrollo.

1.2 Bases teóricas.

Teorías del comportamiento social

Aprendizaje social

Albert Bandura desarrollo la Teoría Social del Aprendizaje lo cual se fundamenta en la importancia del apoyo y la percepción en el proceso de aprendizaje. Esta teoría sostiene que los individuos adquieren habilidades y conductas tanto operativas e instrumentales y que factores mentales vinculados con la percepción y la imitación influyen en la decisión de captar a reproducir o descartar lo observado. Bandura señala figuras como padres, docentes, amigos o incluso personajes televisivos pueden convertirse en modelos de referencia para los menores a través de estos procesos. (Moreira, 2020; Vega et al., 2019) El aprendizaje social se divide en dos aspectos fundamentales. Primero la imitación de modelos que explica como los seres humanos aprenden a hablar, jugar, cantar a utilizar herramientas y comportarse adecuadamente en diversas situaciones sociales, principalmente al observar y replicar en otros. El segundo lugar el aprendizaje vicario que destaca que las personas no solo aprenden por imitación directa, sino también al observar las consecuencias que las acciones de otros tienen en sus vidas.(Alva Gutiérrez, 2022).

Evaluación del comportamiento social.

El desarrollo social en la infancia tiene repercusiones inmediatas, a el corto y largo plazo en diversos aspectos de la vida. Un adecuado desarrollo social se asocia con beneficios como mejor rendimiento académico una mayor autoestima y una menor incidencia de problemas como depresión, ansiedad y conductas delictivas. Las teorías de la cognición social, especialmente los modelos de procesamiento de la información social (SIP, por sus siglas en inglés) proporcionan fundamentos sobre las razones por los cuales algunos niños enfrentan dificultades ara interactuar con sus compañeros, mientras que otros logran relacionarse con éxito. Estas teorías resaltan la conexión entre los procesos cognitivos y el comportamiento a lo largo del desarrollo (Reyna et al., 2011).

El enfoque de Reyna y Brussino destaca la importancia de un entorno educativo que fomente interacciones positivas y la cooperación, mientras que promueve la independencia y la regulación de problemas emocionales. Esto permite un desarrollo social más equilibrado y saludable en los niños.

El comportamiento abarca tanto aspectos positivos y negativos. Entre los primeros destaca el concepto de competencia social (CS), entendido como la capacidad para interactuar eficazmente lo que implica el desarrollo de conductas estructuradas que se manifiestan en diversas etapas de la vida. Otro término relevante es el de habilidades sociales (HHSS), que hace referencia a comportamientos específicos dentro de situaciones sociales los cuales forman parte de la competencia social, y están vinculado a factores motivacionales y afectivas. Por otro lado, en cuanto a los aspectos negativos, se reconoce una distinción entre problemas de conducta (PC) externalizantes como agresión, las peleas y el comportamiento impulsivo y problemas internalizantes como la ansiedad el aislamiento social y la depresión. Históricamente, el enfoque ha estado mas orientado hacia el análisis del comportamiento problemático que hacia el fortalecimiento de conductas adaptivas, lo que ha limitado el reconocimiento de los aspectos positivos del desarrollo humano desde una perspectiva educativa y preventiva.

En este estudio, empleo el cuestionario desarrollado por Reyna y Brussino para evaluar Habilidades Sociales (HHSS) y Problemas de la conducta (PC) en niños entre 3 a 7 años basado en la observación y el informe de los docentes. La herramienta se compone de dos escalas principales: HHSS que abarca subescalas de Cooperación, Interacción e Independencia Social; (19 ítems) y PC que incluye Problemas Externalizantes e Internalizantes; (18 ítems). El comportamiento de los niños y niñas se categoriza en una escala tipo Likert de 4 puntos (0= nunca, 1= raramente, 2= algunas veces, 3= frecuentemente). Una puntuación alta en la escala o subescalas de Habilidades Sociales indica un óptimo desempeño, entre tanto que en la escala o subescalas de Problemas de Conducta indica comportamientos sociales no adaptables (Reyna & Brussino, 2009).

Teorías de los juegos lúdicos

La derivación por ficción de Édouard Claparède

Según este enfoque conocido la “Teoría de la derivación de la ficción”, cuando los niños no pueden expresar plenamente su personalidad debido a su desarrollo limitado a factores externos que restringen sus actividades reales y significativas, que recurren a la imaginación para sustituir la realidad. A través del proceso de “Figurarse”, transformar su entorno mediante la fantasía, un mecanismo que guarda cierta similitud con la “Conducta mágica” descrita por algunos autores de la corriente existencialista (López et al., 2019)

Este fenómeno no se limita a la infancia, ya que también los adultos pueden refugiarse en un mundo imaginario, alternativo o virtual que reemplaza la realidad (Mora Arias, 2018). La teoría resalta el valor del juego como herramienta esencial para la exploración y comprensión del entorno, impulsando la creatividad y la capacidad de adaptación.

1.3 Bases conceptuales.

Comportamiento social.

El comportamiento social es la forma en que las personas interactúan con su entorno, el comportamiento social o conducta social, está relacionado, por dos constructos: La competencia social y la conducta antisocial.(Reyna & Brussino, 2015, 2020).

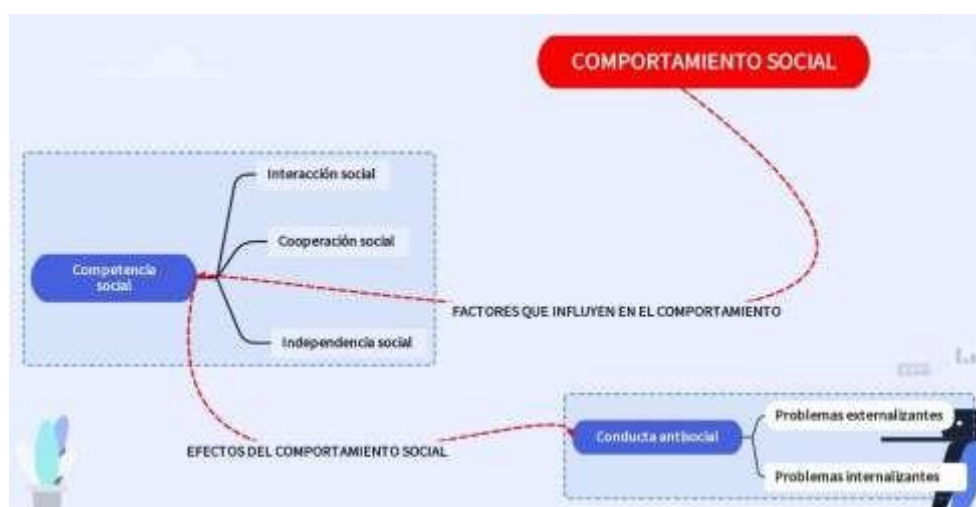


Figura 1. Modelo esquemático del comportamiento social de (Reyna & Brussino, 2015, 2020). Fuente: Elaboración propia.

Competencia social.

La competencia social como una evaluación del desempeño social de una persona, basada en la percepción de padres, docentes o compañeros (Reyna & Brussino, 2009).

Se considera que aquellos con un alto nivel de competencia social poseen una serie de conductas apropiadas para la interacción u habilidades para resolver problemas, lo que los permite tomar decisiones y actuar adecuadamente en situaciones sociales. Las habilidades sociales, además de manifestarse en nuestro comportamientos, también influyen en nuestros pensamientos y emociones, facilitando una comunicación efectiva, la construcción de las relaciones interpersonales satisfactorias, el bienestar emocional y la consecución de objetivos sin que otros obstaculicen su logro (Castaño Gómez et al., 2023).

Conducta antisocial

Tradicionalmente, el comportamiento problemático ha recibido mayor atención que el comportamiento adaptativo, lo que ha impedido reconocer y fortalecer los aspectos positivos del desarrollo humano desde un abordaje educativo preventivo (Reyna et al., 2011). La conducta antisocial en niños y adolescentes puede caracterizarse por síntomas como ser verbal y físicamente dañino para otras personas, violar las expectativas sociales, participar en comportamientos como la delincuencia, el vandalismo, el robo y el absentismo escolar, o tener relaciones interpersonales perturbadas, por lo que el comportamiento antisocial entre los jóvenes es muy heterogéneo (Otto et al., 2021)

Los niños que experimentan dificultades en las relaciones con sus compañeros tienden a ser más agresivos, hiperactivos y oposicionistas, pero también más retraídos socialmente y menos sociables. Las conductas agresivas, especialmente las conductas agresivas reactivas, son los correlatos conductuales más comúnmente citados y los determinantes proximales del rechazo de los compañeros en el entorno escolar (Osher et al., 2020; Rubin et al., 2012).

Una característica conductual clave de las relaciones de los niños con sus

compañeros en la primera infancia es su comportamiento agresivo, que es un comportamiento que es perjudicial para los demás. La agresión física se refiere a la intención de lastimar, dañar o lesionar a través de medios físicos o la amenaza de daño físico e incluye comportamientos como golpear, patear y morder (Perry & Ostrov, 2023).

Juegos lúdicos.

La estrategia de los juegos lúdicos influye tanto en el desarrollo social con el desarrollo cognitivo de los estudiantes. En el ámbito social le permite comprender perspectivas ajenas y fortalecer valores, en lo cognitivo, impulsa el pensamiento lógico y mejora la motricidad fina (Paredes et al., 2023).

Además de contribuir al desarrollo físico favorece el crecimiento cultural y emocional. Para los niños con dificultades en la gestión de emociones como la frustración, la desesperación o la ira, el juego actúa como un recurso para liberar estos sentimientos (Montero & Alvarado, 2001; Solís, 2019).

Las actividades lúdicas han demostrado ser un método efectivo para estimular el desarrollo físico, cognitivo y social. Durante el juego los niños encuentran un espacio de expresión, creatividad y aprendizaje, tanto a través de sus propias experiencias como la interacción con sus compañeros (Gómez et al., 2023)

Cuando participan en juegos, los estudiantes gestionan conflictos y construyen conocimientos socioemocionales en conjunto con su grupo. En entornos colaborativos y lúdicos, desarrollan la capacidad de regular emociones prosociales de manera efectiva, tanto a nivel personal como grupal (González-Grandón et al., 2021).

La importancia del juego.

Los niños son capaces de revelar la causa de su dificultad o miedo mucho más por gestos y creaciones que por palabras. Lo lúdico consiste básicamente en involucrar al niño, dedicarse a lo real, lo material, tocar, desplazar, ensamblar y desmontar. Su objetivo es la propia satisfacción del funcionamiento del juego, que se considera de gran relevancia, ya que ayuda en la cognición y facilita el aprendizaje y la interacción entre compañeros (Putton, 2021)

Tipos de juegos lúdicos. Que ayudan a mejorar el comportamiento social en los estudiantes son los siguientes (Mairal-Llebot et al., 2022; Á. del R. Á. Preciado et al., 2024)

- **Juegos dramáticos:** Se centran en la representación escénica, permitiendo a los estudiantes interpretar situaciones cotidianas tanto de la escuela como en el hogar, sin perder la esencia lúdica
- **Juegos simbólicos:** facilitan la transición por la etapa preoperacional descrita por Piaget en su teoría cognitiva. A partir de los dos años, los niños utilizan el juego como herramienta para comprender la realidad y afrontar su desarrollo cognitivo.
- **Juegos de reglas:** Incorporan normas específicas que ayudan a los estudiantes a enfrentarse a la realidad, fomentando el respeto por las reglas establecida en distintos contextos.
- **Juegos libres:** Son una actividad lúdica clave para fortalecer las emociones de los niños, brindándoles herramientas para desenvolverse adecuadamente en su entorno social y cultural.
- **Juegos sociales cooperativos:** Incentivan la colaboración entre los participantes con un propósito compartido. Estos juegos favorecen la comunicación, aumentan las interacciones, refuerzan la conducta prosocial y asertiva, mejoran la cohesión grupal y contribuyen a una percepción mas positiva entre los compañeros.

1.4 Definición y operacionalización de variables

1.4.1 Variable Dependiente: Comportamiento Social

- **Definición conceptual.** Es la manera que tienen de seguir adelante los individuos con su ambiente, el comportamiento social o conducta social, está condicionado por dos constructos La competencia social y la conducta antisocial. (Reyna & Brussino, 2011)
- **Definición operacional.** Comportamientos que conllevan aceptación y amistad por parte de los demás, ajuste social con las relaciones entre pares y con sus padres, reflejando una independencia social por parte del estudiante. No reflejando problemas internalizantes o emocionales y también problemas externalizantes como impulsividad y desobediencia a normas.

1.4.2 Variable Independiente: Programas de juegos

- **Definición conceptual.** Los programas deben tener un sustento teórico en el cual se sustenten sus actividades planificadas. Asimismo, debe tener como fin dar respuesta a las necesidades identificadas del contexto (Blanco & Blanco, 2010; Sánchez Rodríguez et al., 2017)
- **Definición operacional.** Es el proceso donde nos permite fijar y precisar objetivos propuestos. Implica el desarrollo real de las actividades propuestas en el aula y fuera de ella, a través de estrategias de los aprendizajes socialmente significativos. Se inicia con la evaluación diagnóstica, para luego continuar con la formativa y culminar con la sumativa.

Tabla 1.

Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
DEPENDIENTE Comportamiento Social	Interacción social	<ul style="list-style-type: none"> • Aceptación por los demás • Amistad entre pares 	Observación Ficha Escala de Comportamiento Preescolar y Jardín Infantil de Reyna & Brussino
	Cooperación social	<ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento de instrucciones • Compromiso entre pares 	
	Independencia social	<ul style="list-style-type: none"> • Respuesta de asertividad • Confianza en sí mismo 	
	Problemas externalizantes	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra impulsividad • Desobediencia de las normas • Berrinches • Agresión 	
	Problemas internalizantes	<ul style="list-style-type: none"> • Se enferma cuando está molesto o asustado • Apego • Falta de amigos • Muestra depresión o tristeza 	
INDEPENDIENTE Programa Juegos Lúdicos	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona juegos lúdicos • Agrupa adecuadamente a los estudiantes 	Ficha de validación de propuesta
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve situaciones problemáticas • Socializa sus conocimientos • Promueve estrategias didácticas • Desarrolla actividades de aprendizaje 	
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Determina los efectos del programa • Nivel del logro de las capacidades 	

Nota: Elaboración propia

CAPÍTULO 2. DISEÑO METODOLOGICO

2.1 Diseño de investigación.

El diseño de investigación no experimental es aquel que se realiza sin manipular deliberadamente las variables, observándose los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlo. (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p.189).

La investigación también es descriptivo propositivo en la investigación se refiere al diseño que busca describir una situación o caso bajo estudio y proponer soluciones basadas en los hallazgos. Este tipo de diseño es común en las ciencias sociales y la psicología.(Hernández Sampieri et al., 2014)

Esquema del diseño

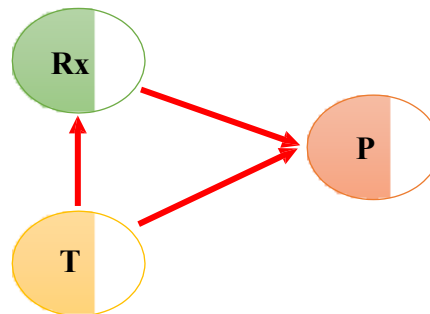


Figura 2. Esquema del diseño de investigación. Fuente: Elaboración propia

Donde:

Rx= Diagnóstico de la Realidad

T= Estudios teóricos

P= Propuesta

2.2 Población y muestra

Población

La población se actualizo al 2024 de acuerdo a las nóminas de matrículas emitidas por el Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa (SIAGIE) de la Institución Educativa Inicial N° 022 “COSOMITO”.

Tabla 2.

Distribución de la población de estudiantes matriculados

Secciones	Turno	Hombres	Mujeres	Total
Creativos	Mañana	8	17	25
Creativos	Tarde	12	14	26
Exploradores	Mañana	8	18	26
Sonrisitas	Tarde	13	15	28
TOTAL		41	64	105

Nota: Nominas de matrícula-SIAGIE 2024

Muestra.

Fue una muestra no probabilística con muestreo condicional y se tomó como criterio la accesibilidad, y la asistencia regular de los alumnos está fue constituida por 90 de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 022 “COSOMITO”.

Tabla 3.

Distribución de la muestra de estudiantes matriculados

Secciones	Turno	Hombres	Mujeres	Total
Creativos	Mañana	5	17	22
Creativos	Tarde	9	14	23
Exploradores	Mañana	6	14	20
Sonrisitas	Tarde	11	14	25
TOTAL		31	59	90

Nota: Nominas de matrícula-SIAGIE 2024

2.3 Técnicas e instrumentos

Técnicas. Se utilizará la observación: Se eligió como técnica de recolección de datos ya que nos permitió tener una visión de la conducta de los estudiantes durante el desarrollo de los juegos, de este modo se obtuvo resultados importantes para nuestra investigación.

Instrumentos.

- **Ficha de la validación de propuesta:** se permitió trabajar las tres dimensiones planteadas para la medición de los indicadores.
- **Cuestionario:** Escala de Comportamiento Preescolar y Jardín Infantil, Adaptado de Preschool and Kindergarten Behavior Scale for Teachers and Caregives – PKBS, creado por K. W. Merrell por

Cecilia Reyna y Silvina Brussino Consta de 37 ítems, en cada uno de los cuales se presentan 4 opciones para que el examinador (padres, cuidadores o docentes) elija según su percepción del comportamiento social del niño. Existen dos escalas de medición: Escala de habilidades sociales (HS) y Escala de problemas de conducta. (0) Nunca, (1) Casi Nunca, (2) Algunas veces y (3) Con frecuencia.

Una mayor puntuación en la escala y subescalas de Habilidades Sociales (HS) indica un mejor desempeño. [0-1]=Baja HS, (1-2)= Media HS y (2-3)= Altas HS.

Mientras que en la escala y subescalas de Problemas de Conducta (PC) mayores puntuaciones señalan comportamientos sociales no adaptativos. [0-1]=Pocos PC, (1-2)= Medios PC y (2-3)= Muchos PC.

CAPÍTULO 3. RESULTADOS

3.1 Identificar el comportamiento social de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 022 “COSOMITO” a través del test de comportamiento preescolar de Reyna y Brussino.

Tabla 4.

Resultados generales del comportamiento social.

	Habilidades sociales			Problemas de conductas	
	Interacción Social	Cooperación social	Independencia social	Problemas Externalizantes	Problemas internalizantes
MEDIA	1.77	1.98	2.07	1.00	1.10
D.S	0.54	0.65	0.42	0.64	0.64

Nota: Test de observación del comportamiento social.

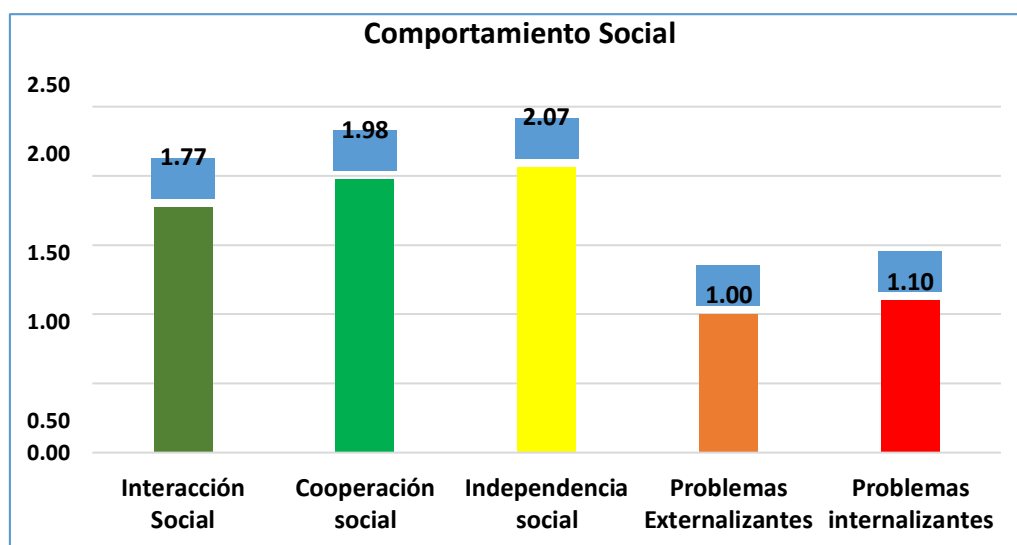


Figura 3. Distribución de las puntuaciones del comportamiento social organizado por dimensiones. Fuente: Elaboración propia.

Interpretación.

De la tabla 3 los datos sugieren que los individuos tienen niveles moderados de habilidades sociales, con una ligera independencia en sus interacciones sociales. Los problemas de conducta, tanto externalizantes como internalizantes, tienen una media baja,

aunque con una variabilidad considerable, lo que indica que no todos los individuos experimentan estos problemas de la misma manera. En general, el comportamiento social

de los niños de 4 años en esta institución parece ser positivo, con buenas habilidades de cooperación e independencia, y niveles bajos de problemas tanto externalizantes como internalizantes.

Tabla 5.

Parámetros estadísticos de la dimensión interacción social.

PARÁMETROS ESTADÍSTICOS	
MEDIA	1.77
D.S	0.54
MODA	2.00
MIN	0.50
MAX	2.75

Nota: Encuesta de observación del comportamiento social.

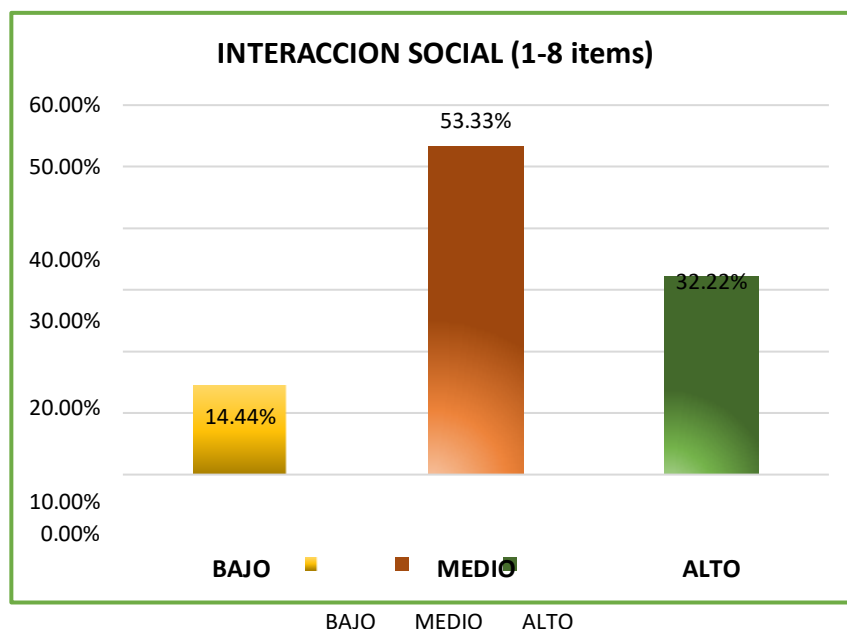


Figura 4. Distribución de las puntuaciones de la dimensión interacción social del comportamiento social.

Nota: Elaboración propia

Interpretación.

Esta dimensión de interacción social de acuerdo a la tabla 3 muestra una puntuación global de 1.77 es decir moderada, indicando que los niños interactúan de manera efectiva.

Esto confirma la figura 3 donde el 53.33% se encuentra en el **nivel Medio** y el 32.22% en el **nivel alto**, solo el 14.44% en el **nivel Bajo**. Pero podría haber espacio para promover y fomentar interacciones más positivas o frecuentes.

Tabla 6.

Parámetros estadísticos de la dimensión cooperación social.

PARÁMETROS ESTADÍSTICOS	
MEDIA	1.98
D.S	0.65
MODA	2.00
MIN	1.00
MAX	3.00

Nota: Encuesta de observación del comportamiento social.

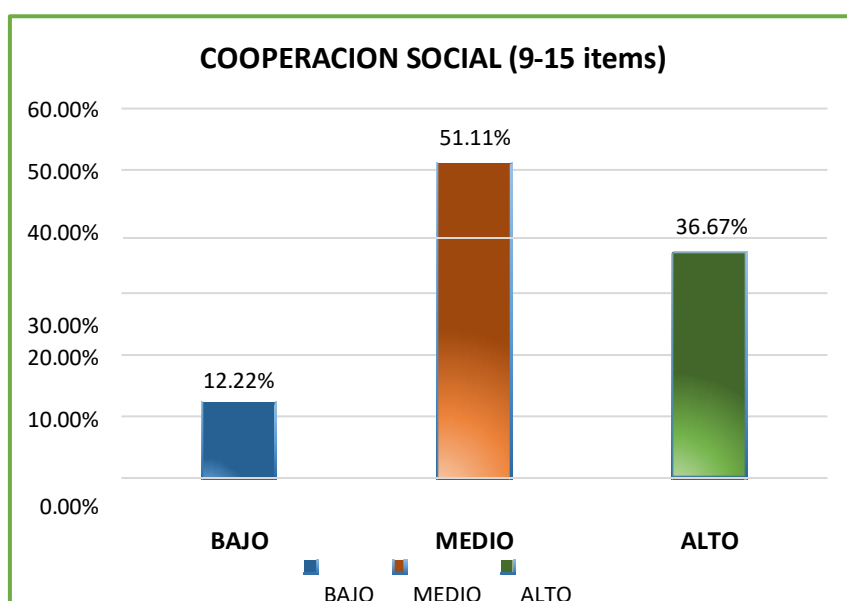


Figura 5. Distribución de las puntuaciones de la dimensión cooperación social del comportamiento social. Fuente: Elaboración propia

Interpretación.

La habilidad de cooperación social su puntuación es 1.98 es decir moderada con tendencia a un **desempeño Alto**, lo que sugiere que los niños tienden a colaborar bien entre ellos, mostrando habilidades para trabajar en equipo y compartir recursos.

Es por ello que se evidencia en la figura 4 donde el 51.11% tiene un **desempeño medio** en esta habilidad, el 36.67% muestra un **desempeño Alto** y siendo el puntaje más frecuente la puntuación 2 es decir media.

Tabla 7.

Parámetros estadísticos de la dimensión independencia social.

PARAMETROS ESTADISTICOS	
MEDIA	2.07
D.S	0.42
MODA	2.00
MIN	1.00
MAX	2.75

Nota: Encuesta de observación del comportamiento social.

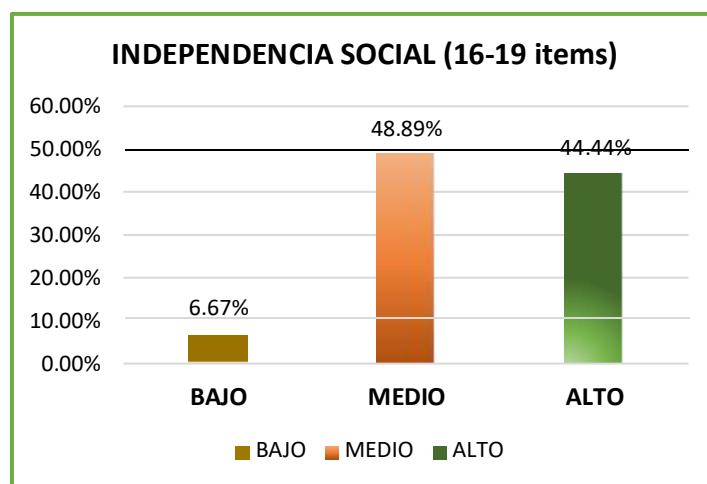


Figura 6. Distribución de las puntuaciones de la dimensión independencia social del comportamiento social. Fuente: Elaboración propia

Interpretación.

La tabla 6 se evidencia que el puntaje promedio es de 2.07 es decir tienen un nivel de habilidad de independencia social medio. La figura 5 muestra que la gran mayoría de estudiantes evaluadas tienen un nivel medio o alto de la habilidad de independencia social, con casi la mitad (48.89%) en el nivel medio y un poco menos de la mitad (44.44%) en el nivel alto. Solo una pequeña fracción (6.67%) se encuentra en el nivel bajo de independencia social. Esto podría evidenciar que la mayoría de niños y niñas una capacidad moderada a alta para actuar de manera independiente en contextos sociales. Esto es un buen indicador de habilidades sociales sólidas y una buena

adaptación en contextos sociales y los niños y niñas están desarrollando bien su capacidad para actuar de manera independiente y tomar decisiones por sí mismos.

Tabla 8.

Parámetros estadísticos de la dimensión problemas externalizantes.

PARAMETROS ESTADISTICOS	
MEDIA	1.00
D.S	0.64
MODA	1.54
MIN	0.00
MAX	3.00

Nota: Encuesta de observación del comportamiento social.

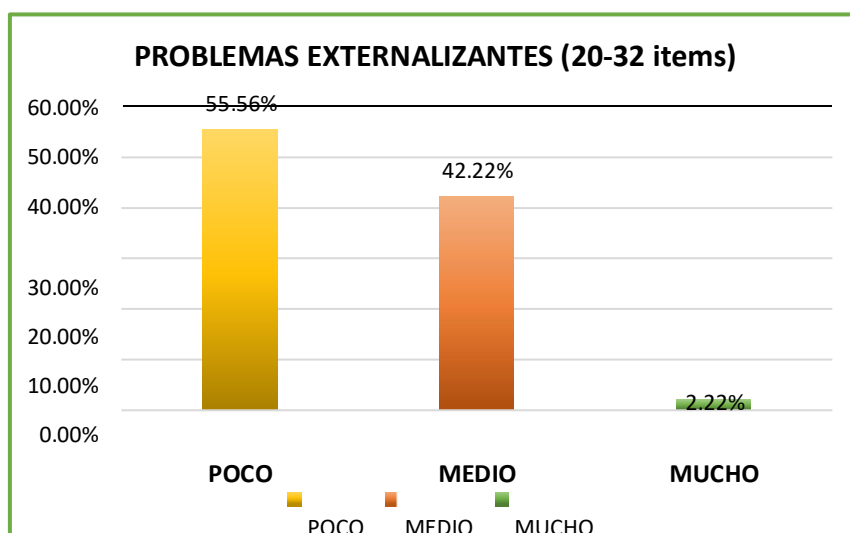


Figura 7. Distribución de las puntuaciones de la dimensión problemas externalizantes social del comportamiento social. Fuente: Elaboración propia

Interpretación.

La tabla 7 su puntuación promedio sobre los problemas externalizantes es los estudiantes de 4 años es 1 eso significa que tienes pocos problemas. La figura 6 evidencia que la mayoría de los estudiantes evaluados presentan pocos problemas externalizantes, mientras que una proporción significativa presenta un nivel medio de estos problemas. Solo una pequeña fracción muestra muchos problemas externalizantes. Esto podría indicar que, de manera global, los problemas externalizantes no son extremadamente prevalentes en los estudiantes de 4 años, pero aún hay una porción considerable que requiere atención moderada.

Tabla 9.

Parámetros estadísticos de la dimensión problemas internalizantes.

PARAMETROS ESTADISTICOS	
MEDIA	1.10
D.S	0.38
MODA	1.00
MIN	0.40
MAX	2.00

Nota: Encuesta de observación del comportamiento social.

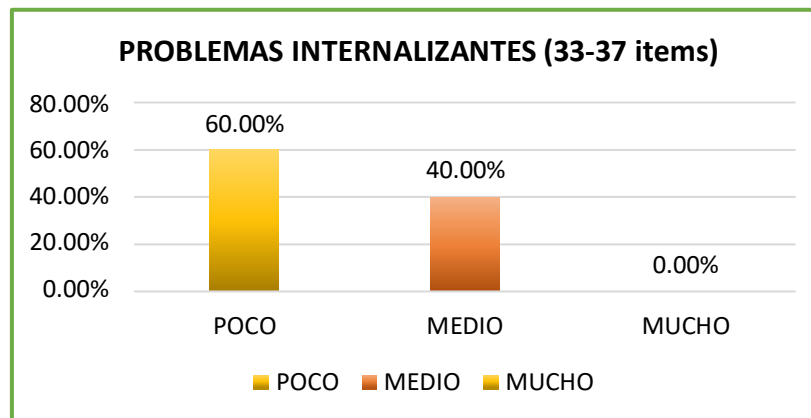


Figura 8. Distribución de las puntuaciones de la dimensión problemas internalizantes del comportamiento social. Fuente: Elaboración propia

Interpretación.

La tabla 8 Del 100% de estudiantes evaluados presenta una puntuación promedio 1.10 es decir tiene una tendencia a presentar pocos problemas internalizantes, y una desviación estándar baja indica que la mayoría de estudiantes evaluados tienen un nivel de problemas internalizantes al puntaje promedio, lo que sugiere una homogeneidad en la dimensión evaluada.

De la figura 8 sugiere que la mayoría estudiantes presentan pocos problemas internalizantes (60%), mientras que una menor proporción de nivel medio (40%). No se reportan de nivel alto (0%).

CAPÍTULO 4. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente discusión se centra en los resultados obtenidos del programa orientado a desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años a través de estrategias lúdicas.

El comportamiento social de la muestra en estudio de manera general respecto a las habilidades sociales mostró diversos niveles que variaron entre 1.00 y 2.07. La puntuación más alta, 2.07, indica que existen áreas donde se ha logrado un avance considerable es decir tenían una habilidad baja y moderada evidenciando áreas donde se existe un avance considerable, mientras que la puntuación más baja, 1.00, señala factores que aún requieren atención y desarrollo. Según Brito Ulloa, (2021) y Mera-Villafuerte & Delgado-Gonzembach, (2022). Las puntuaciones promedio en diferentes habilidades sociales, proporciona una base cuantitativa para proponer un programa que ayude a desarrollar el comportamiento social.

El nivel de **habilidad de la interacción social** revela que el 14.44% de los estudiantes se encuentran en el nivel Bajo de interacción social. Este grupo de niños podría estar experimentando dificultades para establecer relaciones con sus pares, lo que sugiere la necesidad de intervenciones específicas para mejorar sus habilidades sociales. Las razones detrás de estas dificultades pueden variar y pueden incluir factores como la timidez, falta de oportunidades para interactuar con otros niños, o incluso dificultades en la comunicación. La mayoría de los estudiantes, el 53.33%, se ubica en el nivel Medio de interacción social. Este grupo demuestra una competencia moderada en sus interacciones con los demás. Es posible que estos niños se desenvuelvan adecuadamente en situaciones sociales comunes, pero aún puedan beneficiarse de actividades lúdicas que fortalezcan sus habilidades para la colaboración, la resolución de conflictos y la empatía. Este hallazgo sugiere que, si bien una base adecuada está presente, hay margen para un mayor desarrollo. Finalmente, el 32.22% de los estudiantes se encuentra en el nivel Alto de interacción social. Estos niños muestran una competencia avanzada en sus relaciones interpersonales, siendo capaces de comunicarse de manera efectiva, trabajar en equipo y resolver conflictos con mayor facilidad. Brito Ulloa, (2021) y Mera-Villafuerte & Delgado-Gonzembach, (2022) Estos resultados son alentadores y destacan la importancia de seguir apoyando y promoviendo estas habilidades para asegurar un desarrollo continuo y positivo.

Según los resultados obtenidos sobre el nivel de habilidad de la **cooperación social** el 12.22% de los estudiantes se encuentra en el nivel Bajo de cooperación social. Este grupo de niños podría tener dificultades para trabajar en equipo, compartir materiales y resolver conflictos de manera colaborativa. Estos resultados subrayan la importancia de implementar estrategias específicas que aborden estas áreas y fortalezcan la capacidad de cooperación entre estos niños. Las razones de estas dificultades pueden incluir la falta de experiencias previas en actividades cooperativas, habilidades de comunicación aún en desarrollo, o características personales como la timidez.

La mayoría de los estudiantes, representando el 51.11%, se ubica en el nivel Medio de cooperación social. Estos niños muestran una competencia adecuada en situaciones que requieren trabajo en equipo y colaboración, aunque todavía pueden mejorar en ciertos aspectos de la cooperación. Este hallazgo es alentador, ya que indica que una base sólida para la cooperación ya está presente en la mayoría de los niños, pero también señala la necesidad de continuar ofreciendo oportunidades que fomenten estas habilidades.

Por último, el 36.67% de los estudiantes se encuentra en el nivel Alto de cooperación social. Estos niños demuestran una habilidad avanzada para trabajar en equipo, compartir y colaborar de manera efectiva con sus compañeros. Los resultados son muy positivos y sugieren que estos niños se beneficiarán de desafíos adicionales que continúen desarrollando y refinando sus habilidades de cooperación.

El presente estudio evaluó **la habilidad de independencia social** en una muestra de estudiantes preescolares de 4 años, utilizando un conjunto de 16 a 19 ítems. Los resultados se categorizaron en tres niveles: Bajo, Medio y Alto.

Según el gráfico de barras, el 6.67% de los estudiantes se encuentra en el nivel Bajo de independencia social. Este grupo de niños podría estar experimentando dificultades para actuar de manera autónoma, tomar decisiones por sí mismos y manejar situaciones sin la asistencia constante de un adulto. Estos resultados subrayan la necesidad de intervenciones específicas que fomenten la autoconfianza y la capacidad de toma de decisiones en estos niños. Las razones detrás de estas dificultades pueden variar,

incluyendo la falta de oportunidades para actuar de manera independiente o características individuales como la inseguridad.

El 48.89% de los estudiantes se ubica en el nivel Medio de independencia social. Este grupo muestra una competencia adecuada en situaciones que requieren independencia, aunque todavía pueden mejorar en ciertos aspectos. Este hallazgo es alentador, ya que indica que una base sólida para la independencia ya está presente en la mayoría de los niños, pero también señala la necesidad de continuar ofreciendo oportunidades y actividades que refuercen esta habilidad. Las actividades lúdicas y educativas que desafíen a los niños a tomar decisiones por sí mismos pueden ser muy beneficiosas para este grupo.

Finalmente, el 44.44% de los estudiantes se encuentra en el nivel Alto de independencia social. Estos niños demuestran una habilidad avanzada para actuar de manera autónoma, tomar decisiones y manejar situaciones sin la intervención constante de un adulto. Los resultados son muy positivos y sugieren que estos niños pueden asumir más responsabilidades y enfrentar desafíos que continúen desarrollando y refinando sus habilidades de independencia. Esta evidencia empírica se alinea con los hallazgos de Á. del R. Á. Preciado et al., (2024), quienes observaron un notable progreso en habilidades como la empatía y la resolución de conflictos, las cuales son cruciales en la primera infancia. El hecho de que esta dimensión obtenga la puntuación más alta implica que las estrategias lúdicas han tenido un impacto positivo significativo en estas áreas.

Por otro lado, los problemas de conducta se evalúan a través de las medias de "Problemas Externalizantes" (1.00) y "Problemas Internalizantes" (1.10), que son notoriamente bajos. Estos resultados sugieren que, en general, los niños de esta muestra exhiben escasos comportamientos problemáticos, lo cual es un indicativo favorable del estado emocional y de socialización del grupo. La baja incidencia de problemas puede relacionarse con un ambiente escolar que promueve interacciones positivas y el manejo adecuado de conflictos. En general, los resultados reflejan un panorama alentador, ya que la mayoría de los estudiantes evaluados presenta niveles bajos de problemas internalizantes y externalizantes, lo que indica la necesidad de implementar estrategias para atender y prevenir posibles complicaciones futuras.

Sin embargo, el porcentaje significativo de estudiantes en niveles medios en ambas dimensiones sugiere la necesidad de reforzar estrategias lúdicas específicas. La implementación de estas estrategias debería centrarse en promover el desarrollo emocional, las habilidades sociales y la resolución de conflictos, como lo plantean autores como Brito Ulloa, (2021) y Mendoza Luque, (2021)

Además, es fundamental considerar las características individuales y contextuales de los niños, tal como subrayan Berru Ambulay, (2023) y Chapoñan Flores, (2023), para garantizar que las intervenciones sean efectivas y aborden las necesidades específicas de cada grupo.

CAPÍTULO 5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

3.3 Diseñar un programa de juegos lúdicos para mejorar el comportamiento social de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 022 “COSOMITO”

Programa para Desarrollar el Comportamiento Social en Estudiantes de Preescolar (4 años)

I. Modelo de propuesta.

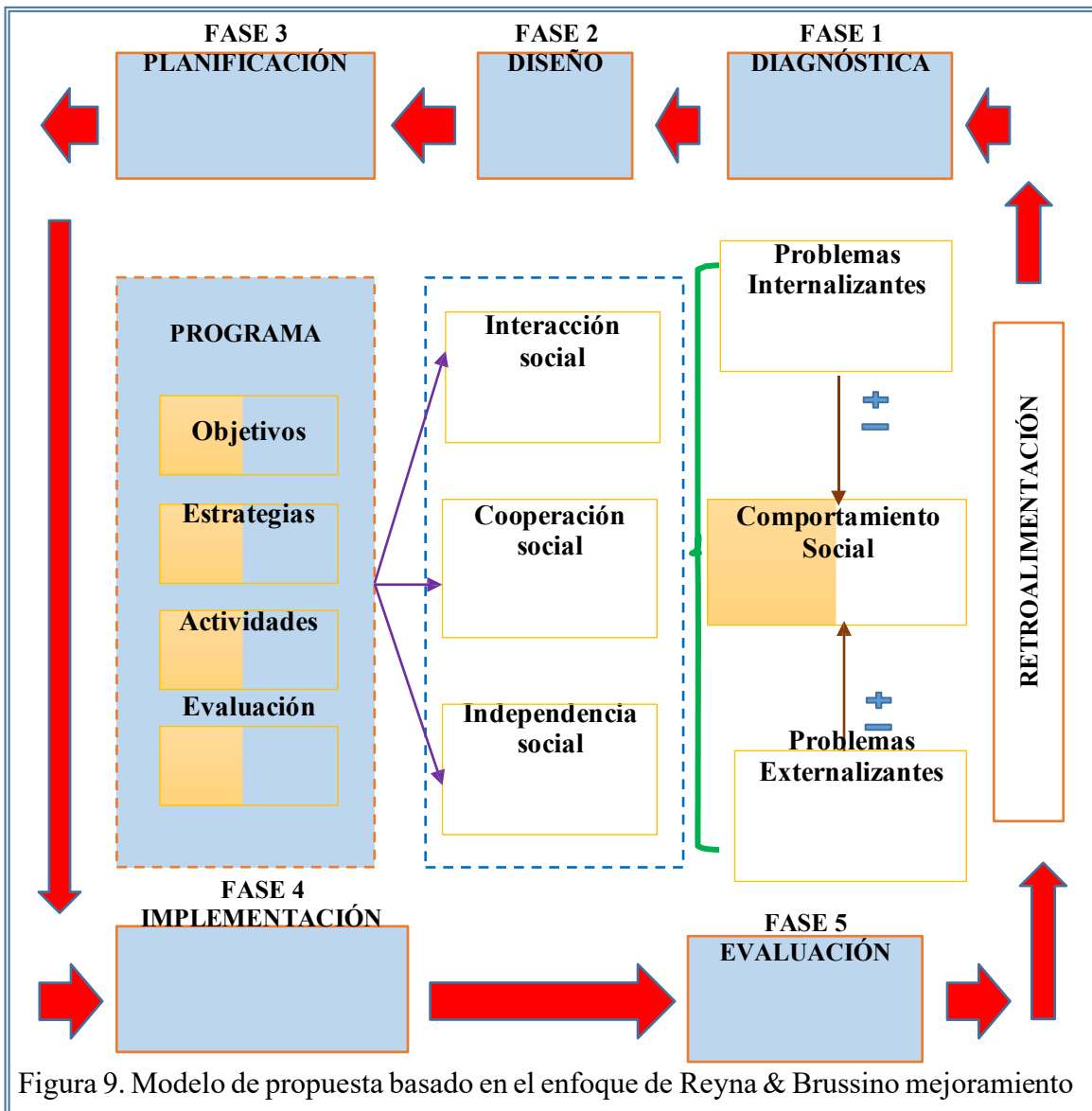


Figura 9. Modelo de propuesta basado en el enfoque de Reyna & Brussino mejoramiento del comportamiento social. Fuente: Elaboración propia

II. Datos generales.

2.1 Institución educativa inicial.

N° 022 “COSOMITO”

2.2 Departamento.

Lambayeque

2.3 Provincia.

Chiclayo

2.4 Distrito.

Chiclayo

2.5 Lugar.

Urb. Patazca. Ca. Los Zafiros 216

2.6 Edad de los participantes.

4años

2.7 Turno.

Mañana y Tarde

2.8 Secciones.

Creativos (Mañana), Creativos (Tarde), Exploradores (Mañana) y Sonrisitas (Tarde)

2.9 Tiempo de ejecución.

3 meses.

2.10 Docente.

Bach. Guerra Malaverri, Gianella

2.11 Asesora.

Dra. Segura Solano María Elena.

III. Fundamentación.

El juego, entendido como actividad lúdica con propósito pedagógico, constituye el eje central del desarrollo socioemocional en la primera infancia (UNICEF, 2022). Desde los postulados de Vygotski (1978) y el enfoque de Reyna y Brussino (2012), se reconoce que el juego simbólico, cooperativo y reglado permite a los niños internalizar normas sociales, practicar la empatía y resolver conflictos en contextos seguros. Tras la pandemia, estas habilidades requieren ser reconstruidas de forma sistemática, sensible e inclusiva.

En concordancia con los tres objetivos específicos del programa, se propone una lista ampliada y pedagógicamente fundamentada de 30 juegos lúdicos, organizados en tres bloques temáticos. Cada juego incluye: nombre, descripción breve, dinámica esencial y habilidad social promovida.

IV. Fases del programa

Estas fases se encuentran conectadas de manera integral y están estructuradas para ayudar a asegurar que los estudiantes desarrollen habilidades sociales en un ambiente de apoyo y aprendizaje.

- A. Fase diagnóstica:** En esta fase se realiza una evaluación de las habilidades sociales actuales de los estudiantes y determinar áreas de mejora. Para ello se aplica el cuestionario de observación del comportamiento social a los estudiantes de 4 años en un entorno natural dentro del aula en actividades donde interactúen en situaciones sociales y se pueda percibir dicho comportamiento. Se realiza entrevista con los padres o tutores si es necesario.
- B. Fase de diseño:** En esta fase es donde se crea el programa que aborde las necesidades identificadas en la fase diagnóstica de la evaluación del comportamiento social. En ella se define que tipo de habilidades sociales se irán a reforzar. Establecimiento del enfoque basado en los juegos lúdicos y su interacción con ellos. En ella también se hace la selección de los recursos disponibles como libros, juegos de mesa, materiales audiovisuales y actividades artísticas que promuevan el comportamiento social.
- C. Fase de planificación:** En ella se desarrolla un plan de acción detallado que incluya los recursos y tiempos necesarios, como un cronograma de actividades, determinación de las actividades en cada sesión como juegos cooperativos, actividades de teatro y dinámicas grupales. En ciertas actividades también se involucrarán la participación de los padres de familia para reforzar el comportamiento social en el hogar.
- D. Fase de implementación:** En esta fase es la ejecución meramente del programa en el aula, aplicando las actividades planificadas. Previamente se hará la capacitación de los profesores en las estrategias y actividades

del programa. Se desarrollará las actividades en el aula conforme a la calendarización establecida, asegurando de esta manera un ambiente positivo y bienestar.

- E. Fase de evaluación:** En esta fase no solo busca a medir la efectividad del programa y el progreso de los estudiantes. sino también informar sobre posibles ajustes y mejoras para futuras implementaciones. Se utilizarán herramientas como observaciones, entrevistas y cuestionarios dirigidos a educadores y padres.

V. **Objetivos.**

Objetivo General:

Promover el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 4 años a través de actividades lúdicas y dinámicas que fomenten el respeto, la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo.

Objetivos Específicos:

- Desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal.
- Promover el trabajo en equipo y la colaboración.
- Enseñar el respeto y la comprensión hacia los demás.

VI. **Estrategias metodológicas**

- **Enseñanza Activa:** Iniciar cada actividad con una explicación clara y ejemplos de cómo deben comportarse, utilizando un lenguaje simple y accesible.
- **Refuerzo Positivo:** Elogiar los comportamientos positivos y la colaboración entre los alumnos durante las actividades.
- **Modelado de Comportamientos:** Los educadores deben modelar habilidades sociales apropiadas en su interacción con los niños.
- **Feedback Constante:** Al finalizar cada actividad, realizar un breve espacio para discutir lo aprendido y cómo se sintieron, incentivando la comunicación.

VII. Diseño de actividades

Objetivo	Actividad lúdica	Descripción y dinámica	Habilidad social desarrollada
Desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal. (Interacción Social).	(1) Círculo de amigos	Ronda en la que cada niño se presenta con su nombre, un gesto y algo que le gusta. Se usa un objeto que se pasa al hablar.	Expresión verbal Contacto visual Escucha activa
	(2) Teatro de sombras emocionales	Representación de emociones con siluetas y luces; el grupo adivina y comenta cómo las reconoció.	Comunicación no verbal. Reconocimiento emocional.
	(3) La pelota de las preguntas	Al recibir una pelota decorada, el niño responde una pregunta sencilla y lanza a otro con una nueva.	Turnos conversacionales. Reconocimiento emocional.
	(4) Cuento de la caja sorpresa	Cada niño saca un objeto y añade una frase a una historia colectiva.	Narración compartida. Coherencia simbólica.
	(5) Eco de voces	Un niño dice una frase con emoción (alegría, tristeza); los demás la repiten imitando su tono y gesto.	Imitación emocional. Regulación vocal
	(6) Mensajero secreto	Un “mensajero” susurra un mensaje simple a un compañero, quien lo repite en voz alta. Se verifica fidelidad.	Atención auditiva, claridad comunicativa.
	(7) Rincón del eco positivo	En parejas, un niño dice algo agradable sobre su compañero; el otro responde “Gracias, tú también eres...”.	Refuerzo verbal positivo, reciprocidad afectiva
	(8) Juego del espejo hablado	Un niño narra una acción cotidiana mientras su pareja la imita con gestos; luego intercambian roles.	Sincronización verbal-corporal, observación atenta

	(9) Bolsa de sonidos	Se escuchan grabaciones de sonidos (lluvia, risas, perro ladrando); los niños adivinan y describen lo que oyen.	Descripción sensorial, vocabulario emocional
	(10) Teléfono emocional	Cadena de susurros con frases emocionales (“Estoy feliz porque...”); al final se compara el mensaje original.	Memoria auditiva, expresión de estados internos
Objetivo	Actividad lúdica	Descripción y dinámica	Habilidad social desarrollada
Promover el trabajo en equipo y la colaboración (Cooperación social).	(11) Reta de construcción cooperativa	Equipos construyen una torre sin hablar, usando solo gestos y materiales limitados.	Cooperación no verbal, planificación grupal
	(12) El jardín de todos	Cada niño “siembra” una promesa de ayuda; el grupo riega simbólicamente al cumplirla.	Compromiso colectivo, responsabilidad compartida
	(13) Cadenas de ayuda	Reto motor (pasar pelotas con cucharas gigantes); todos deben participar para lograrlo.	Apoyo mutuo, coordinación grupal
	(14) Cuento en movimiento	Representación colectiva de un cuento mediante movimientos sincronizados (viento, olas, etc.).	Atención compartida, expresión corporal grupal
	(15) Puente de amistad	Equipos construyen un “puente” con colchonetas y deben cruzarlo sin tocar el suelo.	Confianza, solución colaborativa de problemas
	(16) Baile cooperativo	Música suena; al detenerse, deben formar grupos de un número indicado y saludarse.	Flexibilidad social, integración rápida
	(17) Tormenta de ideas	Frente a un problema sencillo (ej. “No hay tijeras para todos”), el	Pensamiento colectivo, negociación

		grupo propone soluciones.	
	(18) Mural de manos	Cada niño pinta su mano y la coloca en un mural común con un mensaje de amistad.	Identidad grupal, expresión artística compartida
	(19) Carrera de equipo	Carrera donde todos en el equipo deben tocar una meta simultáneamente.	Sincronización, paciencia grupal
	(20) Cocina de sueños	En grupo, “cocinan” un plato imaginario: asignan roles (chef, ayudante, probador) y siguen pasos.	Distribución de tareas, respeto a roles
Objetivo	Actividad lúdica	Descripción y dinámica	Habilidad social desarrollada
Enseñar el respeto y la comprensión hacia los demás (Independencia social).	(21) Mi Isla, Tu Isla	Cada niño tiene un espacio delimitado; deben moverse sin invadir el del otro.	Respeto al espacio personal, autorregulación
	(22) Rincón de Decisiones	Votación semanal con fichas para elegir actividades; se reflexiona sobre acuerdos y desacuerdos.	Toma de decisiones democrática, tolerancia
	(23) El espejo empático	En parejas, uno muestra una emoción; el otro la imita y dice: “Tú te sientes así porque...”.	Validación emocional, perspectiva del otro
	(24) Tarea rotativa del día	Roles diarios asignados por sorteo (repartidor, ordenador, ayudante); se celebran al final.	Reconocimiento del esfuerzo ajeno, autonomía funcional
	(25) Las Reglas del Corazón	El grupo crea 3 normas de convivencia con dibujos; las pegan en un “corazón gigante”.	Co-construcción de normas, sentido de pertenencia
	(26) Historias de Dos Caras	Se narra una situación (ej. “Alguien toma un juguete sin pedir”); los niños proponen soluciones respetuosas.	Resolución pacífica de conflictos, justicia social

	(27) Caja de agradecimientos	Cada día, un niño deposita un dibujo o nota de agradecimiento a un compañero.	Gratitud interpersonal, reconocimiento explícito
	(28) Caminata Silenciosa	Recorrido por el aula o patio en silencio, observando lo que hacen los demás sin interrumpir.	Respeto a la concentración ajena, observación pasiva
	(29) El Regalo Inesperado	Cada niño prepara un “regalo” simbólico (un dibujo, una flor de papel) para otro al azar.	Generosidad anónima, sorpresa positiva
	(30) Árbol de las emociones	Cada niño cuelga una hoja con cómo se siente; el grupo comenta cómo apoyar a quienes están tristes o enojados.	Comunidad emocional, apoyo entre pares

VIII. Cronograma de implementación

El programa se desarrollará durante 12 semanas, con 2-3 actividades lúdicas por semana, garantizando la cobertura de todos los juegos lúdicos propuestos y permitiendo la repetición de aquellos que requieran mayor refuerzo.

IX. Evaluación:

- **Observaciones Directas:** Los educadores pueden registrar comportamientos específicos durante las actividades, destacando ejemplos de cooperación, comunicación y resolución de conflictos.
- **Rúbricas de Evaluación:** Desarrollar rúbricas que evalúen distintos aspectos del comportamiento social, tales como la empatía, la participación en grupo y la capacidad de seguir reglas.
- **Cuestionarios a Padres y Educadores:** Obtener retroalimentación de los padres y otros educadores sobre el comportamiento social del niño en diferentes contextos.
- **Diarios de Progreso:** Mantener un registro donde se documenten los avances de los niños, así como los desafíos que enfrenten, permitiendo un seguimiento a lo largo del tiempo.

CONCLUSIONES

1. Se concluye que de todos los estudiantes evaluados del comportamiento social en estudiantes preescolares de 4 años se revela variaciones significativas en las habilidades sociales de interacción (1.77) y cooperación (1.98) se encuentran en un nivel moderado y en el nivel de habilidad de independencia social se encuentran en un nivel alto (2.07) es decir tienden a ser más independientes que cooperativos o interactivos. Resulta concluyente que el nivel de problemas tanto internalizantes (1.10) y externalizantes (1.00) son notoriamente bajos.
2. Se concluye que Reyna y Brussino destaca el papel del juego y las actividades grupales como contextos propicios para fomentar habilidades sociales como la interacción, la cooperación y la independencia social y los estudiantes al relacionarse con sus pares es un predictor esencial para su adaptación en entornos escolares y sociales.
3. Se concluye que el aporte de Reyna y Brussino y demás autores como Karl Groos, Sigmud Freud, Eduard Clararede y Albert Bandura al comportamiento social y el diagnóstico realizado a los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 022 “COSOMITO”, sirvieron para diseñar una propuesta para el mejoramiento del comportamiento social.
4. La validación realizada por los 3 expertos confirma la eficacia del programa de juegos lúdicos para mejorar el comportamiento social de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 022 “COSOMITO”. contribuirá de manera significativa al desarrollo social y emocional de los niños de 4 años, preparándolos mejor para su futura adaptación en entornos escolares y sociales.

RECOMENDACIONES

1. Promover actividades lúdicas y colaborativas puede ser clave para equilibrar el desarrollo de estas habilidades sociales de interacción y cooperación cruciales en los estudiantes preescolares.
2. Respecto a Reyna y Brussino según destaca el fomento de habilidades sociales se recomienda lo siguiente.
 - Integrar juegos y actividades grupales al proyecto curricular de la institución educativa.
 - Ofrecer talleres de capacitación a docentes sobre la importancia del juego y las actividades grupales.
 - Evaluación continua de las habilidades sociales y la existencia de los problemas externalizantes y internalizantes.
 - InvolucraR a las familias en actividades que refuercen las habilidades sociales en el hogar.
3. Llevar a cabo la implementación de la propuesta diseñada, asegurando que se incluyan actividades y estrategias basadas en los enfoques teóricos mencionados. Esto permitirá aprovechar al máximo los conocimientos de estos expertos en el desarrollo del comportamiento social en los niños.

REFERENCIAS

- Alva Gutierrez, M. Y. (2022). *El juego en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años* [Universidad Nacional del Santa]. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4150/52623.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Teor%C3%ADa%20del%20pre%20ejercicio%3A,desempe%C3%B1o%20cuando%20alcance%20ese%20estatus.>
- Berru Ambulay, M. (2023). *Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa-Lambayeque* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/109371>
- Blanco, D., & Blanco, D. (2010). *Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial*. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-suimportancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-suimportancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml>.
- Blatt, S. D. (2021). *Introducción a los aspectos sociales que afectan a los niños*.
- Brito Ulloa, P. A. (2021). *Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares” Del Cantón Pastaza* [Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación ...]. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33863/1/Tesis_Priscila%20Brito%20Ulloa.pdf
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>

- Castaño Gómez, M., Valencia García, D. A., & Valencia García, S. D. (2023). *Juegos tradicionales: Estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la de la Empatía en los estudiantes del grado tercero de la institución educativa rural Santa María sede El Cerro del municipio de El Carmen de Viboral*. 21. <https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/3946/El%20juego%20como%20mediador%20pedag%C3%B3gico%20en%20el%20desarrollo%20de%20la%20empat%C3%ADa%20en%20el%20subcampo%20pedag%C3%B3gico%20rural.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Chapoñan Flores, M. R. (2023). *Projuegos Lud para potenciar las interacciones sociales en niños y niñas de cinco años* [Universidad Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/6592>
- Díaz Fajardo, L. L. (2022). *Los juegos cooperativos como estrategia para fortalecer habilidades socioemocionales de los niños y niñas del hogar infantil mis primeros pasos* [Fundación Universitaria Los Libertadores]. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4875/Diaz_Lorena_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gómez, S. L. R., Bermeo, Z. M. M., & Veas, N. D. R. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Franz Tamayo - Revista de Educación*, 5(14), Article 14. <https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>
- González Domínguez, N. Y., Carnero Sánchez, M., & Navarrete Pita, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *CONSEJO EDITORIAL*, 13(3), 9.
- González-Grandón, X., Rebolledo, C. C., & Domínguez, H. A. M. P. (2021). El juego en la educación: Una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en

- contextos de violencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(2), Article 2. <https://doi.org/10.48102/rlee.2021.51.2.375>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, carlos, & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6.^a ed.). Mc Graw Hill.
- Huidobro Tsukayama, J. J. I., & Ramos Haro, M. J. (2015). Rutas del aprendizaje versión 2015: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? II Ciclo Área Curricular Personal Social. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial. *MINISTERIO DE EDUCACION*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5049>
- López, J. A. G., Lázaro, I. G., & Vázquez, P. G. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development*, 5(8), 12172-12186. <https://doi.org/10.34117/bjdv5n8-066>
- Mairal-Llebot, M., Orús, M. L., & Cosculluela, C. L. (2022). El juego cooperativo e inclusivo en los recreos como impulsor del desarrollo de habilidades sociales en la infancia. *Diálogos Pedagógicos*, 20(40), 149-162. [https://doi.org/10.22529/dp.2022.20\(40\)09](https://doi.org/10.22529/dp.2022.20(40)09)
- Mendoza Luque, S. J. (2021). *Juegos ludicos y habilidades sociales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial n° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03_ Lima 2018*. [Universidad Peruana de los Andez]. https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/2643/7-TESIS_MENDOZA%20LUQUE%20SANTA%20JHAKELIN.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mera Villafuerte, A. I., & Delgado-Gonzembach, J. de L. (2022). ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL 2. *MQRInvestigar*, 6(3), 76-101. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.76-101>

- Mera-Villafuerte, A. I., & Delgado-Gonzembach, J. de L. (2022). ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL 2. *MQRInvestigar*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.76-101>
- Montero, M. M., & Alvarado, M. de los Á. M. (2001). El juego en los niños: Un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mora Arias, E. A. (2018). *Evolución de los procesos metodológicos para abordar las infraestructuras de transporte en los planes de ordenamiento territorial del cantón Cuenca*.
- Moreira, M. A. (2020). Aprendizaje significativo: La visión clásica, otras visiones e interés. *Proyecciones*.
- Osher, D., Cantor, P., Berg, J., Steyer, L., & Rose, T. (2020). Drivers of human development: How relationships and context shape learning and development1. *Applied Developmental Science*, 24(1), 6-36. <https://doi.org/10.1080/10888691.2017.1398650>
- Otto, C., Kaman, A., Erhart, M., Barkmann, C., Klasen, F., Schlack, R., & Ravens-Sieberer, U. (2021). Risk and resource factors of antisocial behaviour in children and adolescents: Results of the longitudinal BELLA study. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 15(1), 61. <https://doi.org/10.1186/s13034-021-00412-3>
- Paredes, M. J. M., Patín, B. L. C. C., Pindo, B. M. C., Warusha, A. I. J., & Quinche, U. V. C. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), Article 2. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5867

- Perry, K. J., & Ostrov, J. M. (2023). Trajectories of physical and relational aggression across early childhood: Relations with peer risk factors. *Aggressive Behavior*, 49(4), 321-332. <https://doi.org/10.1002/ab.22075>
- Preciado, Á. del R. Á., Loor, W. del J. L., Iñiguez, T. M. P., Bustos, K. A. P., & Navarrete, I. M. R. (2024). El Papel del Juego en el Desarrollo Socioemocional en la Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), Article 5. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14286
- Preciado, M. P. U., Atoche, C. B., Cedeño, B. J. B., Torres, C. V. G., Santana, L. M. Q., & Unuzungo, G. D. F. (2022). Habilidades sociales: Desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 544-557.
- Putton, G. M. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 11(05), 114-125. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Reyna, C., & Brussino, S. (2009). Propiedades psicométricas de la escala de comportamiento preescolar y jardín infantil en una muestra de niños argentinos de 3 a 7 años. *Psykhe (Santiago)*, 18(2), 127-140. <https://www.scielo.cl/pdf/psykhe/v18n2/art09.pdf>
- Reyna, C., & Brussino, S. (2011). Evaluación de las habilidades sociales infantiles en Latinoamérica. *Psicologia em Estudo*, 16, 359-367.
- Reyna, C., & Brussino, S. (2015). Diferencias de edad y género em comportamiento social, temperamento e regulación emocional en niños argentinos. *Acta Colombiana de Psicología*, 18(2), 51-64.

- Reyna, C., & Brussino, S. (2020). Role of emotional and social information processing factors in social behavior: A developmental perspective. *Estudios de Psicología (Natal)*, 25, 10-23.
- Reyna, C., Ison, M. S., & Brussino, S. A. (2011). *Comportamiento social y procesamiento de la información social en niños argentinos*.
- Rubin, K. H., Begle, A. S., & McDonald, K. L. (2012). Peer relations and social competence in childhood. En *Developmental social neuroscience and childhood brain insult: Theory and practice* (pp. 23-44). The Guilford Press.
- Sánchez Rodríguez, T. A., Vizcaya Alvarado, D. P., & Zamora Briceño, P. A. (2017). *Habilidades sociales: Una mirada pedagógica desde los espacios de juego*.
- Solís, P. (2019). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*.
https://www.researchgate.net/publication/340393745_La_importancia_del_juego_y_sus_beneficios_en_las_areas_de_desarrollo_infantil
- Vega, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B., & Rodríguez-Martínez, J. S. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA boletín científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan*, 7(14), 51-53.
<https://doi.org/10.29057/xikua.v7i14.4359>

ANEXOS

Anexo 1.



VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA POR JUICIO DE EXPERTOS



1. Identificación del experto.

Nombres y apellidos:

Centro laboral:

Título profesional:

Post Grado: Maestría Doctorado Segunda especialidad

Mención en:

2. Instrucciones.

Estimado experto, a continuación, se muestra un conjunto de indicadores las cuales tienen que evaluar con cierto criterio y estrictez científica para otorgar validez de la propuesta de investigación.

Para evaluar dicha propuesta, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro.

No Adecuado (NA)	Poco adecuado (PA)	Adecuado (A)	Bastante Adecuado (BA)	Muy Adecuado (MA)
1	2	3	4	5

Escala de medición de medición según promedios:

[52-65] : VALIDO (Cuando la propuesta puede implementarse)

[39-52> : A CORREGIR (Cuando la propuesta requiere reajustes)

[13-39> : NO APLICABLE (Cuando la propuesta no puede aplicarse)

3. Estructura.

INDICADORES DE CALIDAD DE LA PROPOSTA	5	4	3	2	1	OBSERVACIÓN
Redacción.						
1. La redacción empleada es clara, precisa, concisa y debidamente organizada						
2. Los términos utilizados son propios de la pedagogía y de gestión.						
Estructura del programa.						
3. Las áreas con los que se integra el Programa son los adecuados						
4. Los medios y materiales son adecuados para lograr los objetivos trazados.						
5. El producto acreditable de cada estrategia tiene relación con el objetivo que se persigue en dicha capacitación.						
6. Las competencias a desarrollar por el programa guardan coherencia con los estrategias y objetivos.						
7. Presenta instrumentos de evaluación apropiados para el recojo de información.						
Fundamentación teórica.						
8. Los temas y contenidos son producto de la revisión de bibliografía especializada.						
9. El programa está basado en sólidas bases teóricas.						
Bibliografía						
10. Presenta la bibliografía pertinente a los temas y la correspondiente a la metodología usada en el programa.						
Fundamentación y viabilidad del programa						
11. La fundamentación teórica y pedagógica del programa guarda coherencia con el fin que persigue.						
12. El programa propuesto es coherente, pertinente y trascendente.						
13. El programa propuesto es factible de aplicarse a otras organizaciones o instituciones.						

14. Promedio final:

- La propuesta de investigación no puede aplicarse ()
- La propuesta de investigación requiere reajustes ()
- La propuesta de investigación está apta para implementarse ()

Chiclayo 2024

Firma del experto

DNI N° _____

Anexo 1.



VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA
POR JUICIO DE EXPERTOS



1. Identificación del experto.

Nombres y apellidos: *Elvira Lourdes del Carmen Larrea Trillo*

Centro laboral: *IEI 11579 Santa Ana - Tuman*

Título profesional: *Licenciada en educación*

Post Grado: Maestría Doctorado Segunda especialidad

Mención en: *Educación*

2. Instrucciones.

Estimado experto, a continuación, se muestra un conjunto de indicadores los cuales tienen que evaluar con cierto criterio y estrictez científica para otorgar validez de la propuesta de investigación.

Para evaluar dicha propuesta, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro.

No Adecuado (NA)	Poco adecuado (PA)	Adecuado (A)	Bastante Adecuado (BA)	Muy Adecuado (MA)
1	2	3	4	5

Escala de medición de medición según promedios:

[52-65] : VALIDO (Cuando la propuesta puede implementarse)

[39-52> : A CORREGIR (Cuando la propuesta requiere reajustes)

[13-39> : NO APLICABLE (Cuando la propuesta no puede aplicarse)

3. **Estructura.**

INDICADORES DE CALIDAD DE LA PROPUESTA	5	4	3	2	1	OBSERVACIÓN
Redacción.						
1. La redacción empleada es clara, precisa, concisa y debidamente organizada		X				
2. Los términos utilizados son propios de la pedagogía y de gestión.		X				
Estructura del programa.						
3. Las áreas con los que se integra el Programa son los adecuados		X				
4. Los medios y materiales son adecuados para lograr los objetivos trazados.		X				
5. El producto acreditable de cada estrategia tiene relación con el objetivo que se persigue en dicha capacitación.		t				
6. Las competencias a desarrollar por el programa guardan coherencia con los estrategias y objetivos.		X				
7. Presenta instrumentos de evaluación apropiados para el recojo de información.		X				
Fundamentación teórica.						
8. Los temas y contenidos son producto de la revisión de bibliografía especializada.		t				
9. El programa está basado en sólidas bases teóricas.		X				
Bibliografía						
10. Presenta la bibliografía pertinente a los temas y la correspondiente a la metodología usada en el programa.		X				
Fundamentación y viabilidad del programa						
11. La fundamentación teórica y pedagógica del programa guarda coherencia con el fin que persigue.		X				
12. El programa propuesto es coherente, pertinente y trascendente.		X				
13. El programa propuesto es factible de aplicarse a otras organizaciones o instituciones.		X				

14. Promedio final: 54.....

- La propuesta de investigación no puede aplicarse ()
- La propuesta de investigación requiere reajustes ()
- La propuesta de investigación está apta para implementarse (X)

Chiclayo 2024



Firma del experto

DNI N° 1753077

Anexo 1.



VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA
POR JUICIO DE EXPERTOS



1. Identificación del experto.

Nombres y apellidos: *Angelica María Mera Samamé*

Centro laboral: *I.E.I Capullitos de Amor*

Título profesional: *Licenciado en educación inicial*

Post Grado: Maestría Doctorado Segunda especialidad

Mención en: *Educación*

2. Instrucciones.

Estimado experto, a continuación, se muestra un conjunto de indicadores los cuales tienen que evaluar con cierto criterio y estrictez científica para otorgar validez de la propuesta de investigación.

Para evaluar dicha propuesta, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro.

No Adecuado (NA)	Poco adecuado (PA)	Adecuado (A)	Bastante Adecuado (BA)	Muy Adecuado (MA)
1	2	3	4	5

Escala de medición de medición según promedios:

[52-65] : VALIDO (Cuando la propuesta puede implementarse)

[39-52> : A CORREGIR (Cuando la propuesta requiere reajustes)

[13-39> : NO APLICABLE (Cuando la propuesta no puede aplicarse)

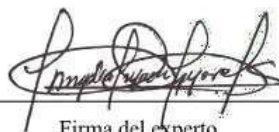
3. **Estructura.**

INDICADORES DE CALIDAD DE LA PROPUESTA	5	4	3	2	1	OBSERVACIÓN
Redacción.						
1. La redacción empleada es clara, precisa, concisa y debidamente organizada	X					
2. Los términos utilizados son propios de la pedagogía y de gestión.	X					
Estructura del programa.						
3. Las áreas con los que se integra el Programa son los adecuados	X					
4. Los medios y materiales son adecuados para lograr los objetivos trazados.	X					
5. El producto acreditable de cada estrategia tiene relación con el objetivo que se persigue en dicha capacitación.	X					
6. Las competencias a desarrollar por el programa guardan coherencia con los estrategias y objetivos.	X					
7. Presenta instrumentos de evaluación apropiados para el recojo de información.	X					
Fundamentación teórica.						
8. Los temas y contenidos son producto de la revisión de bibliografía especializada.	X					
9. El programa está basado en sólidas bases teóricas.	X					
Bibliografía						
10. Presenta la bibliografía pertinente a los temas y la correspondiente a la metodología usada en el programa.	X					
Fundamentación y viabilidad del programa						
11. La fundamentación teórica y pedagógica del programa guarda coherencia con el fin que persigue.	X					
12. El programa propuesto es coherente, pertinente y trascendente.	X					
13. El programa propuesto es factible de aplicarse a otras organizaciones o instituciones.	X					

14. Promedio final:61.....

- La propuesta de investigación no puede aplicarse ()
- La propuesta de investigación requiere reajustes ()
- La propuesta de investigación está apta para implementarse (X)

Chiclayo 2024



Firma del experto

DNI N° 16764265

Anexo 2. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. Datos informativos.			
1.1 Título de la sesión		Círculo de amigos	
1.2 Temporalización		60 min	
II. Metodología			
Área	Competencia	Capacidades	Criterios
Personal social	Construye su identidad común	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus intereses, preferencias y características. • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. • Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás. • Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone ideas de juego. • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas. • Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado.

III. Secuencia didáctica		
Procesos	Actividades	Recursos/Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta la actividad diciendo algo como: “Hoy vamos a jugar a conocernos mejor” • Muestra una bola suave de trapo para que pasen de un niño a otro mientras se presentan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota de trapo
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Usa imágenes o dibujos que representen actividades o gustos para ayudar a los niños a visualizar y recordar lo que comparten. • Cada niño se presenta diciendo el nombre de un compañero y algo que le guste de él. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota de trapo • Imágenes que representen actividades o gustos
Salida	<ul style="list-style-type: none"> • Vuelve a reunir a los niños en el círculo y pídeles que digan una palabra que les haga sentir bien al pensar en sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tambor

IV. Evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> • Rubricas de evaluación 	
V. Anexos	
VI. Bibliografía	
Docente	<ul style="list-style-type: none"> • Huidobro Tsukayama, J. J. I., & Ramos Haro, M. J. (2015). Rutas del aprendizaje versión 2015:¿ Qué y cómo aprenden nuestros niños? II Ciclo Area Curricular Personal Social. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial.
Estudiante	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. Datos informativos.			
1.1 Título de la sesión		Juego de roles	
1.2 Temporalización		60 min	
II. Metodología			
Área	Competencia	Capacidades	Criterios
Personal social	Construye su identidad común	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus intereses, preferencias y características. • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. • Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás. • Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone ideas de juego. • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas. • Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado.

III. Secuencia didáctica		
Procesos	Actividades	Recursos/Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Recibir a los niños con música alegre. • Hacer una pequeña rueda donde cada uno se presente y comparta un personaje que le gusta (puede ser de un cuento, una película o su entorno). 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Dividir a los niños en grupos y asignarles un personaje o dejar que elijan. • Ayudarles a crear pequeñas historias o situaciones en las que puedan interactuar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sombrero • Delantales • Libro de cuentos • LIBRO DE CUENTOS
Salida	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir a los niños y darles la oportunidad de compartir su experiencia. • Preguntarles qué les gustó más y qué aprendieron. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formato de rubrica

	<ul style="list-style-type: none"> • Contar una pequeña anécdota de su juego. 	
--	--	--

IV. Evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> • Rubricas de evaluación 	
V. Anexos	
VI. Bibliografía	
Docente	
Estudiante	

ESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. Datos informativos.			
1.1 Título de la sesión		Pregunta mágica	
1.2 Temporalización		60 min	
II. Metodología			
Área	Competencia	Capacidades	Criterios
Personal social	Construye su identidad común	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus intereses, preferencias y características. • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. • Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás. • Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone ideas de juego. • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas. • Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado.

III. Secuencia didáctica		
Procesos	Actividades	Recursos/Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Reúne a los niños en un círculo y pregúntales si alguna vez han visto algo mágico o peculiar. • Permite que compartan sus experiencias brevemente. • Muestra la caja decorativa y explica que contiene preguntas que les ayudarán a descubrir cosas nuevas 	<ul style="list-style-type: none"> • Caja decorativa • Preguntas mágicas escritas en tarjetas que se introducirán en la caja.

Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Divide a los niños en pequeños grupos (3-4 niños por grupo). • Cada grupo toma turnos para sacar una tarjeta de la caja y leer la pregunta en voz alta. • Después de que cada grupo discuta su pregunta, pídeles que compartan sus respuestas con el resto de la clase. • Anota algunas respuestas interesantes en el pizarrón, animando a los niños a que piensen más allá y exploren nuevas ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con preguntas. • Pizarrón y tizas o rotuladores. • Marcadores y papel de colores (para que los niños puedan ilustrar su respuesta al final si les da tiempo).
Salida	<ul style="list-style-type: none"> • Reúne nuevamente a los niños en un círculo. Pídeles que compartan algo que aprendieron o que les sorprendió de las respuestas de sus compañeros. • Lee un cuento corto relacionado con la magia o los sueños, para conectar con la actividad de las preguntas y mantener el ambiente mágico y reflexivo. • Cierra la sesión agradeciendo a todos por ser "detectives mágicos" y animarlos a seguir haciendo preguntas en su día a día. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento corto. • Pizarrón (para anotar las reflexiones si se desea).

IV. Evaluación

Rubrica de evaluación.

- La participación de cada niño en las discusiones.
- Su capacidad para formular y responder preguntas.
- La interacción y colaboración dentro de los grupos.
- Si los niños muestran curiosidad y entusiasmo por aprender más.

V. Anexos

VI. Bibliografía

Docente

Estudiante

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

I. Datos informativos.			
1.1 Título de la sesión		Caza de palabras	
1.2 Temporalización		60 min	
II. Metodología			
Área	Competencia	Capacidades	Criterios
Personal social	Construye su identidad común	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus intereses, preferencias y características. • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. • Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás. • Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone ideas de juego. • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas. • Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado.
III. Secuencia didáctica			
Procesos	Actividades	Recursos/Materiales	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Reúne a los niños en un círculo y pregúntales qué palabras conocen y si les gusta jugar a buscar cosas. Explica que hoy harán una divertida "caza de palabras". • Muestra algunas tarjetas con palabras e imágenes, explicando brevemente su significado. Puedes preguntarles a los niños si conocen esas palabras o si han visto esas imágenes. • Presenta las reglas del juego de manera sencilla: deberán buscar las palabras en diferentes lugares 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con palabras o imágenes. • Pizarrón para escribir las palabras que encuentren. 	

	del aula o de un espacio designado.	
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Divide a 1 pequeños (3-4) y entrega a tarjetas con palabras. Explícales que deben buscar esas palabras en el aula o en el área designada. • Para hacerlo más emocionante, puedes esconder las tarjetas en diferentes lugares (debajo de mesas, en estanterías, etc.) o hacer que busquen objetos reales que coincidan con las palabras (por ejemplo, si tienen la palabra "pelota", deben encontrar una auténtica). • Mientras los grupos buscan, anima a los niños a que se ayuden entre sí. Puedes poner música suave de fondo para que la actividad sea más dinámica. • Después de un tiempo, reúne a todos los grupos y pídele a cada uno que comparta las palabras que encontraron y donde las hallaron. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con palabras. • Espacio del aula o área de juego.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> • Reúne a los niños en un círculo y pídeles que compartan cuál fue su palabra favorita de la actividad y por qué. Esto fomentará la expresión oral y la reflexión. • Escribe las palabras en el pizarrón y pídeles que hagan un dibujo de su palabra favorita en una hoja de papel. Proporcionales lápices de colores para artísticamente. • Si es posible, ofrece stickers o pequeños premios como reconocimiento a la participación de cada niño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Papel y lápices de colores. • Premios o stickers.

IV. Evaluación

Rubrica de evaluación

- Participación cada activamente en la búsqueda de palabras.
- Muestra capacidad de los niños para reconocer y compartir las palabras encontradas.
- Trabaja en equipo y la colaboración entre los miembros de cada grupo.
- Presenta creatividad al realizar dibujos sobre su palabra favorita.

V. Anexos	
I. Bibliografía	
Docente	
Estudiante	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I. Datos informativos.			
1.1 Título de la sesión		Construcción en equipo	
1.2 Temporalización		60 min	
II. Metodología			
Área	Competencia	Capacidades	Criterios
Personal social	Construye su identidad común	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus intereses, preferencias y características. Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás. Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> Propone ideas de juego. Realiza actividades cotidianas con sus compañeros. Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas. Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado.

III. Secuencia didáctica		
Procesos	Actividades	Recursos/Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Reúne a los niños en un círculo y háblales sobre la importancia de trabajar juntos. Pregunta si han construido algo con otra persona y cómo se sintieron al hacerlo. Presenta la actividad explicando que hoy van a ser "arquitectos" y que construirán algo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Bloques de construcción. Espacio para la discusión.

	<p>Muéstrales los bloques de construcción.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica brevemente las reglas: deben escuchar las ideas de los demás y tratar de llegar a un acuerdo sobre qué construir, así como respetar el tiempo establecido. 	
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Divide a los niños en grupos pequeños (4-5 niños por grupo). Entrega a cada grupo un conjunto de bloques de construcción. • Antes de comenzar a construir, cada grupo debe utilizar la cartulina y los marcadores para dibujar un plan de lo que quieren construir (puede ser un castillo, una casa, un puente, etc.). Anima a que discutan y lleguen a un consenso sobre su diseño. • Proporciona un tiempo determinado (por ejemplo, 15 minutos) para construir el proyecto. Usa el timer para que los niños tengan una referencia del tiempo. Durante este tiempo, apóyales y anima la comunicación entre ellos. • Al finalizar el tiempo de construcción, pide a cada grupo que presente su creación al resto del grupo, explicando qué es, cómo la hicieron y qué les gustó de trabajar juntos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bloques de construcción. • Cartulina y marcadores para el diseño. • Timer o cronómetro.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> • Reúne a todos los niños en un círculo de nuevo y pídeles que compartan cómo se sintieron trabajando en equipo. Pregunta qué fue lo más divertido de construir y si les gustaría hacer otra construcción juntos. • Anima a los niños a mencionar algo positivo que aprendieron de sus amigos durante la actividad. • Finaliza con una pequeña actividad de relajación o una canción para celebrar el trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio para la reflexión.

IV. Evaluación	
Rubrica de evaluación:	
<ul style="list-style-type: none"> • La participación activa de cada niño en la discusión y en la construcción. • La capacidad de los niños para trabajar en equipo y escuchar las ideas de los demás. • La creatividad demostrada en los diseños y en la construcción. • La disposición a compartir y reflexionar sobre la experiencia al final de la actividad. 	
V. Anexos	
VI. Bibliografía	
Docente	
Estudiante	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. Datos informativos.			
1.1 Título de la sesión		Pasa la pelota	
1.2 Temporalización		60 min	
II. Metodología			
Área	Competencia	Capacidades	Criterios
Personal social	Construye su identidad común	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus intereses, preferencias y características. • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. • Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás. • Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone ideas de juego. • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas. • Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado.

III. Secuencia didáctica		
Procesos	Actividades	Recursos/Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Reúne a los niños en un círculo y pregúntales si han jugado a pasar una pelota antes. Explícales que hoy jugarán a "Pasa la pelota", un juego divertido que también les ayudará a aprender algo nuevo. • Demuestra cómo se pasa la pelota: de un niño a otro, enfatizando que deben hacerlo suavemente y esperar su turno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota blanda.

	<ul style="list-style-type: none"> • Explica las reglas básicas: cuando alguien reciba la pelota, debe esperar a que el facilitador pueda hacer una pregunta o dar un desafío antes de pasarla. 	
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Comienza el juego pasando la pelota a un niño que está a tu lado. Una vez que el niño reciba la pelota, formula una pregunta (puede ser sobre colores, animales, o algo personal como "¿cuál es tu juguete favorito?") o un desafío simple (como "haz un movimiento de animal"). • Después de que el niño responda, deberá pasar la pelota a otro niño. • Continúa el juego, asegurándote de que todos tengan la oportunidad de participar. Si hay tiempo, puedes incluir diferentes preguntas o desafíos para mantener el interés. • Para aumentar la actividad, si hay más tiempo, puedes añadir un cronómetro y hacer que cada niño tenga que pasar la pelota dentro de un tiempo límite (por ejemplo, 10 segundos) para fomentar la agilidad en la respuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota blanda. • Tarjetas con preguntas o desafíos.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar el juego, reúne a todos los niños nuevamente en un círculo. Pregúntales qué les gustó más del juego y qué aprendieron al pasar la pelota. • Pregúntales si les gustó hacer preguntas o desafíos y si les gustaría jugar nuevamente. Esto les animará a expresar sus pensamientos y sentimientos sobre la actividad. • Si el tiempo lo permite, puedes finalizar la sesión con una canción o un baile corto para celebrar su participación y diversión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio para la reflexión.

IV. Evaluación

Rubrica de evaluación

- La participación activa de cada niño en el juego y su capacidad de seguir las instrucciones.
- Cómo los niños manejan el turno de hablar y pasar la pelota.
- La interacción y la cooperación entre los niños al responder preguntas o realizar desafíos.
- La disposición de los niños para compartir y reflexionar al final de la sesión.

V. Anexos	
VI. Bibliografía	
Docente	
Estudiante	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. Datos informativos.			
1.1 Título de la sesión		Jardín comunitario	
1.2 Temporalización		60 min	
II. Metodología			
Área	Competencia	Capacidades	Criterios
Personal social	Construye su identidad común	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus intereses, preferencias y características. • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. • Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás. • Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone ideas de juego. • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas. • Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado.

III. Secuencia didáctica		
Procesos	Actividades	Recursos/Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños llegan al aula, se les da la bienvenida con una canción relacionada con la naturaleza. • Se les pregunta sobre las plantas: ¿Qué plantas conocen?, ¿Dónde crecen las plantas?, ¿Por qué son importantes? 	<ul style="list-style-type: none"> • Material de arte para manualidades
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Llevar a los niños al área designada para el jardín (puede ser un espacio exterior o un área dentro del aula). 	<ul style="list-style-type: none"> • Semillas • Macetas o contenedores • Tierra • Regaderas pequeñas

	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir a los niños observen el área, buscando insectos, hojas y otros elementos de la naturaleza. Anima a que comenten lo que ven. 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de jardín (pala pequeñas, rastrillos)
Salida	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los niños qué aprendieron del jardín, cómo se sienten al ayudar a la comunidad y qué necesitan hacer para que sus plantas crezcan. • Realizar una manualidad relacionada, como crear tarjetas para identificar las plantas que sembraron, decorándolas con dibujos. 	

IV. Evaluación

Rubrica de evaluación:

- Mientras trabajan, observa la participación y el entusiasmo de cada niño; anota comportamientos positivos y colaborativos.

V. Anexos

VI. Bibliografía

Docente

Estudiante

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I. Datos informativos.			
1.1 Título de la sesión		Cuento colectivo	
1.2 Temporalización		60 min	
II. Metodología			
Área	Competencia	Capacidades	Criterios
Personal social	Construye su identidad común	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus intereses, preferencias y características. • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. • Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás. • Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone ideas de juego. • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas. • Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado.
III. Secuencia didáctica			
Procesos	Actividades	Recursos/Materiales	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Recibir a los niños y hacer una pequeña ronda de saludo. • Leer un cuento corto y divertido (de unos 5-10 minutos) que incluya personajes variados y un desenlace inesperado. Esto servirá de inspiración y ayudará a que los niños se entusiasmen. • Introducir la idea de que hoy crearán su propio cuento en conjunto. Explicar que todos participarán como autores e ilustradores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libros de cuentos ilustrados • Grabadora 	

Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • En el pizarrón, anota ideas que surjan de los niños sobre los personajes, el lugar, y el problema que enfrentarán en el cuento. Motívalos a aportar ideas creativas y variadas. • Preguntar: ¿Qué personajes quieren que estén en el cuento? ¿Dónde ocurrirá? ¿Qué aventura vivirán? • Explicar brevemente cómo se estructura un cuento: inicio, desarrollo y final. Asegúrate de que todos comprendan. • Comenzar la narración del cuento utilizando las ideas recolectadas. Puedes utilizar tarjetas con imágenes para ayudar a ilustrar la historia mientras avanza. • Invita a los niños a contribuir en la narración. Por ejemplo, si un niño sugiere un nuevo evento, pregúntale: "¿Qué pasa después?" Esto estimulará su creatividad y atención. • Una vez que el cuento esté completo, proporciona hojas y materiales de arte para que los niños dibujen una escena favorita de su cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón • Marcadores • Imágenes • Cartulina
Salida	<ul style="list-style-type: none"> • Invitar a los niños a sentarse en un círculo y leer el cuento colectivo que han creado. Puedes usar un muñeco o títeres para dramatizar partes de la historia, lo que hará la presentación más divertida y animada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muñecos • Titeres
IV. Evaluación		
<p>Rubrica de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durante toda la actividad, observa la participación activa de los niños. Toma nota de quienes aportan ideas, colaboran con sus compañeros y se involucran en la narración y la ilustración. 		
V. Anexos		
VI. Bibliografía		
Docente		
Estudiante		

SESIÓN DE APRENDIZAJE

09

I. Datos informativos.			
1.1 Título de la sesión		Mi espacio personal	
1.2 Temporalización		60 min	
II. Metodología			
Área	Competencia	Capacidades	Criterios
Personal social	Construye su identidad común	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus intereses, preferencias y características. • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. • Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás. • Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone ideas de juego. • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas. • Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado.

III. Secuencia didáctica		
Procesos	Actividades	Recursos/Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Comienza la sesión con una charla en círculo donde se pregunte a los niños qué entienden por "espacio personal". ¿Qué es un espacio personal?; ¿Cómo se siente en su propio espacio? y ¿Qué cosas están en nuestro espacio personal? 	<ul style="list-style-type: none"> • Música suave para ambientar
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Cada niño recibirá papel de color y podrá dibujar recortar imágenes que representen su 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel de colores • Crayones o marcadores • Tijeras

	<p>espacio personal. Esto puede incluir formas que representen su hogar, juguetes, mascotas o cosas que les gustan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con la ayuda del docente, los niños pegaran sus creaciones en una cartulina grande para formar un mural grupal sobre “Nuestro espacio personal” 	<ul style="list-style-type: none"> • Goma • Hojas con siluetas de casa y/o figuras humanas • Cinta adhesiva • Música suave para ambientar
Salida	<ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar, se realizará una pequeña presentación donde cada niño podrá explicar su parte del mural al grupo. Esto reforzará no solo su expresión verbal sino también la importancia de escuchar a los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> • Música ambiental
IV. Evaluación		
<p>Rubrica de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para evaluar el aprendizaje, observar cómo los niños se expresan y si pueden relacionar su parte del mural con el tema del espacio personal. • Reflexionar conjuntamente con ellos sobre el significado del mural y lo que han aprendido sobre sí mismos y sus compañeros. 		
V. Anexos		
VI. Bibliografía		
Docente		
Estudiante		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. Datos informativos.			
1.1 Título de la sesión		Tareas sencillas	
1.2 Temporalización		60 min	
II. Metodología			
Área	Competencia	Capacidades	Criterios
Personal social	Construye su identidad común	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus intereses, preferencias y características. • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. • Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás. • Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone ideas de juego. • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas. • Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado.
III. Secuencia didáctica			
Procesos	Actividades	Recursos/Materiales	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Inicia la sesión formando un círculo y preguntando a los niños si conocen algunas tareas que pueden hacer en casa o en la escuela. . ¿Qué tareas realizan en casa con su familia?; ¿Por qué es importante ayudar en casa? y 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de tareas sencillas (dibujos o fotos) como: recoger juguetes, poner la mesa, cuidar plantas, etc. • Música para ambientar. 	

	<p>¿Cómo se sienten cuando completan una tarea?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza imágenes de tareas sencillas para ayudarles a visualizar 	
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • A continuación, presenta una serie de tareas sencillas que los niños pueden realizar en el aula. Algunas posibles tareas incluyen: Recoger juguetes del suelo. Ayudar a poner la mesa para una merienda. Regar una planta (si es posible). Clasificar materiales (por color o tipo). • Divide a los niños en grupos pequeños y asignales diferentes tareas. • Explícales lo que deben hacer y pídeles que trabajen juntos para completar su tarea. • Para añadir un elemento de juego, puedes establecer un tiempo límite, animándolos a ver cuántas tareas pueden completar en 5-10 minutos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas en blanco y lápices o marcadores. • Cajas o cestos para recoger objetos. • Reloj de juguete o cronómetro (opcional).
Salida	<ul style="list-style-type: none"> • Después de que los niños hayan completado las tareas, regresa al círculo y realiza una reflexión grupal. • Pregunta a cada niño sobre su tarea: ¿Qué tarea hiciste y por qué es importante?; ¿Cómo te sentiste al ayudar?; ¿Qué aprendiste de esta experiencia? 	<ul style="list-style-type: none"> • Voz
IV. Evaluación		
<p>Rúbrica de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa la habilidad de los niños para compartir y expresar sus sentimientos sobre la tarea que realizaron. • Evalúa su comprensión de la importancia de ayudar en casa y cómo se siente ser responsable. 		
V. Anexos		
VI. Bibliografía		
Docente		
Estudiante		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

I. Datos informativos.			
1.1 Título de la sesión		Decisiones en grupo	
1.2 Temporalización		60 min	
II. Metodología			
Área	Competencia	Capacidades	Criterios
Personal social	Construye su identidad común	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus intereses, preferencias y características. • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. • Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás. • Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone ideas de juego. • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas. • Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado.
III. Secuencia didáctica			
Procesos	Actividades	Recursos/Materiales	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Forma un círculo y empieza una conversación sobre decisiones. Pregunta a los niños si alguna vez han tenido que elegir entre dos cosas: ¿Qué significa tomar una decisión?; ¿Cómo se sienten 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con opciones (por ejemplo, elegir un juego, un cuento, una canción). 	

	cuando eligen algo con sus amigos? y ¿Por qué es importante escuchar a los demás al tomar decisiones?	
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Introduce la actividad en la que se tomarán decisiones de grupo. Presenta varias opciones de actividades simples que pueden elegir hacer, como escoger un juego, un cuento que leer o una canción para cantar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de papel en blanco y colores o marcadores. • Un recipiente o caja para recoger los votos de decisiones. • Reloj de arena o cronómetro (opcional, para dar tiempo de decisión). • Música suave para ambientar.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> • Después de decidir qué actividad realizarán, regresa al círculo y reflexiona sobre la experiencia de tomar decisiones en grupo: ¿Cómo se sintieron al elegir juntos?; ¿Por qué creen que es importante tomar decisiones en grupo? y ¿Qué aprendieron sobre escuchar a los demás? • Termina la sesión resaltando la importancia de trabajar en equipo y escuchar diferentes opiniones. Alienta a los niños a utilizar estas habilidades en sus juegos y actividades cotidianas con amigos y familiares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Música suave para ambientar • La voz

IV. Evaluación

Rubrica de evaluación.

- Escucha cómo los niños expresan sus pensamientos.
- Evalúa si pueden verbalizar lo que aprendieron sobre la importancia de las decisiones en grupo y cómo trabajar juntos para llegar a un consenso.

V. Anexos

VI. Bibliografía

Docente

Estudiante

SESIÓN DE APRENDIZAJE 12

I. Datos informativos.			
1.1 Título de la sesión		Exploración individual	
1.2 Temporalización		60 min	
II. Metodología			
Área	Competencia	Capacidades	Criterios
Personal social	Construye su identidad común	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus intereses, preferencias y características. • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. • Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás. • Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido.
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone ideas de juego. • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros. • Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas. • Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado.
III. Secuencia didáctica			
Procesos	Actividades		Recursos/Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Comienza la sesión formando un círculo con los niños. • Pregúntales sobre lo que entienden por "exploración". Anima a que compartan cualquier experiencia en la que hayan explorado algo nuevo. • Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué significa explorar?; ¿Cuándo han 		•

	explorado algo en casa o en el jardín?; ¿Qué cosas les gusta descubrir?	
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Explica a los niños que van a salir a un área designada para explorar de manera individual. Recuerda reforzar la importancia de ser respetuosos con el entorno y ayudar a cuidar la naturaleza. • Cada niño recibirá una hoja en blanco y lápices o colores para dibujar o anotar lo que encuentran interesantes en su exploración. • Ofrece herramientas como lupas para observar con más detalle los elementos que encuentren. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caja de exploración (puede contener elementos naturales como hojas, piedras, flores, etc.) • Lupa manual • Hojas en blanco y colores o marcadores para dibujar • Un espacio exterior o un rincón del aula con elementos para explorar
Salida	<ul style="list-style-type: none"> • Regresa al círculo y permite que cada niño comparta su experiencia de exploración. • Pueden mostrar lo que encontraron o sus dibujos y hablar sobre lo que les pareció interesante: ¿Qué encontraste que te llamó más la atención?; ¿Cómo te sentiste al explorar solo? y ¿Hay algo que quieras seguir investigando? 	<ul style="list-style-type: none"> • Música ambiental
IV. Evaluación		
Rúbrica de evaluación Escucha con atención a cada niño mientras comparte, así podrás evaluar su capacidad para comunicar sus ideas y experiencias. Toma nota de su habilidad para escuchar a los demás.		
V. Anexos		
Docente		
Estudiante		

ANEXO 4. EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Fotografías de observación del comportamiento social en 4 años de la sección de Creativos del turno de la mañana.



Fotografías de observación del comportamiento social en 4 años de la sección de Creativos del turno de la tard



Fotografías de observación del comportamiento social en 4 años de la sección de Sonrisitas del turno de la tarde



