

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



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



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

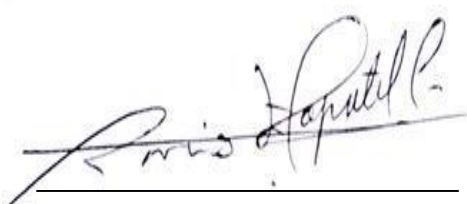
Yo, **Ravines Zapatel Carlos Edmundo** usuario revisor de la Tesis Titulado: **El juego social como medio para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales, niños de 05 años, Jaén; región Cajamarca. 2024.**

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

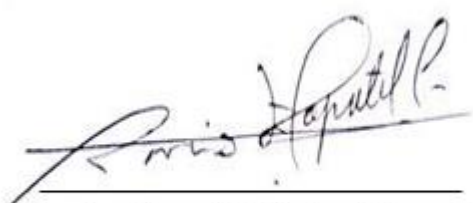


FUENTES PRIMARIAS

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

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 %

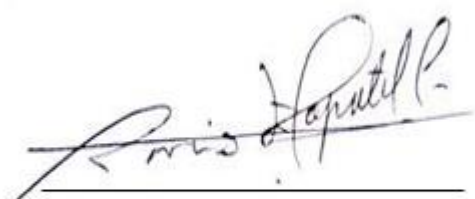


Ravines Zapatel Carlos Edmundo

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

Excluir citas

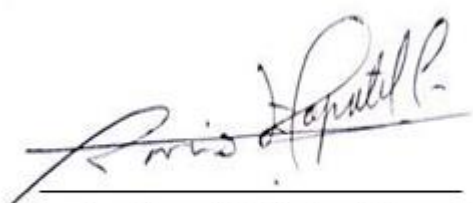
Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Ravines Zapatel Carlos Edmundo

DNI: 16477959

Asesor



Recibo digital

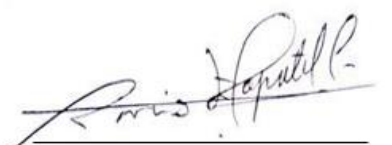
Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

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 Zapata 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.

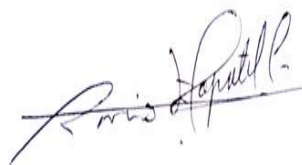
Lambayeque, 2026



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
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
1.2.1 Teoría del juego social	25
Teoría cognoscitiva social de Albert Bandura.....	26
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 Población, muestra	38

2.1.1	Población	38
2.1.2	Muestra:	38
2.2	Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.	38
2.2.1	Técnicas	38
2.2.2	Instrumentos de la observación.....	39
2.3	Protocolo de análisis estadístico de los datos	40
2.3.4	Comparación interna de las dimensiones.....	41
2.3.5	Criterio de interpretación de los resultados	42
CAPÍTULO III: RESULTADOS		43
3.1	Confiabilidad del instrumento	43
3.2	Resultados descriptivos del juego social	44
3.3	Resultados descriptivos de las habilidades sociales	46
3.4	Identificación de los problemas comunes en las actividades de interacción grupal	48
3.5	Diagnóstico de las habilidades sociales.....	50
3.6	Análisis comparativo de las dimensiones de las habilidades sociales.....	50
CAPÍTULO IV: PROPUESTA PEDAGÓGICA BASADA EN EL JUEGO SOCIAL PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N.° 034 DE JAÉN, CAJAMARCA.....		53
4.1	Presentación de la propuesta	53
4.2	Fundamentación de la propuesta	53
4.3	Objetivo general de la propuesta	54
4.4	Objetivos específicos de la propuesta	54
4.5	Diagnóstico que sustenta la propuesta.....	55
4.6	Organización de la propuesta	56
4.7	Descripción de las sesiones de aprendizaje	56
4.8	Recursos	59
4.9	Cronograma de implementación.....	59
4.10	Evaluación de la propuesta	59

4.11 Viabilidad de la propuesta	60
4.12 Impacto esperado	60
CONCLUSIONES.....	61
RECOMENDACIONES.	62
REFERENCIAS	63
ANEXOS.....	64
GUÍA DE OBSERVACIÓN	65
ANEXO 2	72
Actividad de aprendizaje: Planificamos nuestro proyecto: “Jugamos, compartimos y nos respetamos”	72
Actividad de aprendizaje: “Jugamos y nos conocemos”	75
Actividad de aprendizaje: Expresamos lo que sentimos.....	78
Actividad de aprendizaje: Hablamos con respeto	81
Actividad de aprendizaje: Digo lo que pienso	84
Actividad de aprendizaje: Jugamos en equipo.....	87

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Confiabilidad de la guía de observación mediante el Alfa de Cronbach	43
Tabla 2. Distribución de frecuencias de las dimensiones del juego social en niños de 5 años.....	45
Tabla 3. Distribución de frecuencias de las dimensiones de las habilidades sociales en niños de 5 años.....	46
Tabla 4. Rangos promedio de las dimensiones de las habilidades sociales.....	51

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Frecuencia y porcentaje de las dimensiones de las habilidades sociales en niños de 5 años.....	48
Figura 2. Rangos promedio de las dimensiones de las habilidades sociales	51

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. Respeto 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 benefician 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 Enfoque, alcance y diseño de investigación

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que permitió recolectar y analizar datos numéricos mediante procedimientos estadísticos para describir el comportamiento de la variable habilidades sociales. Según Hernández y Mendoza (2018), el enfoque cuantitativo utiliza la medición numérica y el análisis estadístico para responder preguntas de investigación.

El alcance fue descriptivo con propuesta. Hernández y Mendoza (2018) señalan que los estudios descriptivos buscan especificar propiedades, características y perfiles de personas, grupos o fenómenos sometidos a análisis. En este estudio se describió el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años y, a partir del diagnóstico obtenido, se diseñó una propuesta pedagógica basada en el juego social.

El diseño fue no experimental, porque la variable fue observada en su contexto natural sin manipulación deliberada. Según Hernández y Mendoza (2018), en los diseños no experimentales los fenómenos se estudian tal como ocurren en la realidad.

El esquema del estudio fue:

M → O → P

Donde:

M = Muestra de estudio.

O = Observación y diagnóstico de las habilidades sociales.

P = Propuesta pedagógica basada en el juego social.

2.1 Población, muestra

2.1.1 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.

2.1.2 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.

2.2 Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.

2.2.1 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.

2.2.2 Instrumentos de la observación

Ficha Técnica del Instrumento

Nombre del instrumento: Guía de observación de habilidades sociales.

Autor: Elaboración propia, adaptada de los planteamientos teóricos de Goldstein (1997) sobre habilidades sociales.

Año de elaboración: 2025.

Objetivo: Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años.

Variable evaluada: Habilidades sociales.

Dimensiones:

Comunicación social.

Interacción y cooperación.

Autocontrol emocional.

Población objetivo: Niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 034 de Jaén.

Número de ítems: 9 ítems.

Escala de valoración:

Nunca (1)

A veces (2)

Siempre (3)

Forma de aplicación: Observación directa individual y grupal durante las actividades pedagógicas.

Tiempo de aplicación: Aproximadamente 15 a 20 minutos por estudiante.

Validez: Juicio de expertos.

Confiabilidad: Alfa de Cronbach = 0,576.

Modificaciones realizadas:

El instrumento fue elaborado y adaptado considerando las características evolutivas de niños de 5 años y las dimensiones propuestas en la investigación: comunicación social, interacción y cooperación y autocontrol emocional.

2.3 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.

2.3.1 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.

2.3.2 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.

2.3.3 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.

2.3.4 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.

2.3.5 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 del juego social

En esta sección se presentan los resultados descriptivos de la variable juego social y de sus dimensiones: social, cognitiva y afectiva-emocional, obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a 30 niños y niñas de 5 años. Para el análisis de los datos se emplearon frecuencias y porcentajes, debido a que la información corresponde a una escala de medición ordinal, lo que permite identificar el nivel de participación y desempeño predominante de los niños en las actividades de juego social evaluadas.

El análisis de las dimensiones permite conocer cómo se manifiestan las experiencias de interacción, cooperación, toma de decisiones y regulación emocional durante las actividades lúdicas, aspectos fundamentales para comprender el estado actual del juego social y sustentar la propuesta orientada al fortalecimiento de las habilidades sociales.

Tabla 2. *Distribución de frecuencias de las dimensiones del juego social en niños de 5 años*

	Social		Cognitiva		Afectiva-emocional	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
1,00	2	6,7	3	10,0	5	16,7
1,33	5	16,7	6	20,0	12	40,0
1,67	13	43,3	11	36,7	8	26,7
2,00	6	20,0	6	20,0	3	10,0
2,33	3	10,0	3	10,0	1	3,3
2,67	1	3,3	1	3,3	1	3,3
Total	30	100,0	30	100,0	30	100,0

La Tabla 2 presenta los resultados descriptivos de las dimensiones del juego social: social, cognitiva y afectiva-emocional, obtenidos mediante la guía de observación aplicada a 30 niños y niñas de 5 años.

En la dimensión social, el mayor porcentaje de niños se concentra en el valor 1,67 con un 43,3 %, seguido del valor 2,00 con un 20,0 %, lo que evidencia una participación regular en dinámicas grupales, colaboración con sus compañeros y cumplimiento de reglas durante las actividades lúdicas.

Respecto a la dimensión cognitiva, el 36,7 % de los niños se ubica en el valor 1,67 y el 20,0 % alcanza el valor 2,00. Estos resultados indican que los estudiantes muestran avances en la toma de decisiones y resolución de situaciones surgidas durante el juego; sin embargo, aún requieren mayores oportunidades para desarrollar estrategias y solucionar problemas de manera autónoma.

Por otro lado, la dimensión afectiva-emocional presenta mayores dificultades, debido a que el 40,0 % de los niños se concentra en el valor 1,33 y el 16,7 % en el valor 1,00. Esto evidencia limitaciones en la regulación emocional, la expresión de sentimientos positivos y la resolución pacífica de conflictos durante las actividades lúdicas compartidas.

En conjunto, los resultados muestran que el juego social se desarrolla en un nivel regular, observándose un mejor desempeño en las dimensiones social y cognitiva, mientras que la dimensión afectiva-emocional constituye el aspecto que requiere mayor fortalecimiento.

Estos hallazgos evidencian la necesidad de implementar estrategias de juego social que favorezcan una participación más activa, reflexiva y emocionalmente positiva en los niños.

3.3 Resultados descriptivos de las habilidades sociales

En esta sección se presentan los resultados descriptivos de la variable habilidades sociales y de sus dimensiones: comunicación social, interacción y cooperación, y autocontrol emocional, obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación a 30 niños y niñas de 5 años. Para el análisis de los datos se emplearon frecuencias y porcentajes, debido a que la información corresponde a una escala de medición ordinal, lo que permite identificar el nivel de desempeño predominante en cada dimensión evaluada.

Tabla 3. *Distribución de frecuencias de las dimensiones de las habilidades sociales en niños de 5 años*

		Comunicación_social		Interacción_cooperación		Autocontrol_emocional	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	1,00	1	3,3	1	3,3	5	16,7
	1,33	4	13,3	6	20,0	12	40,0
	1,67	14	46,7	12	40,0	9	30,0
	2,00	7	23,3	6	20,0	2	6,7
	2,33	3	10,0	3	10,0	1	3,3
	2,67	1	3,3	2	6,7	1	3,3
	Total	30	100,0	30	100,0	30	100,0

La Tabla 3 presenta los resultados descriptivos de las dimensiones de las habilidades sociales: comunicación social, interacción y cooperación, y autocontrol emocional, obtenidos a partir de la guía de observación aplicada a 30 niños y niñas de 5 años.

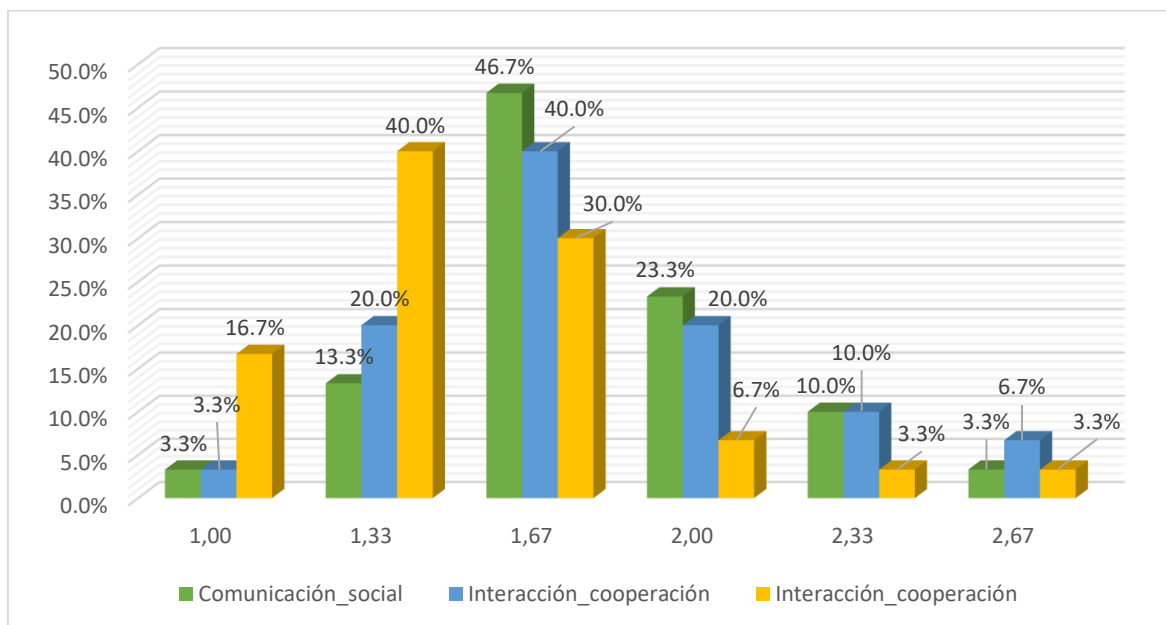
En la dimensión comunicación social, el mayor porcentaje de niños se concentra en el valor 1,67 con un 46,7 %, seguido del valor 2,00 con un 23,3 %, lo que evidencia un nivel regular de desempeño en la expresión de ideas, escucha y uso de recursos comunicativos durante la interacción con sus pares y docentes.

Respecto a la dimensión interacción y cooperación, el 40,0 % de los niños también se ubica en el valor 1,67, mientras que un 20,0 % alcanza el valor 2,00. Estos resultados indican que parte de los estudiantes logra participar en actividades grupales y cooperativas; sin embargo, aún se observan dificultades relacionadas con el respeto de turnos, la colaboración y la convivencia durante el trabajo conjunto.

Por otro lado, la dimensión autocontrol emocional presenta mayores dificultades, debido a que el 40,0 % de los niños se concentra en el valor 1,33 y el 16,7 % en el valor 1,00. Esto refleja limitaciones en la regulación de emociones, control de impulsos y manejo adecuado de situaciones sociales.

En conjunto, los resultados muestran que las habilidades sociales de los niños se encuentran en proceso de desarrollo, observándose un mejor desempeño en las dimensiones de comunicación social e interacción y cooperación, mientras que el autocontrol emocional constituye la dimensión con mayores necesidades de fortalecimiento pedagógico.

Figura 1. Frecuencia y porcentaje de las dimensiones de las habilidades sociales en niños de 5 años



3.4 Identificación de los problemas comunes en las actividades de interacción grupal

Con la finalidad de dar respuesta al tercer objetivo específico de la investigación, referido a identificar los problemas comunes experimentados por los niños y niñas de 5 años durante las actividades de interacción grupal, se analizaron los resultados obtenidos en las dimensiones de comunicación social, interacción y cooperación, y autocontrol emocional.

Los resultados presentados en la Tabla 3 evidencian que la dimensión autocontrol emocional concentra los porcentajes más altos en los niveles inferiores de desempeño, observándose que el 40,0 % de los niños se ubica en el valor 1,33 y el 16,7 % en el valor 1,00. Asimismo, la prueba de Friedman mostró que esta dimensión obtuvo el menor rango promedio (1,35), constituyéndose como el aspecto menos desarrollado de las habilidades sociales.

A partir de estos hallazgos se identificaron los siguientes problemas comunes durante las actividades de interacción grupal:

- Dificultades para controlar impulsos y regular emociones frente a situaciones de desacuerdo o frustración.
- Limitaciones para expresar sentimientos y emociones de manera adecuada durante las actividades compartidas.
- Dificultades para respetar turnos de participación en juegos y dinámicas grupales.
- Escasa tolerancia frente a situaciones que requieren esperar, compartir materiales o aceptar opiniones diferentes.
- Necesidad de fortalecer la resolución pacífica de conflictos generados durante la interacción con sus compañeros.
- Limitaciones en algunos estudiantes para mantener una comunicación respetuosa y escuchar activamente a los demás.
- Dificultades ocasionales para colaborar y participar de manera constante en actividades cooperativas.

En consecuencia, los resultados permiten afirmar que los principales problemas identificados en las actividades de interacción grupal se relacionan con la regulación emocional, el control de impulsos, el respeto de normas de convivencia y la cooperación entre pares. Estos hallazgos justifican el diseño de una propuesta pedagógica basada en el juego social, orientada al fortalecimiento de las habilidades sociales mediante experiencias lúdicas que favorezcan la comunicación, la interacción positiva, la cooperación y el autocontrol emocional.

3.5 Diagnóstico de las habilidades sociales

Los resultados obtenidos permiten diagnosticar que las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 034 se encuentran en un nivel de desarrollo regular y en proceso de consolidación.

Las dimensiones comunicación social e interacción y cooperación muestran un desempeño relativamente favorable, evidenciando capacidades básicas para interactuar con sus compañeros y participar en actividades grupales. Sin embargo, aún se observan dificultades relacionadas con la escucha activa, el respeto de turnos y la colaboración constante durante el trabajo conjunto.

Por otro lado, el autocontrol emocional constituye la dimensión con mayores necesidades de fortalecimiento, debido a las dificultades observadas en la regulación de emociones, control de impulsos y resolución pacífica de conflictos.

En términos generales, el diagnóstico evidencia la necesidad de implementar estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de las habilidades sociales, especialmente aquellas relacionadas con la regulación emocional y la convivencia positiva. En este contexto, el juego social se presenta como una alternativa pertinente para promover experiencias de aprendizaje que favorezcan la comunicación, la cooperación y el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

3.6 Análisis comparativo de las dimensiones de las habilidades sociales

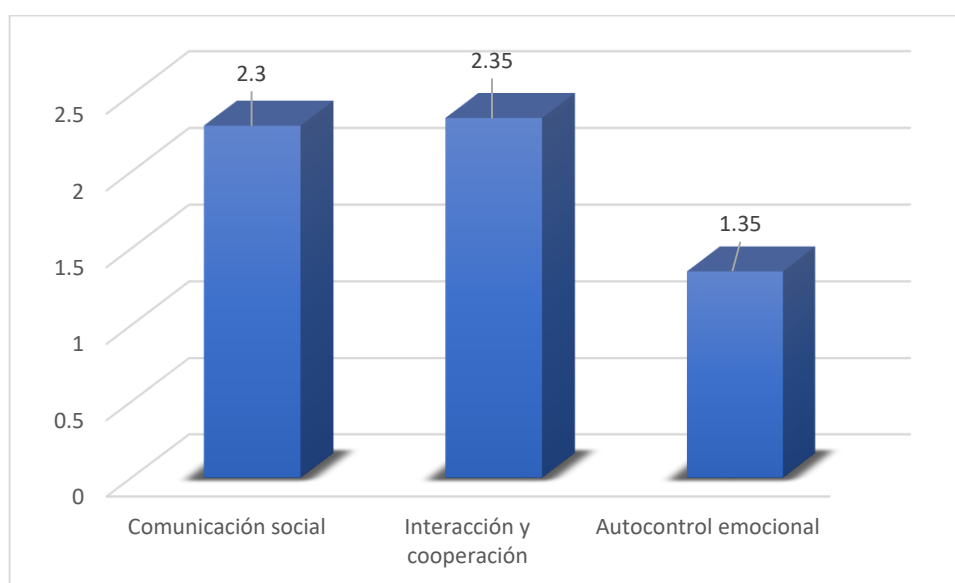
Con la finalidad de comparar las dimensiones de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años, se aplicó la **prueba no paramétrica de Friedman**, debido a que las mediciones corresponden a datos relacionados y ordinales.

Tabla 4. 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 2. Rangos promedio de las dimensiones de las habilidades sociales



De acuerdo con los resultados presentados en la Tabla 4, 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 PEDAGÓGICA

4.1 Presentación de la propuesta

La presente propuesta pedagógica surge a partir de los resultados obtenidos en el diagnóstico de las habilidades sociales realizado a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 034 de Jaén, Cajamarca. Los resultados evidenciaron que las habilidades sociales se encuentran en proceso de desarrollo, observándose mayores dificultades en la dimensión de autocontrol emocional, así como necesidades de fortalecimiento en la comunicación social y la interacción y cooperación.

Frente a esta realidad, se plantea una propuesta basada en el juego social, entendida como una estrategia pedagógica que favorece la interacción, la convivencia, la comunicación y el desarrollo emocional de los niños. El juego constituye una actividad natural y significativa durante la infancia, permitiendo que los estudiantes aprendan mediante la experiencia directa, la exploración y la participación activa.

La propuesta está conformada por seis sesiones de aprendizaje organizadas de manera progresiva, orientadas al fortalecimiento de las habilidades sociales mediante actividades lúdicas que promueven la integración, la expresión emocional, la comunicación respetuosa, la participación y el trabajo cooperativo.

4.2 Fundamentación de la propuesta

La propuesta se fundamenta en la teoría sociocultural de Vygotsky, quien sostiene que el aprendizaje ocurre mediante la interacción social y que el juego constituye una

actividad fundamental para el desarrollo infantil. A través del juego, los niños construyen aprendizajes, desarrollan habilidades sociales y fortalecen sus capacidades para relacionarse con los demás.

Asimismo, se sustenta en la teoría del aprendizaje social de Bandura, quien plantea que gran parte de las conductas humanas se adquieren mediante la observación e imitación de modelos presentes en el entorno. En este sentido, el juego social favorece la adquisición de comportamientos positivos relacionados con la cooperación, la empatía, el respeto y la convivencia.

Desde el enfoque pedagógico del Currículo Nacional de Educación Básica, el juego constituye el principal medio de aprendizaje en Educación Inicial, permitiendo desarrollar competencias, capacidades y actitudes necesarias para la formación integral de los niños.

4.3 Objetivo general de la propuesta

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

4.4 Objetivos específicos de la propuesta

1. Favorecer la integración y el reconocimiento mutuo entre los niños mediante actividades lúdicas de interacción social.
2. Promover la expresión de emociones y sentimientos mediante experiencias de juego social.
3. Desarrollar habilidades de comunicación asertiva y escucha activa durante las interacciones entre pares.

4. Fortalecer la capacidad de expresar ideas, opiniones y necesidades mediante actividades de diálogo y participación.
5. Fomentar la cooperación, el respeto de normas y el trabajo en equipo a través de juegos colaborativos.
6. Consolidar comportamientos de convivencia positiva, respeto mutuo y regulación emocional durante las actividades grupales.

4.5 Diagnóstico que sustenta la propuesta

Los resultados del diagnóstico evidenciaron que las habilidades sociales de los niños y niñas evaluados presentan un nivel de desarrollo que requiere fortalecimiento pedagógico.

En la dimensión comunicación social se observaron avances relacionados con la expresión verbal y la interacción con sus compañeros; sin embargo, algunos niños presentan dificultades para escuchar activamente y mantener intercambios comunicativos adecuados.

Respecto a la dimensión interacción y cooperación, se identificó que los estudiantes participan en actividades grupales, aunque aún presentan dificultades para respetar turnos, compartir materiales y colaborar de manera constante con sus pares.

La dimensión autocontrol emocional presentó las mayores dificultades, evidenciándose limitaciones para controlar impulsos, regular emociones y resolver conflictos de manera pacífica.

Estos hallazgos justifican la implementación de una propuesta pedagógica basada en el juego social, orientada al fortalecimiento de las habilidades sociales mediante

experiencias significativas, participativas y acordes con las características evolutivas de los niños de 5 años.

4.6 Organización de la propuesta

La propuesta está organizada en seis sesiones de aprendizaje desarrolladas de manera secuencial y progresiva.

N.º	Sesión de aprendizaje	Objetivo específico
1	Planificamos nuestro proyecto: “Jugamos, compartimos y nos respetamos”	Consolidar comportamientos de convivencia positiva, respeto mutuo y regulación emocional
2	Jugamos y nos conocemos	Favorecer la integración y el reconocimiento mutuo
3	Expresamos lo que sentimos	Promover la expresión de emociones y sentimientos
4	Hablamos con respeto	Desarrollar habilidades de comunicación asertiva y escucha activa
5	Digo lo que pienso	Fortalecer la capacidad de expresar ideas, opiniones y necesidades
6	Jugamos en equipo	Fomentar la cooperación, el respeto de normas y el trabajo en equipo

4.7 Descripción de las sesiones de aprendizaje

Sesión 1: Planificamos nuestro proyecto: “Jugamos, compartimos y nos respetamos”

Propósito: Promover la participación de los niños en la planificación del proyecto y establecer acuerdos de convivencia que favorezcan el respeto mutuo y la participación activa.

Capacidades que fortalece:

- Participación.
- Respeto mutuo.
- Convivencia democrática.

Sesión 2: Jugamos y nos conocemos

Propósito: Favorecer la integración del grupo mediante dinámicas lúdicas que permitan reconocer características personales y fortalecer vínculos de amistad.

Capacidades que fortalece:

- Integración social.
- Reconocimiento personal.
- Interacción positiva.

Sesión 3: Expresamos lo que sentimos

Propósito: Promover el reconocimiento y la expresión adecuada de emociones mediante actividades lúdicas y situaciones de interacción social.

Capacidades que fortalece:

- Identificación emocional.
- Expresión de sentimientos.
- Empatía.

Sesión 4: Hablamos con respeto

Propósito: Fortalecer la escucha activa y la comunicación respetuosa durante las interacciones cotidianas.

Capacidades que fortalece:

- Comunicación social.
- Escucha activa.
- Respeto por las opiniones de los demás.

Sesión 5: Digo lo que pienso

Propósito: Estimular la expresión oral de ideas, opiniones y experiencias personales en situaciones de diálogo y participación grupal.

Capacidades que fortalece:

- Comunicación oral.
- Seguridad para expresarse.
- Participación activa.

Sesión 6: Jugamos en equipo

Propósito: Desarrollar actitudes de cooperación, ayuda mutua y trabajo colaborativo mediante juegos grupales.

Capacidades que fortalece:

- Cooperación.

- Trabajo en equipo.
- Resolución pacífica de conflictos.

4.8 Recursos

Para el desarrollo de la propuesta se emplearán recursos educativos y materiales lúdicos adecuados a la edad de los niños, tales como tarjetas de emociones, imágenes, cuentos, títeres, pelotas, papelotes, colores, hojas de trabajo, canciones, material gráfico y recursos elaborados por la docente.

4.9 Cronograma de implementación

La propuesta se desarrollará durante seis semanas consecutivas, con una frecuencia de una sesión por semana y una duración aproximada de 60 minutos por sesión.

Semana	Sesión
1	Planificamos nuestro proyecto: “Jugamos, compartimos y nos respetamos”
2	Jugamos y nos conocemos
3	Expresamos lo que sentimos
4	Hablamos con respeto
5	Digo lo que pienso
6	Jugamos en equipo

4.10 Evaluación de la propuesta

La evaluación será permanente, formativa y cualitativa.

La técnica principal será la observación directa, permitiendo recoger información sobre el desempeño de los niños durante el desarrollo de las actividades.

Como instrumento se empleará la guía de observación de habilidades sociales, la cual permitirá valorar avances relacionados con:

- Comunicación social.
- Interacción y cooperación.
- Autocontrol emocional.

La información obtenida servirá para realizar procesos de retroalimentación y seguimiento de los progresos alcanzados por los estudiantes.

4.11 Viabilidad de la propuesta

La propuesta es viable debido a que utiliza recursos disponibles en la institución educativa y puede desarrollarse dentro de la programación curricular habitual del nivel inicial.

Asimismo, las actividades planteadas responden a las características, intereses y necesidades de los niños de 5 años, facilitando su aplicación por parte de la docente sin requerir inversiones económicas significativas.

4.12 Impacto esperado

Se espera que la aplicación de la propuesta contribuya al fortalecimiento progresivo de las habilidades sociales de los niños y niñas, mejorando la comunicación interpersonal, la interacción positiva, la cooperación y la regulación emocional.

Del mismo modo, se prevé una mejora en la convivencia escolar, la participación activa y la resolución pacífica de conflictos, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes y su adaptación a diversos contextos sociales.

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.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

DATOS GENERALES

Nombre del niño(a): _____

Edad: 5 años

I.E.: _____

Fecha: _____

Observador(a): _____

2.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: Juego Social

I. Dimensión Social

Ítem	Indicador	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
1	Participa activamente en dinámicas grupales durante el juego.	☐	☐	☐
2	Respetar las reglas establecidas en los juegos.	☐	☐	☐
3	Colabora con otros niños para alcanzar metas comunes.	☐	☐	☐

II. Dimensión Cognitiva

Ítem	Indicador	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
4	Propone soluciones a problemas surgidos durante el juego.	☐	☐	☐
5	Toma decisiones que benefician al grupo.	☐	☐	☐
6	Identifica estrategias para alcanzar los objetivos del juego.	☐	☐	☐

III. Dimensión Afectiva-Emocional

Ítem	Indicador	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
7	Regula sus emociones durante los juegos sociales.	☐	☐	☐
8	Expresa sentimientos positivos hacia sus compañeros.	☐	☐	☐
9	Resuelve conflictos de manera pacífica durante el juego.	☐	☐	☐

2.2. VARIABLE DEPENDIENTE: Habilidades Sociales

IV. Dimensión Comunicación Social

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

V. Dimensión Interacción y Cooperación

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

VI. Dimensión Autocontrol Emocional

Ítem	Indicador	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
16	Regula sus emociones ante situaciones de frustración o conflicto.	☐	☐	☐
17	Utiliza estrategias positivas para controlar sus impulsos.	☐	☐	☐
18	Manifiesta emociones adecuadas en situaciones sociales.	☐	☐	☐

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: Juego Social

Dimensión Social

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Participa activamente en dinámicas grupales	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Respetar reglas del juego	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Colabora con compañeros	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4

Dimensión Cognitiva

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Propone soluciones	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Toma decisiones grupales	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4
Identifica estrategias	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4

Dimensión Afectiva-Emocional

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Regula emociones	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Expresa emociones positivas	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Resuelve conflictos a su manera	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4

VARIABLE: Habilidades Sociales

Dimensión Comunicación Social

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Expresa ideas verbales y no verbales	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Escucha activamente	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Usa gestos y expresiones	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4

Dimensión Interacción y Cooperación

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Participa en actividades grupales	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Colabora con compañeros	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Respetar turnos y comparte	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4

Dimensión Autocontrol Emocional

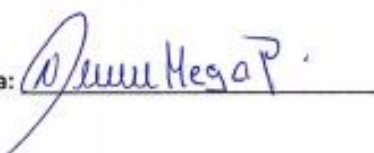
Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Regula emociones	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Controla impulsos	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4
Expresa emociones	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4

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: 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: Juego Social

Dimensión Social

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Participa activamente en dinámicas grupales	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Respetar reglas del juego	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4
Colabora con compañeros	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4

Dimensión Cognitiva

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Propone soluciones	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4
Toma decisiones grupales	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4
Identifica estrategias	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4

Dimensión Afectiva-Emocional

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Regula emociones	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Expresa emociones positivas	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Resuelve conflictos a su manera	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4

VARIABLE: Habilidades Sociales

Dimensión Comunicación Social

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Expresa ideas verbales y no verbales	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Escucha activamente	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4
Usa gestos y expresiones	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4

Dimensión Interacción y Cooperación

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Participa en actividades grupales	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Colabora con compañeros	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Respeto turnos y comparte	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4

Dimensión Autocontrol Emocional

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Regula emociones	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Controla impulsos	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4
Expresa emociones	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 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: Juego Social

Dimensión Social

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Participa activamente en dinámicas grupales	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Respetar reglas del juego	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4
Colabora con compañeros	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4

Dimensión Cognitiva

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Propone soluciones	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4
Toma decisiones grupales	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4
Identifica estrategias	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4

Dimensión Afectiva-Emocional

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Regula emociones	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Expresa emociones positivas	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Resuelve conflictos a su manera	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4

VARIABLE: Habilidades Sociales

Dimensión Comunicación Social

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Expresa ideas verbales y no verbales	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Escucha activamente	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4
Usa gestos y expresiones	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4

Dimensión Interacción y Cooperación

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Participa en actividades grupales	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Colabora con compañeros	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Respeto turnos y comparte	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4

Dimensión Autocontrol Emocional

Ítem	Pertinencia	Claridad	Adecuación
Regula emociones	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4
Controla impulsos	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4
Expresa emociones	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 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	La docente invita a los niños(as) ubicarse en media luna y junto proponen acuerdos de convivencia en el aula para trabajar en armonía Motivación: La docente presenta imágenes relacionadas al proyecto a trabajar (niños jugando, dialogando, compartiendo en asamblea anécdotas, niños o personas resolviendo problemas, etc.) Saberes previos: ✓ ¿Qué imágenes observan? ✓ ¿Qué estarán haciendo en cada imagen? Problematicación: ¿Cómo creen que podremos resolver aquellos problemas o dificultades que se presentan? Propósito: Hoy participarán formulando preguntas y proponiendo que actividades de aprendizaje planificarían en su proyecto con respecto a las nociones espaciales.	Imágenes Dialogo Preguntas Cartel con el Propósito	60'

DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO 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. La docente menciona el nombre de la actividad de aprendizaje o de la sesión: Dialogo con los niños y niñas acerca del proyecto de aprendizaje: ✓ ¿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? Les presento un planificador (papelote) con las siguientes preguntas: <table> <tr> <td>¿Cómo nos imaginamos nuestro proyecto de aprendizaje “Jugamos, compartimos y nos respetamos”</td> <td>¿Qué haremos para elaborar nuestro proyecto de aprendizaje?</td> <td>¿Qué necesitamos para elaborar nuestro proyecto de aprendizaje?</td> </tr> <tr> <td>Nombres de las actividades propuestas</td> <td>Como trabajaran en la actividad propuesta</td> <td>Que materiales o recursos necesitaran en la actividad propuesta</td> </tr> </table> Después de presentar el planificador la/el docente realiza interrogantes de acuerdo al planificador presentando las mismo imágenes de posibles actividades ya presentadas en la motivación. Los niños participan atreves de lluvia de ideas, eligen mediante votos o colocando su nombre o dibujo en el planificador. La/el docente registra lo que los niños dicen o proponen sobre lo que saben y lo que quieren saber de las actividades seleccionadas. La/el docente invita a que mediante el dibujo represente las actividades propuestas de su proyecto, exponiendo por que le gustaría saber más de ello.	¿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	Imágenes Dialogo Cartel de planificador Plumones Colores Temperas
	¿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	EVALUACIÓN ✓ Finalmente, los niños y niñas evalúan la actividadrealizada 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? La/el docente felicita a los estudiantes por el trabajo planificado	Dialogo (Preguntas)						

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	La docente invita a los niños(as) ubicarse en media luna y junto proponen acuerdos de convivencia en el aula para trabajar en armonía. ➤ Motivación: La docente les dice que realizaran un juego para conocerse. ➤ Saberes previos: ✓ ¿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 conocerlos?, ¿Por qué?, ¿cómo lo haremos! ➤ 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.	Dialogo Cartel con el propósito	60'

DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO 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”. 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: ✓ ¡Que les gusta de sus compañeros ! ✓ ¡A quién más le gustaba lo mismo! 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.	Juego Dialogo Plumones Colores	
CIERRE	EVALUACIÓN ✓ ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendieron? ✓ ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ✓ ¿Cómo le diste solución?, ¿Por qué será importante lo que aprendiste? La/el docente felicita a los estudiantes por el trabajo realizado.	Dialogo (Preguntas)	

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	Asamblea: Invitamos a las niñas y niños a sentarse cómodamente y recordamos acuerdos establecidos por ellos mismos. ➤ Motivación: La docente presenta el material a utilizar (un dado de las emociones) ➤ Saberes previos: ✓ ¿Qué material o imágenes observan? ✓ ¿Qué podrían hacer con este material? ✓ ¿Para qué nos servirá? ✓ ¿En que nos ayudará? ➤ Problematicación: ¿Por qué es importante reconocer nuestras emociones?, ➤ 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:	Imágenes Dialogo Cartel con el propósito	60'

DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO - Mediante un Juego se presenta "La Bolsa de las Emociones" donde colocara las tarjetas con los nombres de las emociones dentro de la bolsa. Cada niño, por turnos, saca una tarjeta y debe representar la emoción que le tocó con su cara y su cuerpo. Los demás niños adivinan qué emoción está representando. - La docente anima a los niños a describir situaciones en las que se han sentido de esa manera. - Enseguida la docente presenta un papelote donde contiene las imágenes de las emociones donde cada niño marcara y expresara ¿cómo se ha sentido mediante el juego?, ¿Cuál anécdota o historia contada por sus amigos le sorprendió? Expresión gráfico plástico: La/el docente invita a que mediante el dibujo los niños representen su actividad realizada y expongan de acuerdo a ello.	Dialogo Juego Hojas bond Plumones Colores	
	EVALUACIÓN Evalúan mediante la meta cognición ✓ ¿Qué realizamos hoy?, ¿Cómo lo realizamos? ✓ ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ✓ ¿Cómo le diste solución?, ¿Por qué será importante lo que aprendiste? La/el docente felicita a los estudiantes por el trabajo realizado.	Dialogo (Preguntas)	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Guía o registro de observación

TITULO :			
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°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	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. 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”) ➤ Saberes previos: ¿Qué es lo que dirías? ¿qué palabras usarías? ➤ Problematicación: ¿Qué pasaría si no hablamos con respeto a los demás? Propósito: Que las niñas y los niños se expresen de manera respetuosa frente a los de su alrededor.	Dialogo Anécdotas	60'

DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO La docente propone un juego de conversación (dando las consignas del juego). Cada niño tendrá un objeto (pelota, muñeco o micrófono simbólico). Los niños, uno por uno, expresan algo que les gusta o cómo se sienten ese día. 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. ✓ ¿Cómo nos sentimos cuando nos escuchan? ✓ ¿Qué palabras usamos para hablar con respeto? Expresión gráfico plástica: 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.	Dialogo Pelota Muñecos Micrófonos Hojas bond Plumones Colores	
CIERRE	EVALUACIÓN: Se reflexiona con los niños sobre lo vivido, preguntando: ✓ ¿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 tu palabra preferida? ✓ ¿En qué nos ayuda lo aprendido? La/el docente felicita a los estudiantes por expresarse con respeto y se refuerza la importancia de usar estas palabras todos los días.	Dialogo	

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	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. 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) Saberes previos: ✓ ¿Cómo observan a la hoja? ✓ ¿Qué podrían decirle? ✓ ¿Qué opinas de ella? ✓ ¿Cómo te gustaría que sea? Problematicación: ¿Cómo quedo la hoja después que le dijeron muchas cosas desagradables?, ¿Si la hoja sintiera como creen que se sentiría esta hoja? Propósito: Que las niñas y los niños expresen lo que piensan y sienten usando palabras claras, respetándose entre sí mismos y hacia los demás.	Dialogo	60'
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO La docente presenta un cuento “Es mejor hablar que pegar” Antes del discurso: La docente presenta imágenes de acuerdo al cuento a escuchar y dialogan de acuerdo a lo que observan. Durante del discurso: Se presenta o se cuenta el cuento, los niños escuchan atentamente Después del discurso: Los niños socializan de acuerdo al cuento escuchado dando respuesta a diferentes tipos de preguntas. Preguntas literales: Preguntas inferenciales: Preguntas criterios: Expresión gráfico plástico: La/el docente invita a que mediante el dibujo los niños representen lo comprendido y expongan de acuerdo a la actividad que han realizado.	Dialogo Cuento Hojas bond Plumones Colores	
CIERRE	EVALUACIÓN Evalúan mediante la meta cognición ✓ ¿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? La/el docente felicita a los estudiantes por el trabajo realizado.	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:

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	Asamblea: Recordamos con los niños y niñas las normas de convivencia que debemos cumplir durante la actividad y disfrutar del juego durante la actividad. 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 soga, ...” Saberes previos: ✓ ¿A qué juegos juegan en el recreo? ✓ ¿Cómo se sienten cuando juegan con sus amigos? 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.	Dialogo	60'
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO 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). ✓ ¿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? Los niños seleccionan un juego y juntos comparten su juego respetando cada acuerdo. Expresa ideas y sentimientos relacionados con el juego, escuchando a sus compañeros y respetando cada acuerdo. 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.	Dialogo Hojas bond Plumones Colores	
CIERRE	EVALUACIÓN Evalúan mediante la meta cognición ✓ ¿Qué hiciste en esta actividad? ✓ ¿Cómo lo aprendiste? ✓ ¿En qué les puede ayudar?, ¿Por qué? La/el docente felicita a los estudiantes por el trabajo realizado.	Dialogo	

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: