

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



TESIS

El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, niños de 05 años, Jaén; región Cajamarca. 2024

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

Investigadoras:

Cobeñas Llatas Dany Marly

Salazar Lozano Sonia Margot

Asesor:

Dr. Carlos Edmundo Ravines Zapatel.

Lambayeque, 2026

El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, niños de 05 años, Jaén; región Cajamarca. 2024

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.



Br. Cobeñas Llatas, Dany Marly
Investigadora



Br Salazar Lozano, Sonia Margot
Investigadora

Aprobado por:



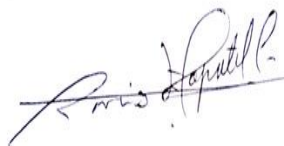
Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
Presidenta



Dra. Graciela Vera Carpio
Secretaria



Dra. Raquel Yovana Tello Flores
Vocal



Dr. Carlos Edmundo Ravines Zapatel.
Asesor

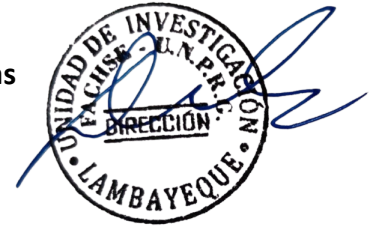
Lambayeque 2026



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 393-2026**

Siendo las 17:00 horas, del día jueves 14 de mayo 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/ubs-jvem-cig> por mandato de la Resolución N° 1529-2026-D-FACHSE de fecha 12 de mayo de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designados mediante documento primigenia Resolución N° 0367-2024-D-FACHSE de fecha 24 de abril de 2024 y modificada con Resolución N° 180-2026-D-FACHSE de fecha 26 de enero del 2026; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a) : **Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías**
Secretario(a) : **Dra. Graciela Vera Carpio**
Vocal : **Dra. Raquel Yovana Tello Flores**
Asesor(a) Metodológico : **Dr. Carlos Edmundo Ravines Zapatel**
Asesor(a) Científico :



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): EL JUEGO SOCIAL COMO MEDIO PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES, NIÑOS DE 05 AÑOS, JAÉN; REGIÓN CAJAMARCA. 2024 Presentada por SALAZAR LOZANO SONIA MARGOT y COBEÑAS LLATAS DANY MARLY para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de 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 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno.**

Siendo las 18:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
PRESIDENTE(A)

Dra. Graciela Vera Carpio
SECRETARIO(A)

Dra. Raquel Yovana Tello Flores
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

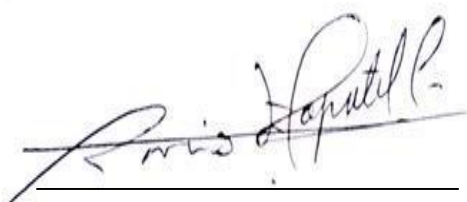
Yo, **Ravines Zapatel Carlos Edmundo** usuario revisor de la Tesis Titulado: “**El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, niños de 05 años, Jaén; región Cajamarca. 2024**”.

Cuyo autor (es) son: **Cobeñas Llatas Dany Marly**; con DNI N° **403221705** y **Salazar Lozano Sonia Margot**; con DNI N° **44802712**; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 13%, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito (a) analizó 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 establecidas en los protocolos respectivos.

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

Lambayeque, 23 de marzo del 2026.



Ravines Zapatel Carlos Edmundo
DNI: 16477959
Asesor

Adjunta:
Resumen de Reporte automatizado de similitudes
Recibo digital

“El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, niños de 05 años, Jaén; región Cajamarca. 2024”

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

4%

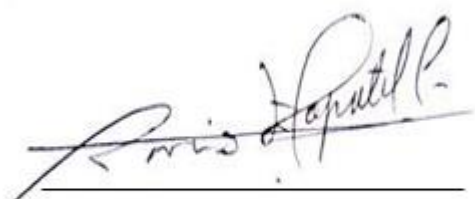
PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.iespptrm.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to College of Alameda Trabajo del estudiante	<1%

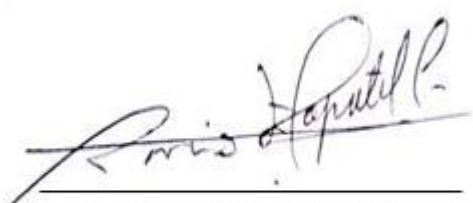


Ravines Zapatel Carlos Edmundo

DNI: 16477959

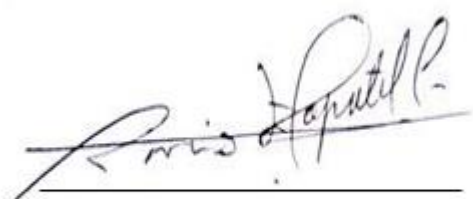
Asesor

9	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
11	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
13	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
14	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	dspaceserver.ube.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
17	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	apirepositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to Universidad Nacional Daniel Alcides Carrion	<1 %



Ravines Zapatel Carlos Edmundo
DNI: 16477959
Asesor

21	Palomino Hilario, José. "Habilidades sociales en estudiantes de la IES "1° de Mayo" del distrito de Ccochaccasa, provincia de Angaraes, de Huancavelica - 2022.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1 %
22	Submitted to Universidad San Marcos Trabajo del estudiante	<1 %
23	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
26	www.iesjovellanos.com Fuente de Internet	<1 %
27	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
28	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publicación	<1 %



Ravines Zapatel Carlos Edmundo
DNI: 16477959
Asesor

29	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
30	Submitted to Universidad Ricardo Palma Trabajo del estudiante	<1 %
31	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	www.cdeea.com Fuente de Internet	<1 %
33	1library.co Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1 %
35	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
36	Submitted to Universidad Politécnica de Madrid Trabajo del estudiante	<1 %
37	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	<1 %
39	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

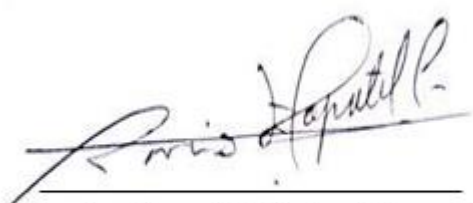
Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Ravines Zapatel Carlos Edmundo

DNI: 16477959

Asesor



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: Cobeñas Llatas, Dany Marly Salazar Lozano, Sonia Margot
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: "El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las...
Nombre del archivo: 21-03-2026_Marly_y_Sonia.docx
Tamaño del archivo: 491.4K
Total páginas: 74
Total de palabras: 11,600
Total de caracteres: 66,413
Fecha de entrega: 23-mar-2026 07:31a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2910664668



Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Ravines Zapatel Carlos Edmundo
DNI: 16477959
Asesor

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Br. Cobeñas Llatas Dany Marly y Br. Salazar Lozano Sonia Margot, en calidad de investigadoras principales, junto con Carlos Edmundo Ravines Zapatel, quien se desempeña como asesor del trabajo de investigación titulado “El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 05 años, Jaén, región Cajamarca, 2024”, manifestamos bajo juramento que el presente estudio es de elaboración propia, no constituye plagio alguno y no contiene información falsificada.

Lambayeque, 2026



Br. Cobeñas Llatas, Dany Marly
Investigadora



Br Salazar Lozano, Sonia Margot
Investigadora



Dr. Carlos Edmundo Ravines Zapatel.
Asesor

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, por su guía y fortaleza; a mi familia, por su apoyo incondicional; y a mis amigos, por su compañía y aliento constante durante este proceso.

Br. Cobeñas Llatas, Dany Marly

Nada de esto hubiera sido posible sin la fe que me sostuvo, el apoyo constante de mi familia y la compañía sincera de quienes estuvieron a mi lado durante todo este proceso.

Br Salazar Lozano, Sonia Margot

AGRADECIMIENTO

Agradezco de manera sincera a todas las personas que, con su apoyo, orientación y palabras de aliento, contribuyeron a la realización de este trabajo. Su acompañamiento, comprensión y confianza fueron fundamentales para culminar este proceso.

Br. Cobeñas Llatas, Dany Marly

Br Salazar Lozano, Sonia Margot

ÍNDICE GENERAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	4
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	11
DEDICATORIA	12
AGRADECIMIENTO.....	13
ÍNDICE GENERAL	14
INDICE DE TABLAS	16
INDICE DE FIGURAS	16
INTRODUCCIÓN.....	19
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO	22
1.1 Antecedentes	22
1.1.1 A nivel Internacional	22
1.1.2 A nivel nacional	23
1.2 Bases teóricas	25
1.3 Bases conceptuales	27
1.3.1 Juego Social y Habilidades Sociales.....	27
1.3.2 Comunicación y Juego Social.....	28
1.3.3 Cooperación y Trabajo en Equipo	28
1.3.4 Regulación Emocional y Autocontrol.....	28
1.3.5 Sesiones de Aprendizaje Basadas en Juegos Sociales	29
1.3.6 Juego Social y sus dimensiones	29
1.3.7 Características del Juego Social:.....	31
1.3.8 Habilidades Sociales y sus dimensiones	32
1.3.9 Variable independiente: El juego social	34
1.3.10 Variable dependiente: Habilidades sociales	34
1.4 Operacionalización de variables.....	35
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO.....	37
2.1 Tipo y diseño de estudio.....	37

2.2 Población, muestra	38
2.2.1 Población	38
2.2.2 Muestra:	38
2.3 Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.	38
2.4 Protocolo de análisis estadístico de los datos	40
2.4.4 Comparación interna de las dimensiones.....	41
2.4.5 Criterio de interpretación de los resultados	42
CAPÍTULO III: RESULTADOS	43
3.1 Confiabilidad del instrumento	43
3.2 Resultados descriptivos de las habilidades sociales	44
3.2.1 Comunicación social.....	44
3.2.2 Interacción y cooperación	46
3.2.3 Autocontrol emocional	47
3.3 Análisis comparativo de las dimensiones de las habilidades sociales.....	49
CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	52
4.1 Presentación de la Propuesta	52
4.2 Objetivos de la Propuesta	52
4.3 Sesiones de Aprendizaje Basadas en el Juego Social.....	53
4.4 Implementación de la Propuesta.....	54
4.5 Evaluación de la Propuesta.....	54
4.6 Recomendaciones	55
4.7 Referencias	55
4.8 Anexos.....	55
CONCLUSIONES.....	56
RECOMENDACIONES.	57
REFERENCIAS	58
ANEXOS	60
GUÍA DE OBSERVACIÓN	60

ANEXO 2.....	64
Actividad de aprendizaje: Planificamos nuestro proyecto: “Jugamos, compartimos y nos respetamos”.....	64
Actividad de aprendizaje: “Jugamos y nos conocemos”.....	67
Actividad de aprendizaje: Expresamos lo que sentimos.....	70
Actividad de aprendizaje: Hablamos con respeto.....	73
Actividad de aprendizaje: Digo lo que pienso.....	76
Actividad de aprendizaje: Jugamos en equipo.....	79

INDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1: Confiabilidad de la guía de observación mediante el Alfa de Cronbach</i>	38
<i>Tabla2. Distribución de frecuencias de la dimensión Comunicación Social en niños de 5 años</i>	40
<i>Tabla3. Distribución de frecuencias de la dimensión Interacción y Cooperación en niños de 5 años.....</i>	42
<i>Tabla4. Distribución de frecuencias de la dimensión Autocontrol Emocional en niños de 5 años.....</i>	43
<i>Tabla5. Rangos promedio de las dimensiones de las habilidades sociales.....</i>	45

INDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Frecuencia y porcentaje de desempeño en Comunicación Social en niños de 5 años.....</i>	41
<i>Figura2. Frecuencia y porcentaje de desempeño en Interacción y Cooperación en niños de 5 años.....</i>	42
<i>Figura3. Frecuencia y porcentaje de desempeño en Autocontrol Emocional en niños de 5 años.....</i>	44
<i>Figura4. Rangos promedio de las dimensiones de las habilidades sociales</i>	45

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo es diseñar una propuesta basada en el juego social que contribuya al desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. N.º 034. Jaén, región Cajamarca. El estudio es de enfoque descriptivo con propuesta educativa, orientado a diagnosticar cómo se encuentran las habilidades sociales en los niños, considerando cómo se evidencian en la dimensión de comunicación social, interacción y cooperación, y autocontrol emocional, e identificar las principales dificultades en su desarrollo durante actividades grupales.

Para ello, se aplicaron fichas de observación estructuradas que permitieron analizar las interacciones de los niños en contextos de juego social. Los hallazgos evidenciaron fortalezas en la cooperación y la comunicación verbal, así como dificultades en la regulación emocional durante situaciones de conflicto o frustración.

Con base en estos resultados, se diseñó una propuesta de intervención conformada por sesiones de aprendizaje basadas en juegos sociales, dirigidas a fortalecer la comunicación, la cooperación y el autocontrol emocional de los niños, fomentando un ambiente inclusivo y participativo. La propuesta busca consolidar el juego social como un recurso pedagógico que contribuya al desarrollo de las habilidades sociales en la educación inicial.

Palabras clave: Juego social, habilidades sociales, comunicación, cooperación, autocontrol emocional, educación inicial.

ABSTRACT

The present research aims to design a proposal based on social play that contributes to the development of social skills in five-year-old children from I.E.I. No. 034, Jaén, Cajamarca region. The study follows a descriptive approach with an educational proposal, aimed at diagnosing the current state of children's social skills, considering how they are manifested in the dimensions of social communication, interaction and cooperation, and emotional self-regulation, as well as identifying the main difficulties in their development during group activities.

To achieve this, structured observation sheets were applied, allowing the analysis of children's interactions in social play contexts. The findings revealed strengths in cooperation and verbal communication, as well as difficulties in emotional regulation during situations of conflict or frustration.

Based on these results, an intervention proposal was designed, consisting of learning sessions based on social play, aimed at strengthening communication, cooperation, and emotional self-regulation in children, promoting an inclusive and participatory environment. The proposal seeks to consolidate social play as a pedagogical resource that contributes to the development of social skills in early childhood education.

Keywords: Social play, social skills, communication, cooperation, emotional self-control, early childhood education.

INTRODUCCIÓN

Las habilidades sociales son un componente importante del desarrollo infantil, así como para la comunicación, la interacción con los demás y la participación en diversos lugares. Estas habilidades facilitan la convivencia, la resolución de conflictos y la cooperación y son los pilares de relaciones interpersonales sólidas y del aprendizaje orientado a la vida.

La socialización es el proceso a través del cual los niños pasan desde las primeras etapas de la vida y es muy importante en la educación temprana. Pero en este punto aprenden a compartir, trabajar juntos, seguir las reglas y normas y expresar emociones en colaboración, y mostrar emociones al realizar actividades grupales. Sin embargo, algunos individuos tienen dificultades para integrarse en actividades grupales, luchan por compartir, cooperar y autorregularse emocionalmente en actividades colectivas. Esto crea barreras para su participación activa y puede condicionar su desarrollo general. Siendo este el caso, necesitamos estrategias en el aula que, a través del juego, ayuden a fortalecer las habilidades sociales de los niños.

Un concepto de juego social, conocido como el juego participativo y cooperativo entre niños en entornos de juego estructurado y libre, se describe como un instrumento pedagógico adecuado. La comunicación, la colaboración y el respeto mutuo, así como la autonomía dentro de los entornos educativos, se promueven a través de su práctica.

A la luz de esto, nuestro estudio actual tiene como objetivo abordar la pregunta: ¿Cuál es el impacto del juego social en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial No. 034 Jaén, región Cajamarca? Este estudio se propuso basado en un diseño descriptivo emparejado con una propuesta a lo

largo de la línea diagnóstica que permite comprender las necesidades y expresiones de habilidades sociales, seguido de la creación de un modelo de intervención pedagógica focalizada que sea coherente y contextualizada.

Objetivo General

Desarrollar una propuesta informada por el juego social que ayude en el desarrollo de habilidades sociales de niños de 5 años en la I.E.I. No. 034. Jaén, región Cajamarca. 2024.

Objetivos Específicos

1. Diagnosticar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años utilizando la hoja de observación.
2. Delinear los tipos de habilidades sociales mostradas por niños de cinco años en términos de las dimensiones de comunicación interpersonal, interacción y cooperación, y autocontrol emocional.
3. Identificar los problemas comunes experimentados por niños de cinco años con respecto a las actividades de interacción grupal.
4. Diseñar una propuesta de sesiones de aprendizaje basadas en el juego social, con el fin de apoyar a los niños en el desarrollo de habilidades sociales entre los cinco años.

A través de esta investigación, se emplearán instrumentos de observación estructurada para desarrollar la investigación, la propuesta se basará en la revisión teórica y los resultados obtenidos, validados a través del juicio de expertos.

Un examen exhaustivo de las bases teóricas y los aspectos teóricos de la investigación, así como la metodología y la población de estudio, muestra y los

instrumentos del método de estudio se presentan en el Capítulo I, en el capítulo final, los resultados del diagnóstico realizado en el Capítulo II se explican en el Capítulo III, y la propuesta de intervención seguida de conclusiones, recomendaciones y referencias se proporcionan en el Capítulo IV.

El objetivo de este estudio es ilustrar una alternativa pedagógica contextualizada que fomente la contribución activa, la colaboración y la capacidad de comunicación de los niños de cinco años, haciendo una contribución importante a todas las actividades y prácticas en la escuela en la I.E.I. No. 034.

CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

1.1.1 A nivel Internacional

Delgado (2016) desarrolló una investigación orientada al estudio de las habilidades sociales en la educación infantil, proponiendo una serie de actividades destinadas a mejorar su desarrollo. El estudio se enfocó en reconocer la importancia de estas competencias en niños y niñas, especialmente por su influencia en los procesos de integración y relación desde edades tempranas. En este sentido, se destaca que las habilidades sociales resultan fundamentales para la convivencia y el desarrollo integral.

Del mismo modo, la investigación incorpora una base teórica en la que se explican las habilidades sociales, considerando sus definiciones y clasificaciones, así como la revisión de diversas intervenciones desarrolladas en el ámbito educativo. Como cierre, se plantea una propuesta de actividades orientadas a niños, enfocadas en promover la convivencia, el respeto y la relación con los demás.

Corrales y Schroeder (2018) realizaron una investigación orientada a analizar la relación entre la asistencia al jardín maternal y el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con diseño descriptivo correlacional, utilizando una escala de

observación aplicada a un total de 66 niños, distribuidos en dos grupos: aquellos que habían asistido previamente a jardín maternal y aquellos que no contaban con dicha experiencia.

Los resultados evidenciaron que no existían diferencias significativas en el nivel de habilidades sociales entre ambos grupos. No obstante, en la dimensión de impaciencia se observó que los niños que no habían asistido al jardín maternal obtuvieron mejores resultados. En cuanto a las demás dimensiones evaluadas, como agresividad, inhibición, ayuda, amistad y respeto, no se identificaron variaciones relevantes entre los participantes.

1.1.2 A nivel nacional

En un estudio de Olivares (2017) se observó que el juego social se utilizaba como una estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de nivel primario. El estudio buscaba mejorar las habilidades sociales de los niños facilitando cómo se relacionan e interactúan con otros niños, tanto dentro como fuera del entorno escolar. A través de esta perspectiva, el autor argumenta que el juego es central en el proceso educativo, ya que no solo crea deseo en los alumnos, sino que también les ofrece oportunidades para la evolución social y personal. En esta investigación también se recomienda un programa basado en juegos sociales para mejorar la interacción entre los estudiantes y promover la convivencia adecuada en el aula. Consistente con esta perspectiva, se enfatiza que el juego social fomenta habilidades como la cooperación, el respeto y la comunicación, que se consideran vitales en el proceso de aprendizaje.

Coronel et al. (2019) presentaron un estudio que buscaba evaluar los efectos de un programa educativo social en la mejora de las habilidades sociales entre estudiantes de quinto grado de primaria. El diseño del estudio fue cuasi-experimental e incorporó un grupo de control y un grupo experimental, donde se evaluó la eficacia de la intervención con una prueba previa y una prueba posterior. Según los hallazgos, el programa condujo a una mejora notable en las habilidades sociales de los estudiantes. Tal evidencia subraya la importancia (y necesidad) de prácticas pedagógicas estructuradas que sirvan para mejorar la educación en el contexto de la convivencia escolar y la necesidad de fomentar acciones educativas para desarrollar relaciones sociales dentro de las aulas.

Mamani (2021) estudió el desarrollo de habilidades sociales de niños de cuatro años en una institución educativa en Perú. La investigación aplicó un modelo descriptivo que examinó una muestra de 15 niños. Los hallazgos revelaron un nivel medio de habilidades sociales en la mayoría, en comparación con un bajo nivel de habilidades sociales mostrado por un menor número de participantes. Es claro a partir de estos hallazgos que las estrategias pedagógicas que construyen competencias que promueven la capacidad de desarrollar habilidades desde los primeros años juegan un papel vital. También se enfatiza el trabajo conjunto de maestros (y familias) en la enseñanza de normas de convivencia, que promueven las relaciones sociales en la vida diaria, como parte de la convivencia.

1.2 Bases teóricas

1.2.1 Teoría del juego social

En la infancia, los niños participan en la principal forma en que aprenden socialmente a comunicarse con otros: jugando. Comunicación, obediencia, resolución de conflictos, interpretación: esas son solo algunas de las muchas formas en que aprenden a comunicarse. No es por diversión; es importante: los niños son aprendices. En teoría, esto se ha abordado desde muchas direcciones. Sobre el juego simbólico y los niños en edad preescolar, Lillard (2007) investigó estudios sobre el juego simbólico entre niños en edad preescolar, compiló los resultados antes de resumir los hallazgos y también presenta una visión general de estudios experimentales basados en el juego, incluyendo tanto el juego organizado como el no estructurado (utilizado en contextos educativos). Esto permitió que el análisis demostrara que, aunque los efectos del juego simbólico no son uniformes en todos los dominios del desarrollo, en general, serían mayores cuando los niños juegan junto a otros. También son capaces de hacer mayores mejoras en la regulación emocional, una mejor comprensión de las normas sociales que pueden desarrollarse a través de la comprensión de sus propios roles en el juego en el mundo real.

De manera similar, Gray (2013) adaptó ideas de hallazgos en estudios de comportamiento en entornos escolares y comunitarios al juego libre no supervisado, donde en otras situaciones sociales, por ejemplo, el juego libre donde hay pocos adultos presentes y situaciones donde no hay asistencia adulta, para evaluar el juego social desde adentro hacia afuera. En ambas áreas, los niños aprenderán a hacer sus propias reglas, llegar a resoluciones y resolver conflictos por sí mismos en estos entornos, encontró. Simultáneamente, tales interacciones desarrollan habilidades sociales como la

cooperación, la comunicación y la tolerancia, y la interacción social enseña el tipo de cooperación, respeto y comunicación que el juego libre ocurre naturalmente.

En contraste, Singer y Singer (2006–2015) informaron sobre las experiencias de juego de roles de los niños en el aula y sus experiencias de vida como roles que se jugaron en la realidad en los roles de juego de los niños, como experiencias de vida tal como ocurren durante su juego. Sin embargo, el hallazgo clave de su investigación fue que la repetición, si se repite con exposición constante, conduce a una mejor comunicación, empatía y habilidades de regulación emocional y comunicación. Además, como se identificó, los niños son más propensos a cooperar y enfrentar situaciones difíciles en grupos. A través del juego de roles, se establece un marco para prepararse para cómo uno se relacionará con otros en el mundo. Sin embargo, nuestros resultados generales sugieren que los niños se benefician al aprender participando en el juego social. Los niños desarrollan habilidades importantes en cooperación con otros, seguir reglas, negociación (hacer cosas juntos) y buena autorregulación. Por lo tanto, el juego social se incluye entre las herramientas pedagógicas que deben integrarse en la educación infantil temprana para asegurar la integralidad del crecimiento del niño.

Teoría cognoscitiva social de Albert Bandura

De acuerdo con la teoría cognoscitiva social Bandura (1987), una parte significativa del aprendizaje de las personas ocurre a partir de la observación de los comportamientos de otros. Para los niños, sin embargo, este aprendizaje no se mediatiza puramente a través de la enseñanza, sino de la interacción con su entorno, incluyendo padres, maestros y compañeros que moldean la adquisición de comportamientos y formas de relacionarse. Pero ese tipo de aprendizaje crece de diferentes maneras. La atención

permite al niño prestar atención al comportamiento que ha visto; la retención les ayuda a codificar la información observada en su memoria. La reproducción es la capacidad de ejecutar lo que se ha aprendido, la motivación es la decisión de si se quiere practicar (o no practicar) ese comportamiento. Estos procesos describen esta adopción progresiva de nuevos comportamientos por parte del niño dentro del contexto del entorno social.

Alternativamente, Bandura (1996) describe el aprendizaje vicario como un modelo a través del cual el aprendizaje es posible mediante los efectos observados de las acciones de otras personas. Los niños aprenden habilidades sociales de esta manera sin necesidad de observar y experimentar cada evento directamente, siendo parte del proceso de desarrollo. Al mirar la socialización de esta manera, es vital para el desarrollo infantil, ya que los niños aprenden a comunicarse, cooperar y resolver conflictos a través de ella

. En este espacio, el juego social es un espacio privilegiado de aprendizaje, donde, a través de la observación, la imitación y las interacciones con sus compañeros, los niños desarrollan habilidades sociales.

1.3 Bases conceptuales

1.3.1 Juego Social y Habilidades Sociales

El juego social es una actividad lúdica que se juega con la participación de muchos niños para mejorar la interacción, la cooperación y la capacidad de regular las emociones. Vygotsky (1979) señala que estas actividades permiten a los niños experimentar y aprender las reglas sociales, mejorar su capacidad para trabajar en equipo y adquirir autocontrol, todas características significativas de la convivencia en sociedad

1.3.2 Comunicación y Juego Social

La habilidad para la Interactuar en grupos desarrolla la comunicación social, donde comunicar ideas, seguir instrucciones y resolver problemas de manera colaborativa es la única forma de avanzar. El juego social se presenta como escenarios para que los niños se comuniquen verbal y no verbalmente, reforzando sus habilidades de comunicación.

1.3.3 Cooperación y Trabajo en Equipo

La cooperación y el trabajo en equipo son habilidades que se desarrollan al unirse activamente a juegos estructurados donde los jugadores pueden contribuir positivamente y aprender unos de otros. La investigación empírica de Bandura y su noción del modelo de aprendizaje por observación también están en línea con el concepto de que los niños aprenden comportamientos cooperativos observando y participando en comportamientos conjuntos con otros niños. Eso refuerza la idea de que el juego social es tanto educativo como recreativo.

1.3.4 Regulación Emocional y Autocontrol

Cuando los niños enfrentan frustraciones u obstáculos, utilizan los juegos para practicar estrategias de autocontrol y regulación emocional. El aprendizaje vicario es la etapa en la que los niños aprenden observando a otros actuar o lo que están haciendo, y les permite cultivar la capacidad de relacionar sentimientos al ver a otros niños y cuando ocurren conflictos o presiones en la vida de otros,” explica Bandura. Aprendizaje basado en juegos Sesiones de aprendizaje

1.3.5 Sesiones de Aprendizaje Basadas en Juegos Sociales

Finalmente para diseñar la sesión de aprendizaje se basa en juegos sociales y las teorías de Vygotsky y Bandura y los conceptos teóricos de estas teorías pueden ser corroborados a través de análisis prácticos e investigación para fomentar el juego en la adquisición de habilidades sociales. Las sesiones pueden incluir aspectos como la comunicación y el trabajo en equipo, y ejercicios de regulación emocional, de acuerdo con el I.E.I. No. 034 para niños de 5 años.

1.3.6 Juego Social y sus dimensiones

El juego social es una actividad que involucra la interacción entre individuos, en este caso entre niños, con el propósito de aprender, disfrutar y desarrollar competencias sociales importantes. Desde la perspectiva de Lev Vygotsky y su teoría del aprendizaje social, el juego no solo es un medio de entretenimiento, sino también una herramienta educativa que permite a los niños practicar habilidades como la cooperación, la comunicación y la regulación emocional. El juego social ayuda a los niños a aprender a través de la imitación, la observación y la colaboración, elementos clave en el proceso de desarrollo social.

Vygotsky señala que los niños adquieren conocimientos y habilidades mediante la interacción social, destacando que el juego constituye un espacio donde se aplican normas y reglas que permiten a los niños aprender sobre la convivencia y la resolución de conflictos. En el desarrollo del estudio, el juego social se considera un recurso fundamental para el fortalecimiento de las

habilidades sociales, debido a que genera espacios donde los niños ejercitan la colaboración y el manejo de sus emociones.

a. Dimensión Social

. Esta dimensión cuantifica la capacidad de los niños para participar y cooperar en el juego. Basado en el trabajo de K. Groos (1901), el juego prepara a los niños para la vida ya que ofrece un lugar para aprender a desempeñar roles y aprender reglas que aseguran la convivencia: reglas del juego, como turnarse y seguir reglas. Esta dinámica fomenta la cooperación y el trabajo en equipo, necesarios para la socialización y la educación grupal.

b. Dimensión Cognitiva

Esta dimensión “Se trata de qué tan bien los niños pueden jugar y resolver escenarios”, dijo. Albert Bandura (1987) define cómo los niños aprenden principalmente a través de la observación y el reflejo del comportamiento de otros y cómo este comportamiento determina su desarrollo. Los niños observan cómo otras personas enfrentan desafíos en el juego y gradualmente intentan enfrentar esos desafíos por sí mismos. Fomentan el aprendizaje en la toma de decisiones, la búsqueda de soluciones y la adaptación a diversas situaciones de la vida, construyendo la mente y el comportamiento.

c. Dimensión Afectiva-Emocional:

La dimensión afectivo-emocional se refiere a la proyección emocional de los niños mientras navegan por el patio de recreo. Albert Bandura teorizó que los niños aprenden a regular sus emociones observando cómo otras personas reaccionan ante las diversas situaciones que encuentran y modelando su reacción.

En el mismo sentido, Lev Vygotsky argumenta que el juego en sí es un espacio crucial para que los niños expresen sus sentimientos, articulen sucesos ordinarios e incluso cultiven una apreciación de cómo regular sus propios sentimientos en interacciones sociales con otros. El juego en este sentido es un lugar para que los niños practiquen y aumenten el control de sus sentimientos, para tener un mayor control sobre la frustración, para construir y mejorar una relación interpersonal con sus compañeros en diversas situaciones.

1.3.7 Características del Juego Social:

- **Interacción grupal:** Los juegos sociales desafían a los niños a interactuar con sus compañeros y usar habilidades de comunicación y escucha activa;
- **Cooperación:** Debido a que muchos juegos sociales son colaborativos, los niños aprenden a colaborar y reconocer las reglas y roles dentro del equipo.
- **Resolución de problemas:** Los escenarios de juego guían a los niños a través de desafíos que los empujan a trabajar juntos hacia soluciones, mejorando finalmente su capacidad para negociar y participar en la resolución de conflictos
- **Regulación emocional:** El juego social ofrece un lugar donde los niños pueden experimentar múltiples emociones y aprender a manejarlas gradualmente. A través de este ejercicio, aprenden a calmar su reacción, ya

sea que estén demasiado frustrados o abrumados, lo que ayuda a refinar su autocontrol.

1.3.8 Habilidades Sociales y sus dimensiones

Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que los niños utilizan para interactuar adecuadamente con sus compañeros e incluso con otros a nivel interpersonal. Tales habilidades son fundamentales para mantener la convivencia en la vida diaria y ayudan a los niños a relacionarse de manera más racional con el entorno que los rodea.

Arnold P. Goldstein (1997) escribió que estas son habilidades de autocontrol, empatía, comunicación y resolución de conflictos que ayudan al niño a tener éxito en el manejo de situaciones sociales de manera aún más exitosa.

En este sentido, son parte del desarrollo normal del niño que también puede promoverse y reforzarse a través del juego social, actividades como las de otros niños que implican interacción y oportunidades de aprendizaje práctico y permiten el uso de esas acciones en situaciones sociales del mundo real. Las habilidades sociales se categorizan en las tres dimensiones desarrolladas en este estudio:

a. Comunicación Social:

La comunicación social es la habilidad para comunicar conceptos, creencias, sentimientos, pensamientos a otro individuo de manera clara y válida y se refiere a la capacidad del niño para mostrarlos claramente y de manera

considerada. Eso es comunicación verbal (expresar necesidades y/o deseos) y, por supuesto, comunicación no verbal (hacer gestos o movimientos). El juego social también desarrolla esta habilidad ya que promueve oportunidades para que los niños compartan ideas, escuchen a otros y sigan instrucciones, lo que ayuda a desarrollar habilidades de diálogo y escucha activa.

b. Interacción y Cooperación:

La interacción y cooperación está en el corazón del trabajo en equipo y la convivencia. En los juegos sociales, los niños aprenden a cooperar e intercambiar el poder en las interacciones sociales. La interacción y el aprendizaje que realizan realmente refuerzan las reglas, y eso es bueno para la responsabilidad y la solidaridad. La colaboración es una habilidad esencial que prepara a los niños para ser participantes activos en su mundo social.

c. Autocontrol Emocional:

El autocontrol emocional es la habilidad de los niños que saben cómo regular sus propias emociones cuando están en presencia de otros. En el juego, lidian con esperar su turno, luchar contra los impulsos y la frustración. Con el tiempo, a través de la experiencia, estas experiencias gradualmente les ayudan a aprender a manejar las emociones y controlar sus propios sentimientos y resistir actuar impulsivamente; y evitar comportamientos que sean impulsivos o agresivos, al tiempo que ayudan a otros a evitar respuestas violentas o impulsivas y regresar con una reacción más respetuosa y apropiada. Definición de Variables

1.3.9 Variable independiente: El juego social

Los juegos sociales tienen como objetivo fomentar la colaboración, la cooperación y el sentido de responsabilidad dentro de un grupo. A través de estos juegos, se promueve la interacción grupal y el compañerismo, Esto ayuda a que los niños aprendan a colaborar con otros y a cumplir las normas de convivencia.

1.3.10 Variable dependiente: Habilidades sociales

Las habilidades sociales evolucionan a través de la interacción y la convivencia en general con las personas en lugar de desarrollarse como individuo. Esto es evidente con niños de 5 años que comparten con sus compañeros, respetan turnos o participan en juegos donde tienen que asociarse. El resultado es que aprenden a conectarse con otras personas de una manera más comprensible. Y esto habla de que la familia y la escuela son esenciales porque muestra a los niños cómo convivir y cómo relacionarse con otras personas

1.4 Operacionalización de variables

variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e Instrumentos
Variable Independiente: Juego Social	El juego social es una actividad que permite a los niños interactuar entre sí, desarrollando habilidades de cooperación, comunicación y resolución de problemas en un contexto lúdico.	Aplicación de actividades basadas en juegos cooperativos y simbólicos, donde los niños participan en dinámicas grupales que favorecen la interacción social y el desarrollo emocional.	Dimensión Social	Participa activamente en dinámicas grupales. Respeta las reglas establecidas en los juegos. Colabora con otros niños para alcanzar metas comunes.	Observación directa Guía de observación.
			Dimensión Cognitiva	Propone soluciones a problemas surgidos en el juego. Toma decisiones que beneficien al grupo. Identifica estrategias para alcanzar los objetivos del juego.	
			Dimensión Afectiva-Emocional	Regula sus emociones durante los juegos sociales (alegría, frustración, etc.). Expresa sentimientos positivos hacia los compañeros de juego. Resuelve conflictos de manera pacífica durante las actividades.	

c	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e Instrumentos
Variable Dependiente: Habilidades Sociales	Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten a los niños interactuar de manera efectiva y positiva con otros, incluyendo habilidades de comunicación, cooperación, empatía y manejo de emociones.	Evaluación de las capacidades de los niños para comunicarse, cooperar, resolver conflictos y regular sus emociones, antes y después de la intervención basada en el juego social.	Comunicación Social	Capacidad para expresar ideas de manera verbal y no verbal en interacciones grupales. Nivel de escucha activa frente a las ideas de otros. Frecuencia con la que el niño utiliza gestos y expresiones faciales al comunicarse.	Guía de observación Observación directa.
			Interacción y Cooperación	Participación activa en actividades grupales (cumple roles asignados). Grado de colaboración con compañeros para lograr objetivos comunes. Iniciativa para integrarse a las dinámicas grupales (toma de turnos, comparte materiales).	
			Autocontrol Emocional	Capacidad para regular emociones ante situaciones de frustración o conflicto. Uso de estrategias positivas para controlar impulsos (espera su turno, solicita ayuda). Manifestación de emociones adecuadas en situaciones sociales (muestra alegría, empatía).	

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 Tipo y diseño de estudio

Esta investigación es un estudio de investigación básica porque intenta explicar la situación tal como se presenta, basándose en la observación de lo que es, sin intentar cambiarlo. Es descriptiva con propuesta y no experimental, porque los datos se observan en el entorno en el lugar de ocurrencia sin ser modificados.

También tiene un enfoque de métodos mixtos ya que recoge datos numéricos y opiniones o informes. Esto permite una comprensión más profunda de lo que está sucediendo en la realidad educativa y una visión más profunda de lo que se está estudiando desde diferentes puntos de vista. El propósito de esta investigación es establecer una recomendación para un proyecto basado en el juego social que mejoraría el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años, en la I.E.I. No. 034. Jaén, región de Cajamarca.

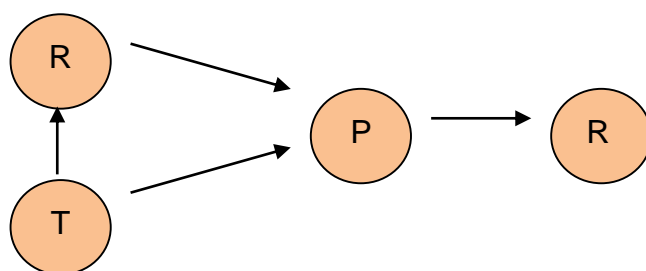
Donde:

Rx: El juego social

T: Enfoques y teorías.

P: Desarrollo de habilidades sociales

R: Realidad por transformar



2.2 Población, muestra

2.2.1 Población

Según Hernández (1999) define la población como "un grupo de sujetos que comparten características comunes y sobre los cuales se pretende hacer inferencias basadas en las variables establecidas en la investigación". Desde este punto de vista, la población estaba compuesta por 30 niños y niñas de cinco años de la I.E.I. No. 034, Jaén, región de Cajamarca.

2.2.2 Muestra:

Para el presente estudio, se utilizó toda la población debido a su tamaño limitado. Desde esta perspectiva, la muestra fue los 30 niños y niñas de cinco años de la I.E.I. No. 034 en Jaén, región de Cajamarca, quienes pertenecen al grupo de análisis de la investigación.

2.3 Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.

2.3.1 Técnicas

Se adoptó la técnica de observación en la investigación actual ya que es la adecuada para recopilar datos directamente de materiales naturales en el campo, sin intermediarios. Es una forma de documentar las actividades en el aula realizadas con los niños. Se llevó a cabo la observación participante como marco del estudio porque, dado que el docente es del entorno escolar trabajando con los estudiantes y pasa tiempo frecuente con ellos, el docente puede acceder a una recolección de datos real y continua.

De manera similar, se utilizó la observación sistemática; la recolección de datos se realizó de acuerdo con criterios predeterminados en el proceso previo de análisis sistemático

de datos. Los comportamientos observados en los niños se registraron de manera sistemática utilizando una lista de verificación.

2.3.2 Instrumentos de la observación

a.-La escala de actitudes

Siguiendo la propuesta de Likert (1978), se adoptó la escala de actitud como herramienta de observación que sirve como medio para evaluar el nivel de desarrollo de comportamientos o actitudes particulares de los estudiantes. Esta herramienta incluye una serie de afirmaciones, de acuerdo con la frecuencia con la que se observa a los niños.

En el proyecto actual se utilizó al inicio del estudio para identificar la condición inicial de habilidades sociales y descubrir las necesidades de los estudiantes.

La escala: siempre, casi siempre, a veces y nunca, puede emplearse para evaluar el comportamiento de los estudiantes.

b.-ficha de observación

Se utilizó una hoja de observación para la recolección de datos, que incluía varios ítems destinados a determinar comportamientos sociales entre los estudiantes. Estos incluían cosas como su atención durante la participación de sus compañeros, compartir materiales y cuánto participaban en clase comentando y hablando.

Estos indicadores permitieron mostrar una variedad de comportamientos sobre habilidades sociales en los niños y niñas, mientras que todos ellos están relacionados con

las habilidades aún emergentes en los estudiantes de cinco años de la I.E.I. No. 034, en Jaén, región de Cajamarca. Así, los ítems medidos se relacionan con habilidades de escuchar a los demás, compartir y participar en el entorno de aprendizaje en un aula.

2.4 Protocolo de análisis estadístico de los datos

El análisis de datos se realizó de manera ordenada basado en la fase descriptiva de la investigación, la naturaleza de la variable y la naturaleza del instrumento de medición utilizado en la encuesta.

2.4.1 Preparación de los datos

Los datos recuperados de la hoja de observación se almacenaron en una base de datos, con valores para cada ítem fijados de acuerdo con la escala establecida.

Posteriormente, los datos fueron procesados siguiendo el programa estadístico SPSS que permitió una gestión sistemática y eficiente de la información recopilada.

2.4.2 Confiabilidad del instrumento

Para verificar que los hallazgos sean fiables, se examinó la consistencia del instrumento empleado. Siguiendo este procedimiento, se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach para establecer el grado de relación entre los ítems que componen la guía de observación. Este análisis reveló una adecuada consistencia interna para el análisis de habilidades sociales dentro de la muestra.

2.4.3 Análisis de los datos

Posteriormente, se llevaron a cabo análisis descriptivos de la variable de habilidades sociales y sus dimensiones. Debido a que los datos se obtuvieron por métodos ordinales, las frecuencias y porcentajes describen los niveles de los estudiantes.

De manera similar, la mediana fue una medida estándar de tendencia central, que es apropiada para este tipo de datos, permitiéndonos obtener una reflexión más precisa del comportamiento general sin tener que preocuparnos por valores extremos. A través de este análisis, se pudo identificar el nivel dominante de habilidades sociales, así como aquellas que necesitan más trabajo.

2.4.4 Comparación interna de las dimensiones

Con el propósito de profundizar el análisis descriptivo y determinar si existían diferencias en el nivel de desarrollo entre las dimensiones de la variable habilidades sociales, se realizó una **comparación interna**.

Para este fin, se aplicó la **prueba no paramétrica de Friedman**, debido a que:

- se evaluaron **más de dos dimensiones**,
- las mediciones corresponden a una **misma muestra**,
- los datos son de **nivel ordinal**, y
- no se asume normalidad en la distribución de los datos.

La aplicación de esta prueba permitió identificar diferencias estadísticamente significativas entre las dimensiones, expresadas a través de los **rangos promedio**, facilitando la identificación de la dimensión con menor nivel de desarrollo y justificando la orientación de la propuesta educativa.

2.4.5 Criterio de interpretación de los resultados

Los resultados obtenidos fueron interpretados considerando el enfoque **descriptivo del estudio**, evitando establecer relaciones causales o inferencias experimentales. Los hallazgos se utilizaron como base para la elaboración de la **propuesta educativa**, orientada a fortalecer las dimensiones de las habilidades sociales que evidenciaron mayores dificultades.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1 Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad del instrumento se evaluó mediante el coeficiente **Alfa de Cronbach**, con el propósito de determinar el grado de consistencia interna de la **guía de observación de habilidades sociales**, aplicada a niños y niñas de 5 años.

El instrumento estuvo conformado por 9 ítems, distribuidos en tres dimensiones: comunicación social, interacción y cooperación, y autocontrol emocional. La aplicación se realizó a una muestra de 30 niños, obteniéndose los resultados que se muestran en la Tabla 1.

Tabla 1. Confiabilidad de la guía de observación mediante el Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,576	9

En la Tabla 1 se presenta el valor obtenido del Alfa de Cronbach ($\alpha = 0,576$) indica un nivel de confiabilidad moderado, considerado aceptable para estudios de tipo descriptivo con población infantil, donde las respuestas observacionales pueden presentar variabilidad debido a las características evolutivas propias de la edad.

Asimismo, se debe considerar que el instrumento evalúa conductas sociales observables, las cuales pueden manifestarse de manera diferente según el contexto, el estado emocional del niño y la dinámica grupal, lo que influye en la consistencia de las respuestas.

Por lo tanto, el instrumento presenta una **confiabilidad suficiente** para describir el nivel de desarrollo de las habilidades sociales y cumplir con los objetivos del presente estudio, sirviendo como base para la elaboración de la propuesta educativa.

Rango del alfa	Interpretación
< 0,50	Baja
0,50 – 0,69	Moderada
0,70 – 0,89	Alta
≥ 0,90	Muy alta

3.2 Resultados descriptivos de las habilidades sociales

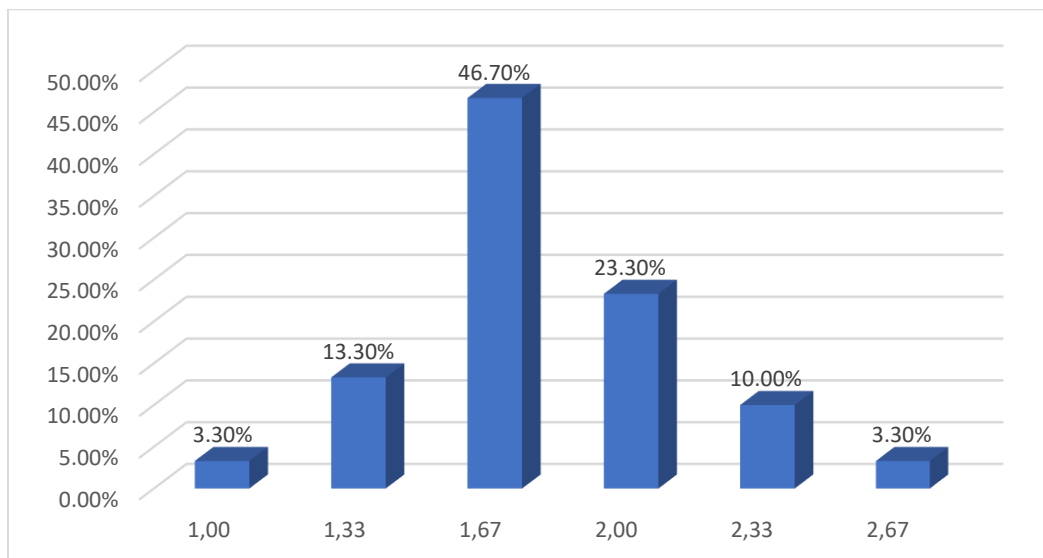
En esta sección se presentan los resultados descriptivos de la variable **habilidades sociales** y de cada una de sus dimensiones: **comunicación social**, **interacción y cooperación** y **autocontrol emocional**, a partir de la guía de observación aplicada a 30 niños y niñas de 5 años. Dado que los datos corresponden a una escala ordinal tipo Likert, se emplearon **frecuencias, porcentajes y la mediana** como medidas descriptivas, por ser las más adecuadas para este tipo de medición.

3.2.1 Comunicación social

Tabla 2. Distribución de frecuencias de la dimensión Comunicación Social en niños de 5 años

Comunicación_social					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1,00	1	3,3	3,3	3,3
	1,33	4	13,3	13,3	16,7
	1,67	14	46,7	46,7	63,3
	2,00	7	23,3	23,3	86,7
	2,33	3	10,0	10,0	96,7
	2,67	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 1. Frecuencia y porcentaje de desempeño en Comunicación Social en niños de 5 años



La dimensión comunicación social presenta una **mediana de 1,67**, lo que indica que, en términos generales, los niños se ubican en un **nivel regular**, aunque con presencia de dificultades en la expresión de ideas, uso de gestos y escucha activa.

La Tabla 2. muestra que el **46,7 %** de los niños se concentra en el valor **1,67**, seguido de un **23,3 %** en el valor **2,00**, lo que evidencia que, si bien algunos niños muestran avances, aún persisten limitaciones propias de su etapa de desarrollo.

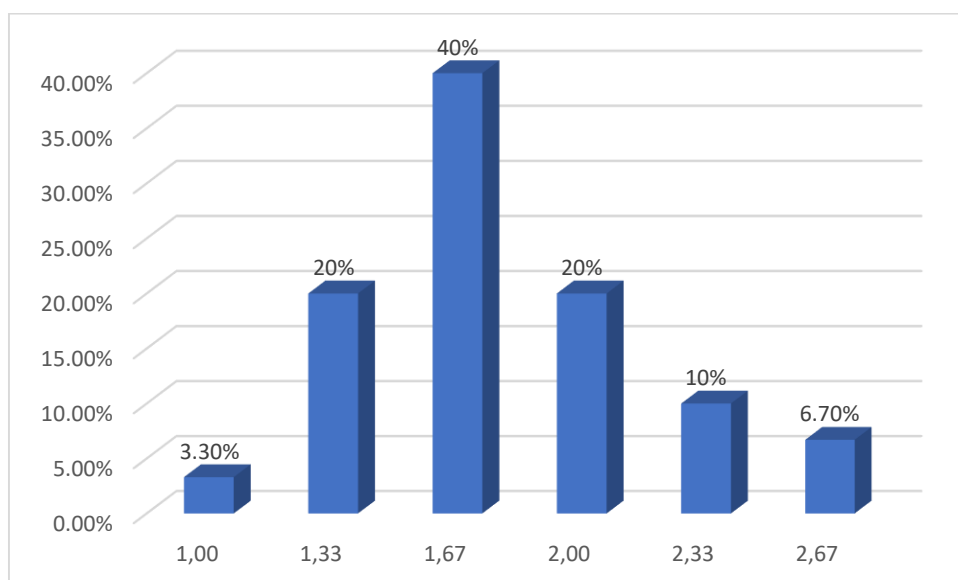
Estos resultados reflejan que la comunicación social se encuentra en proceso de consolidación, siendo necesario reforzar estrategias que favorezcan la expresión oral y la interacción comunicativa.

3.2.2 Interacción y cooperación

Tabla 3. Distribución de frecuencias de la dimensión Interacción y Cooperación en niños de 5 años

Interacción_cooperación					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1,00	1	3,3	3,3	3,3
	1,33	6	20,0	20,0	23,3
	1,67	12	40,0	40,0	63,3
	2,00	6	20,0	20,0	83,3
	2,33	3	10,0	10,0	93,3
	2,67	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 2. Frecuencia y porcentaje de desempeño en Interacción y Cooperación en niños de 5 años



En la dimensión interacción y cooperación se obtuvo una **mediana de 1,67**, lo que también corresponde a un **nivel regular** de desempeño.

Los resultados muestran que el **40,0 %** de los niños se sitúa en el valor **1,67**, mientras que un **20,0 %** alcanza el valor **2,00**, evidenciando que una parte del grupo logra participar en juegos cooperativos, asumir roles y colaborar con sus pares.

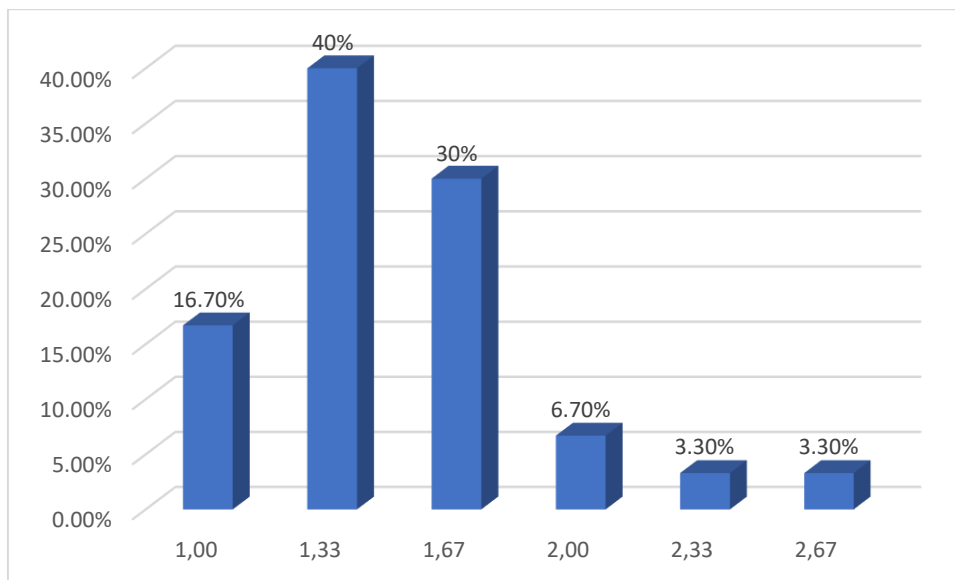
No obstante, la presencia de valores bajos en algunos casos indica que todavía existen dificultades en el respeto de turnos y el trabajo conjunto, lo cual es esperable en niños de esta edad, pero requiere intervención pedagógica intencionada.

3.2.3 Autocontrol emocional

Tabla 4. Distribución de frecuencias de la dimensión Autocontrol Emocional en niños de 5 años

Autocontrol_emocional					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1,00	5	16,7	16,7	16,7
	1,33	12	40,0	40,0	56,7
	1,67	9	30,0	30,0	86,7
	2,00	2	6,7	6,7	93,3
	2,33	1	3,3	3,3	96,7
	2,67	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 3. Frecuencia y porcentaje de desempeño en Autocontrol Emocional en niños de 5 años



La dimensión autocontrol emocional presenta una **mediana de 1,33**, siendo esta la dimensión con **mayores dificultades** dentro de la variable habilidades sociales.

Se observa que el **40,0 %** de los niños se concentra en el valor **1,33** y el **16,7 %** en el valor **1,00**, lo que evidencia limitaciones en la regulación emocional, el control de impulsos y la manifestación adecuada de emociones durante la interacción social.

Estos resultados indican que el autocontrol emocional aún no se encuentra suficientemente desarrollado, lo cual es consistente con las características evolutivas de los niños de 5 años, pero refuerza la necesidad de implementar estrategias pedagógicas específicas.

3.3 Análisis comparativo de las dimensiones de las habilidades sociales

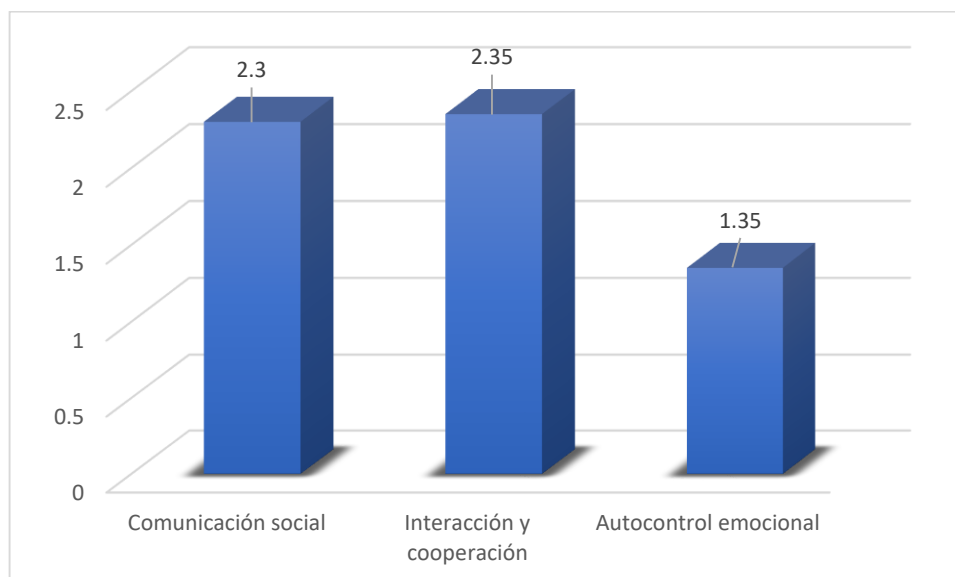
Con la finalidad de comparar las dimensiones de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años, se aplicó la **prueba no paramétrica de Friedman**, debido a que las mediciones corresponden a datos relacionados y ordinales.

Tabla 5. Rangos promedio de las dimensiones de las habilidades sociales

Dimensión	Rango promedio
Comunicación social	2,30
Interacción y cooperación	2,35
Autocontrol emocional	1,35

Nota. Resultados obtenidos mediante la prueba de Friedman. Elaboración propia a partir de datos procesados en SPSS.

Figura 4. Rangos promedio de las dimensiones de las habilidades sociales



De acuerdo con los resultados presentados en la Tabla 5, se observa que la dimensión **interacción y cooperación** alcanza el mayor rango promedio (2,35), lo que indica un mayor nivel de desarrollo en comparación con las demás dimensiones evaluadas. Le sigue la dimensión **comunicación social**, con un rango promedio de 2,30. En contraste, la dimensión **autocontrol emocional** presenta el menor rango promedio (1,35), evidenciando mayores dificultades en la regulación emocional y control de impulsos en los niños evaluados.

Hipótesis:

H₀: No existen diferencias entre las dimensiones de habilidades sociales

H₁: Existen diferencias entre las dimensiones de habilidades sociales

En el análisis con la prueba de Friedman, al obtener un valor de significancia menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula, lo que confirma que existen diferencias entre las dimensiones evaluadas.

Asimismo, la **prueba de Friedman** muestra la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre las dimensiones de las habilidades sociales ($\chi^2 = 25,685$; $gl = 2$; $p = 0,000 < 0,05$). En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que **no todas las dimensiones presentan el mismo nivel de desarrollo**, siendo la interacción y cooperación la más predominante y el autocontrol emocional la menos desarrollada.

La comparación interna permite identificar **diferencias en el nivel de desarrollo** entre las dimensiones de las habilidades sociales; sin embargo, estos resultados **no establecen relaciones causales**, sino que describen el comportamiento de la variable en el contexto evaluado.

La identificación del autocontrol emocional como la dimensión con menor rango promedio sustenta la necesidad de diseñar una **propuesta educativa orientada al fortalecimiento de esta dimensión**, mediante estrategias basadas en el juego social cooperativo.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1 Presentación de la Propuesta

La presente propuesta de intervención pedagógica se orienta a favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, mediante sesiones de aprendizaje basadas en el juego social como estrategia marco en su propuesta de intervención pedagógica. El juego social desempeña un papel esencial en el desarrollo de la educación infantil temprana, ya que es un medio de desarrollo (Enfoque Pedagógico) que influye en la interacción, comunicación, cooperación y regulación emocional esenciales para la convivencia y el desarrollo integral de la educación infantil temprana.

La propuesta se genera en el entorno de la I.E.I. No. 034, Jaén, Cajamarca, Perú, y está dirigida a niños que expresan ideas, respetan a los demás, colaboran y gestionan emociones. Se implementó con especial referencia a los niños de la I.E.I. No. Las actividades se construyen de manera divertida, práctica y acorde a la etapa de desarrollo para niños de 5 años.

4.2 Objetivos de la Propuesta

Objetivo general

Favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 034 de Jaén, región Cajamarca, mediante la aplicación de sesiones de aprendizaje basadas en el juego social.

Objetivos específicos

- Promover la comunicación oral y la expresión de ideas y emociones a través de actividades lúdicas y juegos sociales.
- Fomentar el respeto, la escucha activa y el uso de un lenguaje adecuado en las interacciones entre pares.
- Desarrollar actitudes de cooperación y trabajo en equipo mediante juegos grupales.
- Fortalecer la regulación emocional y el autocontrol en situaciones de juego e interacción social.

4.3 Sesiones de Aprendizaje Basadas en el Juego Social

La propuesta está conformada por seis sesiones de aprendizaje, las cuales se desarrollan de manera progresiva y articulada, considerando los principios del juego social y el enfoque del Currículo Nacional de Educación Inicial. Los títulos de las sesiones son los siguientes:

- 1.
2. **Actividad de aprendizaje: Planificamos nuestro proyecto: “Jugamos, compartimos y nos respetamos”**
3. **Actividad de aprendizaje: “Jugamos y nos conocemos”**
4. **Actividad de aprendizaje: “Expresamos lo que sentimos”**
5. **Actividad de aprendizaje: “Hablamos con respeto”**
6. **Actividad de aprendizaje: “Digo lo que pienso”**
7. **Actividad de aprendizaje: “Jugamos en equipo”**

Cada sesión ha sido diseñada con una estructura didáctica que incluye inicio, desarrollo y cierre, incorporando estrategias lúdicas que favorecen la interacción social, la comunicación y la regulación emocional. El desarrollo detallado de cada sesión se presenta en el apartado de anexos.

4.4 Implementación de la Propuesta

La propuesta se implementará durante seis sesiones de aprendizaje, desarrolladas en jornadas pedagógicas regulares, con una duración aproximada de 60 minutos por sesión. Las actividades se realizarán en espacios del aula y del patio escolar, promoviendo un ambiente de confianza, respeto y participación activa.

Los materiales utilizados serán recursos didácticos sencillos como imágenes, pelotas, títeres, papelotes, colores y otros materiales gráficos y lúdicos, adecuados a la edad de los niños.

4.5 Evaluación de la Propuesta

La evaluación de la propuesta será de carácter cualitativo y formativo, utilizando como principal técnica la observación directa. Como instrumentos se emplearán guías o registros de observación, que permitirán valorar el progreso de los niños en aspectos relacionados con:

- Comunicación oral.
- Respeto y escucha activa.
- Cooperación y trabajo en equipo.
- Regulación emocional y autocontrol.

4.6 Recomendaciones

- Continuar aplicando estrategias basadas en el juego social como medio para fortalecer las habilidades sociales en educación inicial.
- Promover espacios de capacitación docente sobre el uso pedagógico del juego social.
- Involucrar a las familias en actividades que refuercen las habilidades sociales desarrolladas en el aula.

4.7 Referencias

Groos, K. (1901). *The play of man*. New York: Appleton.

Bandura, A. (1987). *Teoría social cognitiva*. Madrid: Alianza.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. Cambridge: Harvard University Press.

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.

4.8 Anexos

- Sesiones de aprendizaje detalladas.
- Guías y registros de observación.
- Materiales didácticos utilizados.

CONCLUSIONES

El estudio permitió conocer la situación real del desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 034 Jaén, región Cajamarca, evidenciándose que dichas habilidades aún se encuentran en proceso de consolidación y requieren ser fortalecidas mediante estrategias pedagógicas intencionadas y acordes a la edad.

A partir de la observación sistemática realizada, se identificaron diversas formas en que los niños manifiestan sus habilidades sociales, principalmente en los ámbitos de la comunicación social, la interacción con sus pares, la cooperación en actividades grupales y el autocontrol emocional. Estas manifestaciones se presentan de manera desigual, mostrando avances en algunos niños y limitaciones en otros.

Durante las actividades de interacción grupal se evidenciaron dificultades recurrentes, tales como problemas para respetar turnos, escasa expresión verbal para resolver conflictos, limitada cooperación en trabajos colectivos y dificultades para regular emociones como la frustración o el enojo.

Los resultados obtenidos reflejan la necesidad de implementar estrategias educativas que respondan a las características y necesidades del grupo, siendo el juego social una alternativa pertinente y significativa para favorecer el desarrollo progresivo de las habilidades sociales en los niños de educación inicial.

Finalmente, la información recogida constituye una base sólida para la elaboración de una propuesta educativa centrada en el juego social, orientada a fortalecer la

convivencia, la interacción positiva y el desarrollo integral de los niños de 5 años en su contexto educativo.

RECOMENDACIONES.

Implementar de manera sistemática actividades basadas en el juego social dentro de la jornada pedagógica, priorizando situaciones que promuevan la interacción, la cooperación y el respeto entre los niños.

Fortalecer el uso de estrategias lúdicas que favorezcan la comunicación social y el autocontrol emocional, adaptándolas a las características y necesidades del grupo.

apacitar a las docentes en el diseño y aplicación de juegos sociales como recurso pedagógico para el desarrollo de las habilidades sociales en educación inicial.

Realizar un seguimiento continuo del comportamiento social de los niños mediante instrumentos de observación, a fin de identificar avances y dificultades oportunamente.

Considerar la participación de las familias como apoyo al desarrollo de las habilidades sociales, promoviendo prácticas de juego y convivencia en el hogar.

REFERENCIAS

Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa Calpe.

Bandura, A. (1987). *Teoría social cognitiva*. Madrid: Espasa Calpe.

Corrales, P. V., & Schroeder, M. B. (2018). *Habilidades sociales en niños/as escolarizados de cuatro años, que asistieron y no asistieron a jardín maternal* (Tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica Argentina.

<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/557/1/habilidades-sociales-ninos-escolarizados.pdf>

Coronel, I., Márquez, M., & Reto, R. (2019). *Influencia del programa “Aprendamos a ser mejores personas” en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5° grado de educación primaria de la Institución Educativa Ramón Castilla, distrito de Castilla – Piura* (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo.

Delgado Rodríguez, C. (2020). *Habilidades sociales en educación infantil: propuesta de intervención* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Valladolid.
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/41160>

Gray, P. (2013). *Free to learn: Why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant, and better students for life*. Basic Books.

Hernández, R. (1999). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.

Likert, R. (1984). *A technique for the measurement of attitudes*. New York: Archives of Psychology.

- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). *The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence*. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1–34. <https://doi.org/10.1037/a0029321>
- Mamani Choque, M. L. (2021). *Habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte, distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno – Perú – 2019* (Trabajo de investigación). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/22400>
- Olivares Cardoza, S. J. (2017). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura* (Tesis de licenciatura). Universidad de Piura. <https://hdl.handle.net/11042/2674>
- Singer, D. G., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2006). *Play = learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. Oxford University Press.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

ANEXOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Juego social y habilidades sociales en niños de 5 años

DATOS GENERALES

- Nombre del niño(a): _____
- Edad: 5 años
- I.E.: _____
- Fecha: _____
- Observador(a): _____

VARIABLE DEPENDIENTE: Habilidades Sociales

Dimensión 4: Comunicación Social

Ítem	Indicador	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
10	Expresa ideas de manera verbal y no verbal en actividades grupales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Escucha con atención las ideas de sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Utiliza gestos y expresiones faciales para comunicarse.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dimensión 5: Interacción y Cooperación

Ítem	Indicador	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
13	Participa activamente en actividades grupales cumpliendo roles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Colabora con sus compañeros para lograr objetivos comunes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Se integra a las dinámicas grupales respetando turnos y compartiendo materiales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dimensión 6: Autocontrol Emocional

Ítem	Indicador	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
16	Regula sus emociones ante situaciones de frustración o conflicto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	Utiliza estrategias positivas para controlar sus impulsos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18	Manifiesta emociones adecuadas en situaciones sociales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESCALA DE VALORACIÓN

- **Nunca (1):** No manifiesta la conducta
- **A veces (2):** La manifiesta ocasionalmente
- **Siempre (3):** La manifiesta de forma constante

OBSERVACIONES

FICHA DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

1. DATOS DEL ESPECIALISTA

- Nombre: Nercila Mego Pérez
- Especialidad: Doctora en Educación
- Años de experiencia: 20 años
- Institución: Institución Educativa N° 055

2. CRITERIOS DE VALORACIÓN

Escala:

1 = No adecuado | 2 = Poco adecuado | 3 = Adecuado | 4 = Muy adecuado

VARIABLE: Habilidades Sociales

Dimensión Comunicación Social

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Expresa ideas verbales y no verbales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
Escucha activamente	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
Usa gestos y expresiones	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4

Dimensión Interacción y Cooperación

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Participa en actividades grupales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
Colabora con compañeros	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
Respetar turnos y comparte	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4

Dimensión Autocontrol Emocional

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Regula emociones	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
Controla impulsos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
Expresa emociones	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4

3. OPINIÓN DEL ESPECIALISTA

- Instrumento adecuado
- Instrumento adecuado con ajustes
- Instrumento no adecuado

Observaciones:

.....

Firma: Nercila Mego P.

FICHA DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

1. DATOS DEL ESPECIALISTA

- Nombre: José Manuel Alcántara Villanueva
- Especialidad: Doctor en Educación
- Años de experiencia: 35 años
- Institución: Institución Educativa N°17507- San Juan de Dios.

2. CRITERIOS DE VALORACIÓN

Escala:

1 = No adecuado | 2 = Poco adecuado | 3 = Adecuado | 4 = Muy adecuado

VARIABLE: Habilidades Sociales

Dimensión Comunicación Social

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Expresa ideas verbales y no verbales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
Escucha activamente	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
Usa gestos y expresiones	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4

Dimensión Interacción y Cooperación

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Participa en actividades grupales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
Colabora con compañeros	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
Respeto turnos y comparte	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4

Dimensión Autocontrol Emocional

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Regula emociones	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
Controla impulsos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
Expresa emociones	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4

3. OPINIÓN DEL ESPECIALISTA

- Instrumento adecuado
- Instrumento adecuado con ajustes
- Instrumento no adecuado

Observaciones:

.....

Firma:



FICHA DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

1. DATOS DEL ESPECIALISTA

- Nombre: Yanina Díaz Rivadeneira
- Especialidad: Doctora en Educación Inicial
- Años de experiencia: 34 años
- Institución: Institución Educativa N° 446

2. CRITERIOS DE VALORACIÓN

Escala:

1 = No adecuado | 2 = Poco adecuado | 3 = Adecuado | 4 = Muy adecuado

VARIABLE: **Habilidades Sociales**

Dimensión Comunicación Social

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Expresa ideas verbales y no verbales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
Escucha activamente	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
Usa gestos y expresiones	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4

Dimensión Interacción y Cooperación

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Participa en actividades grupales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
Colabora con compañeros	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
Respetar turnos y comparte	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4

Dimensión Autocontrol Emocional

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Regula emociones	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
Controla impulsos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
Expresa emociones	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4

3. OPINIÓN DEL ESPECIALISTA

- Instrumento adecuado
- Instrumento adecuado con ajustes
- Instrumento no adecuado

Observaciones:

.....

Firma: 

ANEXO 2

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1

Actividad de aprendizaje: Planificamos nuestro proyecto: “Jugamos, compartimos y nos respetamos”

Edad: 5 años

Área: COMUNICACIÓN

Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna

Capacidades:

- Obtiene información del texto oral.
- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de manera estratégica.

Criterio de evaluación: Participa en interacciones orales con seguridad, expresándose con claridad y mostrando disposición para comunicarse con sus compañeros.

Desempeños:

- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con sus compañeros de aula. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: Informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

M.P	PROCESOS DIDACTICOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	MATERIALES O RECURSOS	TIEM PO
INICIO	<p>La docente invita a los niños(as) ubicarse en media luna y junto proponen acuerdos de convivencia en el aula para trabajar en armonía</p> <p>Motivación: La docente presenta imágenes relacionadas al proyecto a trabajar (niños jugando, dialogando, compartiendo en asamblea anécdotas, niños o personas resolviendo problemas, etc.)</p> <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué imágenes observan? ✓ ¿Qué estarán haciendo en cada imagen? <p>Problematización: ¿Cómo creen que podremos resolver aquellos problemas o dificultades que se presentan?</p> <p>Propósito: Hoy participarán formulando preguntas y proponiendo que actividades de aprendizaje planificarían en su proyecto con respecto a las nociones espaciales.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Dialogo</p> <p>Preguntas</p> <p>Cartel con el</p> <p>Propósito</p>	60'

DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>La/el docente invita a asamblea a los niños y niñas para que junto a ellos logren recordar los acuerdos de convivencia para trabajar en armonía.</p> <p>La docente menciona el nombre de la actividad de aprendizaje o de la sesión:</p> <p>Dialogo con los niños y niñas acerca del proyecto de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué sabemos sobre la coordinación gruesa? ✓ ¿hacia dónde estarán ubicadas nuestras loncheras o los lugares que más nos gusta? ✓ ¿Cómo llegamos a esos lugares? ✓ ¿Será importante saber dónde estamos ubicados?, ¿Por qué? ✓ ¿Que podremos trabajar para aprender en nuestro proyecto para lograr desarrollar la motora gruesa? <p>Les presento un planificador (papelote) con las siguientes preguntas:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;">¿Cómo nos imaginamos nuestro proyecto de aprendizaje “Jugamos, compartimos y nos respetamos”</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;">¿Qué haremos para elaborar nuestro proyecto de aprendizaje?</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;">¿Qué necesitamos para elaborar nuestro proyecto de aprendizaje?</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Nombres de las actividades propuestas</td> <td style="padding: 5px;">Como trabajaran en la actividad propuesta</td> <td style="padding: 5px;">Que materiales o recursos necesitaran en la actividad propuesta</td> </tr> </table>	¿Cómo nos imaginamos nuestro proyecto de aprendizaje “Jugamos, compartimos y nos respetamos”	¿Qué haremos para elaborar nuestro proyecto de aprendizaje?	¿Qué necesitamos para elaborar nuestro proyecto de aprendizaje?	Nombres de las actividades propuestas	Como trabajaran en la actividad propuesta	Que materiales o recursos necesitaran en la actividad propuesta	<p>Imágenes</p> <p>Dialogo</p> <p>Cartel de planificador</p> <p>Plumones</p> <p>Colores</p> <p>Temperas</p>	
	¿Cómo nos imaginamos nuestro proyecto de aprendizaje “Jugamos, compartimos y nos respetamos”	¿Qué haremos para elaborar nuestro proyecto de aprendizaje?	¿Qué necesitamos para elaborar nuestro proyecto de aprendizaje?						
Nombres de las actividades propuestas	Como trabajaran en la actividad propuesta	Que materiales o recursos necesitaran en la actividad propuesta							
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finalmente, los niños y niñas evalúan la actividad realizada mediante la meta cognición ✓ ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendieron? ✓ ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ✓ ¿Cómo le diste solución?, ¿Por qué será importante lo que aprendiste? <p>La/el docente felicita a los estudiantes por el trabajo planificado</p>	<p>Dialogo (Preguntas)</p>							

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Guía o registro de observación

Guía o registro de observación			
TÍTULO :			
ÁREA		FECHA	
COMPETENCIA			
DESEMPEÑOS			
CRITERIO DE EVALUACIÓN			
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Evidencia	Conclusión
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

IBLIOGRAFÍA:

Programa Curricular de Educación Inicial:

<https://drive.google.com/file/d/1OhLUGJgyHpNrgbvAv4cwN20QWtsUOe27/view?pli1>

Currículo Nacional: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

ANEXOS:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

Actividad de aprendizaje: “Jugamos y nos conocemos”

Edad: 5 años

Área: COMUNICACIÓN

Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna

Capacidades:

- Obtiene información del texto oral.
- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de manera estratégica.

Criterio de evaluación: Se expresa con seguridad al relacionarse con sus compañeros de aula

Desempeños:

- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con sus compañeros de aula. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: Informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

M.P	PROCESOS DIDACTICOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	MATERIALES O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>La docente invita a los niños(as) ubicarse en media luna y junto proponen acuerdos de convivencia en el aula para trabajar en armonía.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Motivación: La docente les dice que realizaran un juego para conocerse.➤ Saberes previos:<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Qué juego cree en que podremos realizar?✓ ¿Cómo les gustaría presentarse?, ¿Cómo lo harían para hacerlo divertido?✓ ¿Qué les gustaría contarnos?➤ Problematización: ¿Creen que será importante conocernos?, ¿Por qué?, ¿como lo aremos!➤ Propósito: Que las niñas y los niños se presentan, compartiendo sus gustos y conocer a sus compañeros, participando en juegos comunicativos con seguridad y respeto.	<p>Dialogo</p> <p>Cartel con el propósito</p>	60'

DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>La/el docente invita a asamblea a los niños y niñas a sentarse en semicírculo y les presenta una pelota diciéndoles que realizaran un juego “La pelota preguntona”.</p> <p>La docente da las consignas del juego (cuando la música suene pasarán la pelota de mano en mano de cada uno y cuando la música se detiene y el niño que tiene la pelota tendrá que presentarse mencionando su nombre, lo que más le gusta comer, hacer, jugar, su color, etc.). se da inicio al juego presentando la música de fondo y se escucha cada participación. Los niños participan de acuerdo a lo planificado y luego se realiza un dialogo como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¡Que les gusta de sus compañeros ¡ ✓ ¡A quién más le gustaba lo mismo! <p>La/el docente registra la participación de los niños socializando de acuerdo a cada participación y al mismo tiempo invita a que mediante el dibujo represente lo que más les gusta de ellos mismos o lo de sus compañeros para luego exponer con sus propias palabras.</p>	<p>Juego</p> <p>Dialogo</p> <p>Plumones</p> <p>Colores</p>	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendieron? ✓ ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ✓ ¿Cómo le diste solución?, ¿Por qué será importante lo que aprendiste? <p>La/el docente felicita a los estudiantes por el trabajo realizado.</p>	<p>Dialogo (Preguntas)</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Guía o registro de observación

Guía o registro de observación			
TÍTULO :			
ÁREA		FECHA	
COMPETENCIA			
DESEMPEÑOS			
CRITERIO DE EVALUACIÓN			
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Evidencia	Conclusión
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

BIBLIOGRAFÍA:

Programa Curricular de Educación Inicial:

<https://drive.google.com/file/d/1OhLUGJgyHpNrgbvAv4cwN20QWtsUOe27/view?pli1>

Currículo Nacional: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

Actividad de aprendizaje: Expresamos lo que sentimos

Edad: 5 años

Área: |

Competencia: Construye su identidad

Capacidades:

- Se valora a sí mismo.
- Autorregula sus emociones.

Criterio de evaluación: Expresa sus emociones de manera verbal y gestual.

Desempeños:

- Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.
- Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.
- Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.
- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.

M.P	PROCESOS DIDACTICOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	MATERIALES O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a las niñas y niños a sentarse cómodamente y recordamos acuerdos establecidos por ellos mismos.</p> <p>➤ Motivación: La docente presenta el material a utilizar (un dado de las emociones)</p> <p>➤ Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué material o imágenes observan? ✓ ¿Qué podrían hacer con este material? ✓ ¿Para qué nos servirá? ✓ ¿En que nos ayudará? <p>➤ Problematización: ¿Por qué es importante reconocer nuestras emociones?,</p> <p>➤ Propósito: Que las niñas y los niños reconozcan mediante el juego sus emociones. La docente menciona el nombre de la actividad de aprendizaje o de la sesión:</p>	<p>Imágenes</p> <p>Dialogo</p> <p>Cartel con el propósito</p>	60'

11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

BIBLIOGRAFÍA:

Programa Curricular de Educación Inicial:

<https://drive.google.com/file/d/1OhLUgJgyHpNrgbvAv4cwN20QWtsUOe27/view?pli1>

Currículo Nacional: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

Actividad de aprendizaje: Hablamos con respeto

Edad: 5 años

Área: Comunicación

Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna

Capacidades:

- Obtiene información del texto oral.
- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de manera estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

Criterio de evaluación: Expresa sus ideas utilizando palabras y gestos respetuosos, escuchando con atención a sus compañeros y esperando su turno para hablar.

Desempeños:

- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.
- Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.
Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.
- Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

M.P	PROCESOS DIDACTICOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	MATERIALES O RECURSOS	TIEMPO
NICIO	<p>Asamblea: Recordamos con los niños y niñas las normas de convivencia que debemos cumplir durante la actividad como respetar el turno, disfrutar del juego con alegría y seguridad.</p> <p>Motivación: La docente presenta una lámina o títere que muestra una situación cotidiana como (“si quieres un juguete que tiene tu amigo”, “Te dieron algo que te gustó”)</p> <p>➤ Saberes previos: ¿Qué es lo que dirías? ¿qué palabras usarías?</p> <p>➤ Problematización: ¿Qué pasaría si no hablamos con respeto a los demás?</p> <p>Propósito: Que las niñas y los niños se expresen de manera respetuosa frente a los de su alrededor.</p>	Dialogo Anécdotas	60'

DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>La docente propone un juego de conversación (dando las consignas del juego).</p> <p>Cada niño tendrá un objeto (pelota, muñeco o micrófono simbólico).</p> <p>Los niños, uno por uno, expresan algo que les gusta o cómo se sienten ese día.</p> <p>La docente acompaña modelando el lenguaje respetuoso, recordando los acuerdos de aula como esperar el turno y escuchar cuando otro compañero habla, al mismo tiempo entran en diálogos con respecto a cada opinión de cada compañero reconociendo y manteniendo una expresión respetuosa hacia con todos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo nos sentimos cuando nos escuchan? ✓ ¿Qué palabras usamos para hablar con respeto? <p>Expresión grafico plástico:</p> <p>La/el docente invita a que mediante el dibujo los niños representen las palabras nuevas que van conociendo y expongan de acuerdo a su criterio.</p>	<p>Dialogo Pelota Muñecos Micrófonos</p> <p>Hojas bond Plumones Colores</p>	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN: Se reflexiona con los niños sobre lo vivido, preguntando:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué realizamos hoy?, ¿Cómo lo realizamos? ✓ ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ✓ ¿Cómo le diste solución? ✓ ¿será importante lo que aprendiste?, ¿por qué? ✓ ¿Cuál fue tú palabra preferida? ✓ ¿En qué nos ayuda lo aprendido? <p>La/el docente felicita a los estudiantes por expresarse con respeto y se refuerza la importancia de usar estas palabras todos los días.</p>	<p>Dialogo</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Guía o registro de observación

Guía o registro de observación			
TÍTULO :			
ÁREA		FECHA	
COMPETENCIA			
DESEMPEÑOS			
CRITERIO DE EVALUACIÓN			
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Evidencia	Conclusión
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

BIBLIOGRAFÍA:

Programa Curricular de Educación Inicial:

<https://drive.google.com/file/d/1OhLUGJgyHpNrgbvAv4cwN20QWtsUOe27/view?pli1>

Currículo Nacional: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

ANEXOS:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

Actividad de aprendizaje: Digo lo que pienso

Edad: 5 años

Área: Comunicación

Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna

Capacidades:

- Obtiene información del texto oral.
- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de manera estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

Criterio de evaluación: Expresa lo que piensa y siente utilizando palabras claras y comprensibles mostrando disposición para escuchar a los demás en situaciones de interacción cotidiana y juegos sociales.

Desempeños:

- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.
- Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.
Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.
- Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

M.P	PROCESOS DIDACTICOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	MATERIALES O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Se invita a los niños ubicarse de forma ordenada en el espacio del patio y dialogamos sobre las normas establecidas para empezar la actividad.</p> <p>Motivación: La docente presenta una dinámica “El poder de las palabras” (presenta una hoja blanca y la destruye de diferentes formas para luego realizar interrogantes) pide que le digan cosas desagradables (lo que ellos deseen)</p> <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo observan a la hoja? ✓ ¿Qué podrían decirle? ✓ ¿Qué opinas de ella? ✓ ¿Cómo te gustaría que sea? <p>Problematicación: ¿Cómo quedo la hoja después que le dijeron muchas cosas desagradables?, ¿Si la hoja sintiera como creen que se sentiría esta hoja?</p> <p>Propósito: Que las niñas y los niños expresen lo que piensan y sienten usando palabras claras, respetándose entre sí mismos y hacia los demás.</p>	Dialogo	60'
DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO La docente presenta un cuento “Es mejor hablar que pegar”</p> <p>Antes del discurso: La docente presenta imágenes de acuerdo al cuento a escuchar y dialogan de acuerdo a lo que observan.</p> <p>Durante del discurso: Se presenta o se cuenta el cuento, los niños escuchan atentamente</p> <p>Después del discurso: Los niños socializan de acuerdo al cuento escuchado dando respuesta a diferentes tipos de preguntas.</p> <p>Preguntas literales:</p> <p>Preguntas inferenciales:</p> <p>Preguntas criteriosiales:</p> <p>Expresión grafico plástico:</p> <p>La/el docente invita a que mediante el dibujo los niños representen lo comprendido y expongan de acuerdo a la actividad que han realizado.</p>	Dialogo Cuento Hojas bond Plumones Colores	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Evalúan mediante la meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué realizamos hoy?, ¿Cómo lo realizamos? ✓ ¿Qué dificultades tuviste al realizar tú baile? ✓ ¿Cómo le diste solución?, ¿Por qué será importante lo que aprendiste? ✓ ¿En qué nos ayudara lo aprendido? <p>La/el docente felicita a los estudiantes por el trabajo realizado.</p>	Dialogo	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Guía o registro de observación

Guía o registro de observación			
TÍTULO :			
ÁREA		FECHA	
COMPETENCIA			
DESEMPEÑOS			
CRITERIO DE EVALUACIÓN			
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Evidencia	Conclusión
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

BIBLIOGRAFÍA:

Programa Curricular de Educación Inicial:

<https://drive.google.com/file/d/1OhLUGJyHpNrgbvAv4cwN20QWtsUOe27/view?pli1>

Currículo Nacional: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

ANEXOS:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6

Actividad de aprendizaje: Jugamos en equipo

Edad: 5 años

Área: Comunicación

Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna

Capacidades:

- Obtiene información del texto oral.
- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de manera estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

Criterio de evaluación: Expresa lo que piensa y siente utilizando palabras claras y comprensibles mostrando disposición para escuchar a los demás en situaciones de interacción cotidiana y juegos sociales.

Desempeños:

- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.
- Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.
Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.
- Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

M.P	PROCESOS DIDACTICOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	MATERIALES O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Recordamos con los niños y niñas las normas de convivencia que debemos cumplir durante la actividad y disfrutar del juego durante la actividad.</p> <p>Motivación: La/el docente presenta imágenes de ellos mismos y comenta: “Ayer en el recreo vi que algunos querían jugar fútbol, a la ronda y otros a la sogá, ...”</p> <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿A qué juegos juegan en el recreo? ✓ ¿Cómo se sienten cuando juegan con sus amigos? <p>Problematicación: ¿A que nomás les gustaría jugar?, ¿Qué otros juegos conocen? Propósito: Que las niñas y los niños comparten los juegos que conocen y ponerse de acuerdo con sus compañeros para realizar juegos en equipo.</p>	Dialogo	60'
DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Se forman grupos: La docente da las consignas de la actividad donde cada grupo representa una situación real del recreo (Ponerse de acuerdo para elegir un juego y acuerdos para el juego).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo se sentirían si a sus compañeros no los hacen jugar?, ¿Por qué? ✓ ¿Cómo creen que pueden organizarse para poder compartir los juegos? ✓ ¿Qué juegos son los que más les gustaría compartir? ✓ ¿Creen que será importante compartir los juegos?, ¿Por qué? <p>Los niños seleccionan un juego y juntos comparten su juego respetando cada acuerdo.</p> <p>Expresa ideas y sentimientos relacionados con el juego, escuchando a sus compañeros y respetando cada acuerdo.</p> <p>La docente acompaña y refuerza cada participación de los niños incentivándolos a que representan mediante el dibujo lo que más les gustó del dialogo sobre los juegos, luego publican sus dibujos exponen su trabajo realizado.</p>	Dialogo Hojas bond Plumones Colores	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Evalúan mediante la meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hiciste en esta actividad? ✓ ¿Cómo lo aprendiste? ✓ ¿En qué les puede ayudar?, ¿Por qué? <p>La/el docente felicita a los estudiantes por el trabajo realizado.</p>	Dialogo	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Guía o registro de observación

Guía o registro de observación			
TÍTULO :			
ÁREA		FECHA	
COMPETENCIA			
DESEMPEÑOS			
CRITERIO DE EVALUACIÓN			
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Evidencia	Conclusión
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

BIBLIOGRAFÍA:

Programa Curricular de Educación Inicial:

<https://drive.google.com/file/d/1OhLUGJgyHpNrgbvAv4cwN20QWtsUOe27/view?pli1>

Currículo Nacional: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

ANEXOS: